

ほめ言葉とフィードバックによる課題遂行の変化 —計算課題とパズル課題を用いた検討—

○名取洋典 (いわき明星大学)

大野聖太郎 # (国立武蔵野学院附属児童自立支援専門員養成所)

キーワード: ほめ言葉, フィードバック, 課題遂行

目 的

課題遂行を促す目的で「ほめ」が用いられることがある。しかしながら、「ほめ」は常に有効に機能するとは限らない。高崎 (2011) は、インタビューデータの分析を行い、ほめが効果的でなかった状況として、ほめる側とほめられる側の考え方にずれが生まれる 8 つのパターンを見出している。

本研究では、100 マス計算課題とパズル課題を用いて、会話の中でほめることが、課題遂行に有効に機能するのか明らかにすることを目的とした。加えて、結果のフィードバックの効果と比較検討を行った。

方 法

実験参加者 東北地区の私立大学の大学生 40 名 (男性 22 名, 女性 18 名, 平均 20.90 歳, $SD=1.37$)。

実験条件 ほめ言葉 (あり・なし) × フィードバック (あり・なし) の 4 条件に、10 名ずつの参加者を無作為に割り当てた。

実験課題 引き算を行う百マス計算とラッキーパズル (はなやま株式会社) を用いた。

実験手続き 先に計算課題、後にパズル課題の順で、個別の実験を行った。

計算課題では、「計算方法は (縦) - (横) であること」「計算の向きは縦方向、横方向のどちらへ行ってもよいこと」を伝え、質問の有無を確認した後、参加者には計測時間を伝えず、3 分間の遂行量とエラー数を計測した。計測後、フィードバックあり群では、エラー数を参加者と振り返った。また、ほめ言葉あり群では、課題を参加者と振り返りつつ「他の参加者よりも進んでいます」「課題を遂行するスピードが速いですね」等の声かけを行った。ほめ言葉なし群では、参加者と雑談を行い、休憩を 2 分間とった。その後、同様の課題を行った。

パズル課題では、ピースを見せながら「7 個のピースを、入っていた箱へ戻すこと」が課題であることを伝えた。計算課題と同様、参加者へは計測時間 (1 分間) を伝えなかった。課題終了後、フィードバックあり群では、参加者と一緒に振り返るため「箱へはめたピースのうち、何個が正しい位置へ置けていると思うか」という質問を行い、参加者の答えに対し、正答数を答えた。フィードバックなし群は、雑談を行った。ほめ言葉あり群では、課題を参加者と振り返りつつ「もうちょっとでできそう」「すごく惜しいです」等の声かけを

行った。2 分後、ヒントとして 1 つのピースを正答の部分へ置き、再度課題を行った。2 回とも成功しなかった参加者には、時間があるので延長して課題を行うかと尋ね、やると答え場合は、再度課題に取り組み始めてから成功するまで、または諦めるまでの時間を計測した。参加者が諦めた時点で正答を示し、終了した。

結果と考察

計算課題 遂行数を従属変数として分散分析を行った結果、測定時期の主効果のみが有意であった ($F(1, 36)=18.42, p<.001, \eta^2=.04$)。すべての条件で遂行数は増加した。また、エラー数を従属変数として分散分析を行った結果、2 次の交互作用が有意だった ($F(1, 36)=5.82, p=.021, \eta^2=.02$) ため、下位検定を行った。ほめ言葉なしの 1 回目でのフィードバックの主効果 ($F(1, 72)=5.09, p=.027, \eta^2=.06$)、ほめ言葉とフィードバックがともにある場合、および、ともにない場合の測定時期の主効果が有意だった ($F(1, 36)=6.06, p=.019, \eta^2=.02$; $F(1, 36)=8.42, p=.006, \eta^2=.03$)。エラー数はいずれの場合も減少していた。ほめ言葉やフィードバックよりも、同じ課題を繰り返したことの効果の方が大きかったと考えられる。

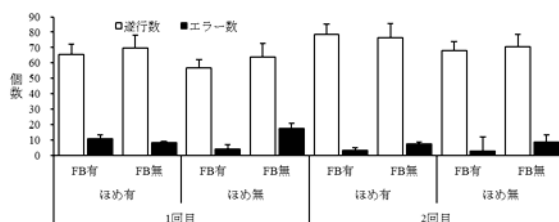


Figure 1 計算課題の遂行数とエラー数

パズル課題 4 条件×選択でクロス集計した。 χ^2 検定の結果は有意であった ($\chi^2(3)=9.89, p<.05$)。残差分析の結果からは、ほめ言葉のみが与えられると課題を継続せず (7/9 人)、フィードバックのみが与えられたときには課題を継続する (8/9 人) 可能性が示唆された。無理にほめることよりも、正答数を確認することの方が、この種の課題の遂行には有効に機能すると考えられる。

引用文献

高崎文子 (2011). 「ほめ」に効果がない状況の要因分析: ほめられる側に焦点をあてた分析から
ソーシャル・モチベーション研究 6, 40-53.