

2022年度

修士学位請求論文要旨

協働学習における生徒の異質性の認識と理解を促す

カードゲーム型教材の開発と評価

国際日本学研究科 国際日本学専攻

多文化共生・異文化間教育学研究領域

4911213006 柴田 恒

学校教育では、生徒が多様な価値観や考え方を理解し、協働的に学びに向かうことが求められている。新学習指導要領への移行にあたり、協働的な学びがより一層重視され、多様な価値観や考え方を持つ生徒間での交流を通じた学び合いが求められるようになった。しかし、価値観や考え方の異なる生徒同士が協働学習を行う上で、考え方や価値観の違いが協働を阻害することがある。こうした他者との葛藤を乗り越え、活発な協働学習を実現していくために、生徒1人ひとりが協働学習における自他の価値観の違いを認識し、それを理解していくことが重要となる。

本研究では、協働学習に取り組む上で生徒がそれぞれの異質性に気づき、理解するきっかけづくりとしてのカードゲーム型教材を開発しその評価を行った。評価では、まず研究対象となる生徒の協働学習に対する認識に関して質問紙を用いて調査した。そして、開発したカードゲーム教材の体験が協働学習における他者の異質性の認識と理解にどのような影響を与えるのかについて会話分析を用いて調査した。それらの結果から、開発したカードゲーム型教材の体験が他者の異質性を認識し、理解を促すことに繋がったのか及び異質性を理解する契機となった要因について考察した。

第一章では、本研究の背景・目的・意義について述べ、学校教育において協働学習が重視される現状と、活発な協働学習を実現する上で欠かせない異質性に着目する意義について触れている。協働学習に対して生徒1人ひとりが考えていることは実に多様である一方で、そうした個人間の考え方・価値観の違いは目に見えづらいものである。こうした目に見えづらい違いを可視化して認識し、理解することで協働学習を円滑に、そして活発に進めることができることを論じた。本研究ではそうした目に見えづらい生徒1人ひとりの持つ多様な価値観・考え方を異質性と捉え、その認識と理解を目的としたカードゲーム型教材の開発に着手するに至ったことを示した。

第二章では、協働学習が重視されるようになった過程を概観し、学校教育における協働学習の現状と課題を明らかにした。19世紀末から20世紀のアメリカにおける新教育運動を代表するデューイを起源としてアメリカから導入された協働学習の考え方は、2002年4月に施行された学習指導要領において、注目されるようになった。その後、教育学の分野で研究が盛んになり、協調学習や協同学習、共同学習、協働学習といった多様な定義が生まれている。本研究では、その中でも①自他の多様な価値観や考え方を組み合わせ、新たな価値づくりを目指す学習活動、②グループの成員が対等な関係で関わり合う学習活動に重きを置く協働学習に焦点を当てている。また、異質性についての定義についても概観し、生徒の個性や習慣、社会文化的背景、価値観といった目に見えづらい違いを異質性と定義することとした。こうした異質な他者との協働学習が高い教育効果をもたらすと期待されている一方で、教師は、協働学習の土台となる生徒間の人間関係を作り、それが互いに学び合う機会につながるかという不安を抱えている。さらに生徒は、グループ作りにおいて仲間外れにされることへの心配、出来る人への気後れ、意見を述べないメンバーがいて協働学習が不活性化する場合等における学習の成立への影響についての不安を抱えていた。そのため、協

働学習を行う上ではグループを構成する成員間の関係性作りや成員の多様な考え方を理解する環境作りに着目した。

第三章では、異質性の認識と理解を目的としたカードゲーム型教材の開発における理論的枠組み及びその概要について述べた。本研究では、自己開示と振り返りを軸とする構成的グループエンカウンター（structured group encounter：以下、SGE）を枠組みとして、開発を進めた。目に見えづらい生徒の多様な考えを自己開示によって表現させ、感じたことや考えたことを比較する振り返りを通して自他の価値観の違いを認識し理解を促す SGE は、協働学習に対する目に見えづらい異質性を可視化しその理解を目的とする本研究と親和性が高い。SGE の中でも優先順位という形で目に見えづらい生徒の価値観を可視化できる点及びテーマを実際の協働学習場面にすることで具体的なイメージを持たせ、具体例を交えながら対話できるテーマの自由性という2点から無人島 SOS というエクササイズを参考とし、開発を行った。

第四章では、研究の目的及び教材の評価によって明らかにする点について先行研究での議論に位置付け改めて記述し、その学術的意義及び実践的意義を含めて明記した。

第五章では、調査対象、調査方法、分析方法について示した。本研究では都内私立高等学校に在籍する高校生を対象とした。実践では、実際の授業で活用できるよう振り返りを含め実践時間を 50 分間で設定し、①導入→②ルール説明→③教材の体験→④振り返り→⑤質問紙の記入の順で実践を行った。調査・分析方法としては、協同作業認識尺度を参考に開発した質問紙を用いて、協働学習に対する生徒の認識を調査した。その上で、ゲーム教材を体験する2つのグループの会話を分析し、ゲーム教材の体験を通して異質性の認識及び理解が見られたか、さらに理解の契機となった要因について調査した。

第六章では、質問紙調査の結果及び会話分析の結果を示しながら、①本ゲーム教材の体験を通して異質性の認識及び理解が見られたか、②理解の契機となった要因について考察した。①に関して質問紙調査から明らかになったことは、調査対象者となった全 105 名のうち、75 名（71%）の生徒が本ゲーム教材の体験を通して他者の異質性を認識することができていた。また会話分析から明らかになったこととして、協働学習における価値観の違いを優先順位という形で表現させることで、生徒は協働学習に対する他者の異質性を認識することができていた。さらに、それぞれの生徒が自分の並び替えた順番を発表した後に理由を説明することで、各価値観カードの優先順位が同じでも異なる考え方を持っていることに気づき、自分にはなかった視点を持つという異質性への認識が確認された。②に関しては会話分析から、（1）他者の視点を想像、（2）違いの背景への関心、（3）対立を楽しめる活動の3つが他者の異質性を理解する上で重要な役割を果たしていることが明らかになった。（1）他者の視点を想像に関して、もし〇〇だったら…と、自分の思考枠組みから脱却し、他者の視点から物事を考える機会が異質性を理解するきっかけとなっていたことが分かった。（2）違いの背景への関心では、相手の持つ価値観に対して WHY? の質問を尋ねることで、自分と他者の価値観の違いを認識し、他者がなぜそう考えるのかを知ること

で他者の異質性を理解する契機となっていたことが明らかになった。(3) 対立を楽しめる活動では、協働学習に対する自他の価値観の違いが葛藤となり対立を生むこともあるが、そうした対立を楽しみながら乗り越えていくことで、自分と異なる価値観を否定せずに受け入れることに繋がり、それが異質性の理解のきっかけとなることが示唆できた。以上の結果から、本研究において開発したゲーム教材は、他者の異質性を認識し、理解するきっかけづくりとして効果があることが確認された。

最後に第七章では、第六章で明らかになったことの総括と研究上の課題について述べた。本カードゲーム型教材を体験した生徒が数週間、数ヶ月後に他者の異質性理解に関してどのような変化があったのかについて調査することができなかつたため、長期的な視点でゲーム教材の効果について調査することが必要となる。また、1コマ 50 分の中で行われたが、グループ内での合意形成まで達成できていないグループや、振り返りが不十分なグループが確認されたため、実際の学校現場での活用を目指し教材内容及び進行方法に修正を加える必要があるだろう。