

アドベンチャーカウンセリングの授業実践に関する研究

授業を通じての学生の意識と行動の変化についての事例検討 (1)

小 西 浩 嗣

I. はじめに

近年、コミュニケーション不全が原因で人間関係がうまくつづれない、人と上手に関われない大学生が増加している。かつて、子どもたちは遊びを通しての冒険をしてきたし、人とのつきあい方や信頼・やさしさ・協力など、心を育てるベースとなるものを自然と学んでた。しかし現代においては、子どもたちが野外や自然の中、あるいは集団で遊んだり過ごしたりする機会や体験が激減し、その結果として社会に適応できない学生を多く生み出していると考えられる(谷島、2005)。

このような社会の変化や様々な心の問題の解決に有効な手法の一つがアドベンチャー教育¹⁾である(眞崎・丹後、2004)。見た目にはレクリエーションやキャンプゲーム等と変わらないのだが、冒険的な要素をゲームを通して体験し、活動・体験そのものより、グループや対人関係の中で起こる感情や思考、取り組み方などに焦点をあて、個人とグループの成長を図ることを目指している。

本来、アドベンチャー教育とは、ダイナミックな自然環境の中での活動を通して個人・グループが学び成長するための教育手法である。大自然という非日常環境の中では本当の自分、ありのままの自分がさらけ出されると同時に、自分の強さ・弱さ、自然の美しさ・厳しさ、人と生きることの意味などに気づくことができる。そして厳しい自然環境に耐える、あるいは立ち向かうために思いもよらぬ力を発揮したりして日常では経験、味わうことのない学びの機会に触れることになるのである。しかし、大自然の中で行われる活動だけがアドベンチャー(冒険)ではない。日常において、人が持つ成長を妨げる固定観念(不可能・無理・わからない・できない等)や意識を「もしかしたら、できるかもしれない…」にシフトチェンジすること自体がアドベンチャーなのである²⁾。

II. 目 的

帝塚山大学におけるアドベンチャーカウンセリング導入の当初の目的は新入生の新しい社会での適応やグループワークのノウハウを支援することであった。体験学習を通して学生自身の

学びや気づきを促進させると同時に、手法自体の伝達ではなく、今ここにいる人たちのグループづくりを行った。その結果、学生の意識や行動がどのように変化したのかについて内省報告や質問紙調査によって検討したが、アドベンチャーカウンセリングは新入生間の人間関係を強化するだけでなく、教員と学生間、さらには教員間の人間関係を強化していることが確認されている(松岡・小西、2006)。また、眞崎・丹後(2005)によると大学生においてアドベンチャープログラム体験の実施前後で「対人関係」と「信頼感」の得点が向上したという報告もある。

松岡・小西(2006)は、アドベンチャーカウンセリングの授業を通して、協力するとはどういうことか、グループとして活動する中で自分が何をしなければならないのか等を考える機会を学生に与えるという意味においては有効と思われた。しかし、効果を詳しくみるためには、事例検討を行うとともに追跡調査をする必要があるとも述べている。

そこで本研究では、アドベンチャーカウンセリングの授業を受講した学生の意識および行動にどのような変化が見られたかを事例から検討することを目的とする。

Ⅲ. 方法

1. 対象

帝塚山大学心理福祉学部心理学科1年生「基礎演習」履修の学籍番号順により、Aグループ(男子13人・女子14人)、Bグループ(男子9人・女子17人)、Cグループ(男子14人・女子12人)、Dグループ(男子6人・女子18人)の103人を対象とする。

2. 実施期間

2007年4月～7月。週2コマ(連続180分)を用いた授業であるが、1年生を4つのグループに分け、各グループの学生は、3週のアドベンチャーカウンセリングの演習を行う。

3. 実施場所

帝塚山大学学園前キャンパス10号館心理実習室(アドベンチャーカウンセリング専用コース)

4. 授業内容

フルバリューコントラクト³⁾の4つの約束に基づき、第1週「アドベンチャーへの導入と相互理解」、第2週「コミュニケーション」、第3週「チャレンジとチームビルディング」というテーマを設定して活動を構成した。詳細な内容は、表1・2を参照。



Full Value Contract (4つの約束)

表1 基礎演習授業内容

授業週	テーマ	アクティビティ内容(タイプ)とねらい	
第1週	アドベンチャーの導入と相互理解	キャッチ(IB) 集中と緩和、エラーを楽しむ	手のひらを上に向け、もう一方の手の人差し指を立てて真ん中に乗せる。“キャッチ。のかけ声で人差し指を掴み、掴まれないように逃げることを同時に行う
		インパルス(IB) 集中とコミュニケーション、エラーを楽しむ、ウォームアップ	右の人からきたのと同じ動作を左の人へ送っていく。動作が変わる。次は逆(左から右へ)、さらには同時に
		Have you ever?(IB) 情報収集(自己と他者)、共通点、多様性への気づき	質問に該当する人は場所チェンジ(イス取りゲームではない)
		自己紹介シート作成&3分間自己紹介(CO)	
		ネームホップ(IB&CO) 名前の確認名前の紹介、呼ばれたい名前を自分が決める(自分を含めた全員を尊重する)	マイク代わりのおもちゃのブタを回して全員の名前を紹介していく。次のバージョンは、名乗った後に他のメンバー全員で名前を呼んであげる
		ネームス(CO) 知らない人の名前を覚える、名前を呼ぶ、呼んでもらう、相互理解、エラーを気にしない	自分の名前を言って毛糸のボールをパスする。受け取った人は「ありがとう〇〇」と相手の名前とお礼を言って同じように別のの人にパスする。徐々にボールの数が増えていく。次のステップは、両隣の2人の名前を覚えて場所チェンジし、その2人とだけスしあう。次に4人、6人、8人…と左右の人を覚えてその人にそれぞれボールを送っていく
第2週	コミュニケーション人とのかわり方に気づく	ナンバーバールインナップ(IB&CO) 相互理解	言葉を使わずに睡眠時間の順に並ぶ
		ワムサムサム(DI) リスクを受け入れる、一日のスタートの儀式	おまじないのようなユニークな歌に合わせて動作をする
		フライングペーパー(IB/CO)	手の甲を上に向け名刺サイズの紙を乗せる。押さえたりせず、他に人の紙を落とさずに行く。使えるのは紙の乗っている方の手だけ。紙が落ちたらその場にへたり込んでしまう。第2回戦、紙が落ちた人もまだ落ちていない人に助けを求めて、乗せてもらえれば復活できる
		Zip Zap(DI) 恥ずかしさを脱却	真ん中の人が誰かを指しながら「Zip」と言うと、指された人はしゃがみ隣の人が「Zap」として手を出してカバーする。失敗したり、関係のない人がつられたりするとチェンジする
		トータグ(IB) ウォームアップ、足の準備運動	円になって全員で手をつなぎ、自分のつま先で他のメンバーのつま先をタッチする
		ムーンボール(IN) 目標設定と協力	グループで決めた回数、ビーチボールをつく
第3週	チャレンジとチームビルディング自分なりのチャレンジを!	肩たたき(IB) ウォームアップ、エラーと楽しさの確立	左8右8左4右4左2右2左1右1、数えながら肩をたたく。最後に手拍子。8・4・2・1のときも手拍子を順番に入れていく
		エルボータッチ・ニータッチ(IB) 準備運動、ウォームアップ	お互いの肘と膝をタッチする
		エルボータグ(IB&CO) 発想の転換、楽しさ。	追いかけて手と逃げ手以外は2人で腕を組んでデート中、逃げ手はタッチされそうになったら、そばのカップルに勝手に連結できる。連結された逆側の人は、腕をほどいて新しい逃げ手となる。タッチされたらその場で追いかけて手と逃げ手が役割交代してオニゴッコを再開する
		オールアボード(LO) 支えあい、信頼	メンバー全員が70~90cm四方の台の上で5秒間乗る
		ニトロクロッシング(LO) 目標に向かう、協力	ターザンロープにつかまり、全員がスタート地点から離れたステップに渡る課題解決

表2 アクティビティ(活動)のタイプ

アイスブレイキング (Icebreaking=IB)	心身の緊張をほぐし、グループメンバーが居心地よいと感じる機会を提供する。
ディンヒビタイザー (De-Inhibitizer=DI)	比較的レベルの低いリスク=少し恥ずかしさを感じるような活動を行い自己抑制をとっていく。
コミュニケーション (Communication=CO)	意見、感情を言葉や身体表現で伝え合う力を高める活動。
トラスト(Trust=TR)	IBやDIによって相互に安心感が生まれてきた段階で、身体的・感情的リスクを伴う活動を通して他者を信頼する機会を提供する。
イニシアティブ (Initiative=IN)	様々なレベルの課題をグループでトライ&エラーしながら協力等により解決していく。
ローエレメント (Low Element=LO)	膝の高さ~4m程の高さに設置された装置を使って、INよりも冒険性が高い課題解決をグループでチャレンジしていく。
ハイレメント (High Element=HI)	7~10mの高所においてグループメンバーに身体の安全を確保されて行う身体的・感情的リスクの高い活動。

5. 調査方法

1) 手続き

- (1) アドベンチャーカウンセリング授業のグループおよびメンバーの様子をファシリテーターおよび大学院生のTA（ティーチングアシスタント）が観察記録を行った。
- (2) 各回授業終了後、学生に授業を通して感じたこと、学んだこと、日常生活に生かせること等についての自由記述を施行した。

2) 分析方法

グループとメンバーの様子については、ファシリテーターであった筆者およびTAによる観察記録および各回授業終了後のふりかえりシートの記述に基づき検討した。

IV. 結果と考察

1. グループの経過

1) Aグループ

第1週のスタート時は多少なりとも緊張が見られ、発言がほとんどない。女性メンバー2～3人が後方で私語をしているのと、男性2人が後ろに外れていたりしていた。この2人は輪になった状態でも一步後ろに下がっていたり、男女5人がじゃんけんのアクティビティでもパートナーを換えずに同じ人とばかりやっていた。しかし、活動が進んでいくうちに、他のメンバーにかかわる姿勢も見え始め、第1週目の授業全体の方の感想としては、「最初はみんなよそよそしかったけど、最後はだいたい打ち解けた気がします」「初めはどんな授業か不安があったけど楽しかった」等、未知なものへの不安もあるが、楽しくやれたことがふりかえりからも見られた。



エルボータグ（アイスブレイク）
腕を組んで2人組鬼ごっこ

第2週も最初は恥ずかしい様子で、なかなかプログラムに乗り切れないようであった。お互いまだよく知らないという不安があり、発言もファシリテーターやスタッフに向けてがほとんどである。少人数では案が出るが全体には言えないが、この授業で「たくさんの人のことを知れるキッカケをもらえる」と他者とかわる機会提供の場となっていたり、「笑っている時間が多いため時間が過ぎるのが早い」等、不思議と楽しい授業と感じるようになっていく。



ヒューマンノット（イニシアティブ）
アトランダムに繋いだ手を解いていく

第3週。欠席・遅刻が各4名と多かった。後半2グルー

ブにわかれてからのイニシアティブ～ローエレメントでは、片方のグループでは、グループ全体として行うというより、一部のメンバーによるサブグループとその他のグループという印象を受けた。しかし、完全とは言えないが、ニトロクロッシングの1度目＝クリア直前に失敗するまでと、2度目やり直してからののでグループの取り組み方に違い、「全員で行う」意識が出てきたように見えた。それは、「落ちたりしたけど、何度も渡ろうと頑張った」「自分のことだけ考えてたらあかん、みんなで協力しないと出来ないことがいっぱいあった」というふりかえりにも表われていた。

2) Bグループ

遅刻はないが、3週とも欠席のメンバーが1名、このメンバーは他の授業もまったく出ていないとのことであった。最初は実習室入口のところにたまって中央へは来ない。私語をしている者はいないが、全体的に静かな感じのスタートとなった。Aグループの初回と同じく発言がみられない。ファシリテーターの「緊張してる」「不安な人」の問いかけにも何も答えない。「みんな、おとなしい性格」にも同様。しかし、活動には真剣に取り組む、ウォームアップ、アイスブレイクと進むにつれ徐々に笑いや声も出てきた。他者とのかわりが苦手そうなメンバーも数名おり、まだ全体で取り組んでいるとはいえないが、一部の男子メンバーがムードメーカーとなって、個人からグループ全体での取り組みへと変化していきそうに感じられた。

2週目。スタート時は調子が出ず動きが緩慢、後半、自己紹介で声が出るようになってはきたが、女子がおとなしい印象。「いつのまにか仲良くなれた」「人の名前も覚えれたし、2時間終わるのが早かった」と不安は見られなくなっている。

3週目は、スタート時のクイックチェックからウォーミングアップ、アイスブレイクのタグあたりまでは、鬼ごっこなのにベンチに座っていて気だるそうな感じや人を選んで動くような様子が見られたが、後半2グループに分かれてからは各グループとも集中して取り組んでいた。それが、「集団行動が出来た」「喋ることでチームワークが深まった」「失敗した時にどうしようかと思ったけど、みんなが大丈夫とか声をかけてくれたので安心してできた」という言葉を生み出すこととなった。

3) Cグループ

欠席2名、あとは大幅な遅刻もなく出席。男女比、圧倒的に女性が多く落ち着いた感じがするグループ。静かにスタートしたが取り組む姿勢は真面目。もう少し声や意見が出そうだが遠慮している様子。オニごっこの時に不意に動きが止まったり、じゃんけんやネームアクティビティの時に少し動作が雑に見える。



オール・ア・ボード (ローエレメント)
全員で協力して狭い台の上に乗る

2週目。グループ全体のやる気がすごく感じられたが、実際のアクティビティの中で意見をどんどん言う人と、遠慮がちであまり意見を言わず、ふりかえりで「こうすれば良かった」という多数のメンバーにわかれていた。個人では考えをもっているのだが、それを表現・発言する環境がまだ整ってないように感じられた。

3週目。オニごっこの終わりあたりから不調を訴える学生が2人、扇風機の前で座り込む。1人は過換気症を発症して立てない程で、TAに保健室へ連れて行ってもらうが、結局1時間目のみで早退した。もう1人は見学とニトロクロッシング後のふりかえりに入ってもらった。全体でのオニごっこでは室内の暑さやルールの不理解から動きが鈍かった。後半2グループに分かれてからは多少は違いが見られたものの、両グループとも最初の遠慮や確認不足の段階から、トライ&エラーを繰り返していくうちに、グループ全体で声をかけあったり、しっかりと支え合う姿がみられるようになった。「失敗しても責めない」「常に笑顔で楽しめた」とあるように、失敗しても責めたり諦めたりすることなく、すぐまた次にチャレンジする雰囲気が作られていたようである。

4) Dグループ

1週目。男子に元気なメンバーがおり、ボール扱いも多少荒っぽい。女子はおとなしいめ。男同士、女同士で仲がいい印象を受け、雰囲気は悪くないように感じる。最初は照れや緊張などもあり、言動がぎこちなかったが、授業が進むうちに「盛り上がってきて楽しくできた」「楽しいと思えた」「話しやすかったし、仲良くなれた」と感じるようになった。

2週目。最初の全体アクティビティ‘フライングペーパー’では、意欲があまり感じられず、話を聞かず何をするのかわかってないメンバーが目立つ。しかし、2グループに分かれてからは真剣に取り組み、声も徐々に出てくるようになった。「自分一人がヘタなことをするとゲームが終わってしまうので、どうしたらそうせずにすむかを自分なりに考えました」といった少し自分に自信がないメンバーも見られるが、ムードメーカー的なメンバーや言動で他をフォローするメンバーが目立つようになる。朝には体調が悪く授業が嫌だと思っていたが、やっていくうちに「楽しくなってきた今日は来てよかった」や「みんな積極的にいったら、すごく楽しいことに気づいた」という感想もあった。

3週目。アイスブレイクのオニごっこから積極的に動き、2グループでのオールアボード～ニトロクロッシングでも一生懸命取り組み両グループとも課題を達成した。



ニトロクロッシング（ローエレメント）
ロープだけを使って離れた台へ渡っていく

2. 考察

第1週目は、これまでの学習・授業に対する固定概念「授業は堅苦しいもの」やアドベンチャーカウンセリングという初めての授業体験からくる不安や緊張、照れなどがあり、ネームアクティビティにおいても恥ずかしくて、よく知っているメンバーにしかボールを投げていなかったり、同じ人の名前ばかり呼んでいたメンバーが多かった。新しい環境や初めての体験に誰しもが感じるこの心身の緊張と不安をゲーム的な楽しさの要因を含むアイスブレイキングで解すことが、この授業第1週目の大きなねらいであり、次第にグループメンバーが居心地よと感じるようになっていったことは「名前をゲームを通してやることで楽しく印象づけながら覚えることができた」「人の名前も覚えれたし、2時間終わるのが早かった」ということから察せられる。また、「今までにないもの」「普段やらないこと」「普通にしてたら経験しないこと」といった非日常性が、決して不安な感じを抱かせないのは、メンバーの状態とグループの発達段階を把握し、フルバリューコントラクト・4つの約束の「Have Fun」を重視したアイスブレイクアクティビティを選択したことによるものと考えられる。「小学生に戻った」ような懐かしさや「人に名を名乗ると結構ドキドキした」という小さなアドベンチャー感覚は、アイスブレイクにおいて楽しく遊ぶことから感じられるものであろう。しかし、「一生懸命」遊ぶことができずに「名前を覚えるのは難しい」や「手をつなぐのをできたらやめてほしい」等、まだ緊張・不安が残ったままのメンバーもいた。

2週目になると、まだ不安はあるものの「なんか楽しかった」「いつのまにか仲良くなれた」といったきちんと言葉には出来ない不思議な心地よさを感じるようになっていく。楽しさが意識や行動の変化につながっていくことは、「前回よりももっと楽しかった。今度はもっと積極的に意見を言えたらいいな」「積極的にいったら、すごく楽しいことに気づいた。笑顔でするとより楽しかった」ということから察せられる。また、1週目の出会い、自他を知ることから2週目には、他者とのかかわりやグループでコミュニケーションをとりながら課題解決していくアクティビティを組み入れ、「みんなで考えた方が色々な考え方ができていいと思った」「声を出して意思を伝え合うのは、みんなで何かをするときにはすごく重要なことだと思った」「みんなで1つのことに集中して取り組むと、みんなの良い面とかが見えてきて楽しかったです」「皆で一つのことに取り組むことは皆が一つになっていることであり、またお互いに相手のことを尊重していると思った」といったグループの力と一体感、そして相互に尊重することの大切さに気づいたり、「明確な目標が立った時心に変化が出た」「目標を決めると、みんなが一生懸命にやっていた」「目標をたてる意外に成功するんだなあと感じた」と目標設定の重要性、さらに「ただやみくもに目標設定するのではなく、皆で考え合って目標をたてることこそが大事」「高い目標も大事だけど現実に達成可能な目標を立てて実現し、それから次の目標へとステップアップしていくのがベター」「目標を設定すると、目標までは張り切れるけど、いったん達成すると緊張の糸が切れやすい」というところまで気づいている。2週目を終えて前記の

ような多くの気づきと同時に「あとこの授業が1回だけだと思えば淋しい。もっともっとみんなと動きたい」「来週で最終回なのがさみしいです」といった感想も多く見られ授業への期待も大きく、良好なグループ環境が形成されつつあることが考えられる。

3週目最終週のテーマは、「チャレンジ」それも「自分のチャレンジは自分で決める‘チャレンジバイチョイス (Challenge by choice)’」であり、グループで課題解決するイニシアティブよりも冒険性の高いローエレメントを使っただけの活動であった。ニトロクロッシングは身体的なバランスを要し、失敗がメンバーに一目瞭然であるため不安を生じやすいエレメントである。これまでのアイスブレイクやコミュニケーションアクティビティにおいて、楽しい雰囲気とお互いを尊重する環境は整いつつあったが、このニトロクロッシングでは、失敗を許せる受容的なグループ環境が形成されると、仲間を信頼してのチャレンジが可能になる。「実はロープのやつ、恐くて嫌い」という気持ちを、失敗しても責められない、誰も責めないことが、「でも、やってみよう」に傾かせ、実際にやるというチャレンジに向かうのである。たとえ、そのチャレンジが失敗に終わっても、「また次に頑張ろう」という気持ちが湧き起こす。このトライ&エラーの繰り返しによって、自分にとって精神的に快適・安心な領域、すなわちコンフォートゾーン (Luckner & Nadler, 1992) を越えるチャレンジが可能になることが示された。また受容的環境は、失敗しても再チャレンジを繰り返す好循環を生み出し、サイクルを何度もまわしていく体験学習をまさに実践していることも示していると言えよう。

谷島 (2005) は、学生の大学への不適応の要因に人間関係をあげているが、大学の対応として教務を中心とした情報伝達がほとんどで、学生の人間関係づくりの促進が目的のケースは少ないと推測している。アドベンチャーカウンセリングの3週の授業を通じて、学生たちは擬似社会ともいえる小グループへの適応を示し、さまざまな課題に取り組むことにより他者とのコミュニケーションを深め、かかわり方に気づくといった人間関係づくりの方法を体験から学んだと考えられる。

V. 今後の課題

アドベンチャーカウンセリングの手法を使った授業において、グループおよび個人のプロセスを通して学生たちの変化を検討してきたが、いくつかの効果が示唆された。しかし、これだけでは不十分である。受講した全員が変化するわけではないし、個人によって異なる変化も見られる。今回の事例検討を行ったのが前期3週の授業のみであり、後期も含め1年を通しての検討については行われていないことから、変化の時期は個人によって異なる可能性もある。さらに、個人の詳細な変化内容を見ていくためには、徳山ら (2002) は、複数の観察調査方法や観察の観点を明確にする必要性をあげているが、加えて客観的な効果測定が可能である尺度の開発も必要であろう。

また今回の研究では、授業中における変化は見られたものの、アドベンチャーカウンセリングの目的である日常への適用（般化）までは確認できていない。アドベンチャー教育の適用分野として、難波（2001）は、学校教育（授業カリキュラムへの導入）、地域における青少年教育指導者育成、企業研修、メンタルヘルス面・医療機関対象の研修、スポーツチームの強化などをあげており、PA発祥のアメリカでもアドベンチャープログラムによるカウンセリングの応用として、中学・高校や特別教育校など学校分野でのカウンセリングプログラム、病院等医療分野での治療プログラム、さらには犯罪を犯した青少年の更生プログラム等、多様な分野において導入されている（Schoel&Radcliffe, 1989）ことから、今後、日常への一般化についての追跡調査、研究も重ねていかなければならない。

注

- 1) アドベンチャー教育の発祥は1941年イギリスで生まれた「アウトワード・バウンド・スクール（Outward Bound School: OBS）」である。登山、ロッククライミング、沢登りなど、さまざまな冒険（野外）活動を通して自己の可能性やあり方、また他人を思いやる心など、豊かな人間性を育むことを目的にしている（日本アウトワード・バウンド協会）。
- 2) プロジェクトアドベンチャー（Project Adventure；PA）は1960年代後半に、アメリカ・マサチューセッツ州の高等学校で実験的にスタートした、OBSの考え方と手法を既存の学校教育や社会教育に取り入れたプログラムであり、自己概念や社会性を向上させるとされている（Schoel, Prouty & Radcliffe, 1989）。35年前にアメリカで開発された当時、最初に使われたのが学校の授業であった。大自然といった非日常の環境での実践が学校教育に広がった所以とされる（難波、2002）ように、日常の身近な環境での転用・汎化実施が可能のため、わが国でも独立行政法人や地方公共団体の青少年自然の家、野外活動センター等に専用コースが建設・設置されプログラムが導入されている。
- 3) フルバリューコントラクト（Full Value Contract）とはPAの基本的な考え方であり、グループメンバー全員を最大限に尊重するという意味であり、具体的には「自分を含めメンバーをけなしたり、軽んじたりしない」「お互いの心の安全と身体の安全を守る」「ネガティブなことにこだわらない」等、相互に尊重し合いながら活動するための約束である。約束を守りながら活動、挑戦していくことにより、初めて人は相手に心を開くことができるからである。理解しやすい表現として、学校の授業等では「『Play Hard一生懸命に』『Play Safe安全に』『Play Fair公正に』『Have Fun楽しく』活動する」と示す場合もある。また、アクティビティへの挑戦は他人に強制されてではなく、自分の意志で決定し行動するチャレンジバイチョイス（Challenge by Choice）もお互いを尊重することからFull Value Contractに含まれる概念である。

VI. 参考文献

- Luckner, J. L. & Nadler, R. S. (1992) : Processing the Adventure Experience. Dubuque, IA: Kendall Hunt Publishing Company.
- Schoel, J. Prouty, D. & Radcliffe, P. (1989) : Islands of healing. Hamilton, MA: Project Adventure, Inc. (伊藤 稔 監・プロジェクトアドベンチャー・ジャパン訳1997 : アドベンチャーカウンセリングの実践) みく出版
- 藤岡恭子 (2006) : アメリカにおけるアドベンチャー・プログラムの普及過程とその質的変容—1970年代プロジェ

アドベンチャーカウンセリングの授業実践に関する研究

- クトアドベンチャーの誕生と展開を中心に—名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要 第52巻2号
- 林寿夫 (2001) : だれでもわかるプロジェクトアドベンチャー入門 PAJ Official Paper
- 岩永定、柏木智子、藤岡恭子、芝山明義、橋本洋治 (2007) : 宮城県におけるプロジェクトアドベンチャーの取り組みと課題 鳴門教育大学研究紀要 第22巻
- 小西浩嗣 (2007) : アドベンチャーカウンセリングの実践と転用について 帝塚山大学心理福祉学部紀要 第3号 31-40
- 眞崎徹彦、丹後政俊 (2005) : ひょうご冒険教育 (HAP) の展開—平成16年度ひょうご冒険教育の実践から— 2004研究報告「うれしの台」12-31
- 松岡有季、小西浩嗣 (2006) : 基礎演習におけるアドベンチャーカウンセリングの実践 帝塚山大学心理福祉学部紀要 第2号 9-25
- 難波克己 (2001) : プロジェクトアドベンチャーを理解していただくために PAJ Official Paper
- 難波克己 (2006) : 動き出した心の教育 玉川アドベンチャー教育の取り組み 玉川大学学術研究所紀要 第12号 107-114
- 日本アウトワード・バウンド協会 (2006) : アドベンチャープログラムコースガイド 日本アウトワード・バウンド協会Official Paper
- 谷島弘仁 (2005) : 大学生における大学への適応に関する検討 人間科学研究 文科大学人間科学部 第27号
- 徳山美知代、田辺肇 (2002) : プロジェクトアドベンチャーを用いたプログラムにおける受容的環境とチャレンジ 教育相談研究 第40号 1-12
- 徳山美知代、田上不二夫 (2004) : 不登校生徒対象のアドベンチャープログラムにおける参加者の変化と社会的リスク カウンセリング研究 第37巻 第4号 379-387
- プロジェクトアドベンチャー・ジャパン監修諸澄敏之編著 (2005) : みんなのPA系ゲーム243 杏林書院

〈付記〉

本研究は著者の修士論文の一部を修正・加筆したものである。本研究にご協力をいただいた帝塚山大学学生の皆様ならびに教職員の皆様に深く感謝いたします。