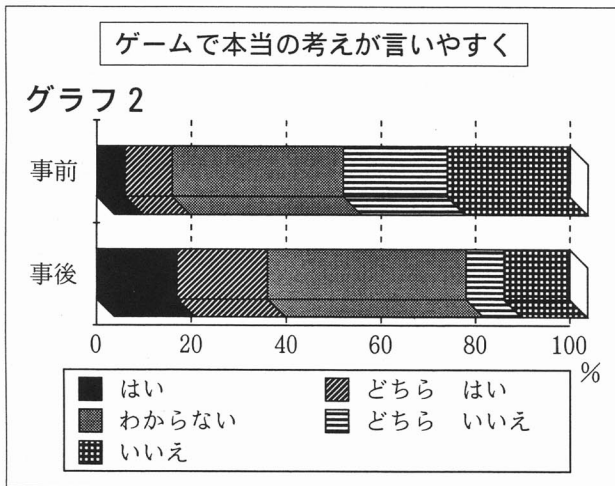


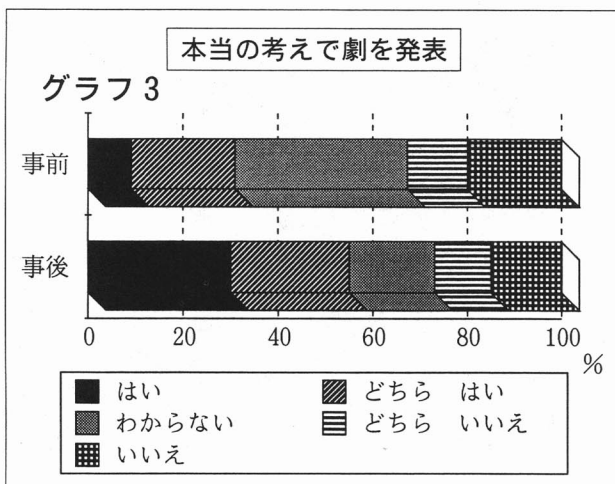
1ヶ月間のウォーミングアップ実施前・実施後の意識調査

- あなたは、帰りの学活の時にゲームなどをする
ことによって、道徳の時間に「本当の自分の考え」
を言い易くなると思いますか。



(グラフ 2) より、事後調査の結果、約 40% の生徒はウォーミングアップの効果があったことを認めていると考えられる結果が出ており、検証授業の感想にもこれらのことは触れられている。

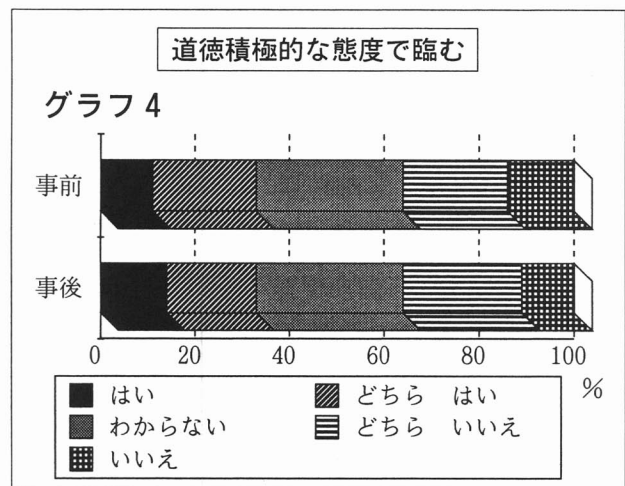
- あなたは、今日の授業で、他の人は「本当の自分の考え」を言っていたと思いますか。



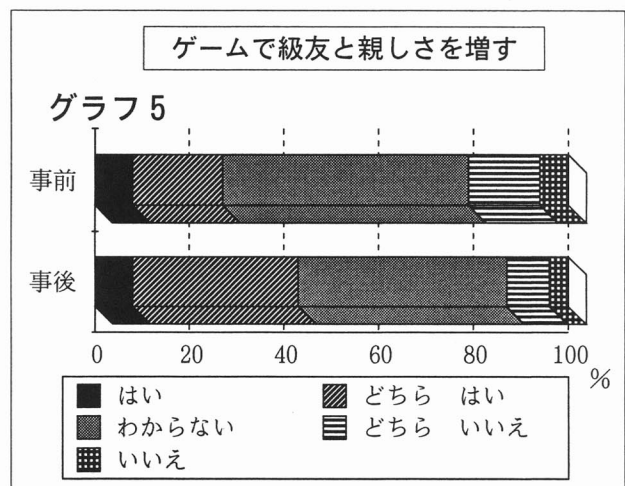
(グラフ 3) より、事後調査の結果、約 60% の生徒が第 2 次検証授業において、他の人が本音を言っ

ていたと考えており、事前調査のそれより大幅に増加している。このことから、ウォーミングアップがロールプレイングの効果を発揮しやすい状態を作り、その後の話し合いでも、自分の考えを発表しやすくなったと考えられる。

- あなたは、今日の道徳の授業に積極的な態度で臨みましたか。



- あなたは、帰りの学活の時のゲームなどをする
ことによって、学級の友達と親しさが増したと思
いますか。



(グラフ 4・グラフ 5) においては、事後調査結果が事前調査結果と比べて大きく変化したような数値となって現れてこない。しかし、わずかではあるが、結果が上昇したことは認められる。特にこれら質問では否定的な回答者は他の質問に比べて少ないことがわかる。