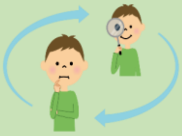
習い事とメタ認知的知識



片山倫（岡山県立大学）　柴田侑妃乃（岡山県立大学）

研究の背景と目的

近年、習い事をしている子どもが増えており、幼児期の習い事も以前より多くなっている。先行研究では特定の習い事をすることによって幼児の実行機能とメタ認知能力がそれぞれ有意になることが報告されている。（菊野・李・菊野・山田, 2018）
しかし、その研究内では調べられている項目が多く、研究結果に統一性が見られず、どの習い事がどの分野で有効であるかがわかりずらかったため、本研究では調査する項目を一つに絞り、メタ認知的知識と４つの分野に分けた習い事との関係性を調査し、結果を示す。（メタ認知的知識：自分の長所、短所など、自分自身について知っている知識）

方法

協力者：大学２年生33名（男子1人、女子32人）
調査時期：10月
質問紙：阿部・井田（2010）の作成した成人用メタ認知の測定尺度のうち、メタ認知的知識に関する８つの質問と、10個の習い事についての経験の有無を問う質問紙をGoogle Formを利用して作成した。
手続き：習い事を、「勉強系」、「個人競技系」、「団体競技系」、「芸術系」の 4つの項目に分類し、それぞれの項目を独立変数、メタ認知的知識についての８つの質問の得点の平均点（以下メタ認知的知識得点）を従属変数とし、分散分析をjs−STARを用いて行った。（js-STAR XR+ (kisnet.or.jp)）

結果

表１は、各習い事の経験の有無別にメタ認知的知識の平均得点を示したものである。

○勉強の習い事の有無の効果を検討するために分散分析を行った結果
　→有意でなかった（$F_{(1,31)}=1.70$, ns）
○個人競技の習い事の有無の効果を検討するために分散分析を行った結果
　→有意でなかった（$F_{(1,31)}=0.00$, ns）
○団体競技の習い事の有無の効果を検討するために分散分析を行った結果
　→有意傾向であった（$F_{(1,31)}=4.11$, $p<.10$）
すなわち、経験あり群の方が経験なし群よりも平均得点が高かった。
○芸術の習い事の有無の効果を検討するために分散分析を行った結果
　→有意でなかった（$F_{(1,31)}=1.58$, ns）

メタ認知的知識に関する8つの質問

1. 過去に上手くいったやり方を試みている
2. 自分が何が得意で何が不得手かをわかっている
3. 重要なことがらに対して、意識的に注意を向けている
4. そのテーマについて何らかの知識があるときに、もっともよく学べる
5. 学ぶために十分な時間をかけるようにする
6. 自分の興味があることについては、より深く学んでいる
7. テストが終わった時点で、テストの出来具合を判断できる
8. 重要なことがらがでてきたときには、ペースを落として課題に取り組む

表１　各習い事とメタ認知的知識得点(満点各６)

		していた	していなかった
勉強	*N*	28	5
	Mean	3.10	2.84
	S.D.	0.40	0.36
個人競技	*N*	21	12
	Mean	3.06	3.07
	S.D.	0.41	0.39
団体競技	*N*	26	7
	Mean	3.13	2.80
	S.D.	0.41	0.21
芸術	*N*	26	7
	Mean	3.10	2.89
	S.D.	0.37	0.46

※Nは人数、Meanは平均、S.D.は標準偏差

まとめ

団体競技の習い事のみ、習い事の有無の効果の結果が有意傾向であった。
他の3つの項目は個人で行うものであるが、団体競技はチームとして行うものであるため、チームメイトと自分を比較する習慣が自然とつくのかもしれない。そのため自分の長所や短所などに向き合う機会が多く、メタ認知的知識が獲得されやすいのではないか。

今後の課題

・調査対象者の範囲の拡大
・習い事の分類方法を変更
・メタ認知的知識以外の機能や能力と習い事の関連性についてさらに調査