

中学校技術・家庭科におけるロールプレイングの教育的効用について（第2報）

—中学生の授業後のアンケートの分析—

The educational effect of role playing
in junior high school technical-home economics course(the home field)(The 2nd report)

中村 純子* 夫馬佳代子**

NAKAMURA Junko and FUMA Kayoko

[要約] 中学校技術・家庭科（家庭分野）における「家族と家庭生活」の学習活動であるロールプレイングでは、立場の違う人の役割を演技で表すことによって、相手の立場や気持ち、自分の気持ちを理解し、家族関係をよりよくする方法を考えることをねらいとしている。思春期にある中学生の、演じることに對しての抵抗感や、指導側の問題点等、学習が思うように深まらない状況がみられる。そこで本研究では既習生徒が、どのような思いでいるのかを調査した。その結果、「中学生が選択する場面には傾向があること」「選択した場面によって学習への有意味差があること」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, 家族, 家庭生活, 中学校, 家庭科

1. はじめに

家庭分野の学習の中でも、「家族と家庭生活」の内容は、生徒の育ってきた環境や生徒の内面に深く立ち入るものであり、指導にあたっては生徒個人のプライバシーに十分配慮することが求められている。¹⁾

近年、日本においても単親世帯や単身世帯などの家庭が増加し、生徒の家族形態も多様になってきた。また、「家族の危機」「家族の崩壊」「家族の復興・復権を」といった声も聞かれ、親子間での悲しい事件も後を絶たない。

中学校技術・家庭科（家庭分野）における「家族と家庭生活」では、家庭や家族の基本的な機能を知り、家族関係をよりよくする方法を考えることをねらい²⁾としており、学習活動の一つとしてロールプレイングがある。「ロールプレイング」とは、立場の違う人の役割を演じることによって、相手の立場や気持ちを理解したり自分を理解したりするための方法である。

第1報³⁾では、ロールプレイングのシナリオにみられる中学生の家族観をとらえるために、生涯発達と人間関係の二つの観点を設けた。ロールプレイングでは、普段の生活と等身大の中学

生役を演じる場合と、他者の立場の役を演じる場合の2つに大別される。演じる際の土台となるシナリオには、自分からみた家族の捉え方と、家族からみた自分への捉え方の両方が働く。

つまり家族とは、学習者である中学生とは異なる時間的な発達（生涯発達）をもつ人たちによって構成されているため、自分を演じる場合には、自分からみた家族の捉え方が、自分ではない家族を演じる場合には、家族からみた自分への捉え方がはたらくのである。

また、自分以外の家族に対して、どのような思いでかわるかについては、2つに大別される考えがあると捉えた。（人間関係の観点での分類）一つは、自分を中心とする考え方であり、もう一つは、他者とのかわりを大切にされた考え方である。よって生涯発達の観点で2つ、人間関係の観点で2つに分けられるため、ロールプレイングのシナリオにみられる中学生の家族観には、IからIVまでの4つに類別された見方があると考えた。この考えをもとに、ロールプレイングにおける設定場面とシナリオにみられる語彙との関係を比較検討したところ、設定場面によって、4つの表れ方に違いがみられ、その違いがシナリオの深まりに大きくかわるとの考えをもった。

ロールプレイングを通して、家族とのかかわ

* 岐阜大学教育学部・家政教育講座
家政教育専攻（羽島市立中央中学校）

**岐阜大学教育学部・家政教育講座

りに目を向け、家族関係をよりよくする方法を考えるという、ねらいを達成するためには、学習を終えた生徒自身が、どのような思いでいるのかを捉えることが大切である。

選択場面による生徒の見方、考え方、感じ方には違いがあるのか、また、学習過程における変容はあるのか等、生徒へのアンケート調査を実施した。なお、このアンケート調査は、授業直後のものではなく、授業後1年経過した時点でのものであり、学習時を想起して答えたものである。この分析を通して、ロールプレイングを取り入れた学習過程を含め、設定場面の在り方を具体的なものとし、実際の授業実践へとつないでいきたいと考えた。

2. ロールプレイングに対する生徒の意識調査 調査内容について

平成18年に「家族と家庭生活」の内容のうち項目(3)「家族と家族関係」の学習を終えた、羽島市内のT中学2年生122名を対象に調査を実施した。調査時期は、平成19年4月であり、授業を終えてから約1年が経過している。授業当時、授業を実施した著者自身が、生徒に説明した後に実施した。

「調査内容」は、「基本属性」と「学習にかかわる問い」とした。

「基本属性」としては、性別、1年時の所属学級とした。「学習にかかわる問い」については下記の通りである。

- 問2：演じたロールプレイングの場面
 問3：グループでの自分の役割
 問4：ロールプレイングの各段階における気持ち（ア～カについて「楽しかった」から「楽しくなかった」までの4段階尺度から1つ選択）
 ア：場面を決めた時 イ：役割を決めた時
 ウ：シナリオ作りの時
 エ：班単位での練習
 オ：班ごとの発表会
 カ：発表を見ての交流会
- 問5：「家族と家庭生活」におけるロールプレイングの学習全体についての思い（「やる意味がない」から「活動する意味がある」ま

での4段階尺度から1つ選択)

問6：問5で「やる意味がない」「どちらかといえば意味がない」と答えた人に、その理由を尋ねる問い（1から7までの選択肢を設け、複数回答形式）

問7：問5で「どちらかといえば意味がある」「活動する意味がある」と答えた人に、その理由を尋ねる問い（1から7までの選択肢を設け、複数回答形式）

問8：学習を終えての思いを、自由に記述する

3. 調査結果と考察

調査の結果、122名（男子64名、女子58名）より有効な回答を得た。

(1) 選択場面について

場面設定は、教科書に紹介されている3つの場面より班で話し合い決定することにした。1学級6グループあり、どの場面を選択したかは下記、表1の通りである。

表1 グループにおける選択場面の一覧

	1の1	1の2	1の3	1の4	合計
掃除場面	4	1	3	2	10
手伝い場面	1	2	0	1	4
食事場面	1	3	3	3	10

学級における差がずいぶんみられる。傾向としては、どの学級においても、手伝い場面を選択する班が少ない傾向にある。これは、各場面の始まりの会話に関係するものと思われる。表2は各場面の始まりの様子を表したものである。

表2 各場面の始まりの会話

	始まりの家族の会話
掃除場面	母親「部屋を片付けなさい！」 中学生「 」
手伝い場面	父親「今日は、いっしょに昼食をつくらう。手伝ってくれ。」 中学生「 」
食事場面	中学生「このおかず、何？おいしくなさそう。」 父親または母親「 」 中学生「 」

第1報によれば、ロールプレイングのシナリオの展開は、年長者から年少者に対する依頼、命令、制止、優越感、威圧という子の反発を助長する要因（区分Ⅰ）や、それに対する子の反発、反抗、わがまま、自分勝手、侮蔑（区分Ⅱ）に始まり、その後、年長者から年少者への説諭、承認、見守り、支え（区分Ⅲ）という、子の反発を軽減する要因が表れ、最後に、年長者への尊敬、感謝、いたわり、思いやり（区分Ⅳ）という、他者とのかかわりを自覚し、自己の変容につながる要因という、一連の流れがみられる。

3つの場面の始まりをみると、掃除場面と手伝い場面は、区分Ⅰに類別される年長者から年少者に対する命令や依頼である。しかし、掃除場面と手伝い場面とは大きな違いがある。

掃除場面は、親からの威圧的な掃除の言いつけであり、その後の展開として、中学生による反発や反抗を展開として考えやすい。同様に、食事場面は、中学生からの食事への不平や文句に始まり、その後の展開として、親や祖父母による制止や説諭を展開として考えやすい。

しかし、手伝い場面については、親から子への手伝いの依頼であり、言葉としても「今日は、いっしょに昼食をつくろう」と、親からの共同作業の誘いかけの雰囲気が感じられ、掃除場面や食事場面とは違って、即座に反発や反抗が展開としては、考えにくい要素が感じられる。親の姿勢には、最初から威圧的なものはなく、穏やかに子と接しようという流れがある。

このことから複数の場面を提示し、班での話し合いによって場面を選択する際には、中学生にとって選びやすい場面の傾向があるといえる。

すなわち、第2次反抗期と言われる中学生の生徒達には、掃除場面や食事場面に象徴されるような、年長者からの威圧や、年長者への反発といった要素が顕著である場面設定の方が、シナリオの展開を考えやすく、選択されやすいという傾向がある。

（2）役割分担について

演じる際の役割分担については、場面の選択と同様、班での話し合いによって決める。1つの班の構成は、男女共に2～3人である。

場面を選択した後に役割を決めるのだが、実際には、その後、シナリオを話し合っていく際に、最初に決定した役割に変更がみられたりすることがある。例えば、最初のうちは、その役を設けずに話し合いを始めても、シナリオの展開を考えるうちに、新たな役を設けたり、逆に設けた役を無くしたりすることもある。役割決めにおいては、等身大の役（中学生）を演じることにはあまり抵抗がないが、自分とは異なる世代を演じることにはやや抵抗があり、なかなか役割が決定できない班もある。また、生徒の中には、自分とは違う性の役割を演じる場合もある。中学生の男女別の役割分担は図1のようであった。

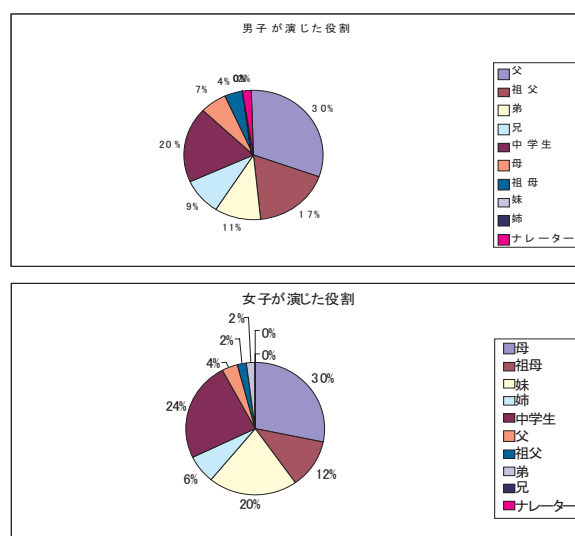


図1 男女別における演じた役割

自分と等身大の中学生役を演じたのは、男子20%、女子24%である。親の世代を演じたのは、男子で37%（父親役30%、母親役7%）、女子で34%（母親役30%、父親役4%）である。祖父母の世代を演じたのは男子が21%（祖父役17%、祖母役4%）、女子が14%（祖母役12%、祖父役2%）次いで、兄弟姉妹役は、男子が20%（弟役11%、兄役9%）、女子が28%（妹20%、姉6%、弟役2%）である。

また、自分とは異なる側の性をもつ役割を演じた生徒は、男子が11%（母7%、祖母4%）、女子が8%（父4%、祖父2%、弟2%）であった。

中学生、父母、兄弟姉妹の役は20%以上、祖

父母役は20%にほんの少し満たない程度であることから、1つの班で役割分担をした場合(5人班とすると)、その役割分担は、中学生、その兄弟姉妹、父、母、祖父母という構成が大半で、中には、祖父母役を設定しない班も見受けられるといったところである。

従って、場面の設定としては、親子での会話の始まりではあっても、家族構成では、ほぼ三世代家族の構成を想定する傾向にあるといえる。また、必ずしも自分と同性の役を演じる生徒ばかりではなく、違う側の性を演じる生徒も学級の1割程度いるということが分かる。では、演じた役割によって、学習に対する捉え方に何か違いがあるのかをみとみる。

(3) 演じた役割と、学習の捉え方との関係

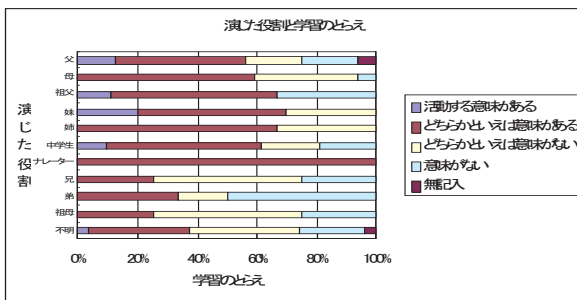


図 2 演じた役割と学習の捉え

図2は、演じた役割と、学習の捉え方とのかわりを表したものである。学習の捉え方については、ロールプレイングを取り入れた学習全体に対して、「意味がない」「どちらかといえば意味がない」「どちらかといえば意味がある」「活動する意味がある」と4段階で尋ねた。「どちらかといえば意味がある」「活動する意味がある」の両方を合わせた、学習に対して意味があると考えている生徒の割合が約60%以上であるのは、父、母、祖父、妹、姉、中学生、ナレーター役であった。反対に、「意味がない」「どちらかといえば意味がない」の両方を合わせた学習に対して意味がないと考えている生徒の割合が60%以上の役割は、祖母、弟、兄であった。どの場面のシナリオでも、言い合う関係がみられる中学生と親の役の60%以上が、学習を意味があるものと捉えていることから、シナリオの

展開で反発し合う役割であっても、そのことから学習を否定的に捉えるわけではないと思われる。

(4) 選択場面と、学習の捉え方との関係

図3は、選択場面と、学習の捉え方との関係を表したものである。

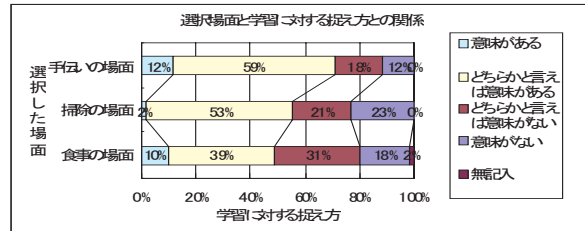


図 3 選択場面と学習に対する捉え方との関係

「どちらかといえば意味がある」「活動する意味がある」の両方を合わせた、学習に対して少なからず意味があると考えている生徒の割合は、手伝いの場面が最も高く70%を越えている。次いで掃除場面55%、食事場面49%の順で低くなっている。

第1報では、場面によって、シナリオにみられる語彙には大きな違いがみられ、区分Ⅳ、すなわち、年長者への尊敬、感謝、いたわり、思いやりという、他者とのかわりを自覚し、自己の変容につながる要因となる発言が最も多くみられたのは、手伝いの場面であった。反対に、区分Ⅳに類別される発言が最も少なかったのは、食事場面であった。

このことと考え合わせると、生徒がロールプレイングを取り入れた学習に意味を感じるのは、シナリオにみられる発言に、どのような区分のものが多いのかが関係していると思われる。シナリオの流れとして終末に当たる部分にみられる区分Ⅳの発言の出現頻度によって、学習への有意味を感じる度合いにも関係してくると思われる。つまり、区分Ⅳの発言が多い場面ほど学習に有意味を感じ、少ないほど学習に有意味を感じないと予想される。

区分Ⅰ、Ⅱ→区分Ⅲ→区分Ⅳというシナリオの展開は、どの場面においても共通にみられる傾向であっても、区分ごとの発言の出現頻度に場面特有の特徴があるということは、設定する場面は、生徒にとって身近なものであればどん

なものでも構わないというわけではなく、学ぶ意義を見出し得るような場面の吟味が必要であるといえる。従って、生徒が選択する傾向の強かった掃除や食事場面よりも、選択した班が最も少なかった手伝い場面の方が、学ぶ意味を感じる生徒の割合が高いということは、生徒が好む場面設定が、必ずしもよいわけではないということである。

(4)性別と、学習との捉え

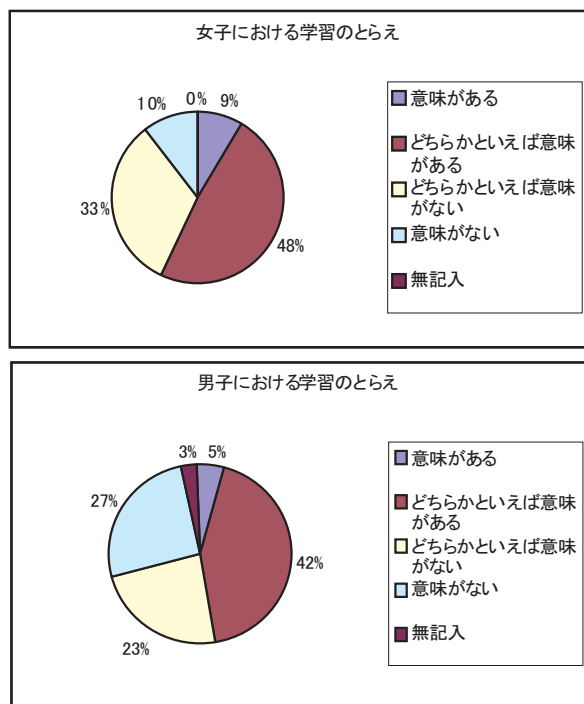


図4 男女別にみた学習への捉え

図4は、男女別のロールプレイングを取り入れた学習への捉え方を示したものである。

男女別にみると、男子の方が、少なからず意味がないと感じている生徒の割合が高いことがわかる。これは、演じた役割で、兄、弟、祖母の役を演じた生徒に、その思いが強かったことも重なる。異性を演じた生徒について、個別にみたところ、女子で異性の役を演じた生徒は学習を意味のあるものとしてとらえていた。男子で、母役3名、妹役2名の計5名いたが、そのうち2名が、少なからず意味がないと答えていた。従って、異性の役を演じたからといって必ずしも、学習を否定的にとらえるわけではないといえる。

(5)学習の経過による変化

ロールプレイングを取り入れた学習では、場面設定→役割の決定→シナリオの作成→班練習→発表会→交流会といった段階を経て進められる。それぞれの段階において、生徒は、どのような思いで学習していたのだろうか。

図5は、各段階における楽しさを尋ねたものである。「どちらかといえば楽しかった」「楽しかった」の両方を合わせた、少なからず楽しいと感じる割合が最も高い段階は、シナリオ作成段階であり、70%である。この割合は、シナリオ作成前後で低くなる傾向がみられる。また、シナリオ作成の前と後で比較してみると、シナリオ作成後の方が、シナリオ作成前と比べると楽しいと感じる割合が、まだ高いことが分かる。

場面や役割を設定している段階では、学習者である中学生は、この先、どのような展開になっていくのか見通しをもちにくい状態にある。しかし、シナリオを班の仲間と話し合うことで、展開が明確となり、その後の活動に臨むことができる。その違いが、シナリオ前後での楽しさを感じる割合の違いにつながっているのではないだろうか。

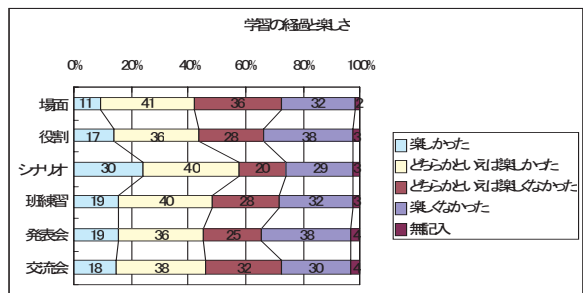


図5 学習経過と楽しさ

「どちらかといえば楽しくなかった」「楽しくなかった」の両方を合わせた、少なからず楽しくなかったと答えた人の割合が高いのは、場面決め68%、役割決め66%の段階であり、7割近い。それに対し、シナリオ作成以降は、シナリオ作成49%、班練習60%、発表会63%、交流会62%と、少なからず楽しくないと感じる生徒が減少していることが分かる。生徒にとって、やはり班で選んだ場面において、自分が担当する役割が、どんな展開になっていくのかが具体的に

みえない段階では楽しいとなかなか感じることができないが、それが徐々にみえてくるシナリオ作成段階以降は、学習にも見通しがもて楽しさも増してくると考えられる。発表会段階の方が、班練習段階よりも、少なからず楽しくないと感じる生徒の割合が高いことから、皆の前で演じることに、抵抗を感じながら取り組んでいることが分かる。しかし、演じることに抵抗があっても、班での練習の際には、楽しくないと答えた生徒の割合が60%と低くなり、班内で、作成したシナリオをもとに練習に取り組むことは、発表会と比較すると、抵抗が和らぐことが分かる。

このことから、学習を進める上で、シナリオ作成の前段階での学習者の意識をどのように高めるかが課題であると思われる。

(6) 学習の捉え方とその理由 (学習に対して肯定的なとらえをしている生徒の場合)

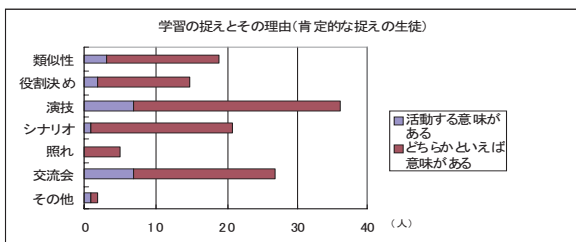


図6 学習の捉え方と、その理由 (肯定的な生徒)

図6は、ロールプレイングを取り入れた学習を、「活動する意味がある」「どちらかといえば意味がある」と答えた生徒が、その理由をどのように捉えているのかを表したものである。

最も多くの生徒が挙げた理由は、「演技」(それぞれ役割を決めて演じたことは、家族一人ひとりの思いや立場を理解することにつながったから) 36人であった。次に多かったのが、「交流会」(他の班の発表を見ることで、家族や家庭生活に対する考えを深めたり広めたりできたから) 27人であった。

ロールプレイングの活動が本来目的としているのは、「立場がちがう人の役割を演技で表すことによって、相手の立場や気持ち、自分の気持ちを理解し、人間関係の背景や解決方法を考えることができる」ということである。学習を肯

定的に捉える生徒の集団では、この点を理由として挙げた生徒が多いということは、活動の目的への理解が十分に図られているといえる。また、学習を肯定的に捉えている集団では、「シナリオ」(シナリオ作りや練習の時、班の仲間と一生懸命考えを出し合ったり、アドバイスをし合ったりできたから) 21人と、シナリオ作成段階を学習に意味があると感じる理由として挙げている生徒が多い。演じる際の、各役割のセリフや展開等は、班の仲間との話し合いによって決められるため、演じる前の段階ではあっても、互いの考えが練り上げられるシナリオ作成段階は、学習者にとって重要なものであると考えられる。

最も低かった理由は、「照れ」(役割を決めて演じることが、照れくさかったり恥ずかしかったりしなかったから) 5人であった。これは、学習を否定的に捉えていた生徒では4番目に多く挙げられた理由であるが、演じることへの照れや恥ずかしさは、学習を意味のあるものと捉えている生徒にとっては、さほど気になることではないと言える。では、学習に対して否定的なとらえをしている生徒ではどうだろうか。

(7) 学習の捉え方とその理由 (学習に対して否定的なとらえをしている生徒の場合)

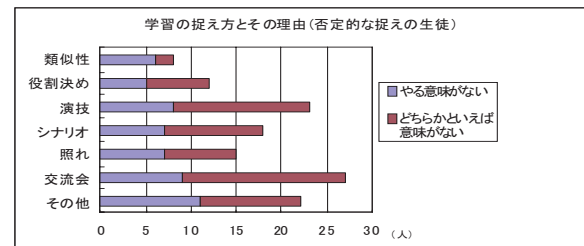


図7 学習の捉え方と、その理由 (否定的な生徒)

図7は、ロールプレイングを取り入れた学習を、「やる意味がない」「どちらかといえば意味がない」と答えた生徒が、その理由をどのように捉えているのかを表したものである。

理由として最も多く挙げられたのは、「交流会」(他の班の発表を見ても、家族や家庭生活に対する考えを深めたり広めたりできなかったから) 27人、次いで「演技」(それぞれ役割を決めて演じて、家族一人ひとりの思いを理解すること

はできないと思ったから)の23人であった。この「演技」と「交流会」の2つの理由は、学習を肯定的に捉えている生徒が、その理由として挙げた理由で最も多かったものと重なっている。

ロールプレイングは、生活班を単位としてグループで役割を分担して演じることを考えると、「役割演技を通して学ぶ」、「他の班の演技を見て学ぶ」という点で、意味を感じながら学んでいる生徒と、意味を感じることなく学んでいる生徒が同じグループ内で混在している状態で、学習が進められているわけである。多分、学習者自身が互いに学習への温度差を感じながら学んでいると考えられる。

理由として挙げた人数が最も低かったのは、「類似性」（選んだ場面が、普段の家庭生活とよく似ていて、やりにくかったから）8人、次いで「役割決め」（役割決めの話し合いで、自分がやりたい役になることができず興味がもてなかったから）12人、「照れ」（役割を決めて演じることが、照れくさかったり恥ずかしかったから）15人、「シナリオ」（シナリオ作りの時、班での話し合いがなかなか進まなかったり練習の時にふざける人がいて困ったから）18人であった。

これらの結果から、設定場面については、それほど問題を感じていないようである。

ロールプレイングを取り入れた学習に対して意味を感じられないでいる生徒は、演じることの照れよりも、演じることで、自分たち自身が、何を学んだのかという点での判断によって、意味がないと捉えていることが分かる。

「立場がちがう人の役割を演技で表すことによって、相手の立場や気持ち、自分の気持ちを理解し、人間関係の背景や解決方法を考えることができる」というロールプレイングの本来の目的を、いかにして実感させて学習を進められるかが課題であるといえる。

また、学習に対する捉え方とその理由との関係を割合で示したものが図8である。

学習を肯定的に捉えている生徒では、圧倒的に、「演技すること」や「交流会をすること」に意味を感じている生徒が多いことが分かる。学習を通して、ロールプレイングという活動の意味を十分に感じ取っていることが伺われる。

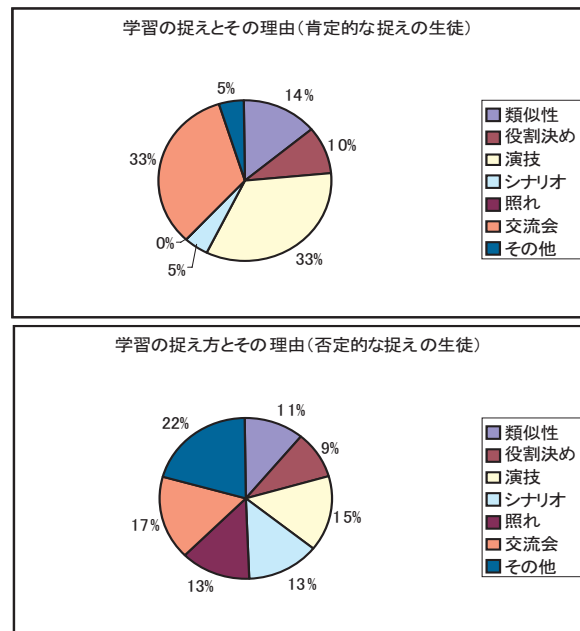


図8 学習に対する捉え方とその理由

これに対して、学習を否定的に捉えている生徒では、「演技すること」「交流会をすること」を理由として挙げている生徒は多いものの、他の理由と比べてそう感じる生徒が圧倒的に多いというわけではないことが分かる。その他の「シナリオ作成」「照れくさい」「普段の生活と似ているから」という理由から学習に意味を感じない生徒も同じように存在していることがわかる。

また、学習を否定的に捉えている生徒では、その他を挙げている生徒が22%と高い。この生徒たちの理由を挙げてみると、「やっただけじゃない」「別に将来、役立つわけでもない」「面倒くさい」「場面に合うことがなかった」「そんなに喧嘩しているところは収まらない。普段とは違う」というものが多くみられた。生徒達は、ロールプレイングを取り入れた学習が、「今現在の生活に直結するものではない」また「この学習をしても将来役に立つとは思えない。我が家とは違う」という点で、意味あるものかどうかを判断していることが伺われる。

確かに、調理や被服、消費生活の学習は、学んでいることが、現在の生活とつながっていることを感じやすい。学習者である生徒自身が毎日行ったり、目にしたりする活動である。しかし、家庭や家族の学習の場合、プライバシーへ

の配慮から、生徒一人ひとりの生活を直接取り上げるのではなく、物語などから事例を取り上げて学習するという形態が、「所詮は、ただの物語、自分の家とは違う話」という見方につながり、そのことが、かえって生活とのつながりを感じさせにくくしているという傾向があると思われる。「活動することで、こんな学びができた」という、ロールプレイングの活動のもつ意味を十分に実感できるような振り返りを位置付けることや、指導過程を工夫することが必要であると思われる。

4. 終わりに

本研究により次の点が明らかとなった。

- 幾つかの場面を提示した場合、年長者からの威圧や、年長者への反発といった要素が顕著である場面設定の方が、シナリオの展開を考えやすく、選択されやすいという傾向がある。
- 生徒がロールプレイングを取り入れた学習に意味を感じるのは、シナリオにみられる発言に、区分Ⅳの発言が多いものほど学習への有意義を感じる度合いが高くなる。
- 学習を肯定的に捉えている生徒では、「演技すること」や「交流会をすること」に意味を感じている生徒が多い
- 学習を否定的に捉えている生徒では、ロールプレイングを取り入れた学習が、「今現在の生活に直結するものではない」また「将来役に立つとは思えない」という点で、意味あるものかどうかを判断している。
これらのことから、次の点において新たな題材の構想をもち、授業実践していきたいと考える。
- 区分Ⅳ（他者への尊敬、感謝、いたわり、思いやり）の出現が多くみられるような場面の開発
- 他者の立場に立って学ぶことの実感が味わえるような指導過程の工夫

参考文献

- 1) 文部省；中学校学習指導要領（平成10年12月）解説 一技術・家庭編一（平成11年9月）65頁
- 2) 文部省；中学校学習指導要領（平成10年12月）解説 一技術・家庭編一（平成11年9月）69頁
- 3) 中村純子，夫馬佳代子 中学校技術・家庭科におけるロールプレイングの教育的効果について（第1報）—中学生のシナリオ分析をもとにして— 岐阜大学教育学部研究報告=人文科学=第56巻1号 105-130 (2007)