



| | |
|--------------|---|
| Title | なぜ子供たちは勉強を嫌ってしまうのか |
| Author(s) | |
| Citation | 令和6（2024）年度学部学生による自主研究奨励事業研究成果報告書. 2025 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://hdl.handle.net/11094/101252 |
| rights | |
| Note | |

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

令和6年度大阪大学未来基金「学部学生による自主研究奨励事業」研究成果報告書

| | | | | | | |
|---------------------|--|--|----------|----------------|----|----|
| ふりがな 氏名 | さいとうらいこう 齋藤雷侯 | | 学部 学科 | 人間科学部 人間科学科 | 学年 | 1年 |
| ふりがな 共同 研究者氏名 | | | 学部 学科 | | 学年 | 年 |
| | | | | | | 年 |
| | | | | | | 年 |
| アドバイザー教員 氏名 | 高田一宏教授 | | 所属 | 人間科学研究科 | | |
| 研究課題名 | なぜ子供たちは勉強を嫌ってしまうのか | | | | | |
| 研究成果の概要 | 研究目的、研究計画、研究方法、研究経過、研究成果等について記述すること。必要に応じて用紙を追加してもよい。(先行する研究を引用する場合は、「阪大生のためのアカデミックライティング入門」に従い、盗作剽窃にならないように引用部分を明示し文末に参考文献リストをつけること。) | | | | | |

1. 研究の目的

本研究のテーマは「子供たちはいつ・なぜ勉強を嫌いになってしまうのか」である。子供たちが勉強を嫌いになってしまう経緯を知ることは、今後どのような教育・学習をデザインしたら子供たちが勉強を嫌いにならないか（楽しむことができるか）を考える際に指標になるのではないかと考えている。

昨今、児童・生徒の不登校が社会問題となっているように子供たちの精神衛生をどのように保つかは喫緊の課題である。学校に行くことがつらかったり、家庭で困難を抱えていたりする子供たちが勉強を楽しむことができるようになって勉強に没頭することができるようになれば、子供本人も周囲の大人も学校の勉強について行けなくなる心配が少なくなる。実際に私も中学生の頃に学校に行きたくなくなり、精神的にしんどい時期を経験したがそんなときに救いとなってくれたのは勉強の楽しさであった。本研究を通して過去の自分のように苦しんでいる子供たちを助けることに少しでも貢献できたら幸いである。

本研究で具体的に明らかにしたいことは①そもそも子供たちは本当に勉強を嫌いなのか。②子供たちはいつ勉強を嫌いになってしまうのか。③子供たちはなぜ勉強を嫌いになってしまうのか。の3点である。

2. 研究概要

本研究は茨木市立豊川いのち・愛・ゆめセンターで行われている学習支援会とその後に開催されている子ども食堂に学習支援員として参加して行った参与観察に基づいている。

参与観察では7月下旬から11月末頃にかけて合計10回（一回あたり約2時間）学習支援に参加した。その中で小学校低学年の児童から高校生までの幅広い年齢層の子供たちと関わり、学習指導時のやりとりや児童生徒の反応・行動・発言を記録した。

また、参与観察期間中に知育ゲーム（※）を用いて遊びの中での学習に対する子供たちのモチベーションを観察する実験を行った。（※今回の実験では算数ジャマイカというサイコロを使った四則演算の遊びを用いた）

3. 観察結果

1) A君の学習活動の記録 (A君: 小学4年生 算数の夏休みの宿題に取り組んでいる
2024/7/21)

開始～30分くらい

- ・少しずつ筆算（小数点を含む）を理解して楽しそう
 - ・チャレンジ問題にも自主的に挑戦し「最後まで自分で解きたい」と発言
 - ・「次はこれやりたい」と言いながら自分で進んでいく
- 宿題を終わらせたいというよりも、内容に興味を持っている
- 30分経過後～1時間 (30分経過時に宿題の残りページ数を確認)
- ・「これ終わったらジュース買いに行きたい」や「宿題残り〇〇ページやねん」などの発言が増加
 - ・ジュースを買ってきてからは机の前に座ってはいるが鉛筆は持たない
- 「宿題をしなければ」と「もう疲れた・嫌だな」との間で気持ちが揺れ動いている

1時間経過後～

- ・宿題はそっちのけで友達と遊びに行ってしまう
 - ・「今日はけっこう進んだよね？」という確認の発言が何度もあった
- 勉強よりも友達と遊ぶ方の誘惑が勝った

2) B君の学習活動の記録 (B君: 中学3年生 実力テスト対策で数学を勉強中 2024/8/10)

～開始

- ・「だるい」「めんどい」などの発言が目立つ
- ・大人（支援員）との会話を楽しんでいる

開始～15分

- ・しっかりと集中している
- ・「これは分からへん」「これはできそう」と分かる問題から効率的に取り組んでいる
- ・楽しそうではない

→「やるべき」と思って嫌ではあるが勉強をしている

15分経過後～

- ・入眠

3) Cさんの学習活動の記録 (Cさん: 中学3年生 夏休みの課題で中学1・2年生配当の数学を学習中 2024/8/10)

～開始

- ・やる気はありそうな発言「これ早く終わらせたいねん」「集中させてや」などが多い

- ・周囲のことをよく見ているから気が散ってなかなか始められない

開始～

- ・「これ解き方分からへんから面白くない」「数学苦手やねん」などの発言が多い
 - ・「これは今週中に終わらさんあかんねん」と発言
- 面白くはないが理性が勝ちしっかりと学習している
- ・「これはどう思う?」など疑問を投げかけたり「すごい、できたやん!」と声をかけたりすると正解したときに嬉しそうな様子になる

4) D君の学習活動の記録 (D君: 小学1年生 プリントで学校の算数を補助的に学習中 2024/9/28)

～開始

- ・自分から「今日はこれやっていいらしい」と発言
 - ・前回までの学習内容を確認して見せてくれた
- 嬉しそう・少し自慢げ

開始～20分

- ・「これ簡単じゃない?」と発言しながら楽しそうに勉強をしている
 - ・自分の考えを説明してくれたり、コツをつかんだことを教えてくれたりした
- 意欲的・自発的に学習していて楽しそう
- ・名前を漢字で書こうとしていたから書き順を教えると喜んで覚えてくれた

20分経過後～終了 (40分くらい)

- ・一間に係る時間が短くなりスピード感を楽しんでいる
 - ・スマートフォンのアプリケーションを用いて算数の穴埋めゲームを始めた（四則演算が全て用いられていたが少し手伝うと解きこなしありはじめて、パズルが解けたら嬉しそう）
- 学習関連のゲームでも楽しめる
- ・「いっぱいやったら終わっていいって言われた」と発言し、学習を終了してしまった
 - ・友達と遊びだすと学習には戻ってきてくれない
- 「嫌い」というよりはモチベーションの低さが課題

5) E君の学習活動の記録 (E君: 小学3年生 算数の補助教材の学習 2024/10/5)

～開始

- ・「どれくらいやる?」と聞くと「全部やりたい」と答えた
- ・「小4の分もある!これはやりたくない」と発言

→かなり意欲的

開始～15分

- ・「これって割り算?」「引き算やんな?」と細かく確認
 - ・「間違いだらけやつたらいややから丸付けはしやんといて」と発言
- 学習への意欲はあるが自信が無い

15分経過後～ (隣の中学生のカードゲームが気になる)

・「う～ん」「(隣の子に) それなんなん?」と発言しだし明らかに進みが遅くなる

6) B君との会話の記録 (B君:再登場の中学生3年生 2024/10/19)

B君:今日は数学やんねん。

自分:何やるの?

B君:関数。曲がるやつ。あれ嫌いやねん。

自分:何が好きなん?

B君:ルート好きやったで。

自分:なんで関数は嫌いでルートは好きなん?

B君:ルートより関数はめんどくさいねん

(グラフを書く方法で関数を学習)

自分:関数どう?結構楽じゃない?

B君:結構好きかも(笑) 数学はな、全体的にまだ好きやねん。英語はな。。。うん。。。

7) Gさんとの会話 (Gさん:高校2年生 2024/10/26)

Gさん:テスト返ってきてん。数学はよかってんけど英語が悲惨やった。。。

Gさん:数学は結構好きやねん。

自分:英語は?

Gさん:英語は訳分からへんくて嫌いやな。でも、英語好きになりたい!きっと好きになれた
らもっと英語できるようになれると思う。

自分:数学はどうして好きなん?

Gさん:数学は答えきれいに一個になるのが好き。

自分:数学も答えが一つじゃない時もあるよ。

(答えが複数ある問題を出題)

自分:どう?

Gさん:これもおもしろい!

4. 実験

➤ 実験概要

学習の休憩中の中学生4人に、算数ジャマイカ(*)という知育ゲームを紹介し実際にサイコロを貸した。(サイコロを7回ふり、前半5回でた目の数を四則演算で組み合わせて後半2回でた目でできる2桁の数を作る遊び。)その後、どれくらい自発的に知育ゲームを継続するか・どれくらい楽しそうかを観察した。(2024/10/19)

➤ 結果

2人ははじめからあまり楽しそうではなく5分くらいで興味を無くしてしまった。あと2人は30分ほど継続して遊んでいた。遊んでいる最中はお互いに褒め合ったり悔しがったりし楽しそうにしていて、ひらめいたときは特に楽しそうにしていた。

後日(2024/11/9)楽しそうに遊んでくれた2人にもう一度サイコロを貸すと、その時も食いついて遊んでいた。また、学校でも休み時間に友達と遊び指数法則を用いたローカルルールを追加したりして楽しんでいると教えてくれた。

➤ 考察

算数や数学の勉強の色がかなり濃い遊びであったがゲーム性に惹かれて楽しそうに遊んでくれる子供たちもいることから、子供たちは勉強の内容そのものが嫌いなのではなく、学び方の工夫次第で楽しむことができる事が分かった。

また、早々に興味を無くしてしまった2人の内1人は普段からかなり真面目に勉強をしている生徒で、一番興味を持って楽しんでくれた生徒は普段はあまり勉強をしたがらない生徒であったため知育ゲームへの関心は普段の学習への態度にはあまり相関がないことも分かった。

5. まとめ

本研究を通して、研究目的①～③に関して以下のようなことが分かった。

- ① 実際に子供たちは勉強に対して何らかの嫌悪感を抱き嫌っている場合が多いこと。
特に勉強を「学習内容」と「学習状況（環境・方法・雰囲気など）」に分けて考えると子供たちが嫌っているのは「学習状況」の方で「学習内容」に関してはあまり嫌っていないため、学習状況の工夫次第では勉強を嫌っていた子供にも勉強を好きになってもらうことができるかもしれないこと
- ② 小学校の低学年児童は勉強を嫌ってはおらず、高学年児童は勉強を嫌っていて。中高生は勉強に対して「好きか・嫌いか」をあまり考えたり感じたりしていないということ。
- ③ 勉強内容が理由ではなく、学習方法や学習環境・周囲の雰囲気が理由で勉強を嫌っている子供が多いということ。

以下①～③に関して詳しく述べる。

- ① 観察をしてみると、学習室に来てすぐに学習に取りかかる子供も長時間継続的に勉強をする子供もほとんど居なかった。また、学習をしている間の様子を観察しても楽しそうにしている児童・生徒もほとんど居なかった。このようなことから子供たちは勉強に対して何らかの嫌悪感を抱いているのだろうと考えられる。

どのような「学習内容」を好みどのような「学習状況」を嫌っているかに関しては学習態度や実験での様子・会話の記録から考察される。対話の中の学びでは普段はあまり勉強をしたがらない生徒でも楽しそうに学んだことをシェアしてくれたり、「この科目は好き」と話をしてくれたりする。また、学びの方法を知育ゲームの使用などで工夫することで積極性を増したりすることもできた。このように、学習状況を工夫することで同じ学習内容でも勉強に対して比較的ポジティイに取り組むことができるようになっており、子供たちは勉強の「学

習内容」ではなく「学習状況」を嫌っている場合が多いことが分かった。

② 低学年児童は、勉強をしている際に周囲とのやりとりや何かを学んでいることに対して楽しそうな様子を見せることが多かった。しかし、集中力が続かなかったり他にやりたいことがあった際に自制を効かせられなかったりするために学習を長時間続けることができていなかった。このような持続性の無さは遊んでいる様子や食事をしている様子を観察していくとよく見かけられたため勉強が嫌いだから勉強を続けないと分かった。

高学年児童に関しては、「勉強やりたくない」や「勉強めんどくさい」などの発言や大人が勉強をするように声掛けを行った際に反発したりする態度から勉強を嫌っていると感じられた。低学年児童を比べると明らかに勉強に対してネガティブなイメージを持っており勉強中も仕方なく勉強をしているという雰囲気を発している場合が多かった。

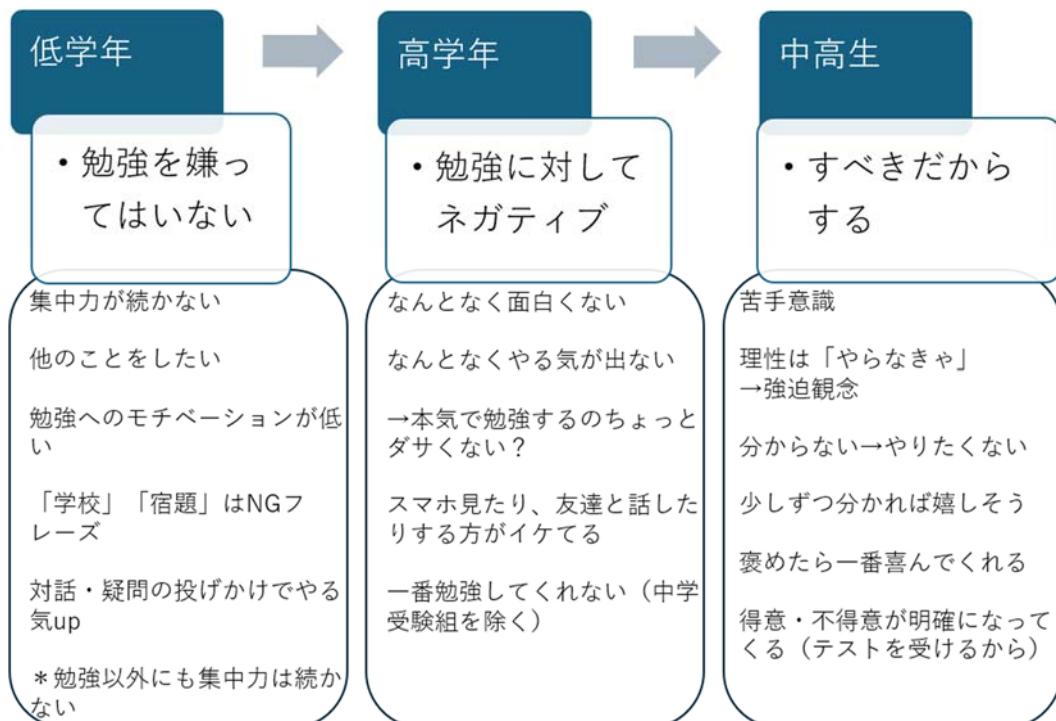
中高生になると、勉強に対して「好きか・嫌いか」をあまり感じておらず「すべきか・しなくてもよいか」や「得意か・不得意か」など別の評価軸を持つようになっていた。単元や科目ごとに好き嫌いを判断している場合は多少見られたが、多くの場合で「テスト期間だから勉強をする」「今は課題もテストもない時期だから勉強はしなくてもよい」のように勉強を好きか嫌いかではなく必要度によって勉強をしている印象を受けた。

ただし、全体的に勉強に対して前向きでない生徒が多かったため、進路などの必要に迫られて勉強をしているというような様子であった。

③ 勉強の内容を嫌っていないことと学習方法に嫌いになる理由があることに関しては、①でも述べたように学習方法の工夫などで子どもたちが積極性を持って楽しそうに学習してくれるようになったことから考えられる。

学習支援会のルール上、定められた時間までは勉強をしてその後別の部屋で遊ぶことが許可されているが、高学年の児童は定められた時間になっていなくても勉強をせずにスマートフォンを触って話をしたり遊ぶことが許される時間になるとすぐに勉強の部屋を離れたりしていた。また、遊んでいい部屋が開くギリギリの時間に来る児童もいて静かに勉強をする部屋にいる時間を極力減らそうと工夫していることが分かった。このことから高学年児童は勉強をする環境自体を避けようとしていることが分かり勉強を嫌ってしまう要因の一つに「環境」があると推測できる。加えて、どうして勉強を嫌っているのかを質問すると「なんとなく」や「遊んだりスマホを触ったりする方が楽しいから」などの回答が多かったことから、明確に勉強を嫌いになる理由はないが周囲の雰囲気に流されたり他のことと相対的に評価していくなかで面白みが少ない勉強を嫌ってしまっているのではないかと感じた。

中高生に関してもこの傾向は継続していた。それに加えて、テストなどで明確に突きつけられる結果から来る苦手意識も勉強に対するネガティブなイメージを形成することに繋がっていると感じた。



(作成：Power Point)

6. 今後の課題

以下は10月初旬頃に学習支援に参加した際にテスト対策の数学の学習を終えた高校2年生の生徒（Fさん）とともに食堂の準備を待っていた時の会話の様子である。

自分：数学は好き？

Fさん：数学は苦手。

自分：そっか。じゃあどの教科が好き？

Fさん：国語とかは結構得意かな。ところで先生（私）は何学部なん？

自分：人間科学部。教育学とか心理学とかに興味があって選んだよ。

Fさん：私も心理学に興味ある！（やや被せ気味に）

（後略）

この会話から興味深い点が2つあげられる。1つ目は「好き・嫌い」を問うている質問に対して「得意・苦手」という答えが返ってきたこと。2つ目は興味のあることであれば勉強に関係していたとしても被せ気味に反応してくれたことである。

今後は①「得意・苦手」というバロメータが勉強の「好き・嫌い」にどれだけ関わっているか。②興味の有無は学習意欲にどれだけ影響を与えるのか。③どうして高学年の児童は勉強へのモチベーションが低いのか。などに関して調べていきたい。

また、勉強を嫌いになってしまったプロセスが把握できた後は勉強を好きになってもらうための教育・学習デザインの研究を行いたい。