



## 英語学習における「心理的安全性」を担保するゲーム手法のモジュール化とその効果について

武庫川女子大学 経営学部

教授 西道 実

### □ はじめに:

組織行動分野では自分らしく働ける環境が自らのチームにあることを Edmonson (1999) は心理的安全性と呼び、Google はこの概念を生産性向上に役立てている。他方、学習分野では、Learning-Centered teaching の一環としてグループワークを取り入れた学習効果が注目され、英会話能力の向上には、学習者同士が会話練習の反復を重ねることの教育効果を示す先行研究がある。ところが、英会話学習でのグループワークを観察すると、学習者同士の会話練習では、他者の反応に怯えたり、羞恥心を感じたり、表現を控えたりする態度—いわゆる「心理的安全性 (Psychological Safety) が担保されない状態」—が散見される。これは、英会話学習の反復を阻む原因になると考えられるため、心理的安全性を考慮した手法の採用が望まれると考えた。

### □ 目的:

本研究では、英語学習の初期段階における学習意欲の醸成に資するべく、体験学習の前半に「心理的安全性」を担保するゲーム手法を導入し、その効果を検討した。研究当初は、対面でのワークショップを計画していたが、コロナ禍の影響で、何度も「計画・中止」を繰り返したため、事前の策としてリモートでのワークショップに切り替えて実施した。

### □ 実施と結果:

#### 1) 英語を話す場面での「心理的安全性」に関する

### 要因探索のための質的研究

心理的安全性を担保するゲーム手法をモジュール化するため、英語指導者3名を対象に質的な探索を行った。探索対象は、初期英語学習者がチーム学習の場面で感じる、心理的安全性の阻害/促進要因についてである。探索時に参照した Edmonson の測定尺度は、「仕事」に携わる成人向けのため、小中学生向けに「学習」を扱うことを加味し、7つの尺度について、「仕事」を「学習」に置き換え、短時間の単発プログラムの実施を念頭に置き検討を行った。

<心理的安全性測定尺度 (Edmonson による) >

- ① ミスをする、たいてい非難される。
- ② 課題や難しい問題を指摘し合える。
- ③ 自分と異なるということを理由に他者を拒絶することがある。
- ④ リスクのある行動をしても安全である。
- ⑤ 他のメンバーに助けを求めることは難しい。
- ⑥ チームメンバーは誰も、自分の仕事を意図的におとしめるような行動をしない。
- ⑦ 仕事をするとき、自分のスキルと才能が尊重され、活かされていると感じる。

#### 2) モジュール化されたゲーム手法の試行実施と効果の観察

上記の探索により得られた心理的安全性の阻害/促進要因と心理安全性尺度の要素を総合して、モジュール作成の骨子を5項目に整理し、プログラムを実施した。対象は、小学校3年生～中学1年

(英語学習習熟度が初期段階と想定される児童・生徒を対象)の計6名(1回3名で実施)に対し60分のプログラムを実施した。各モジュールの具体的内容と観察結果は以下の通りである。

モジュールⅠ：関係性の懸念を想起させないように、日常コミュニケーション場面とは異なるルールで取り組む「ゲーム」であることを参加者に強く印象づける(心理的安全性尺度③④⑤に関連)。具体的には、対象者全員に扮装グッズを送付し使用を促した。結果は、実施中に自ら手に取ってつけていたのは6名中1名のみであった。

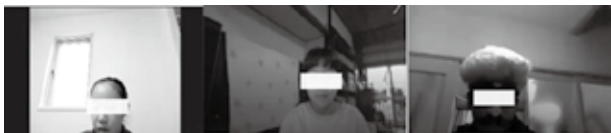


図1. 参加者の様子

モジュールⅡ：発話によるコミュニケーションだけではなくジェスチャーや表情によって伝える態度を常に持ち続ける「しかけ」をつくる。具体的にはリモート実施を勘案し、手を使ったジェスチャーを設定したものの、英語の発話に集中してしまい、あまり使われなくなった。

モジュールⅢ：参加者同士の違いを敢えて楽しめるトピックを選択する(心理的安全性尺度③に関連)。参加者が話したいトピックを選んだため、発話者は懸命に取り組み、聞き手もそれに対し傾聴する様子が観察された。

モジュールⅣ：英語の学習習熟度の違いによる発話量の差を最小化させる(心理的安全性尺度①⑦



図2. 単語カード例

に関連)。英語学習習熟度の相違を乗り越えて学習し続ける意欲を失わせない単語カードを提供した。基礎的内容に加えて、参加者の慣れ親しんだ単語／好きな単

語／予想外の単語のカードを用意しておくことにより、発話がスムーズになった。

モジュールⅤ：初期英語学習時につまずきやすいポイントに対策を組み込む(心理的安全性尺度①に関連)。具体的なモジュールⅤの内容は、英語の語順を理解し、その語順に慣れるためのイラストつきレクチャーを提供した。知識としての発見感があったという評価を事後に得た。さらにモジュールⅣおよびⅤの組み合わせプログラムとして英語の語順に慣れる語順トレーニングゲームも提供した。他の参加者と協働して半自動的に文章を創出することで奇想天外な意味が生じ、飽きずに繰り返し取り組む様子が観察された。



図3. 物語仕立イラストつきレクチャー例

□考察：

心理的安全性との関連でゲーム化したモジュールは、Ⅰ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴであった。Ⅰを除いて積極的取り組み姿勢が観察された。Ⅰについては、日常の会話場面との乖離があり、リモート状況ではその乖離を埋める介入が不十分であったと思われる。他方、リモートと対面という文脈の違いを加味しても、モジュールⅢ、Ⅳ、Ⅴは学習への積極的取組姿勢を促したと考えられる。つまり、これらのゲーム手法は、グループでの英語学習時に生じる心理的安全性への懸念を払拭することに貢献できる可能性がある。