

ツァイガルニク効果

2022・9・14 重枝 一郎

これは、「未完の情報ほど記憶に残りやすい」ということを言う。

私は昔よくマンガを読んだものである。特にスポーツ根性マンガはよく読んだ。もしかしたらある意味私にとっては、道徳の教材になっていたと思う(笑)。サッカーマンガでは、シュートを放った瞬間のシーンで終わったり、野球マンガでは、打球の行方のシーンで終わったり、「どうなるんだあ〜」という気持ちで次の発売日までそのことが頭を離れなかった思い出がある。今のTVのクイズ番組では、正解を示す前にCMをはさんだりする。「中途半端は気持ち悪い」を逆手にとっている。マンガは当たり前のように次の発売日に買うし、TVのチャンネルはそのままだし(笑)。

人は中断された記憶の方が印象に残るとというのが**ツァイガルニク効果**である。

この研究で、「白クマだけは思い出すな」というアメリカで行われた有名の実験の話がある。「白クマの物語映像」をAのグループには最後まで見せ、Bのグループには映像の途中で「白クマのことを絶対に思い出すな」と伝えて解散する。その5年後にA、B両方のグループを集めて5年前の記憶をたずねたところ、Aのグループは映像のストーリーを覚えていない人がほとんどで、対してBのグループは多くの人々が「白クマを思い出すな」という言葉を記憶していたという話である。スッキリさせないことで記憶に残るという話である。

私は以前「**4問授業**」という授業をある単元で行った。この**ツァイガルニク効果**を意識した授業である。おそらくみなさんも似たような経験をもっているのではないと思う。

1 問目は、ほとんどの人が解ける問題を数問用意して、個で取り組ませる。この時、多くの生徒に「**私はできる**」という**自己効力感**を獲得させる。

2 問目は、少し難しくし、自力では不安なレベルの問題を用意して、これまた個で取り組ませる。ただ、人に聞くのは禁止だけど、カンニングOK(人のノート見ることはOK)にする。「あーなるほど」と気づきを得てゴールする。これまた「**私はできる**」という**自己効力感**につながる。

2 問目まではしゃべらないルールのため教室はとても静かである。

3 問目は、難しい問題を提示する。できない人の方が多くなる状況である。少し個で考えさせた後、グループで話し合ってOKにする。**自己効力感を高めた後にこれを行うのがミソ**である。ほとんどの人が学び合いでゴールする。この時「**私たちはできる**」という**チーム効力感**を獲得する。これはまさに「**ひとりにもなれる ひとつにもなれる**」ということである。

さて、4 問目だが、これは単元には関連しているものの、学年歴が上であったり、ひねっている問題だったり提示する。その時の教室の雰囲気想像してほしい。自己効力感、チーム効力感が高まっているが、ゴールできない(**プチ挫折**)。そうになると皆、私の方を見て「何かヒントがほしい」というまなざしが生まれる。この状態はとてもおもしろく、私もチームに入れてもらえたような感覚になる。つまり、**私を含めたチーム効力感**である。ただ、この4 問目はあえてゴールさせない。チャイムが鳴り、**未完の情報**で終わる。ところが、多くの生徒はチャイムが鳴ってもまだ取り組んでいる。そして、次の時間にも悩んでいたところをよく覚えている。なるほど、「**ツァイガルニク効果**」である。

裏面に、夏に他校で職員研修をしたときの感想が送ってきたので1 ページ紹介する(3 ページあった)。なぜ紹介するかというと、感想を読んだら、本校の先生方は「あの話についてかな」と思っしてほしいからである。そうでないと悲しい。