

古典学習の理解・記憶に及ぼす漫画の効果

佐藤 公代

(教育心理学研究室)

(平成9年9月30日受理)

Effects of Comic on Comprehension and Memory in Classical Learning

Kimiyo SATO

問題と目的

佐藤(1997)の結論「少ない時間で学習しようとする場合にのみ漫画が役に立つ。」において、既存の知識の少ない方が、学習漫画の効果を容易にしていることから、今回は、高校生にとって、にがてと思われる古典学習を教材にして、文法、心情理解、内容理解について、漫画をそえる場合と本文のみの場合とを比較検討する。

仮説は、次の通りである。

①学習漫画群の方が、本文群よりも、心情理解、内容理解において、古文の得点、再認テスト得点が高いであろう。

方 法

1) 実験期日：1996年11月8日～12月9日

2) 被験者：岡山県立H高等学校2年生65名、愛媛県の私立M大学1回生172名、総計237名。

3) 実験材料

①事前アンケート

古文や枕草子の好悪、枕草子に関する知識3問、現在の古文の学力、大問3問で計17問

②古文の問題

清少納言著『枕草子、七段、「うへに候ふ御猫は」』の学習漫画は、「コミグラフィック日本の古典4枕草子」(辻真先構成、矢代まさこ作画、1991)の中から、7ページ使用し、文法問題3問、心情理解、内容理解の問題が各1問ずつである。

③再認テスト

2週間後に、②古文の問題と同様のものを行なう。

④事後アンケート

感想などを調べるためのもので、3件法で、自由記述欄ももうけた。

4) 手続き

①②③④の順で行ない、所要時間は約40分。再認テストがあることは伝えていない。

5) 条件群

無作為に同数ずつ、次の2群に分ける。

I群：本文と学習漫画を用いる群（学習漫画群）

II群：本文のみを用いる群（本文群）

6) 結果の処理方法

①, ④の質問項目は、質問内容別に人数とその割合を算出する。①の枕草子の知識についての質問は1問につき3点、現在の古文の学力に関する質問は小問1問につき2点、②, ③は1問につき6点を与える。

結果と考察

「古文が好きか嫌いか」「枕草子が好きか嫌いか」において、どちらも全体で約77%の者が「嫌いである」と答えている。枕草子に関する知識の得点は、高校生でも大学生でも条件間で差はみられず、現在の古文の学力点は、高校生では有意差がみられず、大学生では、本文のみの群が5%水準で有意差がみられる。

Fig. 1 に古文の問題の全得点の平均を示す。

Fig. 1 から、t検定の結果、古文の問題では、高校生で1%水準、大学生で0.1%水準で、学習漫画群の方の得点が有意に高い。

Fig. 2 に再認テストの全得点の平均を示す。

Fig. 2 から、高校生では有意差が認められず、大学生に1%水準で学習漫画群の方の得点が有意に高い。

Fig. 3 に古文の問題の各得点の平均を示す。

Fig. 3 から、古文の問題では、文法得点において有意差はみられないが、高校生、大学生とも、心情理解、内容理解において、0.1%水準で、学習漫画群の方の得点が有意に高い。

Fig. 4 に再認テストの各得点の平均を示す。

Fig. 4 から、文法得点に有意差はみられないが、心情理解得点では、高校生において5%

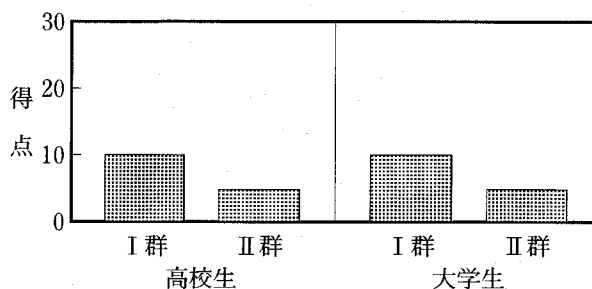


Fig. 1 古文の問題の全得点の平均

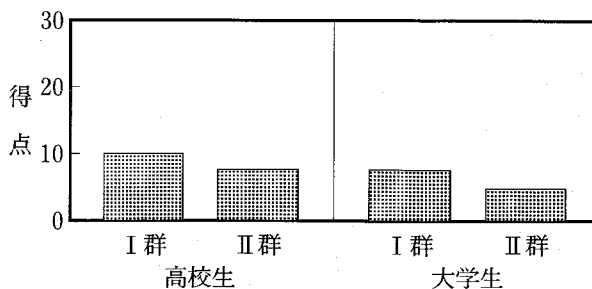


Fig. 2 再認テストの全得点の平均

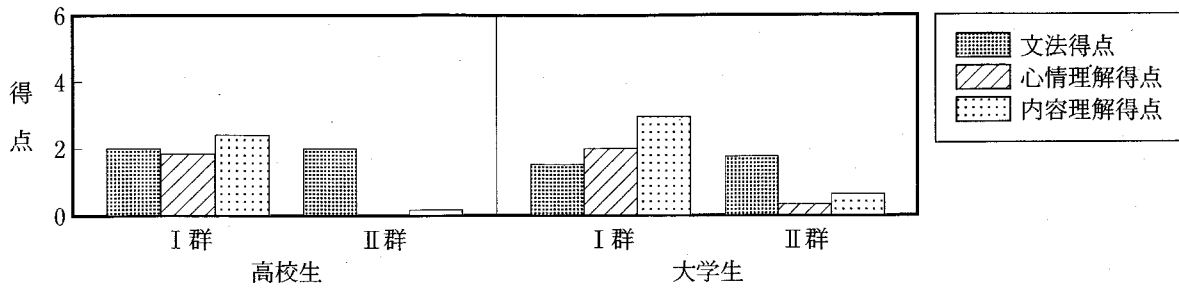


Fig. 3 古文の問題の各得点の平均

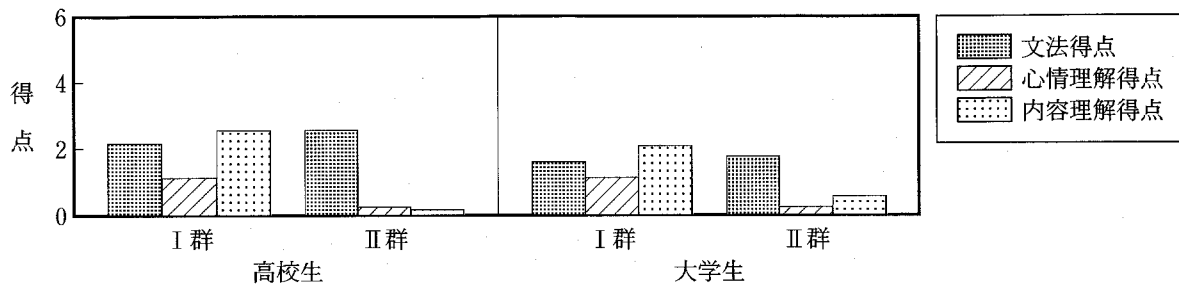


Fig. 4 再認テストの各得点の平均

水準，大学生において0.1%水準で学習漫画群の方の得点が有意に高い。内容理解得点では，高校生，大学生とも0.1%水準で学習漫画群の方の得点が有意に高い。

事後アンケートにおいて，全体的にすべての質問でマイナスイメージの解答が多い。特に，大学生では「難しかったか」「自分にはできなかったと思うか」「古文が好きになったか」「古文が嫌いになったか」「アンケートの協力はかったると思ったか」「つまらないと思いながら協力したか」「2回目までに勉強をしたか」「他の古文も読みたいと思ったか」「実際に読んでみたか」の質問にマイナスイメージの解答が多い。高校生では「古文が好きになったか」「古文が嫌いになったか」「アンケートの協力はかったると思ったか」「つまらないと思いながら協力したか」の質問でプラスイメージの回答が多い。解答に対する主観的評価でも高校生の方が良いイメージを抱いているので，現在，古文の学習を必要としている高校生には，比較的問題解答の意欲があるが，古文の学習を必要としない大学生には意欲がみられない。そして，高校生では，学習漫画群の方が本文のみの群よりも，比較的，プラスイメージの解答が多い。

よって，仮説①は，再認テストにおいては，大学生のみに支持され，残りはそのまま支持されている。

以上から，古文を理解する際，学習漫画を用いることの効果，さらに，2週間後の記憶保持については大学生に効果がある。

引用文献 (4)に引用されている文献を除く)

- 1) 向後智子 1996 漫画が学習内容の直後，遅延再生に及ぼす効果 日本教育心理学会第38回総会発表論文集 94-95
- 2) 三谷栄一，峯村文人，斉藤義光，平塚寛次郎編集 1988 大修館国語要覧 大修館書店 360-377
- 3) 日栄社編集所編 1955 新・要説枕草子 日栄社 53-68

- 4) 佐藤公代 1997 学習漫画理解に及ぼす「漫画表現」の役割—説明文章との比較において— 愛媛大学教育学部紀要 第I部 教育科学 第43巻第2号 85-95
- 5) 辻真先構成 矢代まさこ作画 1991 コミグラフィック 日本の古典4 枕草子 暁教育図書

付 記

実験者の片山真紀氏, 岡山県立林野高等学校の校長先生及び上原正之先生, 松山大学の塚本三朗先生及び被験者の皆様にいろいろお世話になりました, 心より深く感謝致します。