様式 9-1

小学生の英語学習への価値理解および動機づけの向上を目指した哲学対話の実践

三和秀平（信州大学 教育学部 准教授）

【研究の目的】

近年の学習指導要領の改訂に伴って，学ぶことで「何ができるようになるか」といった観点が重要視されている。そのような観点を促すために，学習内容と日常生活やキャリアとのつながりを考える介入（利用価値介入）に注目が集まっている。本研究ではその介入に哲学対話の手法を取り入れ，対話を通して学習内容の価値を考える取り組みを行う。対話にあたっては，英語に着目して「どうして英語を勉強するの」という問いで対話を行った。また，対面での実施に加え，通話アプリやゲーム（マインクラフト）のアバターを使った対話など様々な手段を用いて行った（結果は Figure 1）。

【研究 1　web 調査による項目の選定の有用性を考えることの効果】

web 調査によって調査項目を選定するとともに，有用性を考えることで価値の理解が促進されるかを検証した。その結果，有用性を考えた群（思考群）は考えていない群（対照群）よりも価値の得点が高かった（*ds*= 0.20 – 0.22）。

【研究 2-1，2-2　対面による哲学対話で英語学習の有用性について考える効果】

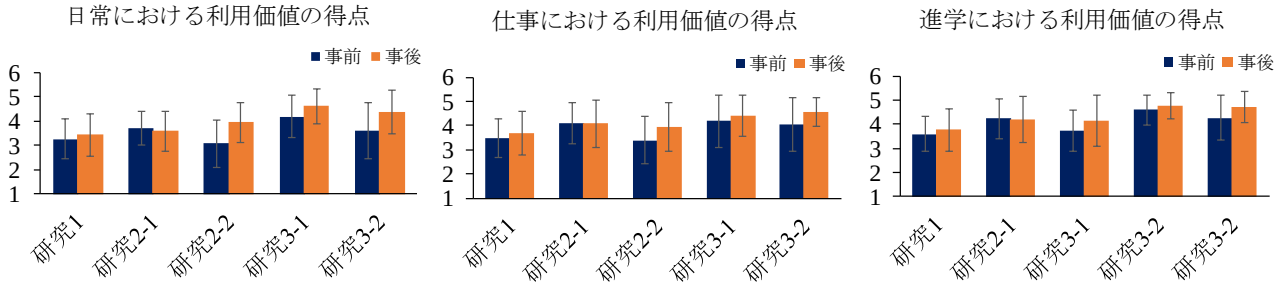
研究 2 では小学生を対象に対面で「どうして英語を勉強するの」という問いについて対話を行い，価値の理解が促進されるかを検討した。子どもが 4~5 名，大学生が 2 名程度のグループを作り，大学生のファシリテーションのもと，グループごとに上述の問いについて対話をした。研究 2-1 では pre-post デザインで検証した。その結果，価値の得点の向上はみられなかった（*ds* =−0.21 – 0.04）。研究 2-2 では効果測定の方法を変更し，同様の効果を介入後に介入前の考えを想起して回答する retrospective pre-post デザインで検証した。その結果，3 つの側面の価値の得点の向上がみられた（*ds*= 0.47 – 0.96）。

【研究 3-1，3-2　オンライン上での哲学対話で学習の有用性について考える効果】

研究 3-1 ではオンラインで対話を行い，その効果を検証した。小学生は教室に集まり，通話アプリ（zoom）を大画面のモニタに映して大学とつなぎ，大学生のファシリテーションのもと対話を実施した。なお，参加者の多くが低学年であったことを踏まえ，英語に限定をしないで，勉強をする意義についての対話を行った。その結果，日常生活における価値については得点の向上がみられた（*d* = 0.60）が，仕事や進学における価値の向上はみられなかった（*ds* = 0.24, 0.30）。研究 3-2 ではマインクラフト上でアバターによる哲学対話を実施した。その結果，価値の得点の向上がみられた（*ds*= 0.43 – 0.72）。

【まとめ】

結果は測定方法に依存する部分はあったものの，全体的に「どうして（英語を）勉強するの」という問いで対話をすることで学習内容の価値理解が促進される傾向となり，学習の意義について考えることの重要性が示された。また，対話を通して子どもの勉強に対する様々な語りを得ることができた。語りは対話の事例集としてまとめ，より良いファシリテーションのための資料としていくことが望まれる。



Fugure 1　各研究における利用価値の得点
注1）研究1は左が対照群，右が思考群
注2）研究2-1, 3-1はpre-postデザイン，研究2-2, 3-2はretrospective pre-postデザインを採用
注3）エラーバーは標準偏差

左が研究 2 の抜粋の動画
右が研究 3-2 の抜粋の動画

Figure 2 研究 2 の様子

Figure 3 研究 3-1 の様子

Figure 4 研究 3-2 の様子

共同研究者：
青山拓実（信州大学）
山本大貴（信州大学）
松島恒熙（信州大学）
解良優基（南山大学）