

マリン&レクリエーション実習のプログラム評価に関する事例研究

プログラム満足度の差異に焦点を当てた Self-efficacy の変化

○井澤悠樹 [大阪女学院大学] 松永敬子 [龍谷大学]

キーワード：プログラム評価 プログラム満足度 Self-efficacy

1. 諸言

本学で開講されているマリン&レクリエーション実習（以下、実習）は野外活動、スポーツ・レクリエーション活動の資格取得に関連する実習ではなく、主たる目的を「自然の中に身を置くことにより、自己や他者に対する『気づき』を深めること」に置いている。非日常的な環境下で他者と協力し、普段では見ることのない自分と向き合うことで得られる心理的変化（＝気づき）に大きな期待を寄せている。

実習は3泊4日で開講され、マリンスポーツ（カヤック・カヌー・ヨット・ウィンドサーフィン）を中心に、コミュニケーションゲーム・キャンプファイアー・講師の講話などで構成されている。実習中はグループ行動が主であり、グループは、コミュニケーションゲームによって無作為に決まる為、交流の無かった学生同士が本実習で初めて接する機会が多い。

本研究では過去にも、本実習のプログラム評価を報告してきた（井澤ら 2009, 2010, 2011）。その中で、プログラムで得られる満足感や達成感、成功体験が学生の心理的変化を促しているとの示唆を得てきた。そこで本研究では、特にプログラム満足度（以下、満足度）に焦点を当て、満足度の差異による Self-efficacy の変化を明らかにすることで実習のプログラム評価を試みる。

2. 目的

本研究の目的は、対象者のプログラム満足度に焦点を当て、その差異による Self-efficacy の変化を明らかにすることでマリン&レクリエーション実習のプログラム評価を行い、次年度以降の実習に向けた基礎資料を得ることである。

3. 研究の視座

Patton (1997) はプログラム評価を「プログラムの活動、性質、アウトカムの情報を体系的に収集し、当該プログラムについて何らかの判断を下し、プログラム介入による効果の改善を行い、将来のプログラムについての決定を行うこと」と定義している。アウトカムとは「プログラムが対象者に対してもたらす結果」であり（Weiss 1998）、参加者が得た利益（心理的変化）などのプログラムの“結果”や“効果”を意味する。つまり、実習のプログラム評価を行う上で必要なことは、学生が実習を経て得た利益（心理的変化＝気づき）を明らかにすることであると考へ、本研究では Self-efficacy に注目した。

Self-efficacy とは、Bandura (1977) によって「一定の状況において、望まれた結果を生み出す為に必要な行動を自分が遂行できるという信念」と定義されている。また、この Self-efficacy は人が行動を起こす際に必要とされている効力予期、つまり「うまく行えるのか否かの予測」であり、ある課題に直面した際の「自身の処理能力に対する信頼感（鎌田 2006）」と考えることができる。ある領域において発達した Self-efficacy の認知は、他の領域においても般化する傾向があると言われていたことから（神藤 2004）、実習を通じて養われた Self-efficacy は、日常生活に般化することが期待できる。また、教育心理学分野での報告において、Self-efficacy の向上に影響を与える要因として満足度が挙げられていることから（大城ら 2006）、プログラム満足度の差異による Self-efficacy の変化を明らかにすることで、実習のプログラム評価を試みる。

4. 研究方法

本研究におけるデータの収集は、pre-test・post-testの2度に渡り、参加者全員に実施した。各調査とも回収数(率)は34部(100.0%)であったが、データクリーニングの結果、pre・post共に有効であるデータを抽出した結果、有効標本数(率)は25部(73.5%)であった。調査項目には個人特性、主となる14プログラムの期待度と満足度、Self-efficacyを設定した。Self-efficacyの測定には特性的自己効力感23項目(清水 2008)を用いた。尚、本研究で行う検定は有意水準を5%に設定し、分析を行った。

5. 結果及び考察

1) 対象者の特性

表1は、対象者の特性を示したものである。80%以上の者が過去の運動・スポーツ経験を有しているが、現在では運動・スポーツの定期的実施者(週1日以上)の者が13.6%であり、身体を動かす習慣が無い者が多い。しかし、運動・スポーツに対する嗜好・野外活動に対する嗜好ともに80%以上の者が「好き」「どちらかといえば好き」と回答しており、本実習に対して前向きに履修していることが伺える。

表1 対象者の特性

【学内での所属】	(n)	(%)	【運動・スポーツに対する嗜好】	(n)	(%)
短期大学	12	48.0	好き	15	60.0
4年制大学	13	52.0	どちらかといえば好き	7	28.0
合計	25	100.0	どちらかといえば嫌い	2	8.0
【現在の運動・スポーツ習慣】	(n)	(%)	嫌い	1	4.0
週3日以上	1	4.5	合計	25	100.0
週1日～2日程度	2	9.1	【野外活動に対する嗜好】	(n)	(%)
月に1日～2日程度	7	31.8	好き	9	36.0
年に数回程度	5	22.7	どちらかといえば好き	12	48.0
全くやらない	7	31.8	どちらかといえば嫌い	4	16.0
合計	22	100.0	合計	25	100.0
【過去の運動・スポーツ経験】	(n)	(%)			
ある	21	84.0	平均年数	6.9年	±3.6年
ない	4	16.0	最短年数	3年	
合計	25	100.0	最長年数	13年	
【過去の野外活動経験】	(n)	(%)			
ある	14	56.0	平均回数	3.8回	±2.8回
ない	11	44.0	最少回数	1回	
合計	25	100.0	最大回数	10回	

2) プログラム満足度によるセグメンテーション

満足度の差異によるSelf-efficacyの変化を明らかにする為に、本実習の主となる14プログラムの満足度を5段階評定尺度で回答を求め、得られたデータを数値化し、合成変数を算出した。内的整合性を判断する為にCronbachの α 係数を算出した結果、 $\alpha = .77$ であった。14項目とも「1. 全く満足していない」を選んだ最低14点から「5. 非常に満足している」を選んだ最高70点までをパーセンタイル値を用いて分類した結果、低群40.0%、中群32.0%、高群28.0%であった。

3) プログラム満足度の差異によるSelf-efficacyの比較

表2は、満足度の差異によるSelf-efficacyの比較を示したものである。結果、pre・post間で統計的に有意な向上が認められたのは高群のみであり($t(6) = -3.05, p < .05$)、実習で得られた満足度が高ければ、Self-efficacyの有意な向上が認められることが明らかとなった。自由記述では、低群は「実習中での体験(楽しかった・悔しかった等)」について、中群では「実習中での他者との関係性(協力できた・協力できなかった等)」について、高群では「実習前後の自己の比較(実習前後で自分がどのように変化したか等)」に関する記述が、それぞれ他の2群よりも比較的多い傾向にあった。それぞれに成功体験があるものの、高群は他の2群よりもその変化を深く考察していることが考えられる。

表2 Self-efficacyのpre/post比較

	pre		post		t 値	d.f.	
	mean	S.D.	mean	S.D.			
全体(n=25)	67.12	11.92	70.36	10.13	-2.52	24	p<.05
低群(n=10)	67.40	15.03	70.40	10.79	-1.11	9	n.s.
中群(n=8)	69.50	10.24	71.63	12.00	-1.13	7	n.s.
高群(n=7)	64.00	9.36	68.86	7.95	-3.05	6	p<.05

尚、発表当日はより詳しい結果と考察を報告する。