

視点の違いによる疑似体験効果の検討

2110064 武田 匠平 (齋藤研究室)
初等教育教員養成課程 情報選修

1. はじめに

体験活動は以前から教育の現場で活用されてきた。文部科学省(2008)の定義によると、体験活動には大きく分けて「直接体験」「間接体験」「疑似体験」3つがある。「直接体験」は言葉の通り、教材題材をそのまま体験することである。「間接体験」はビデオや音声などを用いて、体を動かすことはないが体感的に学ぶことである。そして、「疑似体験」は直接体験により近づけた教材を用いることで「間接体験」よりも体験的に学ぶことができるようにした教材である。田中(1994)は、教育における疑似体験教材の目的を以下の4つに整理した。

- (1) シミュレーションによるモデル操作によって、概念や原理の習得を行わせる。
- (2) ある一定の学習の文脈や雰囲気を提供する。
- (3) 直接体験の代行をする。
- (4) 直接体験の準備学習を行わせる。

本研究では、疑似体験の効果について検討する。

2. 背景と目的

背景

山本・白崎・牧野(2002)は、中学2年生を対象にコンピュータウイルスを体験的に学習する「情報とコンピュータ」の授業実践を行った。ウイルスメールを受け取る疑似体験を行う実験群と、行わない統制群を比較した。事後テストの結果、実験群の方が正答率や記述内容が高かった。疑似体験により、実験群のほうが危機意識が高まり、意欲的に取り組む姿勢が見られたためと推察している。

竹田・兼光・太湯(2001)は、高齢者疑似体験による高齢者理解について実施時期による学習効果の違いを検討した。1群では介助実習、講義、高齢者疑似体験の順で行い、2群では高齢者疑似体験、介助実習、講義の順で行った。レポートによる学習の比較を行ったところ、有意差は見られなかったが、学習群それぞれによって傾向が異なる点がいくつか見られた。

目的

先行研究では、疑似体験の効果、体験の有無

や体験の順序について検討してきた。本研究では、先行研究であまり着目されてこなかった、疑似体験の体験対象の違いとして視点の違いについて検討する。本研究を行うことで、疑似体験を通じた視点の異なる学習から得られる学びの違いについて明らかにし、他の疑似体験教材において望ましい学習効果を得る指標となることが期待される。

3. 教材

題材は複数の視点を持ち、電子機器を用いることで直接体験に近い疑似体験ができる「ネットいじめ」を取り上げる。本調査では、いじめにおける被害者と観衆(以下、加害者)の教材を作成した。疑似体験における視点の違いを比較するために、調査に用いる紙教材と疑似体験教材を開発した。



図 1: 疑似体験教材

開発した教材を図1に示す。教材はボタンのクリックでシナリオ画面の進行とイラスト、メッセージアプリ画面が連動して動作する。また、グループの作成やメッセージの入力などがあることで、紙教材に比べて「ネットいじめ」を体験的に学べるようになっている。

4. 調査

調査計画

調査は、視点の違い(被害者視点・加害者視点)と学習の違い(紙教材・疑似体験教材)による2要因参加者間計画で実施した。

参加者

大学生62名(男性34名、女性24名)が調査に参加した。参加者はランダムに各群に割り当てた。

手続き

紙教材の参加者にははじめに、本調査の流れを指示した用紙1枚と、紙教材の用紙6枚を配布した。調査方法についての説明後、事前アンケートの回答を実施した。事前アンケート回答後、5分の間、紙教材の内容を熟読した。5分経過後、読み終えた参加者から順次事後アンケートに回答した。事後アンケートの回答が終了した参加者から提示した用紙を回収し、調査を終えた。

疑似体験教材の調査参加者には、始めにコンピュータの起動とインターネットへの接続を指示し、本調査の流れを指示した用紙1枚を提示した。調査方法についての説明後、事前アンケートを実施した。アンケート回答後、それぞれに疑似体験ソフトを配布し、開始した。参加者は体験終了後、事後アンケートに回答した。事後アンケート回答後、提示した用紙を回収し調査を終了した。

5. 結果と考察

事後アンケートの結果から表1の項目において有意差が見られた。

表 1: 調査結果の概要

アンケート項目	結果
被害者の心的ダメージ	体験教材 > 紙教材
加害者の罪悪感	加害者視点: 体験教材 > 紙教材
学習者への影響	加害者視点 > 被害者視点
学習の積極性	体験教材 > 紙教材
	被害者視点 > 加害者視点

この結果から、視点の違いおよび体験の有無について考察する。視点の違いにおいて、「加害者の罪悪感の大きさ」が加害者視点の方が被害者視点より有意に高くなっている。加害者の立場を学んだことで加害者のいじめに関わる葛藤を知ることができたからだと考えられる。また被害者視点の参加者の自由記述において「集団」や「彼ら」といった加害者側全体を1つのグループとして捉えている単語が多くあった。被害者視点では本教材では描かれなかった加害者側の主犯格と観衆が同一に見ている。その結果、加害者が集団でやっているため、罪悪感を抱きにくかったのではないかと参加者は考えたと思われる。「学習の積極性」の点では被害者視点の方が有意に高い。これは被害者視点の方が加害者視点よりも狭い範囲での情報が多く手

に入りやすい視点だからと考えられる。ひとつの視点を深く学習していくため、学びやすく、学習したと感じやすかったのではないかとと思われる。

学習の違いにおいては「被害者の心的ダメージの大きさ」や「学習者への影響」といった点で疑似体験学習が紙教材よりも有意に高かった。やはり、教材を体験的に学ぶことは学習内容のイメージを明確なものにし理解しやすいものにすることができる。しかし、一部の参加者には選びたくない選択肢のみのときに、選ばなければならないことが罪悪感につながったというものもある。確かに高い効果を得ることができるかもしれないが、学習者へのフォローが必要な場合があることを留意点にとどめなければならない。

また、視点の違いと学習の違いの相互作用として「被害者の心的ダメージの大きさ」において加害者視点における体験教材が紙教材よりも有意に高い結果となった。疑似体験教材を通して、体験的に学ぶことで加害者視点の参加者は被害者に対しての罪悪感が増し、心的ダメージを大きく見ることになったのではないかと考えられる。

6. おわりに

本調査の結果、視点の違いおよび体験の有無、そしてそれらの相互作用が明らかになった。

本調査における今後の課題として、より実践的な教材の開発および検討が必要と考えている。今回の調査では視点の違いによる被害者や加害者に対する感情や学習者自身に対する影響を検討した。しかし、学習効果については十分な結果が出ず検討ができていない。本教材をより改善し、授業実践を実施し、視点の異なる学習によって、学びがどう変化していくのかをより詳細に検討する。

参考文献

- 竹田 恵子・兼光 洋子・太湯 好子 (2001). 原著;高齢者疑似体験による高齢者理解の可能性と限界: 実施時期による学習効果の違い. 『川崎医療福祉学会誌 = Kawasaki medical welfare journal』, 11 (1), 65-73.
- 田中 博之 (1994). 疑似体験型ハイパーメディア教材の開発研究: 教材設計モデルと表現技法の構成. 『視聴覚教育研究』, 47-63.
- 文部科学省 (2008). 『体験活動事例集—体験のススメ [平成 17、18 年度豊かな体験活動推進事業より]』, http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/04121502/055/003.htm.
- 山本 利一・白崎 清・牧野 亮哉 (2002). コンピュータウイルスを体験的に学習する「情報とコンピュータ」の授業実践. 『教育情報研究: 日本教育情報学会学会誌』, 17 (3), 75-81.