

[原著論文]

学習者の相互理解や関係性構築に関する研究 ——教具“Group Me!®”の活用と効果について——

大谷千恵*・船木浩平**

要 約

仲間同士で固まりたがる学習者をバランス良くグループ分けすることは容易ではない。簡単に、授業者の意図を反映でき、なおかつ学習者にとって公平で、短時間に実施できるグループ分けは重要である。グループ学習について、様々な研究がなされているが、「ホームチームとなるグループ」が既にある状態からスタートするものが多く、どのようにホームチームとなるグループをつくるかについて言及されていない。

このような背景のもと、アイスブレイキングと相互理解の促進を目的としたグループ分け教具「Group Me!®」の開発に至った。6枚1組のカードが20セットで構成されている。学習者に気付かれずに、授業者の意図を反映したランダムなグループ分けや、指名に活用する教具である (<http://www.tamagawa.ac.jp/info/groupme/>)。本研究で使用する Group Me!®「生き物・植物編」は、日本の小学校1~4年の教科書に登場する生き物や植物を題材にしている。成長の1場面あるいは体の1部を拡大した写真カードなので、多くの人は何らかの経験や思い出を持っている。

本研究の目的は、グループ分けの過程で、Group Me!®が学習者同士の相互理解や関係性構築を促進する効果があるのか検証することにある。川崎市の小学校の5年生62名を対象に、Group Me!®とトランプでグループ分けした2つのクラスで実験授業を実施した。実験の結果、「内面・姿勢・態度に関わる記述」については、Group Me!®使用クラスの学習効果を確認することができた。また、「内面・姿勢・態度に関わる記述」について、Group Me!®使用クラスとトランプ使用クラスの間有意な差も見られた。これらの結果から、学習者同士の相互理解を促進する道具として、Group Me!®が有効であることが確認できた。

キーワード：アイスブレイキング、相互理解、関係性構築

1. はじめに

グループ学習またはグループ活動のために、グループ分けはあらゆる学習場面で実施されている。特に、グループで課題達成を通して得られる学習効果や新しい関係構築を目的とした協同学習において、グループ学習は欠かせないものである（関田，安永，2005，Barkley, Major, Cross, 2005, Johnson, Johnson, & Holubec, 1993, 三宅, 2012）。グループ学習の用語

や定義は、その主たる目的によって異なるが、いずれも、小集団で学ぶグループ学習を基本にしている点は共通している。

グループ学習を基盤としている協同学習の研究者達 (Barkley, Major, Cross, 2005) が「協同学習の成功には、グループづくりが重要」と明言しているように、グループ分けはグループ学習の重要な要素と言える。授業者の多くは、授業目的、教室環境、人数、時間といった条件の中で、グループ分けの方法を選択するが、多くの学習者は自分と似た特性を持つ仲間と活動することを好む (Barkley, Major, Cross, 2005)。実際、児童生徒にとって、誰が同じグループになるかは大きな関心事であるため、グループ分けがスムーズに進まないことも少なくない。

近年、多様な児童生徒の増加に伴い、教室の中における人間関係づくりはますます重要になっている。授業者、そして授業を受ける側にとって簡単・公平であり、なおかつ授業者の意図を反映できるグループ分けの方法は、多くの教育現場において重要である。

学習者にとって、共通項を見出せる相手に安心感や親近感を抱くのは自然なことであるが、特定の仲間に固執することは、お互いから学び合う機会を減らしてしまうことでもある。特に、日本では、学校教育の中で男女別に出席番号を振り、男女別に出席をとるなど、多くの場面で男女別の経験を重ねることが多い。その結果、学習者に任せたグループ分けでは、同性同士で固まる傾向が多く見られる。自由着席の大学授業においても、同性同士が固まる傾向は見られ、近くに座っている者同士でのグループ活動は同性同士・仲間同士の枠を超えられない。

このような背景のもと、グループ分けの過程でアイスブレイキングと学習者同士の相互理解を促進することを目的に“Group Me!®”の開発に致った。本研究は、この“Group Me!®”を活用した学習における学習効果に焦点を当て、“Group Me!®”の有効性を検証していく。なお、本研究では、Group Me!®の生き物・植物編を用いる。

2. Group Me!® について

2.1. Group Me!® の概要

Group Me!® は、ランダムなグループ分けをするカード教具／教材である。学習者に気付かれずに、教師の意図を反映したグループ分けが可能なので、アイスブレイキングや学習環境のリフレッシュとともに、多様なクラスメイトと知り合い、学び合える関係のきっかけを与えることができる。子供達が日常よく目に生き物や植物の写真をカードにしたもので、それぞれ10種類の画像が6枚で1セットになっている。1箱に20種類のセットが入っているので、色々なカードを組み合わせて、マンネリ化せずに使うことができる。また、各セットには、カードの裏面に日本語支援を必要としている児童の母語に多い言語を含んだ9ヶ国語で生き物・植物の名前を書いたカードが1枚入っているため、多様な児童生徒に配慮できるようになっている。

グループ学習の方法については、ジグソーやバズ学習などが有名であるが、いずれも土台と

なるホームチームを基本とし、メンバーがホームチームを離れ、別のグループのメンバー達と学んだことを持ち帰って共有することで、学びを深めていく（関田，2007）。Group Me!®がある生き物／植物の成長の一過程、あるいは体の部分の写真を使う点は、ジグソーのピース（ある情報の一片）を使う方法と似ているが、根本的な違いはホームとなるグループのグループ分けに焦点を当てている点である。ホーム・チームをつくるためのランダムなグループ分けの方法については、Barkley, Major, Cross (2005) や Jacobs, Power, Inn (2002) が色々と紹介しているが、「ホームチームとなるグループ」が既にある状態からスタートしており、ホームとなるチームの決め方については言及していない。Group Me!®は、能力や知識を問わず、ホームチームとなるメンバー同士の経験や思い出を共有するきっかけを提供するので、アイスブレイキングを促し多様なクラスメイトとの相互理解を深める機会を提供する。

Group Me!®は、Jacobs et al (2002) が効果的なグループの規模と推奨する4人グループを基本としているが、Barkley, Major, Cross (2005) が推奨する2~6人まで可能である。浦野(2006)は、ランダムなグループ分けの課題として、教師が意図するグループ構成にならない点を指摘しているが、Group Me!®はカードの渡し方で意図的にグループ分けすることも可能である。Group Me!®は、2012年に商標登録し、プロトタイプで改善を重ねている（参照：<http://www.tamagawa.ac.jp/info/groupme/>）。

2.2. Group Me!®の使い方

使い方は、必要とするグループ数に応じて使うセットを決め、カードを束にして並べる。各種1枚ずつ順番に取っていくと、ランダムに並び替えた配布用のカード束ができる。男女のバランスが良いグループをつくるために、カードは男女いずれかに先に配ってから、もう一方に配布する。ただし、ジェンダーを考慮し、どちらかの性が常に先に配布されるようなことのないように配慮が必要である。

5名以下の場合、授業者の手元に各種カードが1枚ずつ残るように、必要とする構成員の数よりも1枚多く各セットを用意して配布する。そうすることで、手元に残ったカードを使って、ランダムにグループの指名や、特定のカードを持っている人の指名をすることができる。

Group Me!®は、グループ活動やグループ学習の土台となる相互理解を目的としているので、5~10分程度、カードに関連するトピックで話す時間をつくることが重要である。授業者は、カードの写真を題材に、お互いの経験、感覚、思い出などを共有し、親近感を抱けるように指示を出す。学習者は、授業者に導かれながら、カードの写真で思い出すること、各カードの関係などについて、お互いに話し合う。

指示が聞こえないくらい話が盛り上がることもあるが、それは話のきっかけを与えられた成功の印と言える。本来の活動を始める時間になったら、日常の授業と同様にマネジメント・スキルを使って、本来の学習活動に入っていく。

3. 研究方法

Group Me![®]の教育効果を検証するため、川崎市公立小学校で実験授業を実施した。実験は、5年生の2クラスで2013年2月の同日に実施した。グループ分けの道具として、1クラスではGroup Me![®]を使用し、もう1つのクラスではトランプを使用した。実験授業は、同じ授業者が同じ内容の授業を実施する。両クラスとも、グループ分けした時点と授業後に、グループのメンバー1人1人についてワークシートに自由記述する。グループ分け直後とGroup Me![®]またはトランプを使用した活動後にグループのメンバーについて、どのような言葉で表現するか、ワークシートの記述量、記述内容、観察を通して比較し、Group Me![®]の効果を検証する。具体的には、実験授業前後の児童の記述内容を分類し、分類した項目ごとの増加度の平均値を比較する。また、Group Me![®]使用クラスとトランプ使用クラスの間には差があるのかt検定で検証する。なお、本研究では、同じ授業者によって授業を実施したので、授業者がグループ学習をいかにコーディネートするかという授業者の学級経営力に関わる課題（鷺尾，2012）については扱わない。

3.1. 実験の参加者

学校全体で自己理解、他者理解、異文化理解などを目的とした「かわさき共生・共有プログラム」を推進している。クラスメイトの素敵なところを帰りの会などで報告しあうなど、日常から自己、他者を肯定的に受け入れていけるように指導が積み重ねられている。

どちらのクラスも、30名、32名の人数構成で、学力レベルも同程度と、担任と確認している。また、両クラスとも、外国にルーツを持つ児童がいるが、日本滞在が長く、日本語での学習や生活に支障はないレベルである。実験当日は、席替えをした直後であったが、親しい同性の友達が同じ班に入るように配慮された席替えであったこと、また学年末の2月という時期もあり、座席のことを不満に思っている児童はいないと担任は認識している。

3.2. 実験授業

実験授業は、「友達の『キラリ』を見つけよう」というタイトルで、4人（一部3人）のグループ活動を通して、友達の素敵なところ「キラリ」をたくさん見つけることを目的としている。

授業は、導入10分（プレ・テスト5分も含む）、展開25分、まとめ10分（事後テスト5分も含む）の通常授業45分である。アクティビティは、8種類のカードでランダムに配付し、4人グループ（30名のクラスは、4人グループ6つと3人グループ2つ）をつくった。

Group Me![®]使用クラスは、プレ・テストの後、Group Me![®]のカードの写真について話し合う時間を授業の展開部分で10分持つが、トランプ使用クラスは、グループに分かれたらす

ぐに「キラリ」を見つけるアクティビティに入る。

展開のアクティビティは、授業者が提示する条件（今朝、一番早く起きた人、etc.）に該当するメンバーが質問用紙を1枚取り、その質問についてグループで話し合う。質問用紙は、袋の中に折り畳まれた状態で入っている。質問は、「最近、一番うれしかったこと」、「最近、一番かなしかったこと」、「思い出に残っている場所と理由」、「心がけていること」、「これまでに一番がんばったこと」など、お互いの内面や価値観に触れられる内容になっている。アクティビティの後、プレ・テストと同じ内容のワークシートを配布し、プレテストと同じ時間配分でクラスメイトの「キラリ」を記述する。

4. 結果

4.1. プレ・テストの結果

プレ・テストの結果、児童の解答は、「技能・特技・容姿に関する記述」「内面・姿勢・態度に関わる記述」「その他」の3つに大きく分かれた。また、両クラスとも「技能・特技・容姿に関する記述」が全解答数の6割以上を占め、似たような傾向が見られた（表1）。

「技能・特技・容姿に関する記述」は、「字がきれい」「野球がうまい」「勉強ができる」「計算が速い」「ゲームがうまい」「おしゃれ」といった具体的な技能・特技やその人の容姿など外面的に観察できるに内容である。「内面・姿勢・態度に関わる記述」は、「優しい」「自分の意見を持っている」「忘れ物をした時、親切に貸してくれる」など、児童の内面や姿勢、態度を示す内容が含まれる。「その他」には、「家が近い」「妹同士も友だち」といった解答が何件かあったが、本研究では扱わない。

表1 プレ・テストの記述件数の比較

	技能・特技・容姿に関する記述	内面・姿勢・態度に関わる記述	合計
Group Me! [®]	44件（68%）	21件（32%）	65件（100%）
トランプ	36件（63%）	21件（37%）	57件（100%）

4.2. 実験授業後の結果：

“Group Me![®]”を活用した学習における“Group Me![®]”の有効性を検証するために、「技能・特技・容姿に関する記述」と「内面・姿勢・態度に関わる記述」の各々について実験授業前後の記述件数の増加度（実験授業後の記述件数－実験授業前の記述件数）を計算した（表2）。2つの増加度について、Group Me![®]使用クラスとトランプ使用クラスの間には差があるのか、それぞれ独立したサンプルをt検定で検証した。

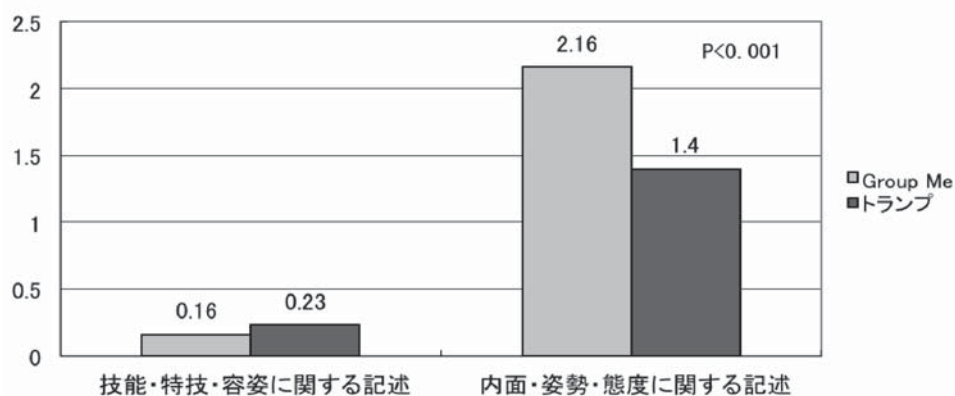
表2 Group Me![®]使用クラスとトランプ使用クラスの記述件数の増加度

	技能・特技・容姿に関する 記述件数の増加度（標準偏差）	内面・姿勢・態度に関する 記述件数の増加度（標準偏差）
Group Me! [®]	0.16 (0.808)	2.16 (0.884)
トランプ	0.23 (0.504)	1.40 (0.498)

「技能・特技・容姿に関する記述」の増加度については、 $t = -0.447$ ($df = 60$, $p = 0.656$) となり、有意差は見られなかった。この結果から、「技能・特技・容姿に関する記述」については、Group Me![®]使用クラスもトランプ使用クラスも実験授業の前後で記述件数の増加度に差はないことがわかった（グラフ1参照）。

しかしながら、「内面・姿勢・態度に関わる記述」の増加度については、 $t = 4.112$ ($df = 60$, $p = 0.000$) となり、1%水準で有意差が見られた。Group Me![®]使用クラスの記述件数の増加度（平均値=2.16件）の方が、トランプ使用クラスの増加度（平均値=1.4件）よりも高いことがわかった。したがって、「内面・姿勢・態度に関わる記述」については、Group Me![®]クラスの学習効果を確認することができた。具体的な記述を見ると、「生き物を大切にしている」「花の世話をちゃんとしている」「色々なことをよく観察している」といったGroup Me![®]をきっかけに話した内容がGroup Me![®]使用クラスに多く見られた。

グラフ1: 増加度の平均値の比較



5. 考察

トランプ使用グループは、Group Me![®]使用グループがカードの生き物／植物について話し合っている10分間、お互いの内面・姿勢・態度に直接関わる質問に答えるアクティビティを10分長く持っていた。しかし、トランプ使用クラスの「内面・姿勢・態度に関する記述」の

増加度(平均値=1.4件)よりも、Group Me![®]使用クラスの記述件数の増加度(平均値=2.16件)の方が高かった。このことから、Group Me![®]の学習効果を読み取ることができる。

カード配布時における反応を観察・比較すると、Group Me![®]使用クラスは、次にどんなカードが渡されるのか、お互いのカードを覗き込みながら、すぐに何らかの感情を伴った発言(「何だ、これ?」「ゲッ! 気持ち悪い!」「あ! 知ってる!」など)が見られた。また、自分のグループを見つけるまで、他の人がどんな写真を持っているのか、声をかけながら、賑やかに移動する姿が観察された。トランプ使用クラスは、自分がどのグループになるかの関心は観察されたが、お互いのカードを見ての感情表現や発言はあまり見られず、すぐに黒板で自分の場所を確認した。ただし、移動するまでに仲の良いクラスメイトと別れを惜しむ児童が何名かいたため、移動時間は両クラスともあまり変わらなかった。また、児童がわからない生き物/植物について授業者にヒントを求めてくることもあり、授業者にはカードの生き物/植物についての予備知識がある程度必要であることも確認できた。

Group Me![®]もトランプも、カードの仕込み方で、ランダムに見せながら、意図的なグループ分けが可能であるが、Group Me![®]は、「どんなカードか知りたい」という好奇心を子供達に喚起していることが観察された。両クラスとも男女のバランスを配慮した意図的な配布をしていたが、Group Me![®]使用クラスでは児童の関心が何の生き物・植物かを考えることに集中していたので、教師の意図を探ろうとする児童の姿は見られなかった。一方、トランプの場合は、単純に同じ数字でグループ分けをするため、授業者の動き方を見ながら、自分のグループを推測し、自分がどのグループになるか推測している児童の姿が見られた。トランプは授業者の意図を読み取りやすいため、グループができる前に、同じグループのメンバーに対して話しかける姿も観察された。

Group Me![®]のカードを話題にした話し合いでは、大声や笑いが湧き、次の活動に入ることを示す授業者の合図(授業者が手を挙げたら、気付いた人から口を閉じて同じように挙手し、気付いたことを示す)になかなか気付かない児童もおり、子供達が夢中になっていることが確認できた。また、小学校4年生までの教科書に登場する身近な生き物・植物が題材なので、クラスメイトの話に共感しやすいことが児童のコメントや記述内容から確認された。これらの観察から、Group Me![®]はグループ分けで児童の興味関心を高め、共感するきっかけを与えると読み取れる。お互いに対する興味関心や共感が、その後のアクティビティで話しやすい雰囲気をつくり、クラスメイトの「キラリ」をより多く見つける結果に繋がったことが示唆されている。

実験結果と記述の変化を分析すると、目に見える部分(技能・特技・容姿に関すること)でクラスメイトを認識していた児童達が、Group Me![®]を通して目に見えないクラスメイトの内面・姿勢・態度に関わることにキラリを見い出せるようになったことが読み取れる。

6. 結論

児童の構成、人数、質ともに比較対象としてほぼ同質と言える2つのクラスは、「技能・特技・容姿に関する記述」については、実験授業の前後における記述件数の増加度に差は見られなかったが、「内面・姿勢・態度に関わる記述」については1%水準で増加度に有意差が見られた。このことから、Group Me![®]は、学習者の相互理解を促進する道具として有効であると言える。特に、目に見えること（技能・特技・容姿など）から、目に見えない内面・姿勢・態度に関わることに、クラスメイトの長所を見出せるようになることは、人間関係が構築されていない新学期や固定化した人間関係の教室などでの関係性構築に効果的であることを示唆している。

今回の実験は、川崎市の1小学校での実験であったため、今後は異なる地域の学校で、更に検証していくことが今後の研究の課題と言える。

授業者の課題としては、カードの生き物／植物についての予備知識がある程度必要であることが観察された。しかし、小学校4年までに教科書に登場する生き物／植物なので、小学校教員にとって難易度の高いものとは言えない。また、授業者にとって使いやすいカードを選択するなど、授業者の負担を軽減する方法もある。今回は、授業者の学級経営力などについては取り上げていないが、Group Me![®]で盛り上がった教室を落ち着かせ、授業の本題に入っていくように、授業者と児童達で授業者に注目する時のルールなどを決めておくことも大切である。

Group Me![®]の今後の課題は、多様な児童生徒が増えていることを考慮し、日本での生活経験の浅い児童生徒がより参加しやすいように工夫することである。本研究の参加者達は、日本での生活が長かったので、何の支障もなく今回の実験授業に参加できていたが、日本での生活経験が少ない児童生徒には生き物・植物の名前がわかっても、具体的に話すことは難しいことが推測される。研究の可能性としては、身近な生き物／植物のカードは、理科教育の学習でも活用していけるので、今後、理科教育の分野での活用も発展させていきたい。

資料1：実験授業の授業案

	流れ	留意点	時間
導入	<p>挨拶</p> <p>1. グループづくりの説明： これから、皆さんにカードを配ります。</p> <p>(以下の網掛は、Group Me!®使用クラスのみ適用) カードは、ある生き物、あるいは植物が育つ一場面の写真です。どれも、みんな小学校4年生までに教科書などに登場した皆さんがよく知っている、身近な生き物や植物です。 「これ、何という虫/植物かわかるかな？」 (児童：〇〇〇) 「そう。〇〇〇ですね。だから、このカードを持っている人は、同じ〇〇〇の写真を持っている人を探します。」</p> <p>2. カードの配布 準備はいいかな？ では、配りますね。1人1枚ですよ。まだ、動いちゃダメよ。自分のカードが何か、そっと見てください。</p> <p>3. グループづくり： 1人に1枚ずつカードを持っていますか？ これから、自分と同じ生き物、あるいは植物(トランプの場合は、同じ数字)のカードを持っている人を見つけてください。4人ループができます。</p> <p>わからない時は、自分から聞きましょう。困っている人を見つけたら、積極的に助けてあげましょう。</p> <p>準備はいいかな？ では、グループの仲間を見つけてください。 グループができたら、4人ずつ座りましょう。</p> <p>プレテスト (5分)</p> <p>では、まずここで、同じグループの友達について知っている「キラリ」を書いてください。</p> <p>はい！ キラリ・シートを提出してください。</p>	<p>カード配布は、男女のいずれかから配布(男女バランス配慮)。</p> <p>注意を引き、しっかり聞けるようにする。</p> <p>机間指導： グループが揃ったところから、座らせていく。</p> <p>「キラリ」ワークシート配布</p>	10分
展開	<p>(以下の網掛は、Group Me!®使用クラスのみ適用)</p> <p>4. Group Me!®の話し合い： では、これから、同じグループの人と、皆さんが持っているカードについて話し合いをしてもらいます。黒板を見てください。3つのことを話し合います。①どんな生き物/植物か、②1人1人の持っているカードはどんな順番になるのか、あるいは体のどこなのか？そして、③その生き物/植物を、いつ/どこで見たか、</p>	<p>黒板： ①どんな生き物、植物？ ②各カードは、どんな順番/体のどの部分？ ③その生き物/植物を、いつ、どこで見た？ 思い出すことは？</p>	(10分)

	<p>皆さんとその生き物／植物で思い出すことをグループの人に話してください。</p>	(10分)	
展開	<p>(授業者を見る合図を出す)</p> <p>5. アクティビティの説明： では、これから、グループの人をもっと知るための活動をします。 みんなのグループの中にいる人を言うので、その人は袋の中の紙を1枚取ってください。もしも、何人が出た場合は、ジャンケンで決めます。</p> <p>紙を引いた人は、書かれていることを大きな声でください。質問を聞いたら、1人ずつ、その質問に答えていきます。思い出す場面も話してくれると、みんなにわかりやすいです。</p> <p>6. アクティビティ開始： 指名の方法： ①誕生日がこれから一番早くに来る人 紙を引いて、質問を読んでください（以下同様に進める）。 ②手が一番大きい人 ③今朝、朝ご飯を一番早い時間に食べた人 ④誕生日の日にちが一番大きい人 ⑤親指が一番細い人 ⑥昨日の夜、一番早い時間に寝た人 ⑦今から一番長く息を吐いていられた人、etc.</p> <p>質問用紙の質問： 最近、一番うれしかったこと、最近、一番かなしかったこと、思い出に残っている場所と理由、10年後の私、2年前の私、15年後の世界、大切なもの、忘れられない言葉、自分で大切にしていること、心がけていること、信じていること、これまでに一番がんばったこと、許せないこと、クラスメイトのステキなところ、etc.</p>	<p>授業者は手を挙げ、注目の合図。</p> <p>質問カードの袋配布：袋の中には、質問用紙が折り畳んだ状態で入っている。</p> <p>グループで話し終わった頃合いを見て、質問ごとにグループ内での発表を促す。</p> <p>授業者は、各グループをまわって、児童の話に反応する。</p>	25分 Group Meは 15分
まとめ	<p>7. 振り返り： はい！ 口を閉じて、こちらを見てください。どうでしたか？ これまで知らなかった友達の「キラリ」を見つけられましたか？</p> <p>事後テスト（5分） では、今日発見した友達のキラリについて書いてください。書けた人は、その紙を私にください。</p> <p>(ワークシート回収) 素敵な「キラリ」がたくさん見つかりましたね。今日の「キラリ発見」授業はこれで、おしまいです。</p>	<p>ワークシート配布： 机間指導をしながら、素敵な言葉を書いたものをいくつかピックアップできるようにしておく。</p>	

まとめ	<p>紙やカードは、グループごとにまとめて、こちらに持ってきてください。</p> <p>では、何人かに今日のキラリを発表してもらいます。 (キラリの共有)</p> <p>では、挨拶をしましょう。</p> <p>挨拶</p>	10分
-----	---	-----

謝辞

Group Me!®の開発においては、玉川大学農学部・教育学部（理科教育）の先生方に大変お世話になりました。特に、農学部の有泉高史先生と水野宗衛先生、教育学部の市川直子先生、退職された農学部の干場英弘先生と教育学部の梅木信一先生には多大なご協力をいただきました。心より感謝申し上げます。

参考文献

- 浦野弘「協同学習の基盤をなす「グループ学習時のコミュニケーション」過程に関する研究」『平成15年度～平成17年度科学研究費補助金（基盤研究C）研究成果報告書』, 2006年
- 関田一彦, 安永悟「協同学習の定義と関連用語の整理」『協同と教育』1, 2005年, 10-19
- 関田一彦『先生のためのアイディアブック協同学習の基本原則とテクニック』日本協同教育学会, 2007年
- 三宅なほみ「これからの社会と協調学習」『教職研修』2, 教育開発研究所, 2012年, 7-9
- 安永悟監訳「協同学習の技法」ナカニシヤ出版, 2012年
- 鷺尾敦「グループ学習の効果をあげるためのグループ作り」高田短期大学紀要 30, 2012年, 55-66
- Barkley, E. F., Cross, K. P., and Major, C. H. (2005). *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Jacobs, G. M, Power, M. A., Inn, L. W. (2002) *The Teacher's Sourcebook for Cooperative Learning: Practical techniques, basic principles, and frequently asked questions*. Corwin Press.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., Holubec, E. J. (1993). *Cooperation in the classroom (6th ed.)*. Edina, MN: Interaction Book Company.

A Study on Mutual Understanding and Building Relationships among Learners: Effectiveness of a Grouping Tool “Group Me! ®”

Chie OHTANI, Kohei FUNAKI

Abstract

Instructors are often challenged to establish a well-balanced learning environment for group learning because learners tend to stick together with their close friends. Many studies suggest some effective methods. However, these methods usually start from certain assumed home groups and do not discuss how to make home groups. Thus, grouping is important and is expected to be easy, reflects the instructor’s intention, which is to be fair for the learners, and not to be time-consuming.

“Group Me! ®” was developed in order to facilitate icebreaking and mutual understanding among learners through a grouping process. It is a grouping tool to shuffle students, while reflecting instructor's intention without being noticed by learners. It consists of 20 sets of 6 picture cards of living creatures or plants that appears in Japanese textbooks from the 1st to 4th grade. It provides a topic to share episodes and memories regarding the picture card (<http://www.tamagawa.ac.jp/info/groupme/>).

The purpose of this study is to examine the effectiveness of a grouping tool “Group Me! ®”. Two comparable classes were chosen and an experimental lesson was conducted in 2013. The subjects were 62 students from the 5th grade at a public school in Kawasaki, Japan. One class used “Group Me! ®” and the other used a set of playing cards to make learning groups. After the grouping, the lesson focused on sharing their thoughts, values, memories, and experiences in response to a card they picked up from a box in turns. Before and after the lesson, students described what they thought wonderful or admirable about each group member. The data were collected by observation and the descriptions of the subjects.

The results showed a significant difference in the descriptions on internal aspect, strength, and attitude of the group that used “Group Me! ®.” In addition, the group that used “Group Me! ®” gave more extensive descriptions on internal aspect, strength, and attitude. Furthermore, the group that used Group Me! ® wrote sentences describing an episode that was shared when the topic was about their Group Me! ® card. Therefore, Group Me! ® is an effective grouping tool to increase mutual understanding and building relationships.

Keywords: icebreaking, mutual understanding, building relationships