

中学校技術・家庭科(家庭分野)担当教諭のロールプレイングの取り入れに対する意識調査

A study on attitude to the introduction of the role playing of the teacher of technical home economics course (the home field) in junior high school

中村 純子* 夫馬佳代子**

NAKAMURA Junko FUMA Kayoko

[要約] 中学校技術・家庭科(家庭分野)「家族と家庭生活」におけるロールプレイングでは、学級の実態や演技への照れや恥ずかしさ、指導時間等、様々な課題や問題がみられる。そこで、本研究では、家庭分野担当教諭に対して、ロールプレイングの取り入れの実態と意識を調査した。その結果、「学級の実態に応じてロールプレイングの取り入れを決めていること」「ロールプレイングの取り入れの経験のある指導者は今後取り入れへの意向が高いこと」等を推察することができた。

キーワード：ロールプレイング、意識、中学校、家庭科

1. はじめに

現代社会は、少子高齢化、核家族化に伴い、人間関係が希薄だと言われ、家族形態も多様化している。学級にも、様々な家庭環境の生徒たちがおり、家庭生活や家族を扱う家庭分野の授業では、難しさも指摘されている。

中学校に「家庭生活」の領域が新設されたのは、1989年の学習指導要領の改訂時である。また、この時に、「実践的・体験的な学習」として、実習をはじめとして調査、観察、事例研究やシミュレーション、ロールプレイングなどの活動が取り上げられた。現行の学習指導要領では、「家庭生活」は、家庭分野 内容B「家族と家庭生活」と改編されているが、「実習や観察、ロールプレイングなどの学習活動を中心とするよう留意すること」とされ、指導にあたっては、「生徒の生活にかかわりの深い課題を取り上げ、物語の利用、ロールプレイングなどの学習活動を通して具体的に扱うようにする」とされている。一方、教科書においてロールプレイングの活動の意味や、具体的な手順が示されたのは、家庭生活の領域が新設されてから、10年以上も後であり、家庭科におけるロールプレイングの指導方法が十分に確立されているとはいえない。

ロールプレイングとは、立場がちがう人の役割を演技で表すもので、それにより相手の立場

や気持ちを理解したり、自分の気持ちを理解したりするための方法である。生徒たち自身が、等身大の中学生の役割だけでなく、親や祖父母、兄弟姉妹といった、普段の生活とは異なる役割を演じる中で、家族一人一人の気持ちを理解したり自分自身を見つめ直したりするものである。家族の関係は、変化しており、生徒たち一人ひとりが将来において、どのような人とかわりながら生活するかも様々であると考えられる。従って、ロールプレイングの活動は、今現在の生活だけでなく、将来の生活を展望するという点からも重要なものであると考えられる。また、架空の状況の中で演じるという点からも、プライバシーへの配慮もできる。

しかしながら中学生の時期は思春期で、心理的に独立した主体として歩もうとし、家庭内では親とも対立しやすくなる。そのため他者の立場に立って演じるロールプレイングにおいても、親子の反発の連続に終始する演技内容であったり、演技することへの抵抗感から、活動が十分に深まらなかったりすることがみられ、本来の目的である、「家族が互いに立場や役割を理解し協力して家族関係をよりよくすることが大切であること。そのために、家族の一員として何ができるのかを考える」ところにまで至らないという状況もみられる。この調査は、学校現場においてロールプレイングが「家族と家庭生活」の授業で、どのように活用され、どんな効果や問題点等があるのかを明らかにすることで、今

* 岐阜大学教育学部・家政教育講座
家政教育専修(羽島市立中央中学校)

** 岐阜大学教育学部・家政教育講座

後のロールプレイングを取り入れた授業の改善につなげていこうとしたものである。

2. 研究方法

(1) 質問項目の設定

「家族と家庭生活」におけるロールプレイングの取り入れの実態や効果，問題点を探った上で質問紙の項目を設定するために，予備調査として，羽島市内の教諭に質問紙による調査を実施した。その結果，以下のような現状が提示された。

①効果：ロールプレイングでは，具体的な言葉がけや接し方の態度を演じることで，それらが受け手側にどんな印象や影響を与えるのかを実感できる。気持ちが十分に入りきらなくても人とのかかわり合いを考えるきっかけとなる。仲間の考えを聞くことで，違う考えを知り学ぶことができる。

②課題や問題点：演じることに慣れていないために，生徒自身の照れや恥ずかしさ，活動単位となる班編成や，学級経営上の人間関係等が大きく影響し，活動が成立しにくい。また，活動に時間がかかり過ぎる。

そこで，この調査結果をもとに，「家族と家庭生活」におけるロールプレイングの取り入れの実態や効果，問題点について探ることができるように，質問項目と選択肢を作成した。また，自由記述が適しているものについては，自由記述欄を設けた。それぞれの選択肢については，紙面の都合上，結果を示す表中において提示していく。質問の内容は，以下の通りである。

表1 質問項目の概要

目的	質問項目	回答方法
意識	ロールプレイングの有効性	選択肢と自由記述
	ロールプレイングの課題や問題点	
内容B「家族と家庭生活」の項目(1)～(4)の各項目の学習について		
実態	履修時期	選択肢
	取り入れている学習活動	選択肢
意識	今後のロールプレイングの取り入れ	選択肢
	その理由	自由記述

内容B「家族と家庭生活」の項目(1)～(4)の学習においてロールプレイングを取り入れている場合		
実態	設定場面の種類	選択肢
	場面設定の方法	
	具体的な設定場面	自由記述 自由記述
	課題について	
	活動の単位	選択肢
	役割の設定について	
	シナリオの有無	選択肢
	指導時間	自由記述
	ロールプレイングの発表や交流方法	選択肢
1題材中のロールプレイングの回数	選択肢	
意識	ロールプレイングにおける配慮事項	自由記述
	ロールプレイングの今後の在り方	

(2) 調査対象

本研究では，岐阜県内の全中学校の技術・家庭科(家庭分野)担当教諭を調査対象とした。全ての中学校に，技術・家庭科の免許をもつ教員が配置されているわけではなく，免許外での指導の場合もあり得るので，各学校の(家庭分野)担当教諭宛てに郵送した。その後，質問項目に回答してもらい，郵送で送り返してもらった。統計処理のソフトとしてはSSRI社製エクセル統計2004を用い，独立性の検定を行った。

質問項目の調査対象(回答者)の人数や属性を表2に示す。

表2 回答者の属性

岐阜県内中学校(公立)	回収数	55
	配布数	189
	回収率	29.10%
技術・家庭科の免許の有無	有り	44(3)
	無し	11
昨年度までの家庭分野の指導経験	有り	51(3)
	無し	4
教職経験年数	3年未満	5
	3年以上6年未満	4
	6年以上9年未満	0
	9年以上12年未満	2
	12年以上20年未満	21
	20年以上30年未満	13(3)
	30年以上	3
	講師	6
	不明	1

※()は男性の数

3. 調査結果と考察

(1) ロールプレイングの有効性

ロールプレイングの学習活動の有効性について下表の選択肢を設け、それぞれについての有効性の程度の尺度を「十分あてはまる」「ややあてはまる」「あまりあてはまらない」「全くあてはまらない」の4尺度で選択し、具体的な記述も求めた。

表3 有効性の選択肢

生徒の生活にかかわりの深い課題をとりあげることができる
生徒が意欲的に活動に取り組むことができる
幼児や家族の互いの思いや立場への理解を深めることができる
班での話し合いや発表により、互いの考えを学び合うことができる
演者と観察者の相互の立場をとることができ、両方の立場で学ぶ意義が大きい

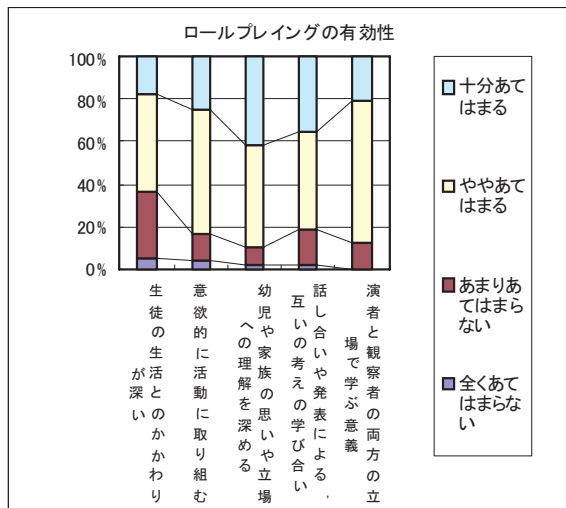


図1 ロールプレイングの有効性 (p<0.05)

ロールプレイングは「幼児や家族の互いの思いや立場への理解を深めることができる」という点で有効であるとする割合が最も高く、少なからずあてはまるとする人（「十分」と「やや」の合計）は、89%にも上った。これは、立場がちがう人の役割を演技で表すというロールプレイング本来の活動の目的であり、この活動特有のよさを、指導者が十分に実感しているといえる。また、十分あてはまると答えた割合が次に高いのは、「班での話し合いや発表により、互いの考えを学び合うことができる」の35%である。

（「十分」と「やや」を合わせると80%）ロールプレイングの活動における話し合いとは、場面設定や役割決め、シナリオ作成という、演じる前の段階と、実際に演じ終わった時に、交流会を設け、演者自身が気持ちを語ったり、観察者が感想等を語ったりするという、演じた後の段階の両方がある。よって、演技することそのものだけでなく、それに伴う活動にも、指導者が有効性を感じていることが分かる。これは、「演者と観察者の相互の立場をとることができ、両方の立場で学ぶ意義が大きい」と少なからずあてはまるとしている人の割合が、85%であることも明らかである。あてはまると感じる割合が最も低いのは「生徒の生活にかかわりの深い課題をとりあげることができる」であり、少なからずあてはまると感じている割合は、64%である。ロールプレイングがプライバシーへの配慮から架空の場面設定のもとで行われ、演じる役割も、必ずしも生徒の生活にかかわったものでない場合もあるためではないかと思われる。下表のような自由記述の内容がみられた。

表4 ロールプレイングの有効性の自由記述の内容

- 立場を変えて演じることで、それぞれの立場の感情を疑似体験できる。
- 確実に一人ひとりに役割が行き渡れば、その立場の思いや考えが実感できる。
- 親としての気持ちを疑似体験によって想像しやすくなる。
- 自分が今までに立ったことのない立場になれるため、その気持ちが理解できる。
- 気持ちを言葉だけでなく表現でき、見る者にとっても分かりやすく共感できる。
- 家族のそれぞれの立場に立ってみることで、気持ちを理解しようとする意識が芽生える。
- 授業に活気が出て生徒なりの工夫が出てきておもしろい。
- 幼児や高齢者と接する体験学習の事前の授業で実施すると、とてもスムーズに体験学習を進めることができ有効だった。
- 考え別グループに分けることで、意欲付けができる。
- 相手の立場や思いを考えた言動をすることで普段の生活を振り返ることができる。
- 生活の中での実践化がイメージできる。
- 幼児や消費者教育の分野において実践したところ、まとめに書く内容に深まりがみられた。

(2) ロールプレイングの課題、問題点

ロールプレイングの学習活動の課題や問題点について下表の選択肢を設け、その程度の尺度を「十分あてはまる」「ややあてはまる」「あまりあてはまらない」「全くあてはまらない」の4尺度で選択し、具体的な記述も求めた。

表5 課題や問題点の選択肢

家族の形態が多様であるため、取り上げる家族形態や設定場面が生徒の実態にそぐわない。
演じることに對して生徒自身の照れや恥ずかしさがあり、活動が成立しにくい。
活動単位となる班編成やペア等、学級経営上の人間関係が大きく影響し成立しにくい。
役割決めやシナリオ作成、発表会、交流会等、その活動に時間がかかり過ぎる。
ロールプレイングに続く交流会の活動において、十分な高まりがみられない。

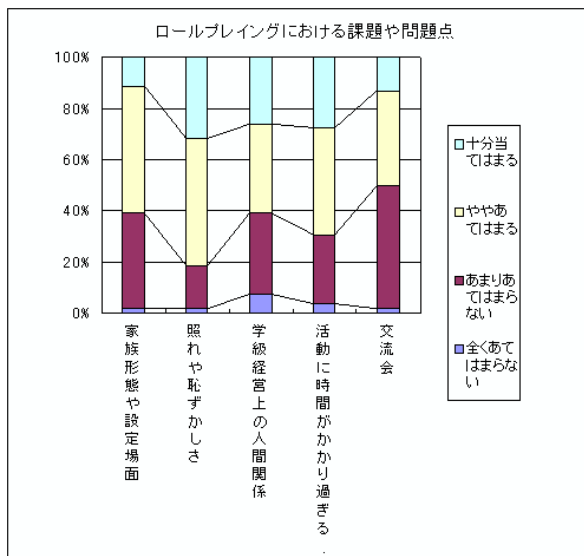


図2 ロールプレイングの課題や問題点 (p<0.05)

ロールプレイングは「演じることに對して生徒自身の照れや恥ずかしさがあり、活動が成立しにくい」という課題や問題点があるとする割合が最も高く、少なからずあてはまるとする人（「十分」と「やや」の合計）は、80%であった。照れや恥ずかしさは、仲間の前で演じることによるものである。どんな学習集団であるのかということが、照れや恥ずかしさを増す背景になるとも考えられる。次いで多いのは、「学習活動に時間がかかり過ぎる」で、少なからずあては

まるとする割合は69%であった。「ロールプレイングの活動に慣れていないために、活動をスムーズに進められない」との自由記述の指摘もあり、「他教科でも体験していれば時間も比較的短くなる」「演じ慣れさせる指導が継続的に必要である」との指摘もみられた。家庭分野の授業は、1、2年で週1時間、3年は隔週で1時間という時間数の中では、十分に時間をかけることも出来ないために、実践できない指導者もあり、教科の授業だけの充実を求めるには限界があるように思われる。

「活動単位となる班編成やペア等、学級経営上の人間関係が大きく影響し成立しにくい。」という課題や問題点を少なからずあてはまるとする割合は60%である。しかし「全くあてはまらない」とする割合が7.3%と、5つの選択肢の中で最も高く、指導者がどのような学級集団で授業を行っているのかによって、学級経営上の人間関係が、課題や問題点となるのかの違いが生じると考えられる。自由記述の内容にも、「学級や班によって、ずいぶん差が生じること」や、「人間関係に問題がなければ活動がスムーズに行える」との指摘もみられた。

「取り上げる家族形態や設定場面が生徒の実態にそぐわない」ことが、課題や問題点だと十分あてはまると感じている人は最も少なく11%であり、架空の場面設定ではあっても生徒に十分考えさせることのできる活動になる得るためだと思われる。また、「交流会において十分な高まりがみられない」は、あてはまらない（「十分」と「やや」の合計）とする人は49%であり、演技後の交流会による学習内容の深まりの重要性を感じていることが分かる。自由記述にも、「ロールプレイングのシナリオに時間をかけることは必要なく、その後の話し合いが重要」「完全なロールプレイングの形にせず（深まりにくい）その立場に立った時の気持ちや思い、或いは言葉がけをプリント記入、板書後、話し合いをもつ」という、交流会に重きを置いた実践の記述もみられた。

「照れや恥ずかしさ」と「学級経営上の人間関係」とはかかわりがあるのであろうか。図3はその関係を表したものである。

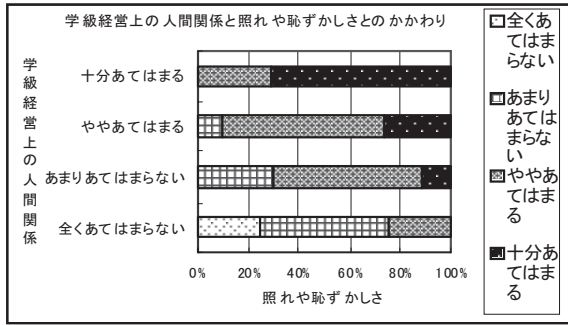


図3 「照れや恥ずかしさ」と「学級経営上の人間関係」との関係 (p<0.01)

「学級経営上の人間関係が大きく影響し成立しにくい」ことが課題や問題点であると十分に感じている人全員が、「照れや恥ずかしさにより活動が成立しにくい」とも感じており、反対に「学級経営上の人間関係が学習の成立に影響しない」とする人ほど、「照れや恥ずかしさ」が成立には影響しないとする割合が高いことが分かる。このことから、学習の成立を妨げる照れや恥ずかしさは、演者自身によるものだけでなく、学級集団の状況にも大きく影響を受けるものであることを指導者が感じていることが分かる。下表のような自由記述の内容がみられた。

表6 ロールプレイングの課題や問題点の自由記述の内容

<p>【学習集団にかかわって】</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習集団が成立していなければレベルが高すぎて遊びになるので使えない。 思春期を迎え、ロールプレイングが有効的に働くのを妨げる。人間関係や生徒自身の照れなどがあり、時々行うだけでは深まりある活動になりにくい 事前に生徒の家庭状況を把握するか、考慮して発言しないとイケない。 班ごとに活動への集中力やまとまりに差がある。 活動に活発に取り組めるのには、年齢もある。 相手の立場を考えると力が弱くなっているように感じる。班での話し合いも機能しにくくなっている。 <p>【授業の深まり、ねらい、指導にかかわって】</p> <ul style="list-style-type: none"> 深いところまで考えさせたり感じさせたりするには時間がかかる。 時間がかかるわりには、そこから得られる内容が一般化しにくい。 どの班も内容によっては（課題、場面設定）似たような考え方に偏ってしまいがちになる。

- すべての班を交流し合うことは難しい。
- 演じることへの恥ずかしさなど多くの指導に時間がかかる。（ある程度教師がやることになる）照れや恥ずかしさを取り除く雰囲気づくりをする必要がある。
- 指導者がロールプレイングを通して生徒に何を考えさせるべきか（どのような課題を設定すればよいか）よく分からずに、ただやるだけになってしまう。

(3) 「家族と家庭生活」における項目(1)～(4)の学習について

①履修時期

内容Bの項目(1)～(4)の履修時期について表したものが図4である。「幼児の発達と家族」の学習を1年で行っていると回答した指導者は無く、73%が中3で履修している。

「家庭と家族生活」については1年での履修が最も多く52%であった。次いで「家庭生活と消費」が多く44%であった。3学年を見通してみると、1, 2年時に「幼児の発達と家族」を除く3つの学習内容を履修することが分かる。そして2年生では、内容Bの学習の位置付けが少なくなるといえる。では、ロールプレイングの取り入れとのかかわりではどうであろうか。

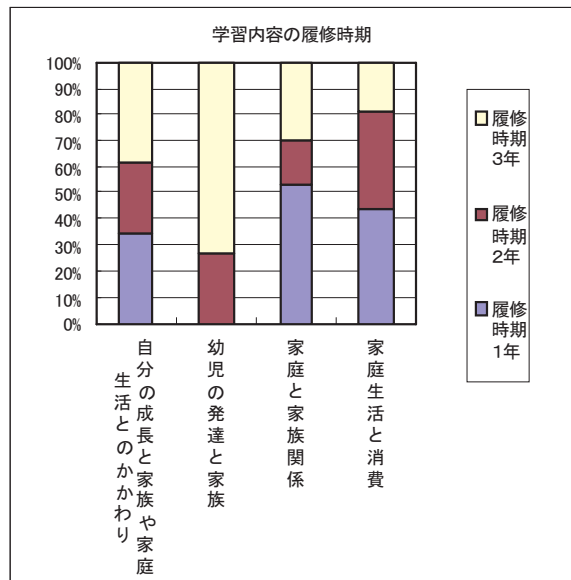


図4 「家族と家庭生活」の各項目の履修時期 (p<0.01)

②取り入れている学習活動

内容項目(1)～(4)について取り入れている学習活動を実習、観察、ロールプレイング、その他の4つの選択肢より選択した。

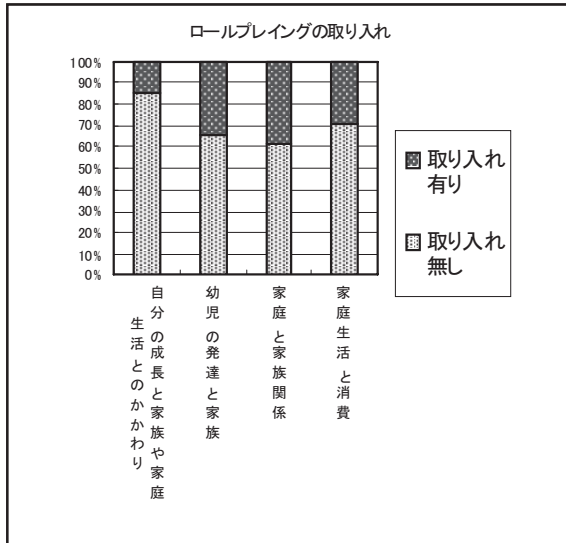


図5 ロールプレイングの学習の取り入れ (p<0.05)

図5は、ロールプレイングを取り入れていると回答した指導者の割合を示したものである。どの項目においても取り入れの割合はそれほど高くない。最も多く取り入れられているのが「家庭と家族関係」であり、38%である。次いで「幼児の発達と家族」35%、「家庭生活と消費」29%であった。前述の履修時期と考え合わせると、年齢的にも小学生に近い1年時に、ロールプレイングを取り入れた学習を位置付けることで、学習の成立を図ろうとしていると思われる。特に「家庭と家族関係」の学習では、自分と親、兄弟姉妹とのかかわりにおける役割演技であることから、年齢が高くなって反発が強まる時期においては難しさが増すことも考えられる。

それに対して「幼児の発達と家族」では、幼児を見守り支える立場としての自分と幼児とのかかわりを考える学習であるため、ロールプレイングが反発に終始するという展開にはなりにくい。また、実際に幼児との触れ合う学習とのかかわりや、義務教育最終学年ということもあり、学習への姿勢が1年時とは違ったものになることも取り入れにつながっていると思われる。

③今後のロールプレイングの活動の取り入れについて

図6は、今後のロールプレイングの取り入れについての意向を「積極的に取り入れたい」「どちらかといえば取り入れていきたい」「どちらか

といえば取り入れたくない」「取り入れたくない」「その他」の5尺度で選択した結果である。意向の項目間の有意差は認められなかった。

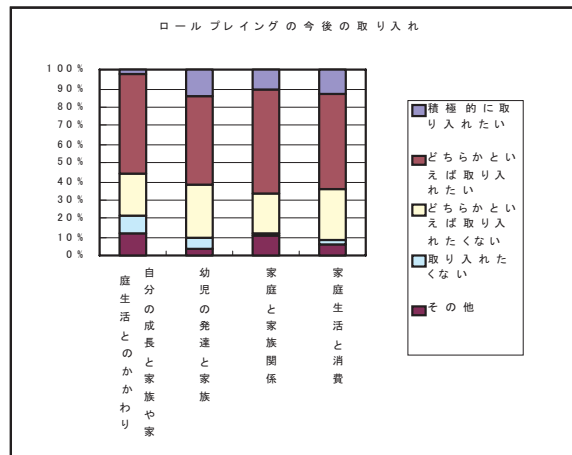


図6 今後のロールプレイングの取り入れ

少なからず取り入れたい（「積極的に」と「どちらかといえば」の合計）とする割合が最も高いのは「家庭と家族関係」66%、次いで「家庭生活と消費」64%、「幼児の発達と家族」62%と続く。現在の指導における取り入れ状況が40%に満たなかったことと考え合わせれば、現在ロールプレイングを取り入れていない指導者も、今後は取り入れたいとの考えであると予想される。

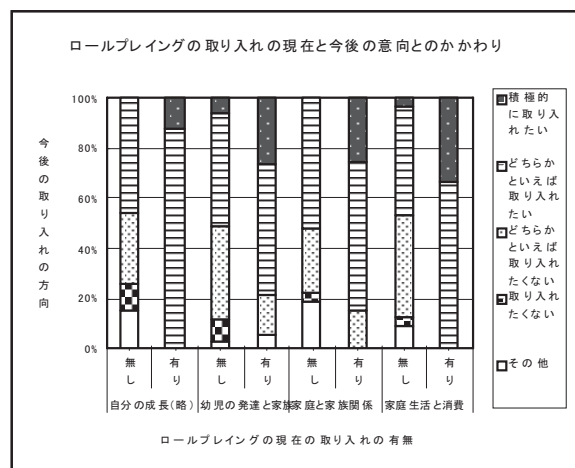


図7 ロールプレイングの現在と今後の意向とのかかわり (p<0.01)

図7は、現在のロールプレイングの取り入れの有無と、今後のロールプレイングの取り入れの意向との関係を表したものである。

どの項目においても、現在、ロールプレイン

グを取り入れている指導者の方が、取り入れている指導者に比べ、今後も「積極的にロールプレイングを取り入れたい」との意向をもつ割合が高いことが分かる。また、現在、ロールプレイングを取り入れている指導者には、「今後取り入れたくない」との意向をもつ人がいないことが分かる。実際に授業の場で取り入れた指導者は、その効果や課題、問題点の両方を感じながらも、この活動を取り入れることに前向きであることがうかがわれる。

また、現在、ロールプレイングを取り入れている人の40%～50%の人が、今後ロールプレイングを取り入れていきたいと考えている。その一方で、「今後取り入れたくない」とする人の割合（「どちらかといえば」も合わせて）は30%～40%程度みられる。「取り入れたい」とする理由の記述内容は、前述のロールプレイングの効果とほぼ一致するものであった。「取り入れたくない」とする理由は、下表の通りである。生徒の実態と、この活動とのかかわりを実際の授業場面で具体的に捉えた内容もみられ、これまでの指導経験より、課題や問題点を踏まえた上での判断であることが伺われる。その一方で、取り入れ方が分からないとする理由もあり、具体的な授業について、指導者の中で十分に交流を図ることができていない実態があると思われる。

表7 「今後ロールプレイングを取り入れたくない」とする理由

<p>【幼児の発達と家族】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幼児の発達に関してロールプレイングでの理解は難しい。 ・中学生の立場で幼児になりきるロールプレイングは照れがあり難しい。 ・ロールプレイングよりも実際に触れ合う機会を作りたい。 ・生徒が演じるには知識や経験が少ない。 ・家庭内での親子の会話がロールプレイングで出ることが大きく、暴力的な親の場合の子供は言葉がけを工夫するということが難しくなる。 ・どのような場面でどのように取り入れればよいか分からない。 <p>【家庭と家族関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どの生徒も必ずしも正しいしつけや深い愛情を受けているわけではないのでロールプレイングは、そのような生徒を追い詰めかねない。
--

- ・生徒はおもしろがってやるが、小学校低中学年のように場面に入り込んで深く心情を考えるとということが難しいように思う。また時間がかかるのも課題。
 - ・時間数の関係で難しい。
- 【家庭生活と消費】**
- ・取り入れ方が分からない。またシナリオ作りが難しい。
 - ・経験不足で本質に迫ることができない。
 - ・商品の選び方での実践は、品物を揃えたりすることに限界がある。選択の視点を焦点化することが難しい。

(4) 「家族と家庭生活」における ロールプレイングの取り入れについて

① 設定場面の種類と場面設定の方法

現在、ロールプレイングを取り入れている指導者に、設定場面について「全班共通」「班により異なる」「その他」の3つの選択肢より、場面設定の方法として「生徒自身による創作」「教師による複数の提示場面より選択する」「その他」の3つの選択肢より回答を求めた。設定場面の種類の項目間、場面設定の方法の項目間の有意差は認められなかった。

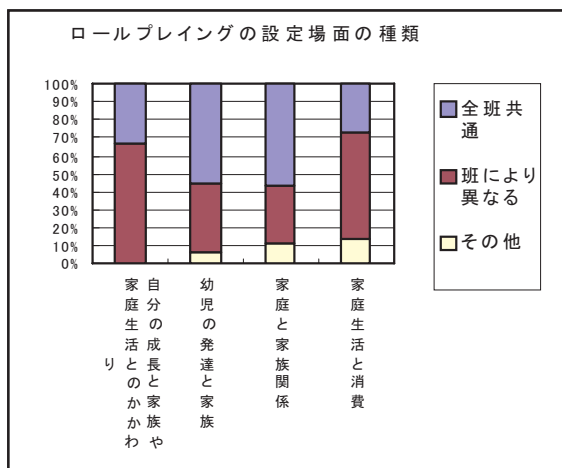


図8 ロールプレイングの設定場面の種類

全班共通の場面設定は、教師から学習集団に対して場面提示が一つされ、それを考えるという方法である。図8では「幼児の発達と家族」「家庭と家族関係」で50%を超えている。全班共通のよさは、生徒全員の考える土台が共通となり、焦点化して思考を深めていける点である。

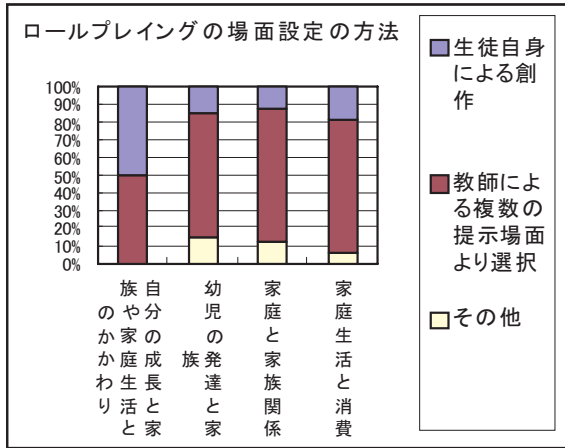


図9 ロールプレイングの場面設定の方法

一方、複数の場面を提示し、その中から場面を選ぶという方法では、班によって選んだ場面が異なる状況も起きる。指導者としては、各班への指導が多様となり、負担がかかる。しかし、自分とは異なる場面を選んだ班の発表や交流会から、学ぶことができる。図9からも、ロールプレイングの場面提示は、指導者からの提示がほとんどであることが分かる。

②役割の設定について

「全班共通」「班に任せる」「その他」の3つの選択肢より回答を得た結果が図10である。役割の設定の項目間の有意差は認められなかった。

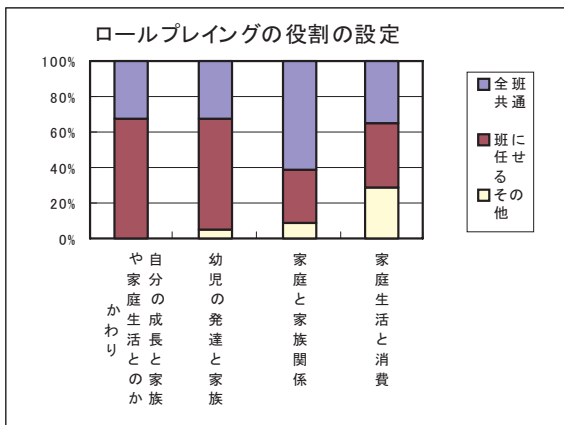


図10 ロールプレイングの役割の設定

「家庭と家族関係」では「全班共通」の役割設定の割合が60%であり、これは設定場面が「全班共通」である割合にほぼ等しい。班の場面設定、役割共に共通であるということは、生徒の

家庭環境が様々であっても、共通にすることで、そのことに触れずに学習できるという配慮が考えられる。一方、「幼児の発達と家族」では、設定場面が「全班共通」である割合が同程度であるのに対し、役割設定は「班に任せる」割合が高い。これは、幼児を支える一人として幼児とのかかわり方を考える場合には、生徒の現在の家庭の状況が活動に直接的には影響しないためではないかと考える。一人の独立した存在としての在り方、また、幼児を支える家族はどうあったらよいかという、将来への展望の要素が強いためではないかと思われる。

③具体的な場面、課題について

自由記述にて回答を求めた。

表8 ロールプレイングの場面の例

<p>【幼児の発達と家族】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幼児が生活習慣を身に付けていく場面 例：着脱衣、歯磨き、食事 ・遊びの場面でみられる幼児の姿から、どのようなかかわり方をするかを考える 例：泣いている幼児、わがままを言う幼児 おもちゃの取り合いをする幼児 ・幼児特有の言葉遣いへのかかわり方 例：「見て見て～」「これなあに？」に対して <p>【家庭と家族関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・親子の協力が必要となる場面 例：両親が共働きで帰宅が遅れ、食事の用意がされていない場面で、どうするか。 子が親に食事に対する文句を言う、部屋の片付けをするように言われる、食事の手伝いをするように頼まれる、雨が降り出し洗濯物を取り入れるように頼まれる <p>【家庭生活と消費】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・消費者として様々なトラブルに遭遇する場面 例：訪問販売、キャッチセールス、アポイントメントセールス、オレオレ詐欺、塾の勧誘 ・品物を選択する場面 例：靴の購入場面、売り手の言うままに購入する場面とその逆の場面

表9 ロールプレイングを行う際の学習課題の例

<p>【幼児の発達と家族】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幼児が生活習慣を身に付けていくためには、どのようにかかわればよいだろう ・幼児の生活を支えるためによりよい言葉かけや働きかけを工夫しよう ・幼児の気持ち（心情）、言葉の発達を考えてみよう

【家庭と家族関係】

- ・家族とうまくコミュニケーションをとるためにはどんな言葉がけをしたらよいだろう
- ・よりよい家族のかかわり方を考えよう
- ・家族のために自分たちはどんなことができるだろう
- ・家族がお互いに気持ちよく生活するためにはどんなことが大切だろうか
- ・家庭生活での家族の気持ちについて考えよう

【家庭生活と消費】

- ・消費者トラブルに巻き込まれた時の対処の仕方を考えよう
- ・消費者としての権利と責任を考えよう
- ・売り手と買い手になって悪徳商法の場面を考えよう
- ・悪徳商法に引っかからないように断り方を考えよう

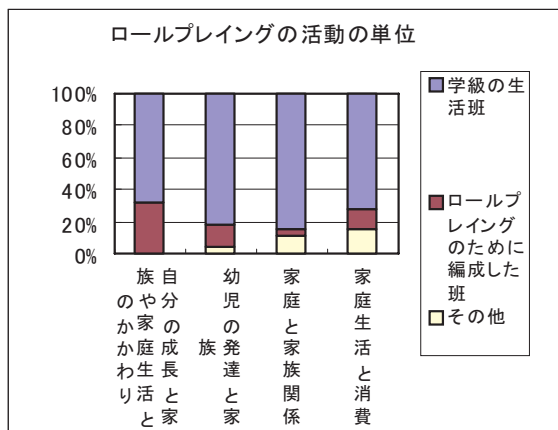


図11 ロールプレイングの活動の単位

「幼児の発達と家族」では、幼児を見守り支える立場の一人として、どのように幼児とかかわっていくべきかを考える場面設定となっている。「家庭と家族関係」では、日常よくみられる場面を取り上げており、学習課題も「コミュニケーション、かかわり方」と、家族との意思疎通の在り方を考えることを目的としたものや、「どんなことができるだろう」という具体的な行動の在り方を考えさせようとしていることが分かる。

④ロールプレイングの活動の単位

「学級の生活班」「ロールプレイングのために編成した班」「その他」の3つの選択肢より回答を得た結果が図11である。活動の単位の項目間の有意差は認められなかった。

ロールプレイングでは、学級における生活班での活動の割合が高い。「ロールプレイングのために編成した班」での活動は、選択した場面が同じ生徒同士で組む、考え方が同じ人同士で組む等が考えられる。しかし、授業時間数が限られた中では、班の編成に時間をかけているのは、本来の演技や、演技を通して考えるというところにまで至らない状態を招きかねない。従って自ずと学級の生活班での活動が多くなるが、生活班内に問題を抱えていると、活動の妨げにもなり、指導者は、その班につきっきりとなつての指導も必要となり、全ての班への支援の点で不十分な事態も起こり得る。

⑤シナリオの有無、指導時間について

シナリオの有無については「あり」「なし」の2つの選択肢より、指導時間については時間数を記入する形式で回答を得た。シナリオの有無の項目間の有意差は認められなかった。

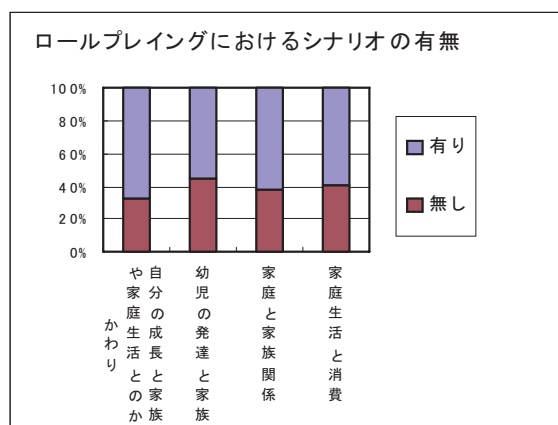


図12 ロールプレイングのシナリオの有無

シナリオの有無については、どの項目の学習でも、ほぼ60%の指導者がシナリオ有りとしている。(図12) 一方、指導時間については、どの項目でも2時間までという指導者がほとんどである。(図13)

指導時間が1時間の学習では、シナリオに時間をかけず、場面を教師より提示し、即興で行うという形であった。3時間～4時間かけて行う場合には、場面設定や役割決め、シナリオ作成や練習、発表会、交流会それぞれに時間をかけて行っている形であった。シナリオ無しで即興で行うことで生徒の本音を出しやすくする、

また、シナリオを作成することで、その後、簡単な練習、発表の流れをとり、演じることへの抵抗感が軽減できるという指導者の考えの違いが、指導時間の違いとなっていると思われる。

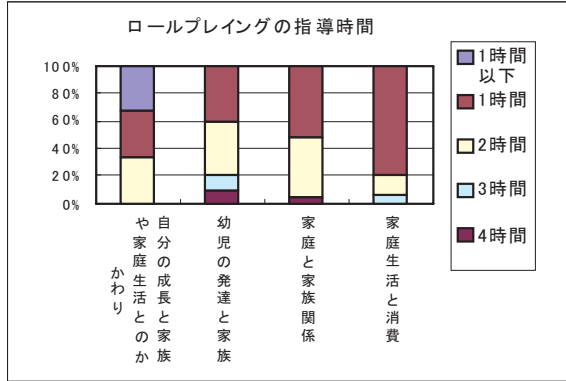


図13 ロールプレイングのシナリオの有無 (p<0.01)

⑥発表方法や交流方法、1題材におけるロールプレイングの回数

発表、交流方法については4つの選択肢より、1題材におけるロールプレイングの回数については、3つの選択肢より回答を求めた。どちらも項目間の有意差は認められなかった。

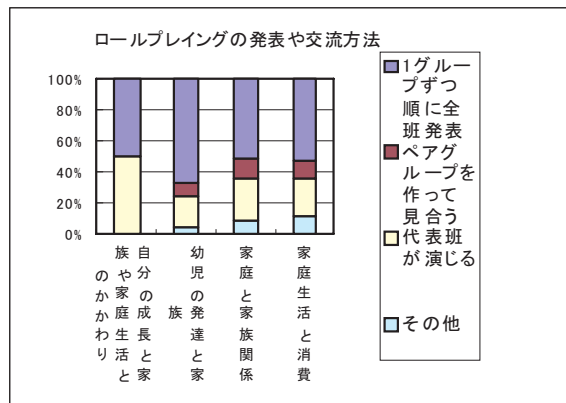


図14 ロールプレイングの発表や交流方法

「全班発表」は50%~70%で、代表班による発表が20%~30%みられる。(図14) 全班であれば代表班の発表よりも時間もかかる。小規模校であれば1学級の班の数も少なく短時間で済む。また1題材における回数も80%程度が1回である。(図15) 複数回行うことは時間的にも無理があり、少ない回数の中で、いかに演技することへの抵抗感を軽減し、他者の立場への理解を深

める活動にするかが、ロールプレイング取り入れの課題であると考えられる。

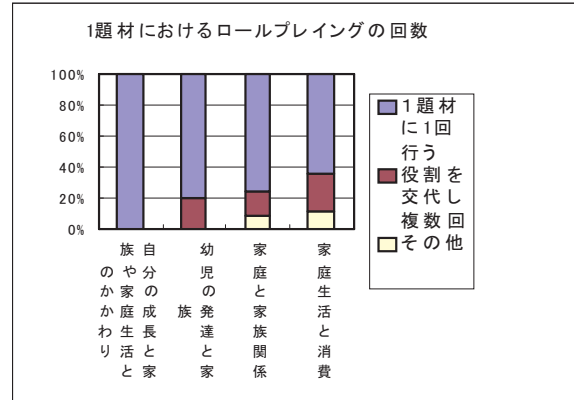


図15 1題材におけるロールプレイングの回数

4. 終わりに

本研究により次の点が明らかとなった。

- ・照れや恥ずかしさは、班の構成員や学級経営上の人間関係とのかかわりが大きいと感じている指導者が多いこと。
- ・指導者は、学級の実態に応じてロールプレイングの取り入れや形式を決めている。
- ・ロールプレイングの取り入れの経験のある指導者は今後も取り入れへの意向が高いこと。
- ・指導時間の差は、指導者の学習の進め方に対する考え方の違いによるものであること。

家族の形態は多様化し、生徒の実態も様々であり、これからもその傾向は続くと思われる。そこで次の点で、新たな構想をもち、授業実践することで検証していきたい。

- ・一題材におけるロールプレイングの位置付けと、変化をもたせた取り入れ方の究明
- ・次期学習指導要領の改善の方針にある「これからの生活を展望する」という視点を盛り込んだロールプレイングの場面の開発

参考文献

- 1) 東京書籍株式会社編集部 新編 新しい技術・家庭 家庭分野 教師用指導書 指導資料編 ともに生きるわたしたち (2006)
- 2) 伊藤葉子 中・高校生の家庭科の保育体験学習の教育的課題に関する検討 日本家政学会誌58 (6), 2007, p 315-326 (2007)