
《論 文》

大学における「体験型学習」の有効性に関する教育心理学的研究 — 子どもを対象とした大学地域連携活動 (SGU遊ベンチャー) を対象に —

舛田 弘子・工藤与志文

要 旨

本論文では、地域の子どもの対象としたボランティア活動を対象に、大学における「体験型学習」の有効性について論じた。ボランティア学生を対象としたアンケート調査をおこない、活動に対する学生の期待、達成度、不満に感じる点とその改善案などを質問した。調査結果の分析から、学生は「子どもや学生間の交流」を最も重視し、その満足度も高かった一方で、大学での学習と活動との関連については期待が低く、活動を体験型学習の場と考える教員と認識の食い違いが見られた。体験型学習が教育的効果を持つためには、活動を学習の機会としてとらえ直す作業が必要であることが示唆された。

キーワード：SGU 遊ベンチャー、体験型学習、学習の機会としての「体験」

I 本研究の目的

札幌学院大学における、大学地域連携活動（SGU 遊ベンチャー）は、人間科学科「心理・教育分野」において従来不足していた「体験型学習」の機会、具体的には、地域の子どもたちとの交流体験を重ねる場を提供するものとして構想され、05年度から正式に活動が開始された。この活動は、学生が中心となって計画立案・広報・実践・評価を行うことを基本としており、一つの社会的活動を実現する過程に一貫して学生が主導的に関わるため、貴重な教育的経験となることが期待されている。

昨今、このSGU 遊ベンチャーのような「体験型学習」は、小学校から大学まで、あらゆる発達段階の教育機関で行われ、人気が高い。しかし、その有効性の評価については大まかな印象の域に留まっているものが多く、「体験の質」、即ち、どのような体験をすることが有効なのかについては、未だ明確にされていない。本研究では、この「体験の質」に着目し、地域連携活動が持つ体験的学習としての諸要因が、本学の学生たちにどのように影響するかを実証的に検討することを試みる。具体的には、学生が実際に関与した一連の活動において、行われた活動の種類、またそれらの活動を経験することで、学生の行動、知識、スキル、認知等々に関して生じた肯定的な影響について、アンケート等に基づき、教育心理学的な視点から検討する。

加えて、これらの活動に教職員がどのような支援を行うことが、上述の肯定的な影響の促進に有効であるかも検討する。

Ⅱ SGU 遊ベンチャーの性格と活動経過

SGU 遊ベンチャーは、教職員の協力・支援の下、学生が自ら企画・運営する団体である。現在のメンバーは、こども発達学科を中心に、人間科学科、臨床心理学科、社会情報学科、経済学科、法学科と言った、様々な学科からの学生約60名によって構成されている。この活動は、前述のように、年に4～6回実施される「企画」の計画立案、広報、実践、評価が主な目的である。この「企画」とは、後に詳述するが、実際に子どもを大学に招いてもの作りなどを行う活動の総称である。08年度は4回の企画が予定されている（Appendix 1参照）。この活動には、地域の子どもたち（2才～小学校6年生）が通常30～50人程度参加している。何年にも渡り繰り返し参加している子どもも少数ではあるが存在する。それ以外に、本学のオープンキャンパスへの参加や、地域の活動へのボランティア参加などが行われている。

この活動は「学生代表・副代表」および「企画のための班」という組織構成によって行われている。他に独立した役割としては、「広報（HP 担当）」および「報告集編集係」がある。また、これらの活動を構成するものとして、「会議」、「企画リハーサル」、「企画本番」、「ボランティア派遣」が挙げられる。以下これらについて説明する。

1. SGU 遊ベンチャーにおける各役割

「学生代表・副代表」は任期が約1年で、この団体の代表として、会議の運営、意見の集約、メンバーへの連絡、渉外等を行っている。08年度の学生代表（こども発達学科1名）・副代表（臨床心理学科・こども発達学科各1名）は、いずれも現在3年生であり、同学年の学生たちが会議を開いて意見交換した上で決定され、全体に報告されている。05年～07年までは、代表の決定は前代表からの指名によって行われていた。また、代表1名・副代表2名の3人体制（これを学生は「三役」と呼んでいる）になったのは、07年度からである。

「広報（HP 担当）」は、社会情報学科の学生を中心に3名程度で構成されている。SGU 遊ベンチャーには公式HP（<http://sguasaventure.web.fc2.com/>）があり、大学のHPとリンクされている。このHPは、SGU 遊ベンチャーの活動を一般に知らせることと、SGU 遊ベンチャーの企画に参加したい子どもたちの申し込みの窓口の2つの役割を持っている。

「報告集編集係」は、年に一度発行されているSGU 遊ベンチャーの報告集の編集を行う係である。報告書には、各企画の記録（宣伝ビラ・作り方の説明書・各班の活動記録）及び、各会議の記録、リーダーのコメント、卒業生のコメントなどが掲載される。編集係は、後述する各担当班のリーダーから記録やコメントを集め、それらの印刷・製本のスケジュールを組む等

を行う。

2. 企画のための班の役割など

「企画のための班」は、企画内容班、会場班、レク（レクリエーション）班、ビラ班の4つに分類される。この班は、企画毎にメンバーを入れ替え、全てのメンバーが順次全ての役割に関わることが可能なように、学生によって配慮されている。それぞれの班ではそのたび毎に班長を決める。班長の役割は、班での活動のとりまとめと、全体会議への報告である。

企画内容班の主な役割は、メインとなる企画内容を具体化し、実行可能にすることである。そのために、企画内容について検討や試行錯誤を重ね、子どもたちが安全に楽しんで活動できるように考える。そして、企画本番の一日の流れを決めること、企画の具体的な内容（例えば作り方の手順や留意点など）を他のメンバーに伝えることや、必要な材料などを買う予算を立てて実際にそれらを買集めること、最終的に会計報告をまとめることなども重要な役割である。さらに、企画本番においては、子どもたちにわかりやすいように手順を説明するのがこの班の役割となる。

会場班は、企画に合わせて会場を整えたり飾り付けたりすることが役割である。これには、利用する教室などを決めたり、机やいすの配置を行うことなども含まれる。

レク班の役割は、レクリエーションを計画し、実施することである。具体的には、レクリエーションの候補を探し、実行可能なように準備を行う。またそのレクリエーションのやり方について、学生への説明とリハーサルを行ったり、本番での子どもへの説明や演示をすることなどもある。

ビラ班は、ビラを作成し、配布することが主な役割である。SGU 遊ベンチャーのビラは、A4サイズの用紙に、企画日時、企画内容、会場、集合時間、持ち物、SGU 遊ベンチャー連絡先などを書いたものであり、通常、本学の教職員、および大学周辺の小学校や、江別子ども劇場などに配布している。

3. 会議

会議には、全体会議、班会議、学年会議、スタッフミーティングの4種類がある。

全体会議はSGU 遊ベンチャーの意思決定の場となっている。長期休み期間や試験期間等を除き、週に1回、2時間程度で行われている。この会議の構成メンバーは全学生メンバー及び教職員メンバーであり、内容としては、企画についての必要な意見の集約や意思決定、企画のリハーサルや反省会、ボランティア派遣などの連絡などが行われている。

班会議は上述の「企画のための班」に所属する学生メンバーを構成メンバーとし、全体会議への報告や、全体会議からの疑問や要望を検討するなどのために行うものである。特に時間や頻度は決めず、必要に応じて班長の呼びかけで行われる。

学年会議は、07年度から不定期に行われている。同一学年の学生メンバーを構成メンバーとし、その学年としての交流、課題解決や意思決定のために、年に1～2回行われる。

スタッフミーティングは、SGU 遊ベンチャーに関わる教職員と、学生リーダー・副リーダー、および参加を希望する学生を構成メンバーとして、年に1度程度総括の意味で行われる。ここでは、その年度のSGU 遊ベンチャーの活動に関して、学生の抱える問題や要望を聞き取り、その解決のためにどのような支援が必要かについて議論を行う。

4. 企画リハーサル

企画リハーサルとは、企画本番以前に、企画に参加する学生全員が、レクリエーションとメインの活動を含む最初から最後までを、企画本番と同様の手続きで行うリハーサルのことを指す。

SGU 遊ベンチャーの活動は、ほとんどが「もの作り」に関するものである。子どもたちが安全に楽しんで活動できるようにするためには、子どもの立場に立ったわかりやすい作り方の手続きを学生が正しく理解し、またそれを子どもに説明出来なければならない。それは、本やインターネット等で得た説明書を見ただけでは達成できない。実際に作ってみて、子どもにとって難しいことや、危険なことなどを学生自ら体験的に理解することが必須である。そのために、前述のように、企画内容班の学生たちは試行錯誤や工夫を毎回重ねることになる。当然のことながら、当日参加する他の学生たちも、企画内容班と同程度の理解をしていなければならない。従って、企画リハーサルは、SGU 遊ベンチャーの活動にとっては、本番と同様に重要な意味を持っている。

5. 企画本番

企画本番は、その名の通り、実際に子どもを呼んできて活動を行うことを指す。企画本番は通常、「子ども集合・名札つけ」、「リーダー挨拶」、「レクリエーション」、「メインの活動」、「アンケートへの記入依頼」といった内容と順序で、午後12時半時頃から4時頃までの約3時間半にわたって行われる。

「子ども集合・名札つけ」は、集まってきた子どもたちとその保護者を会場まで誘導し、子どもに名札をつけさせ、その日子どもが所属するグループなどを知らせることである。この後、通常子どもたちは企画本番の開始時間まで自由に学生と交流する。(約30分)

次の「学生リーダー挨拶」から、正式に企画本番は始まる。学生リーダーは、企画本番の開始を子どもたちに告げ、その日の活動内容やスケジュールを伝え、注意事項などについて説明する。(約5分)

次いで「レクリエーション」が行われる。子どもたちと学生たちが和やかに交流するためのきっかけ作りとして、SGU 遊ベンチャーの学生たちはレクリエーションにも力を入れている。

（約20分）

それから「メインの活動」が行われる。このメインの活動は、途中にトイレ・水飲み休憩などを挟みつつ行う。（約2時間半～3時間）

最後は「学生リーダー挨拶・アンケートへの記入依頼」として、また学生リーダーが挨拶し、子どもたちや保護者に、感想やアンケートへの記入を求める。（約10分）

6. ボランティア派遣

SGU 遊ベンチャーは活動を開始してから4年目に入り、学内外に広く周知されるようになってきた。このことから、ボランティアの担い手としての期待も大きくなってきている。例えば、文京台東町自治会における「お楽しみ会企画」、ほくでん総合研究所の主催による「もの作りフェスタ」、江別製粉主催による「小麦フェスタ」、えべつ子ども劇場企画による「お楽しみ会企画」、JCOM 主催による「雪祭りボランティア」など、様々な団体・活動からボランティア依頼が寄せられ、関心のある学生が参加している。

このようなボランティア依頼は、全体会議の場で紹介され、参加希望者が学生リーダーによってまとめられて、依頼先に伝えられることが通例となっている。

Ⅲ 2008年度・学生へのアンケート結果

SGU 遊ベンチャーへの学生の意見を把握するために、まず予備調査として、2006年度4年生、および2007年度4年生を対象に、卒業間近の時期にインタビューを交えてアンケートを行った。その結果に基づき、2008年度の1～4年生を対象に、改めてアンケートを構成し、回答してもらった。調査時期は2008年7月である。以下、1. 学生の属性、2. 印象的だった企画とその理由、3. 学生のSGU 遊ベンチャーへの期待と実際に得ているもの、4. 学生のSGU 遊ベンチャーへの期待と満足度、5. SGU 遊ベンチャーの改善点などについて、順に述べていく。

1. アンケートに回答した学生の属性

学生の属性は Table 1 に示す通りである。学生のSGU 遊ベンチャーへの関わり具合は、企画経験回数で分類し、「熟練（企画経験回数10回以上）」、「中堅（企画経験回数3～9回）」、「新人（企画経験回数1～2回）」とした。

学生の属性で最も多いのは、こども発達学科の3年生で、10回程度の企画を経験している「熟練」の学生たちである（6人、16.2%）。この学科所属のそれ以外の学生たちには、2～3年生の「中堅」が9人（24.3%）いて、SGU 遊ベンチャーの中核となって活動している学科であると言える。その他の学科の特色を順に述べると、人間科学科は4年生が多く（5人、13.5%）、それに伴い企画の経験も多い（「熟練」が3人）。臨床心理学科は1～2年生で企画経験回数が

1回と少ない「新人」が多い(4人, 10.8%)。社会情報学科, 経済学科, 法学科の学生は, 「中堅」と「新人」が半々である。

また, 「SGU 遊ベンチャーに参加するきっかけ」で最も多いのは, 「先輩や友人からの紹介(以下, 紹介)」である。これを「熟練」・「中堅」・「新人」別に見ると, 「熟練」学生は10人中7人(70.0%), 「中堅」学生でも15人中13人(86.7%)が, 「紹介」と答えている。それに対し, 「新人」学生では, 11人中6人(54.5%)が, 「募集チラシを見て(以下, チラシ)」であり, 「紹介」は4人(36.3%)と逆転している。また, 学科別に見ると, 「紹介」はこども発達学科の17人(45.9%)に偏っているが, 「チラシ」は, 社会情報学科を除く全ての学科から学生を集めるのに役立っていると言える(臨床3人, 人間科学・こども発達・経済・法各1人)。

2. 印象的だった企画とその理由

Table 2-1, 2-2には, 「Ⅲ 今まで経験し

Table 1 回答した学生(N=37)の属性

学科	こども発達学科 人間科学科 臨床心理学科 社会情報学科 経済学科 法学科	19(51.4) 8(21.6) 5(13.5) 2(5.4) 2(5.4) 1(2.7)	
学年	1 年 2 年 3 年 4 年	4(10.8) 10(27.0) 17(45.9) 6(16.2)	
きっかけ	募集チラシを見て 教員の紹介 先輩・友人の紹介 その他	8(21.6) 2(5.4) 25(67.6) 3(8.1)	
入会学年	1 年 2 年 3 年	27(73.0) 8(21.6) 2(5.4)	
企画経験回数 (～回程度)	新人	1 回	7(18.9)
		2 回	4(10.8)
	中 堅	3 回	2(5.4)
		5 回	6(16.2)
		6 回	2(5.4)
		7 回	1(2.7)
		8 回	2(5.4)
		9 回	2(5.4)
	熟練	10回	9(24.3)
		12回	1(2.7)

※数字は人数, () は%をそれぞれ示す。

Table 2-1 印象に残った企画

印象に残った企画	人数(%)	理由番号(Table 2-2に本文)
お菓子の家づくり(08年第1回)	7(18.9)	2)-⑦, 4)-⑤, 3)-①③④, 6)-①
昔の遊びを知ろう(07年第1回)	6(16.2)	1)-⑥⑨, 2)-①⑥, 5)-①②
スノードーム作り(07年第3回)	6(16.2)	1)-①②, 2)-③④, 4)-①②
遊ベンチャー運動会(07年第4回)	4(10.8)	1)-④⑤, 2)-⑤, 3)-②
うどん作り(07年第2回)	2(5.4)	7)-①②
まつぼっくりツリー&ケーキ作り(06年第4回)	2(5.4)	1)-③, 2)-②
楽器作りと演奏会(06年第5回)	2(5.4)	1)-⑦⑧
肉まん作り(06年第3回)	1(2.7)	3)-⑤
ソーセージ作り(06年第1回)	1(2.7)	6)-②

※理由番号のうち片かつ付きの数字はそれぞれ, 1) 班長・リーダーになったこと, 2) 企画班に入ったこと, 3) 初めて参加した企画であること, 4) 子どもと楽しめたこと・子どもへの気づき, 5) 自分にとって初めての体験があったこと, 6) ものづくり自体の楽しさ, 7) 困難の克服を示し, 丸数字はTable 2-2における理由本文を示す。

Table 2-2 企画が印象に残った理由

印象に残った理由	記 述 内 容
1) 班長・代表になったこと (9人, 24.3%)	<p>① 班長として活動したことが大きな理由で、全体を把握すること、客観的に進めなければならないことの難しさを知ることができた。また、企画としての完成度も高いものにできたと思うし、それらを子ども達に伝えることができる程度できたと思う。</p> <p>② 2007年度のクリスマス企画で私は企画班長になり自由樹脂を使ったスノードームをつくったことがとても印象に残ったためです。スノードームづくりで子どもたちが私に思いつかないような装飾や自由樹脂の使い方をしていたのも強く印象に残っています。</p> <p>③ 自分が企画班の班長をした企画だったから。</p> <p>④ 自分が班のリーダーとなり企画の運営を行ったため。</p> <p>⑤ 初めて班長になり、子ども達が自分達が考えた企画で楽しいと言っていたのを直接聞くことができたから。</p> <p>⑥ 初めて、企画班の班長をやらせてもらい、とてもよい経験をさせていただいたからです。企画自体も時間はおしたものの、子どもたちに学ばせるという意味ではすばらしい企画になったと思います。</p> <p>⑦ 初めて班長を経験した企画で、遊ベンチャーの企画を考えるという基本を知ることができた。そして、そこから遊ベンチャーに対する思いや考えが変わり、成長できた企画だったので。</p> <p>⑧ はじめて、三役（学生代表）の仕事をやった企画だったからです。</p> <p>⑨ 私が初めて班の班長として活動したため。</p>
2) 企画班に入ったこと (7人, 18.9%)	<p>① 企画班に入り、長い準備をかけて、1つの企画を作り上げた達成感が大きいから。</p> <p>② 私がはじめて企画班に入り、先輩たちのウラの仕事や、企画班のつらさを知ったと同時に、それまでにない達成感を味わったから。</p> <p>③ 初めて企画班として活動し、たくさん企画に関わることができたことによって、それまでにない達成感を味わうことができた。</p> <p>④ 企画班となって一緒に協力して作業できたこと。よく考えられた作品だったと思うから。</p> <p>⑤ 一番企画に多くかかわったから。</p> <p>⑥ 初めての企画班で一生懸命やって、うまくいったし達成感があったので。</p> <p>⑦ 企画班の一員として、企画の成功に向けてたくさん努力したので。</p>
3) 初めて参加した企画であること (5人, 13.5%)	<p>① 初めての企画で、まだこれしかないから。（でも楽しかったです。）</p> <p>② 初めて出た企画で、とても楽しいと感じたからです。</p> <p>③ 初めての企画だったので。</p> <p>④ まだこれだけです。</p> <p>⑤ 本格に参加し始めた最初の企画だから。</p>
4) 子どもと楽しめたこと・子どもへの気づき (5人, 13.5%)	<p>① 子どもたちと一緒にクリスマスを楽しむことができたから。また、スノードーム作りは子どもたちにとっていいものになったから。</p> <p>② 完成した時の子ども達のうれしそうな笑顔を見てしびれたから。</p> <p>③ 子供とペアペアバスケットとケーキ作りをして、子供の好奇心と一人一人の個性があることを学べた良い機会だったからです。</p> <p>④ 初めはなにも話してくれなかった子どもが、最後にはたくさん遊びながら話せた。前の企画の担当だった子が、自分を覚えていてくれた。</p> <p>⑤ これにしか参加したことがない。子どもとの関わり方を学ぶきっかけになったから。</p>

5) 自分にとって初めての体験があったこと (2人, 5.4%)	① 初めて子どもたちの前に出て、説明などをしたから。きなこ棒づくりの中心となって活動したから。 ② 自分が遊ベンチャーに入って、初めて意義を持って取り組めた企画だったから。
6) ものづくり自体の楽しさ (2人, 5.4%)	① 個人的に造ってみたかったから。子どもはなにを考えてるかわからない(改めて)だからおもしろい。 ② ソーセージの作り方を初めて知り、さらに作った時の感動が大きかったため。
7) 困難の克服 (2人, 5.4%)	① はしかの影響で延期になり、いろいろと考えさせられながら企画を進めたため。内容自体もよかったから。 ② はしかの件で一度できなくなり、それでもみんなで力を合わせて、じっくり時間をかけて、いいものができたと感じました。一番時間をかけたので、とても印象に残っています。

た遊ベンチャーの企画の中で最も印象に残っているものと、その理由」についての回答を記した。これらを見て分かるように、印象に残る企画については特定の傾向は認められず、学生それぞれのようである。また、印象に残る理由として特徴的なのは、「1) 班長・代表になったこと(以下、班長)」の9人(24.3%)および、「2) 企画班に入ったこと(以下、企画班)」の7人(18.9%)である。これらの記述内容を読むと、みんなをまとめる班長や代表、あるいは企画班として、その回の企画に責任を持つ立場になることが、印象深く捉えられていることが分かる。

これについても、「熟練」・「中堅」・「新人」別で分析を行ったところ、「熟練」学生で最も多かった回答は、「班長」で10人中4人(40.0%)、「中堅」学生では「企画班」で15人中5人(33.3%)、「新人」学生では「班長」で11人中3人(27.3%)であった。

3. SGU 遊ベンチャーへの期待と実際の達成、満足度について

Table 3-1には、「Ⅳ どのようなことを期待して、遊ベンチャーでの活動に参加しているか」および、「Ⅶ 最初はあまり期待していなかったが、結果的に自分のプラスになっていると感じられる内容」をまとめた。

まず Table 3-1について、半数以上の学生が「期待している」と回答したのは、子どもとの実際の関わりに関する、「子どもと実際に交流する」、「子どもと交流するスキル(技術/技能)を得る」、「子どもに楽しく時間を過ごしてもらおう機会を作る」、「子どもに様々な経験や学習をさせる」、そして、学生同士の交流に関する、「学生同士の交流のスキルを得る」、「多様な学部・学科・学年の学生と交流する」であった。「最も期待していること」の結果から、中でも特に「子どもと交流したい」と考えていることが伺える。

逆に、「期待している」が少ないのは、「大学での学習から得た知識を活かすこと」、「大学での学習に役立つ知識・スキル・体験を得ること」といった、大学の授業との関連づけの部分で

Table 3-1 SGU遊ベンチャーへの期待内容と期待外で得たもの

	期待している	最も期待している	期待なかったが得た
A 子どもと実際に交流する	37 (100)	18 (48.6)	0
B 子どもと交流するスキルを得る	29 (78.4)	11 (29.7)	0
C 多様な学科・学年の学生と交流する	28 (75.7)	3 (8.1)	7 (18.9)
D 学生同士の交流のスキルを得る	24 (64.9)	1 (2.7)	0
E 教職員や父母と交流するスキルを得る	9 (24.3)	0	5 (13.5)
F ものづくり等を体験する	15 (40.5)	3 (8.1)	5 (13.5)
G ものづくり等の知識やスキルを得る	18 (48.6)	2 (5.4)	6 (16.2)
H イベント等の企画能力を得る	18 (48.6)	1 (2.7)	7 (18.9)
I 会議等での意見調整や集約能力を得る	16 (43.2)	1 (2.7)	12 (32.4)
J 大学での学習から得た知識を活かす	10 (27.0)	1 (2.7)	3 (8.1)
K 事務手続きについての知識を得る	3 (8.1)	0	3 (8.1)
L 学習に役立つ知識・スキル・体験を得る	8 (21.6)	1 (2.7)	2 (5.4)
M 子どもに様々な経験や学習をさせる	24 (64.9)	6 (16.2)	1 (2.7)
N 子どもが楽しく過ごす機会を作る	26 (70.3)	6 (16.2)	1 (2.7)

※数字は人数，() は%をそれぞれ示す。

あった。これについては、学生の回答の中に「学科によっては活かすことが難しい」という意見もあるとおり、子ども（児童・生徒）との関わりとは直接関係しない学科に所属する学生や、教職課程などを履修していない学生にとっては、SGU 遊ベンチャーで経験している様々な活動と大学の授業との関連づけは困難であるのかも知れない。

次に、期待はなかったが実際には得られたもの（Table 3-1右端）を見ると、「会議等での意見調整や集約能力を得る」が最も多かった。これは、Ⅱの3で示したように、ほぼ毎週2時間程度の全体会議に加え、様々な会議が行われていることが影響していると考えられる。そして、ここでも「大学での学習から得た知識を活かすこと」などをあげる学生はわずかであった。これら全てにおいて、新人・中堅・熟練の間の差は認められなかった。これらの結果から、教員の側の期待、即ち「大学での学習と実際の活動との有機的な連携」と、学生の側の期待、即ち「子どもとの交流、友人作り」とに食い違いがあり、単にSGU 遊ベンチャーの活動を経験することではそれらの期待には変化が見られないことが示された。

続いて、Table 3-2および3-3には、Table 3-1と同様の項目について、「V 遊ベンチャーでの活動を通じて、現時点では、どのようなことが実際にできていると思うか」および「そのことに満足しているか」と尋ね、学生が達成できている・できていないと感じている内容と、満足度についてまとめた。全般的には、「子どもと実際に交流する」、「ものづくり等を体験する」、「子どもに楽しく時間を過ごしてもらう機会を作る」などは、達成できていると感じ、「教職員や父母と交流するスキルを得る」、「会議等での意見の調整や集約の能力を得ること」、「事務

手続きについての知識を得る」が、達成できていないと感じているようである。また、満足度では、「子どもと実際に交流する」、「多様な学部・学科・学年の学生と交流する」、「学生同士の交流のスキルを得る」、「ものづくり等を体験する」、「ものづくり等の知識やスキルを得る」、

Table 3-2 SGU遊ベンチャーの活動を通じて達成できているもの

	十分出来ている	少しは出来ている	出来ていない
A 子どもと実際に交流する	20(54.1)	14(37.8)	1(2.7)
B 子どもと交流するスキルを得る	7(18.9)	24(64.9)	3(8.1)
C 多様な学部・学年の学生と交流する	16(43.2)	19(51.4)	0
D 学生同士の交流のスキルを得る	16(43.2)	18(48.6)	0
E 教職員や父母と交流するスキルを得る	0	15(40.5)	20(54.1)
F ものづくり等を体験する	22(59.5)	12(32.4)	2(5.4)
G ものづくり等の知識やスキルを得る	11(29.7)	23(62.2)	1(2.7)
H イベント等の企画能力を得る	5(13.5)	23(62.2)	7(18.9)
I 会議等での意見調整や集約能力を得る	3(8.1)	20(54.1)	12(32.4)
J 大学での学習から得た知識を活かす	1(2.7)	25(67.6)	9(24.3)
K 事務手続きについての知識を得る	6(16.2)	11(29.7)	17(45.9)
L 学習に役立つ知識・スキル・体験を得る	7(18.9)	21(56.8)	7(18.9)
M 子どもに様々な経験や学習をさせる	12(32.4)	22(59.5)	1(2.7)
N 子どもが楽しく過ごす機会を作る	24(64.9)	10(27.0)	1(2.7)

※数字は人数, () は%をそれぞれ示す。

Table 3-3 SGU遊ベンチャーの活動への満足度

	満 足	不 満	どちらとも言えない
A 子どもと実際に交流する	26(70.2)	5(13.5)	6(16.2)
B 子どもと交流するスキルを得る	15(40.5)	10(27.0)	12(32.4)
C 多様な学部・学年の学生と交流する	23(62.2)	3(8.1)	11(29.7)
D 学生同士の交流のスキルを得る	19(51.4)	4(10.8)	14(37.8)
E 教職員や父母と交流するスキルを得る	4(10.8)	13(35.1)	20(54.1)
F ものづくり等を体験する	23(62.2)	2(5.4)	12(32.4)
G ものづくり等の知識やスキルを得る	23(62.2)	4(10.8)	10(27.0)
H イベント等の企画能力を得る	16(43.2)	5(13.5)	16(43.2)
I 会議等での意見調整や集約能力を得る	10(27.0)	14(37.8)	13(35.1)
J 大学での学習から得た知識を活かす	13(35.1)	6(16.2)	18(48.6)
K 事務手続きについての知識を得る	9(24.3)	10(27.0)	18(48.6)
L 学習に役立つ知識・スキル・体験を得る	17(45.9)	8(21.6)	12(32.4)
M 子どもに様々な経験や学習をさせる	19(51.4)	7(18.9)	11(29.7)
N 子どもが楽しく過ごす機会を作る	26(70.2)	7(18.9)	4(10.8)

※数字は人数, () は%をそれぞれ示す。

「子どもに様々な経験や学習をさせること」、「子どもに楽しく時間を過ごしてもらう機会を作る」について満足と感じている。不満が特に多い項目はなかった。

これらを、新人・中堅・熟練の間の比較で見ると、いくつかの項目において差が認められた。まず、新人が「達成できていない」と感じているのは、「子どもと交流するスキルを得る ($\chi^2(6)=11.51, p<.10$)」および「学生同士の交流のスキルを得る ($\chi^2(2)=5.57, p<.10$)」であった。また、中堅および新人が「達成できていない」と感じているのは、「事務手続きについての知識を得る ($\chi^2(4)=12.44, p<.01$)」であった。さらに、熟練で「達成できている」が多いのは、「イベント等の企画能力を得る ($\chi^2(4)=7.99, p<.10$)」、満足度が高いのは、「学生同士の交流のスキルを得る ($\chi^2(4)=7.96, p<.10$)」、「教職員や父母と交流するスキルを得る ($\chi^2(4)=16.22, p<.01$)」であった。一見して分かるように、全て「スキル」に関する項目である。また、これらのスキルを得ることの学生の感じる難易度に、「(易) 学生同士の関わり<子どもとの関わり<事務手続き<イベント企画<教職員・父母との交流(難)」といった順序性があるようであり、興味深い。

さらに、「期待」と「達成」と「満足度」の3者を整理したのがTable 3-4である。ここでは、期待高を「期待している」が50%以上の項目とし、期待中は同じく40%台、期待低は同じく20%台以下とした。また、達成高は「十分できている」が50%以上、達成低は「できていない」が30%以上とし、達成中は高と低以外のものとした。満足高は「満足」が50%以上、「やや高」は、「満足」が40%台以下で最も多く「どちらとも言えない」が30～20%台であるもの、「やや低」は「不満」が40%台以下で最も多く「どちらとも言えない」が30～20%台であるもの、「どち

Table 3-4 期待・達成・満足度のまとめ

		期 待	達 成	満足度
全高	A 子どもと実際に交流する	高	高	高
	N 子どもが楽しく過ごす機会を作る	高	高	高
満足度高	C 多様な学科・学年の学生と交流する	高	中	高
	D 学生同士の交流のスキルを得る	高	中	高
	M 子どもに様々な経験や学習をさせる	高	中	高
	B 子どもと交流するスキルを得る	高	中	やや高
	F ものづくり等を体験する	中	高	高
	G ものづくり等の知識やスキルを得る	中	中	高
	H イベント等の企画能力を得る	中	中	やや高
満足度低	I 会議等での意見調整や集約能力を得る	中	低	やや低
	J 大学での学習から得た知識を活かす	低	中	どちらとも
	E 教職員や父母と交流するスキルを得る	低	低	どちらとも
	K 事務手続きについての知識を得る	低	低	どちらとも
	L 学習に役立つ知識・スキル・体験を得る	低	中	やや高

らとも」は「どちらとも言えない」が40%台以上で最も多いものとした。これらによって14の項目を大まかに3つに分類することができた。その結果、「期待・達成・満足度がいずれも高いもの（全高）」は、「子どもと実際に交流する」、「子どもが楽しく過ごす機会を作る」という、子どもとの関わりに関する2項目であった。そして、「期待・達成の片方あるいは双方が中位以上であり、満足度は高いかやや高いもの（満足度高）」は、「多様な学部・学科・学年の学生と交流する」、「学生同士の交流のスキルを得る」、「子どもに様々な経験や学習をさせる」、「子どもと交流するスキルを得る」、「ものづくり等を体験する」、「ものづくり等の知識やスキルを得る」、「イベント等の企画能力を得る」など、学生同士の交流とものづくり、子どもとの関わりに関する項目が主であった。さらに、「期待・達成のいずれか、あるいは双方が低位であり、満足度はどちらとも言えないかやや低いもの（満足度低）」として、「大学での学習から得た知識を活かす」、「教職員や父母と交流するスキルを得る」、「事務手続きについての知識を得る」、「会議等での意見の調整や集約の能力を得る」という、運用面でのスキルに関わる項目があげられた。「大学での学習に役立つ知識・スキル・体験を得る」は、期待が低く、達成は中位であり、しかし満足度はやや高いとなり、これらのどれにも当てはまらない。

4. SGU 遊ベンチャーへの不満とその原因、対策・改善策について

Table 4には、上記のA～Nの中で「不満」と答えたものに関し、「VI それが不満と感じられることの原因・理由および、それへの対策・改善案」を聞いたものをまとめた。原因・理由については、「教職員の支援のあり方」、「(学生の)組織としての全体的な運営の仕方」、「自分自身の取り組み」、「他の学生メンバーの取り組み」、「参加している子どもたち」、「子どもたちの保護者」、「その他」という7つの選択肢を与え、対策・改善策については自由記述させた。

その結果、原因・理由として最も多くあげられたのが「自分自身の取り組み」であり、ほぼ全ての項目についてこれに関する言及があった(全体で35件)。他には、「組織の運営」(同20件)が主な原因・理由と捉えられていた。これらについての「対策・改善策」を見ると、「自分自身の取り組み」については、「もっと自分から」、「積極的に」、「責任感を持って」などの記述が散見される。つまり、学生たちは、「自分がもっと積極的に・責任を持って頑張れば、不満は解消され、うまくいくはず」と感じているのではないか。また、「組織の運営」については、「場を作る」、「機会を設ける」などの記述が見られる。ここから、学生たちは、三役(および教職員など)が、単に企画の準備をし、それを実行するだけではなく、それ以外の交流や勉強の場を作ることを求めていると考えられる。

Table 4 活動の中で不満に思うこと、その原因、対策・改善策

不満だと思うこと	不満の原因(選択数)	不満への対策・改善策
A：子どもと実際に交流する	自分自身の取り組み(2)	① もっと自分から「子供と接しよう!」という気持ちを持たなければいけないと思います。そうすれば、子供とのコミュニケーション能力が円滑になるのではないかと思います。それと、自分自身が楽しむことです! ② 積極的な関わりをしていくべきである。また、子どもたちと、うまく関われるようになるには、子どもと接する機会を得る。
B：子どもと交流するスキルを得る	自分自身の取り組み(2)	① 上記A①、A②と同じ。
	他の学生の取り組み(1)	② 子どもの気持ちになり考えながら行動する。
C：多様な学科・学年の学生と交流する	組織の運営(1)	③ 子どもたちの対応の仕方を学び、考える機会をつくる。
	自分自身の取り組み(1)	① 交流する場を増やす。 ② 上記A②と同じ。
D：学生同士の交流のスキルを得る	組織の運営(2)	① 子どもとの関わりということにとらわれすぎてしまっているのか、学生同士の交流が少なく感じるので、学生同士も交流できるようにする。 ② 上記C①と同じ。
E：教職員や父母と交流するスキルを得る	自分自身の取り組み(6)	① もっと積極的に行動し、話す機会を増やす!! ② 広い視野を持って柔軟な思考をもつこと。 ③ 積極的に交流をはかろうとすることや、もっとみんなをまとめられる能力をつけるようにすること。 ④ 父母の方となかなか交流できない。 ⑤ 積極的に取り組む。 ⑥ 子どもとの交流を優先しがちになってしまうので、大人にも目をむける。
	組織の運営(3)	⑦ 教職員や父母の方々とは接する機会をもうける。 ⑧ 適度に教員との交流の場を作っていくべき。 ⑨ 上記D①と同じ。
F：ものづくり等を体験する	自分自身の取り組み(1)	① ものづくりが何なのか、どのような影響を子どもに与えることができるのか、よくわかっていないので全体でもっと学ぶことができるのではないかなと思う。自分自身に対しても言えること。
	組織の運営(1)	② 上記D①と同じ。
G：ものづくり等の知識やスキルを得る	組織の運営(1)	① 上記D①と同じ。
	自分自身の取り組み(1)	② 企画を行う際に、知識を身につけることを意識する。
H：イベント等の企画能力を得る	自分自身の取り組み(2)	① 念入りに個人案としての企画を考える。 ② 上記A②と同じ。

I：会議等での意見調整や集約能力を得る	自分自身の取り組み(8)	<p>① 会議を進めていく上で、まだまだ円滑に進めることができていない。全体の意見や疑問を多く聞いて議論することは大切だが、もっときりかえをして、スムーズに進めていくことが大事だと思っている。</p> <p>② 会議の時にノートに人の意見を書く。その上で集約する経験を積む。</p> <p>③ もっと積極的に発言したり、会議に参加する。</p> <p>④ 自分でもよくわからないです…。</p> <p>⑤ 上記①、A②、E③、E⑤と同じ。</p>
	組織の運営(2)	<p>⑧ 意見を新しく入部した子などにも積極的に求める。</p> <p>⑨ 空気作り、年上は年上で、一年は一年で、同じ学年としか話さないため、先輩後輩の差が多い(大きい)後輩が話を切り出せないような状態。</p>
	教職員の支援(1)	⑩ もう少し教職員の案も聞きたい。教職員の案がでることで、幅が広がる。
J：大学での学習から得た知識を活かす	自分自身の取り組み(3)	① 上記A①、A②、E⑤と同じ。
	組織の運営(1)	② 事務手続きのことに关してうまくみんなが把握しきれてないから。
K：事務手続きについての知識を得る	自分自身の取り組み(5)	<p>① 責任感をもって行動する。</p> <p>② 積極的に取り組む(2名)。</p> <p>③ 上記A①、A②と同じ。</p>
	組織の運営(3)	<p>④ まだやっていないというのが理由です。</p> <p>⑤ 上記J②と同じ。</p> <p>⑥ NR。</p>
L：学習に役立つ知識・スキル・体験を得る	自分自身の取り組み(3)	<p>① もっと楽しませたいから。</p> <p>② 上記A①、I③と同じ。</p>
	組織の運営(1)	③ 遊ベンチャーでの活動を大学の学習に生かすことができるのは、その人の専攻によって違ってくると思うので、何とも難しいと思う。
M：子どもに様々な経験や学習をさせる	組織の運営(2)	<p>① 子どもの気持ちになって自分だったら何が楽しいか、を日々考えていくこと。</p> <p>② 企画を子どもに楽しませることは、毎回できていると思うが、学習という観点から見るとまだまだもの足りない印象がある。もっと調べたりして、追及していけば、学習の要素をもっと含めていけるのではないかと思う。ただ、現在の遊ベンチャーのメンバーは、その辺りで意識を持って活動しているかが疑問で、統一されていない部分が多いように思う。</p>
	自分自身の取り組み(2)	<p>③ もっと子供の気持ちに近づいて企画を考えたり接したりすることが必要だと思うが、具体的にどうすればいいかというのは、よくわからない…。</p> <p>④ 上記L①と同じ。</p>
	他の学生の取り組み(1)	⑤ 学生全員が、意識し、そのための行動をおこすことが必要。

N：子どもが楽しく 過ごす機会を作る	自分自身の取り組み(4)	① 上記A②, E②, L①, M③と同じ。
	組織の運営(2)	② 上記J②, M①と同じ。

5. 学生から見た SGU 遊ベンチャー設立時の目的の達成度

Table 5には、「Ⅷ 遊ベンチャー設立の際のもともとの目的はあなたから見て達成されているか」を、「十分達成されている・達成されているが不十分・達成されていない」の選択肢によって聞いたものをまとめた。

学生の評価は「②学生の体験的学習の機会増大」では6割程度が「十分達成」との回答だが、「①地域の子どもと大学との連携」で5割台とやや下がり、「③学生がイベント・企画の計画立案・実践・評価を体験することでの教育的効果」では半数以下である。ここから、本プロジェクトが期待しているような実感を学生には持たせ得ていないことが分かる。

Table 5 学生から見たSGU遊ベンチャー設立時の目的の達成度

	十分達成	達成だが不十分	達成ない
① 地域の子どもと大学との連携	21(56.8)	16(43.2)	0
② 学生の体験的学習の機会増大	23(62.2)	14(37.8)	0
③ 学生が企画立案等を体験することの教育的効果	18(48.6)	19(51.4)	0

Ⅳ アンケート調査に見る「体験型学習」の効果と問題点

以上のアンケート調査の結果から、「SGU 遊ベンチャー」の現状とその問題点がある程度明らかになったと言えよう。学生たちは、活動を通じた子どもや学生同士の交流に最も期待が高く、かつそれについては概ね満足していると言える。つまり、期待の高さと満足度の高さは一致しており、学生側からすれば活動内容に特に大きな問題点を感じていないことが想像できる。しかしながら、SGU 遊ベンチャーを体験型学習の機会として見た場合、むしろそこに大きな問題があると言わざるを得ない。たとえば、Table 3-1に示されたように、大学の授業と活動を関連づけることについて、期待度そのものが低いという結果は、遊ベンチャーに教育的効果を求める教員側の期待と学生側の期待の間に大きな齟齬が生じていることを示唆している。特に、構成員の半数以上が、小学校教員をめざす子ども発達学科の学生で占められている事実をふまえるならば、無視し得ない点である。同様の齟齬は、期待する内容について経験年数（新人・中堅・熟練）による違いが認められなかった点についても見られる。教員側としては、活動経験の多いほど活動の主旨を理解し、大学での学習との関連を重視する学生が増えるものと期待していたが、子どもや学生同士の交流を最重視する点に変化はなかったということになる。もちろん経験年数の多い「熟練」は、中堅や新人の学生に比べて、様々なスキルを得る点につ

いて達成できていると認識していた。しかしながら、スキルは経験年数を増すことで身につけることができる部分が多く、経験年数が増えても活動のとらえ方が大きく変わることを意味しているわけではない。また Table 4にあるように、不満点の原因について「自分自身の取り組み」に帰属させる傾向があり、その対策も「積極的に」「責任感をもって」といったいわば態度主義的な対応を挙げることが中心であった。活動を改善するにも、学習の成果を活用しようとする姿勢に乏しく、自身の少ないリソースで対応しようとしているように見える。

以上、活動の内容と経過およびアンケート調査結果について報告してきた。これらを総合的に判断すると、「SGU 遊ベンチャー」は地域の子どもの対象としたものづくり教室の企画運営活動としては、かなりの成果をあげており、今後もこの水準を維持していくことができる体制を作り上げていると言えるだろう。しかしその一方で、「体験型学習」の機会として考えた場合、学習の機会であるという認識が学生の側に十分に形成されていないため、その教育的効果が不十分なままにとどまっていると言わざるを得ない。学生たちは自らの望む「体験」をいかに構築するか集中し、常にその視点から考え判断している。それゆえ、その視点から一步引いた形で、活動を学習のためのリソースとして考察の対象とすることができないのかもしれない。したがって、この点を改善するには、関係する教員が企画立案から評価に至る過程にさらに主体的に関わり、具体的な学習課題を与える、大学での学習との関連性を指摘する、新たに学んだ点について考えさせる等々といった「介入」をおこなう必要があるだろう。

最後に、本研究によって明らかになった問題点を「体験型学習」一般に敷衍しておきたい。幼児や小学校低学年における体験型学習は、記号操作の苦手な発達段階の子どもに即した学習形態であるという意味づけが可能となるが、それ以降の発達段階の児童生徒、大学生を対象とした体験型学習の場合にはおのずと異なった意味づけが必要となろう。この点については、通常の授業・講義に典型的にみられるような、記号を介した間接経験による教授の不十分さを補うためとするのが一般的なようである。つまり、体験型学習は、いわゆる「座学」にはない独自の教育効果を持つと考えられているということである。しかしながら、本研究から示唆されるのは、体験活動がねらいどおりに構成されることは体験型学習が教育効果をあげる上で必要条件ではあるが十分条件ではないということである。一連の体験そのものが教育効果を持つのではなく、学習者自らが「学習の機会」として体験そのものをとらえ直す（記号操作を介した意味づけも含む）作業があってはじめて効果を持つと考えるべきなのであろう。SGU 遊ベンチャーのように、学生が主導権を握るイベント企画の活動では特にそのような作業が困難となることが予想される。学生の自主性を最大限に生かしつつ、「とらえ直し」の作業を教員がサポートできるような体制を作ることが今後必要となってくるものと思われる。

付記：本研究は札幌学院大学研究促進奨励金（課題番号 SGU-G07-201005-03）の助成を受けた。

Appendix 1 SGU 遊ベンチャーの現在までの企画内容

04～05年度

- 「そば作り」(学生13人, 子ども5人)
- 「わたあめ&べっこうあめ作り」(学生21人, 子ども27人)
- 「スタンプラリー&アイスクリーム作り」(学生20人, 子ども19人)
- 「和太鼓演奏・体験」(学生18人, 子ども32人)
- 「ろうそく&クリスマスケーキ作り」(学生26人, 子ども52人)
- 「冬の大運動会&白玉作り」(学生22人, 子ども18人)
- 本学オープンキャンパス参加(高校生とアイスクリーム作り)

06年度

- 「ソーセージ作り」(学生66人, 子ども48人)
- 「スタンプラリー2」(学生50人, 子ども21人)
- 「肉まん作り」(学生54人, 子ども25人)
- 「まつぼっくりツリー&ケーキ作り」(学生50人, 子ども51人)
- 「楽器作りと演奏会」(学生45人, 子ども27人)
- 本学オープンキャンパス参加(高校生とアイスクリーム作り)

07年度

- 「昔の遊びを体験」(学生51人, 子ども36人)
- 「うどん作り」(学生50人, 子ども48人)
- 「スノードーム作り」(学生52人, 子ども49人)
- 「遊ベンチャー運動会」(学生44人, 子ども34人)

08年度

- 「お菓子の家作り」(学生約50人, 子ども約50人)
- 「ブルブルブラシカー作り」(学生約50人, 子ども約30人)
- 「クリスマスキャンドル作り」(学生約50人, 子ども約50人)
- 本学オープンキャンパス参加(高校生ときなこ棒作り)

※「 」は企画名, ()は参加人数をそれぞれ示す。

Appendix 2 アンケート項目

Ⅰ 遊ベンチャーに初めて参加したのはいつ頃ですか？

あなたが【 】年生の時、【 】月頃
初めての企画内容は？【 】

Ⅱ 遊ベンチャーに参加するきっかけになったのはどういうことですか？

募集チラシを見て・教員からの紹介・先輩や友人からの紹介・その他【 】

Ⅲ 今まで経験した遊ベンチャーの企画は、だいたいいくつですか？→【 】つぐらい。

その中で、最も印象に残っているものと、その理由は何ですか？

Ⅳ あなたとしてはどのようなことを期待して、遊ベンチャーでの活動に参加していますか？

(いくつでも○。一番期待しているものには◎)

A 子どもと実際に交流すること／B 子どもと交流するスキル(技術／技能)を得ること／C 多様な学部・学科・学年の学生と交流すること／D 学生同士の交流のスキルを得ること／E 大人(教職員や父母)と交流するスキルを得ること／F ものづくり等を体験すること／G ものづくり等の知識やスキルを得ること／H イベント等の企画能力を得ること／I 会議等での意見の調整や集約の能力を得ること／J 大学での学習から得た知識を活かすこと／K 事務手続き(教室等の借り出し、金銭の取り扱い等)についての知識を得ること／L 大学での学習に役立つ知識・スキル・体験を得ること／M 子どもに様々な経験や学習をさせること／N 子どもに楽しく時間を過ごしてもらう機会を作ること

Ⅴ 遊ベンチャーでの活動を通じて、現時点では、どのようなことが実際にできていると思いますか？また、そのことに満足していますか？

項目はⅣと同様。選択肢は(十分出来ている・少しは出来ている・出来ていない)および、(満足・不満・どちらとも言えない)

Ⅵ ⅤのA～Nの中で「不満」と答えたものに関してお聞きします。あなたは、それが「不満」と感じられることの「原因・理由」は何だと思えますか？理由別に、「不満」としたアルファベット記号を分類して、【 】に書き入れてください。そして、その「原因・理由」への対策・改善案(どう改善して欲しい・したいか)が考えられれば、下の□の中に入れてください。

- ☐ 教職員の支援のあり方が原因・理由と思うのは 対策・改善案は？
☐ 組織としての全体的な運営の仕方が原因・理由と思うのは 対策・改善案は？
☐ 自分自身の取り組みが原因・理由と思うのは 対策・改善案は？
☐ 他の学生メンバーの取り組みが原因・理由と思うのは 対策・改善案は？
☐ 参加している子どもたちが原因・理由と思うのは 対策・改善案は？
☐ 子どもたちの保護者が原因・理由と思うのは 対策・改善案は？
☐ その他、考えられる原因・理由と、その対策・改善案を自由に書いてください。

Ⅶ 前ページのⅤにあげられたA～Nの項目の中で、あなたとしては最初はあまり期待していなかったけれど、結果的に自分のプラスになっていると感じられる内容があれば、そのアルファベット記号を書いてください。

Ⅷ 遊ベンチャー設立の際のもともとの目的は、①地域の子どもと大学との連携、②学生の体験的学習の機会増大、③学生がイベント・企画の計画立案・実践・評価を体験することでの教育的効果、等です。それぞれの目的は、あなたから見て、達成されていると考えますか？

選択肢は(十分達成されている・達成されているが不十分・達成されていない)

なお、この質問紙への回答について、後日、より詳しくインタビューをお願いすることがあります。インタビューを受けても良いと思う方は、次の項目の【協力できる】に○をつけ、同時にお名前を教えてください。(協力が難しい場合は、お名前はいりません。)

☆インタビューに【協力できる・協力は難しい】 お名前【 】

An educational psychological study on the effectiveness of the learning through experience for the university students.

MASUDA Hiroko and KUDO Yoshifumi

In this study it was investigated that effectiveness of the learning through experience for the university students who participate in the volunteer activity with children. The students were asked on the degree of their expectation of the activity, achievement of the activity, their dissatisfaction points over the activity, and their opinion on the improvement of the dissatisfaction points. The main results were as follows: (1) students regarded “the developing rapport between students and children or among students” as the most important factor of the activity and the degree of satisfaction of the factor was high, (2) students’ degree of expectation on relating the contents learned in university with the activity were low, and (3) it was considered that there was a difference of view between the students and teachers who regard the activity as chances of the learning through experience. For the effective learning through experience, it was suggested that the necessity of the step for the students to reconstruct the activity as the chances of the learning.

Key words: the SGU-asaventure (the volunteer activity with children), the learning through experience, the activity as the chances of the learning

（ますだ ひろこ 本学人文学部准教授 人間科学科）

（くどう よしふみ 本学人文学部教授 人間科学科）