

児童の共感性を育むための e ラーニング教材の開発と評価

棚原 生磨 (NE18-0183K) , 望月 俊男

キーワード：共感性，道徳的規範知識，ゴールベースシナリオ，初等教育

1. はじめに

折川[1]によると、近年コミュニケーション不足の為に様々な問題が起きており、小学生においても友達や大人と相互交流・相互理解できない、コミュニケーション能力が不足している児童が増えてきており、そのために学級崩壊などの問題が起きていることを報告している。さらに文部科学省[2]の報告によると、道徳科目の授業日数は縮小される傾向にあり、児童が道徳について考える機会は減少してきている現状がある。本研究ではそれらの関連性に着目し、コミュニケーション能力の中でも重要な要素だと思われる「共感性」に着目し、児童の共感性の育成を目的とした e ラーニング教材を、ゴールベースシナリオ理論を用いて開発する。

2. 共感性と道徳教育

共感性に関しては様々な意見・主張があるが、認知的共感性と情動的共感性の二つの相互作用が共感性ではないか、とホフマン[3]は提唱した。また、ホフマンは、認知的な共感年齢と共に発達し社会的な交流によって発達していくことから、認知的な立場から共感性を学ぶ事は可能だとしている。つまり、共感性を学ぶための教材開発も可能ではないかと考えた。本研究ではこれらのホフマンの主張と同じように、この情動的共感性や認知的共感性の相互作用があつて共感性としている。

児童の共感性について、文部科学省[4]の小学校学習指導要領では、配慮すべき事項として「児童相互の人間関係を深める」ことが書かれている。その内容においては「相手のことを思いやり、親切にする」「だれに対しても思いやりの心を持ち、相手の立場に立って親切にする」と共感性に関する事項が記載されているが、その実態は道徳科目自体に適切な授業数が確保できず、共感性に関して具体的な教授方法や試みはそう多くない。教授方法は大きく分けるとストーリーによる感動体験からの徳目の定着、動物という触媒を用いた学び、他者との対話によって思いやりを学ぶ、などがあるが、これら 3 つの試みはいずれも学習者間の相互作用を期待して行われ、題材や教授者のスキルに依存することが多い。

3. ゴールベースシナリオ

ゴールベースシナリオ (GBS: Goal-based Scenario) とは、Roger C. Schank [5] の提唱する、行動することで学ぶシナリオ型の学習理論である。GBS 理論 (以下) は、役割・シナリオ操作・既知・カバーストーリー・学習目標・使命・フィードバック、と 7 つの構成要素から成り立ち、学習者は与えられた目標の達成に向け、試行錯誤を繰り返す、そのプロセスで必要なスキルや知識を習得していく [6]。

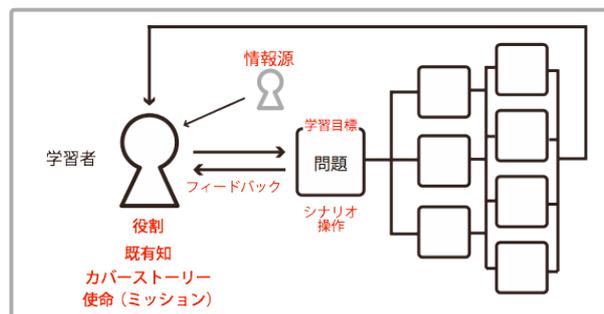


図 1 GBS 図

4. 学習コンテンツの開発と実験

4.1. 学習教材「バトンタッチ」

本教材は、ゴールベースシナリオ理論を用いたストーリーゲームとなっており、学習者は主人公になりきってストーリーを進めていく。運動会実行委員長に任命された主人公は、運動会を成功させるために奔走するが、様々な問題が起きてしまう。その度に選択肢が表示され、学習者の選択によって主人公の行動が決まる。そのフィードバックによって、共感性について体験的に学んでいくことができる。

4.2. 授業実践

茨城県内の公立小学校 5 年生 42 名 (男子 24 人・女子 18 人) を対象に、総合的な学習の時間に本教材を使用していただいた。授業時間は 45 分間、6 限目は 1 組 (男

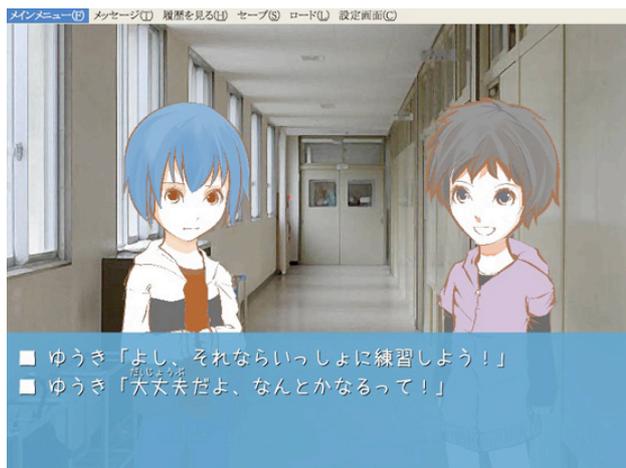


図 2 ゲーム画面

子 12 人・女子 9 人), 7 限目は 2 組 (男子 12 人・女子 9 人) の 2 クラスに実施した. 評価には, 角田[7]が作成した共感経験尺度を, 小学生が理解できる文章に改変したものをを用いた. この尺度は共有経験尺度と共有不全経験尺度の二種類の質問をそれぞれ 9 問用意し, 7 件法で採点を行う形式になっている. 児童は朝の会の時点で目的を教えずに作成したアンケートに回答した. また, 本教材の使用後にもう一度アンケートに回答した.

6. 分析と考察

42 名 (男子 24 人・女子 18 人) から得られたデータのうち, データに不備のあった生徒を除いた 40 名を有効回答として, 各問題の平均値を求めた. そこから前後のアンケートの差を求め, どのくらい共感性が高まったのかを一つの指標として表したのが図 3 のグラフになる.

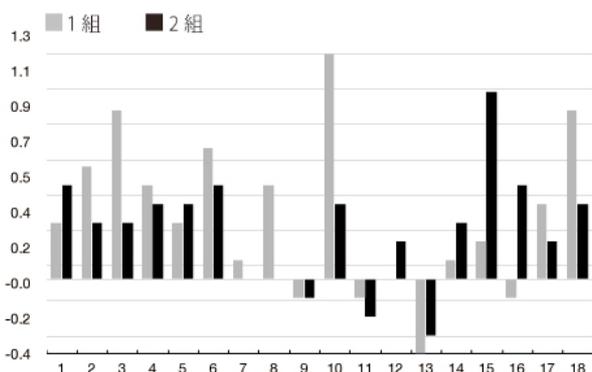


図 3 アンケート回答値の変化

本教材を使用して共感性が高まるとグラフはプラスに伸び, 逆に低下した場合はマイナス方向に伸びている. まず, グラフから全体的に点数が向上していることが分かる. 特に注目したいのが大幅な成長を見せている 6・

15・18 番である. 当該設問は, 「6.けがしてしまい, いたがっている友達があったとき, 自分もその友達と同じように苦しい気持ちになると思う」「15.友達が楽しい気持ちになっているときに, 友達がどのくらい楽しいか考えるようになると思う」「18.悲しんでいる友達がいたら, その人がどんな気持ちで悲しんでいるのかを, 考えようという気持ちになると思う」など, 本教材にその設問に類似したシナリオが存在しているものであった. 本教材を使用した一定の効果を示していると考えられる.

逆に点数が低下したのが 9・11・13 番である. シナリオには盛り込まれていないことが要因と思われる.

7. 結論と今後の課題

本研究では, GBS 理論を用いて共感性を育む e ラーニング教材を開発し, 授業実践を通してその有効性を示した. 道徳教育の現場では, 共感性が試される場面をロールプレイやディスカッションで作り出すことはできても, リアルな現場に遭遇することは少ない. こうしたフィードバックが得られる教材を用いることで, あらかじめ対処方法などを学んでおくことは有意義なことであると考ええる. また, 本研究では角田が制作した共感経験尺度を元にアンケートを用いて評価を行ったが, 統計的な分析を行うことができず, 結果に十分な信頼性を得られているとは言えない. さらに, 共感性という行動規範に関する学習は長期的な反復学習が必要と考えられ, さらなるストーリーや機能の充実を図る必要がある.

参考文献

- [1] 折川司 2006 子どものコミュニケーション不全と想像力の低下 金沢大学語学・文学研究, 34, 7-17
- [2] 文部科学省 2004 道徳教育推進状況調査結果 http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/16/11/04110503/002.htm
- [3] Hoffman, M. L. 1987 "The contribution of empathy to justice and moral judgement." In N. Eisenberg, & J.Strayer (Eds.), *Empathy and its development*. New York: Cambridge University Press. pp.47-80
- [4] 文部科学省 2003 小学校学習指導要領
- [5] Schank, R. C., Berman, T. R., & Macpherson, K. A. 1999 "Learning by Doing" In C. M. Reigeluth (Ed.). *Instructional-Design Theories and Models Vol.2: A New Paradigm of Instructional Theory*. Mahwah, NJ: LEA, pp161-181
- [6] 根本淳子・鈴木克明 2005 ゴールベースシナリオ (GBS)理論の適応度チェックリストの開発 日本教育工学会論文誌 29(3), 309-318
- [7] 角田豊 1994 共感経験尺度改訂版(EESR)の作成と共感性. の類型化の試み 教育心理学研究, 42, 193-200