

ウィルダネスプログラムを導入した新入社員研修の効果: 3E Formを用いて

Using Experiential Education Evaluation Form to Examine the Effect of Freshman Training Including Wilderness Program

○小林大地 (立命館大学) 砂山真一 (一般財団法人ポシティブアースネイチャースクール) 高山昌紀 (アソベンチャーライフジャパン) 島崎晋亮 (NPO法人信州アウトドアプロジェクト) 吉田理史 (NPO法人信州アウトドアプロジェクト) 寺田匡志 (PACIFICRIM SPORTS) 大澤実 (アウトドアソリューション) 佐藤裕之 (田沢湖自然体験センター) 今村歩 (蝶ヶ岳ヒュッテ) 中川佳美 (backcountry classroom Inc.) 白石稜 (大阪体育大学) 小松彩季 (上智大学) 稲垣尊仁 (東京大学) 徳田真彦 (大阪体育大学) 黒澤毅 (びわこ成蹊スポーツ大学) 岡村泰斗 (backcountry classroom Inc.)

キーワード: 企業、新人研修、冒険教育、Means-End、体験学習評価フォーム

目的

近年、企業の新人研修において、野外活動を取り入れた取り組みが開始されている。これらの事業は、一般的な野外活動の効果を期待されることはもちろんであるが、クライアント独自の研修目標があり、それぞれに応じたプログラミングが必要となるため、一般化された自然体験効果尺度で評価することはできない。また、従来のプレポストデザインから得られたデータでは、研修のどのような要因によって効果が得られたのか特定できず、事業改善をねらいとする事業評価として十分とは言い難い。そこで、本研究では、Okamura (2013) が Means-End 理論をもとに開発した、体験学習評価フォーム; 3E フォームを用い、企画段階における研修目標の決定、目標を達成するためのプログラムデザイン及び指導、指導者及び自己分析による事業評価を一元化し、その成果を検証することを目的とした。

方法

対象者は、A企業2013年度新入社員110名であった。A企業は2012年より日帰りの登山を取り入れた新人研修を開始した。本年度の研修のねらいは、職場で遭遇するさまざまな問題に対して適切に対処できる能力であり、非日常的な自然環境下でのストレス対処場面の提供に期待が寄せられた。そこで、キャンプにおけるストレス場面に着目した中川 (2006) に基づき、「作

業課題」「社会的課題」「環境的課題」の3つを設置した。また、対処行動について、コーピングの諸理論を統合し「積極的対処」「協力的対処」「我慢忍耐」を採用した。これらのそれぞれのストレス場面に対し、適切に対処行動をとれるようになることが研修のねらいとなった。

このねらいを達成するために、研修を大きく3つの段階で構成した。キャンプ場の施設内でASEによる仲間づくりや、野外生活の基礎スキルを獲得する基礎の段階(1日目)、最大1000mの標高差を含む集団登山を行う挑戦の段階(2日目)、最長13kmの山行を含む選択登山を行う自立の段階(3日目)から構成された。また、研修を通し、活動ごとにリーダーを決め、リーダーシップやグループマネジメントのトレーニングを行うLeader of the Day: LODと言うカリキュラムを導入した。また、3日間を通じて、ふりかえり活動を計画的に適宜導入した。7~8名の班についた指導者、この活動を通じ、研修目標に関する場面を提供するとともに、参加者の行動を観察記録した。

調査方法は、研修終了後に、岡村 (2007) が開発したラーニング調査を行った。まず、効果として、研修の目的である、「作業課題」「社会的課題」「環境的課題」にどの程度対処できたかと、ストレス場面に「積極的対処」「協力的対処」「我慢忍耐」がどの程度でできるようになったか尋ねた。次にその能力を養うこ

とのできた具体的な活動について、実際に研修で行った「創業地訪問ふりかき」「食料・装備準備」「ASE」「野外生活（元気村）」「登山1日目」「武奈ヶ岳登山」「登山1日目ふりかき」「野外生活（八雲ヶ原）」「選択登山」「装備返却」「登山全体ふりかき」「研修全体ふりかき」「八雲ヶ原クリーンナップ」から選択した。最後に、その活動がその人にとってどのような意味があったかを、自然体験の質的分類をした西田ら（2002）に基づき、「自己判断・自己決定体験」「他者との交流体験」「自己内省・自己注目体験」「挑戦・達成体験」

「自然・環境体験」「初めての体験」から選択した。

これらの活動→体験→効果の意味連鎖を、3回まで回答し、得られた回答を、Okamura（2013）が発表した Experiential Education Evaluation Form: 3E Form で分析し、研修効果のヒエラルキカルバリューマップ：HVM を得た。

得られたモデルを、同ソフトを用い、参加者の自己評価及び、指導者評価に基づき、高学習群と低学習群に分類し、モデルの比較 χ^2 検定により比較した。

結果

110名から330の有効回答が得られた。研修全体のHVMを図に示した。最も効果の要因となったのは「選択登山」であり、「挑戦・達成体験」と認知され、「作業課題」に対する対処能力や、「忍耐・我慢」による

対処行動へと発展した。次に、集団登山を行った「登山1日目」であり、「選択登山」とは対比的に、「他者との交流体験」と認知され、「社会的課題」に対する対処能力や「協力的対処行動」の能力へとつながった。前者が自己の判断により、より困難なルート選択が可能であったのに対し、後者は全参加が同一のルートにおいて集団スキルをトレーニングしながら山行する違いがあり、本研究の結果につながったと考えられる。また、参加者にとって大変感動的な場面となった武奈ヶ岳登頂であるが、学習の機会を提供する頻度は

低く、登山を用いたウィルダネスプログラムに必ず下登頂が不可欠ではないことが明らかとなった。一方、山中でのビバークとなった八雲ヶ原での「野外生活」は、「他者との交流体験」だけでなく、「自然・環境体験」と認知され、本研修の直接的な目的ではなかったが、「環境配慮」に対する意識の高まりに貢献した。八雲ヶ原は高層湿原が隣接する大変繊

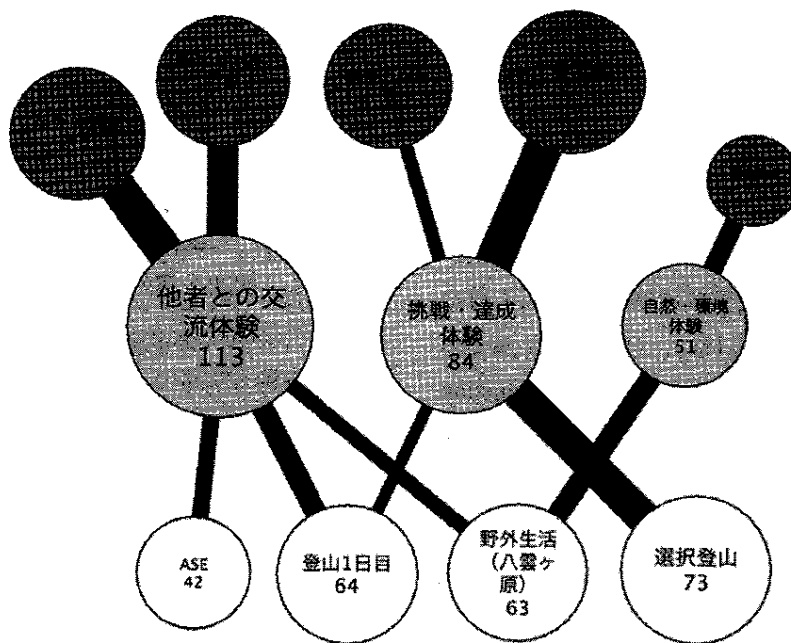


図 研修全体のヒエラルキカルバリューマップ (cut off level=15)

細な土地であり、Leave No Trace を意識した野外生活の実践が、本研究の結果として現れたと考えられる。また、全体効果に対する高学習群と低学習群のモデルに有意な違いは認めなかった。本研修における自己評価の水準が高く、弁別力が低かったことが要因と考えられる。

今後、ウィルダネスプログラムを新人研修に導入する際に、目的に応じて山行形態を選択すべきであり、また、山中における環境に配慮した野外生活体験は、環境意識の副次的な学習を期待することできる。