

中学校家庭科におけるロールプレイングの活動を取り入れた家族学習

萬崎保子¹⁾ 久保桂子²⁾ 中山節子²⁾

¹⁾千葉大学附属中学校 ²⁾千葉大学教育学部

Family Studies Adopting Role Playing Activities in Junior High School Home Economics Classes

MANZAKI Yasuko¹⁾ KUBO Keiko²⁾ NAKAYAMA Setsuko²⁾

¹⁾Attached Junior High School of Faculty of Education, Chiba University

²⁾Faculty of Education, Chiba University

中学校家庭科の学習指導要領には、家族の学習において、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に留慮することが示され、ロールプレイングの活動を用いた授業の検討が求められている。本稿では、ロールプレイングの活動を通して学習を深まりのあるものにしていくために、先行研究の指摘に基づき、家族の構成や状態の変化が見通せるもの、今日的な課題を盛り込むものであることなどの点に配慮した題材を設定して授業を実践し、その効果を検証した。ロールプレイングの活動で演じることにより、自分自身を客観的に見つめ、日常生活での課題や問題の解決を導き出そうとし、対人関係上の洞察力を高め、固まっていた、あるいは閉ざしていた自己を揺り動かし、新たな自己を見出すという効果が認められた。また、題材との関係では、日常生活では当たり前のこととして意識していなかった生徒自身の固定的な性別役割分業観が顕在化し、教師の問いかけによって、自らの固定観念に揺さぶりをかけるきっかけとなった。さらに、他の生徒の演技を見て、多様性への気付きが生まれ、自分とは異なる考え方や態度への理解を深めるという効果が認められた。加えて、ロールプレイングは、他者との関係性の中で、また自分の役割の中で考えるという制約があることが受け止められ、私たちの生活が自分一人ではなく、他者との関係性の中で営まれていることが体感できた。なお、体験的な学習については、生徒たちの自由な思考を尊重する有効な方法であるが、体験のみで終わらずに、生徒自身が振り返り、自己を見つめる時間を確保する必要性が確認された。

キーワード：ロールプレイング (role playing) 家族学習 (family studies)
家庭科の授業 (Home Economics Class)

1. はじめに

1989年に公示された『中学校指導書 技術・家庭編』(文部省, 1989)で、「家族生活」領域の取り扱いについて、単なる理論・知識にとどまらず、ロールプレイングなどを含めた実践的な活動を通して学習させることが示された。この指導内容は、現在の指導要領にも引き継がれている(文部科学省, 2008a)。ロールプレイングは、学習者によって演技される短いドラマであり、生徒のプライバシーには十分配慮を必要とする家族の学習では(同上)、有効な学習方法であると思われる。

ロールプレイングは、モレノ, J.L.の心理劇から発展し、1950年代に日本に紹介されているが(八島, 2006)、中村らの分析では、ロールプレイングについて家庭科の教科書での記載がみられるのは2001年以降であり(中村・夫馬, 2007)、実践の蓄積が十分ではなく、蓄積が求められる活動である。さらに、ロールプレイングの活動を通して学習を深まりのあるものにしていくためには、家族の構成や状態の変化が見通せるものであること、今日的な課題を盛り込むようなものであることなどが指摘さ

れており(同上)、題材開発も課題とされている。また、ロールプレイングの活動に対する評価が消極的である生徒も少なくないという報告もあり(中村・夫馬, 2008)、生徒が学習の意義を十分に理解できるような指導計画の検討も必要である。

本稿では、こうした指摘に基づき、今日の社会状況を背景とした家族をめぐる課題を盛り込みながら、ロールプレイングの活動を取り入れた家族領域の授業を実践し、その効果を検証する。

2. 研究方法

(1) 題材の設定とその目標

題材は、「家族・家庭と子どもの成長」内容の、「家族関係【A(2)イ】」を対象とする。この部分の全体の目標は、「自分を取り巻く社会の問題解決に向けて、家族とのかかわり方を工夫する。」とした。ロールプレイングの活動を行う授業時の目標は、「ロールプレイングを通して、家族とのかかわり方を考えよう」と設定した。

まず、ロールプレイングの学習の前時に、家庭と社会のつながりを考える講義形式の授業を行い、家族の学習課題への気付きを促した。そして、今日的な課題を盛り

込むために、近年の家族を考えるキーワードである「男女共同参画社会」、「ワーク・ライフ・バランス」の問題につながる設定とした。1992年に育児・介護休業法が施行され、1994年には国際家族年で、家族の構成員間の平等とそれぞれの人権の尊重がうたわれた。1999年には男女共同参画社会基本法が施行され、男女とも家庭にも社会にも共同で参画し、仕事と生活の調和をとることが目指されている。こうした社会的背景を踏まえ、中学生が家族とのかかわり方を、家庭だけにとどめることなく、家庭と社会とのつながりの中で捉えていくことを目的とした。

さらに、中村・夫馬(2007)の指摘する家族の構成や状態の変化が見通せるものであることという点では、上記の視点も踏まえながら、固定的な性別役割分業の変更を求められる時に、家族の構成員間の平等とそれぞれの人権の尊重という視点を持って対処方法を考えることを目的とした。

(2) ロールプレイングの効果の検証方法

ロールプレイングの活動を取り入れた授業の目標は、八島(2006)の「自己理解や自発性の涵養、対人関係上の洞察力や問題解決能力を高める」という目標を参考にした。八島は、役割を演じることをしながら、実は、固まっていた、あるいは閉ざしていた自己を揺り動かし、新たな自己を見出すための有効な方法がロールプレイングであるとしている。このように、ロールプレイングは、生徒のプライバシーには直接触れないドラマであるにも関わらず、自分を見つめる機会になるという点では有効な活動であり、授業の効果として、自己理解の高まりが認められたかを検証する。

また、「対人関係上の洞察力や問題解決能力を高める」という視点では、学習者が他の人々についてどんなことを考えているか、その中身を引き出すものであり(文部科学省, 2008b)、他者理解につながる学習だといえる。家族といえども、個性を持った個人の集まりである。家族というまとまりで生活するときには、違いを認めながら相互に尊重し、相互の気持ちを調整しあうことが重要である。ロールプレイングの授業の効果として、違う人の立場を想像しながら演じることによって、相手や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たかを検証する。

さらに、家族の授業としては、関係性の調整を題材にした場合、集団学習であるロールプレイングの効果が、個人の学習と比較してどのような効果がみられるかを検証する。

なお、黒田(1994)によれば、心理劇は、基本的に5つのタイプに分類され、タイプの具体例としては、主演者中心の心理劇、グループ中心の心理劇、課題解決の心理劇、関係状況療法、価値心理劇であるとする。黒田に従えば、本稿の場合は、課題が明らかになるように場面が設定される課題解決のタイプに分類される。

(3) 授業における生徒の評価の規準の設定

一般的な評価の「生活や技術への関心・意欲・態度」では、これからの自分と家族とのかかわりに関心を持ち、

家族関係をよりよくするためにできることを実践しようとしているとした。「生活を工夫し創造する能力」については、自分を取り巻く社会の問題解決に向けて、家族関係をよりよくする方法について考え工夫しているとした。

具体的には、ロールプレイングを通し、多様な家族や他者とのかかわりを見ることにより、自分の生き方を振り返るとともに、一人ひとりが想像することの違いを認めながら、家族と社会とのかかわりを工夫していくことの必要性に気付くことができたか否かを評価する。なお、本稿では、ロールプレイングの効果の検証を主な目的とするため、生徒の評価については扱わないこととする。

3. 授業実践の内容

(1) 指導計画

対象は、国立大学教育学部附属中学校の2クラス(男35女39)、実施時期は2015年5月～7月である。家族学習の概要は表1のとおりである。

第1時は、「20年後どのようなライフスタイルで過ごしたいですか。」をテーマにした授業である。このテーマは、将来の自分の生活と深くかかわりがあることを、現在の自分の家庭生活に縛られずに考えられるように設定した。特に、男女共同参画社会の理念である個人の能力が発揮できる社会という理念を敷衍し、自分らしく生きることのできる社会という考えとともに、女性の社会参加、男性の家庭参加、さらにワーク・ライフ・バランスについての気付きを促した。

第2時、第3時がロールプレイングの展開で、第4時が振り返りという流れである。

(2) ロールプレイングの授業の展開

授業の展開は、鎌野・伊藤(2012)の実践を参考に、ロールプレイングのルールを確認し、ウォーミングアップを行った。ウォーミングアップは、班の人と気持ちを合わせるために、「赤ちゃんを抱いているつもりになって班の人全員が抱きましよう、班長さんがまず抱いて下さい、赤ちゃんがいつまでも笑顔が続けられるように肌のぬくもりを大切に抱いて下さい。」と言葉かけをして行った。ロールプレイングは、幼児とのふれあい学習の事前指導において、1時間扱いで体験済みであるため、思い出すことを中心に進めた。授業の展開については第3時について表2に示した。

場面設定は、志村(2014)の設定を参考に、「母は、来月から勤務のしかたをフルタイムに変更したいと思っています。家事は母が全面的に担ってきましたが、これからは家族で分担しようと考えています。」とした。全ての班に提示し、班活動は男女混合班とした。登場人物を決め、班内で役を分担した。登場人物の設定には、家族以外の地域や社会の人などに考えを広げてよいことを助言した。2クラス合計16班の登場人物は、表3のとおりである。

第2時は前半4班によるロールプレイングを行った。ロールプレイングの五つの要素である、舞台を設定し、教師が監督を務め、補助自我(助演者)、演者、観客を設定した。観客は、浜田(2001)に従って他の班が務め

表1 家族学習の概要

時	学習項目	指導内容
第1時	20年後のライフスタイル	学習目標「20年後どのようなライフスタイルで過ごしたいですか」 ①自分の生活を振り返る：自分の生活と親の生活を比較して考える ②20年後の自分をイメージする：仕事、結婚、子育て、趣味、マイホーム ③20年後のライフスタイルを考える：男女別班をつくる→進行役、発表者を決めてホワイトボードに考えをまとめる→発表会で考えを共有する ④家庭と社会のつながりを考える：自分たちが考えた20年後の社会は、「ワークライフバランス」「男女共同参画社会」の考え方に近いことを確認し、家庭と社会のつながりに気付く。
第2時	家族とのかかわり方を考える①	学習目標「ロールプレイングを通して、家族とのかかわり方を考えよう」 ①ロールプレイングとは何か：「役を演じる人」「演じている人を見る人」→気付き、感じたことをお互いに共有する ②ロールプレイングのルールの確認（以下、詳細は表2を参照） ③ウォーミングアップ ④ロールプレイング体験 ⑤場面設定の提示 ⑥登場人物と配役を考える：母、中学生、家族、→それ以外の人を考えても良いことを伝える ⑦前半グループの発表を行う
第3時	家族とのかかわり方を考える②	学習目標「ロールプレイングを通して、家族とのかかわり方を考えよう」 詳しくは展開部参照
第4時	自己の再発見	学習目標「自己の再発見：振り返りとまとめ」 ①振り返りとまとめ1：アンケート項目9「自分が演じて良かったこと」「自分が演じて難しかったこと」「役の気持ちになることができたか」「役の気持ちになってみて、自分以外の家族の気持ちについて考えることができたか」「自分の班の場面設定に違和感はなかったか」「観客として見ていて感じたこと」「父親と母親の平等な関係は考えなかったのか」「母親が仕事にでたい理由付けに、家計を助けるためが多かったことについてどう思うか」「自分の演じたロールプレイングと授業の中で考えた20年後との関係についてどちらが一番自分の気持ちに近いのか」 ②自己へのゆさぶり ・振り返りとまとめ1のアンケート項目 ・前時「20年後の社会に向けて今からできることを考える」を男女別にまとめたクラスの記述 ③振り返りとまとめ2：「自分の20年後のイメージとクラスで考えたイメージは一致しますか」「あなたの20年後はこういう社会になってほしいと思いますか」「学習を終えて気付いたこと感想」

ることとした。このとき、演者たちには、演じる人の立場を想像して感じ合うことの大切さを確認させ、シナリオは作らずに即興で演じるように指示した。一つの班が演じ終えるごとに、演じを見ていた人と演じた人の気付きを聴き合い、感じたことをお互いに共有した。第3時は前半同様に、後半四つの班のロールプレイングを行った。16班の演じた内容は表4の通りで、四つのパターンに分類することができた。また、母親がフルタイムで働くことになった理由を、班で演じた内容から確認できたものを表5に分類した。登場人物の組み合わせをもとにストーリー例を示すと、表6のとおりである。

(3) 同じ場面についての班の話し合い活動の展開

第3時に、ロールプレイングの後に、浜田（2001）の方法を参考にして班ごとの活動と全体での班の発表を取り入れた。演じた内容を自分の生活と結びつけて考えるために、「今日のような問題が家族に発生したときどのように解決するか」を班で話し合い、ホワイトボードを活用しながら発表し、クラスで共有した（表7）。

さらに、まとめの時間に、本時の学習を振り返りながら、個人の学習活動として「20年後の社会に向けて、今からできること」を考え、代表生徒の考えを聞き共有した。

(4) 振り返りとまとめ

第4時は、演じたことによって気付いたことを振り返

る個人の活動とともに、その振り返りを発表し、他の生徒の発表を聞きながら、再度振り返るといった活動を行った。その際、前時で個人の学習活動として記述した「20年後の社会に向けて、今からできること」を教師が表8のとおり6項目にまとめ、振り返りの資料とした。

4. 結果

(1) ロールプレイングの学習の効果①演者として

先述した八島（2006）のロールプレイングの目標の整理をもとに、演者をしたことによるロールプレイングの学習の効果について、生徒の振り返りの内容をまとめると、以下のとおりである。記述について◇は男子、○は女子の記述である。なお、自発性の涵養という目標については、この活動での授業の進め方自体が自発性を大切にしたものであり（浜田，2001）、生徒には尋ねていない。

1) 自己理解を促す

ロールプレイングでの演じることを通して、自分とちがう考えを受け入れながら自分自身を見つめようとしている記述である。

○今まで、今の自分のことだけ考えてわがままを言ったりしていたけど、この学習で、親や姉にすごく迷惑をかけていたんだと思った。今から家事の練習をして備えていきたい。

表2 第3時の展開「ロールプレイングを通して、家族とのかかわり方を考えよう②」

時配	学習活動	留意点 (○) および評価 (◇)
5	<p>○前時の学習を振り返る。 ・場面設定</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>母は、来月から勤務のしかたをフルタイムに変更したいと思っています。家事は母が全面的に担ってきましたが、これから家族で分担しようと考えています。</p> </div> <p>・前時の発表グループを振り返る ○ロールプレイングのルールを再確認する</p> <p>○ウォーミングアップする ・各班で眠っている赤ちゃんを起こさないように隣の人に抱いてもらう。 ○本時の学習目標と流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ロールプレイングを通して、家族とのかかわり方を考えよう。</p> </div>	<p>○演じる側と演じを見る側にとって、どのような「気付き」があるかを大切にすることを伝える。</p> <p>○ルールについて再確認しておく。 ・一人一人を大切にすること ・現実的な話題や呼び方はしない ・授業後話題にすることもしない</p> <p>○演じやすいように、ウォーミングアップを取り入れて、気持ちをほぐしておく。</p> <p>○学習目標と学習の流れを伝える。</p>
17	<p>○本時の発表の4グループは、全体の前で演じる。 ○演じを見ていた生徒は気付いたことを発表する。演じた生徒は、感想を言う。</p>	<p>〈教師はファシリテーターとして支援する〉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・一人一人を大切に授業を心がけ、多くの生徒の言葉を拾い伝える ・教師が司会者となり、生徒の気付きを拾う ・答えを誘導することなく、気付きの言葉を反復しながら、学習目標に迫るための手助けをする。</p> </div> <p>○それぞれの想像するものに違いがあって良いことを確認しあう。 ○父親や母親としての立場からの気持ちを引き出しておく。 ○自分の生活と結びつけて考えさせる。</p>
20	<p>○同じ場面について班での話し合いを行う。班で解決策を考え、共有する。 ○ホワイトボードを活用して、班で共有した考えを記入する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>〈予想される記入内容〉 ・家族とのかかわりを増やす ・社会の支えが必要 ・周りの人（地域）と信頼関係を深める ・自立した生活を送る（経済面含む）</p> </div> <p>○クラス全体で考えを共有する。</p>	<p>○進行役、発表者、記録者を決め、話し合いが短時間で、進められるように支援する。 ○1 / 3時間目の授業を振り返り、家庭生活と地域社会とのつながりが導き出せるよう支援する。 ○自分を取り巻く社会の問題解決に向けて考えを広げられるように支援する。 ○ロールプレイングでの気付きの言葉を生かしながら各班の考えを導く手助けをする。</p> <p>○クラス全体で考えを共有しやすいように、ホワイトボードは全て壁際に掲示する。 ○聴き合う関係を重視し、より深い学びを経験できるように、生徒のつぶやきを逃さずに声を拾う。</p>
8	<p>○20年後の社会に向けて今からできることを考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>〈予想される発表内容〉 ・人とのコミュニケーション ・他者の尊重 ・自立した生活（能力を上げる） ・信頼関係を築く ・自分にあった職業に就くための準備 ・仕事と生活の調和が実現できる社会のあり方を考える</p> </div> <p>・代表生徒の考えを聞く。 ・次時の予告をする。</p>	<p>○「まとめ」として、自己を見つめ直し、社会や実生活への広がりをもたせる機会となるよう支援する。 ◇自分を取り巻く社会に向けて、家族とのかかわり方を工夫している。(工夫・創造)</p>

表3 16班が考えた登場人物

登場人物	班数	登場人物	班数
お母さん（必須）	16	祖父	3
中学生（必須）	16	母方の祖母	2
父	11	祖母	1
妹	7	母の仕事仲間	1
弟	5	母の職場の上司	1
姉	4	近所のおばさん	1
兄	3		

表4 各班の演じた内容の分類

演じた内容	班数
パターンA：父親が主導し、家族に協力を呼びかけ、母親のフルタイム勤務を支える	7
パターンB：父親は仕事のため家族に任せ、父親以外の家族が母親を支える	3
パターンC：父親不在家庭のため、子ども以外にも相談しながら母親を支える	5
パターンD：フルタイムで働くことは、話し合いの結果、あきらめる	1

表5 母がフルタイムで働く理由付け

理由	班数	理由	班数
家計を助ける	7	仕事をしたい	1
家計（父親不在）	4	不明	3
会社に頼まれる	1		

表6 各班のロールプレイングで演じた内容例

人物設定	あらすじ	観客コメント	演者コメント
母(家計を助けるため) 中学生 弟 母の仕事仲間	仕事仲間に、フルタイムにすることをまず子ども達に相談してみてもとアドバイスもらい、家族に相談する。中学生が家族のまとめ役として、やる気の無い弟を説得し、 <u>母に協力することとなる</u>	<ul style="list-style-type: none"> 相談者として、家族以外に仲間がいることは必要だ みんながどんどん協力しようとする気持ちになっていった 	<p>仲間：父親がいないので子どもに相談することをアドバイスした</p> <p>中：家族のまとめ役として動いた弟：気持ちが手伝おうとする方向に変わってきた</p>
母(家計を助けるため) 中学生 姉 近所のおばさん	フルタイムで働きたい母の申し出に家族は拒否する。困った母は <u>近所のおばさんに相談して、子ども達に家事を教えてもらうこととなる</u>	<ul style="list-style-type: none"> 母親がリーダーシップをとっている 家のことだから家族で解決すべきだ 困ったときは家族以外でも助け合える 	近所：助けてあげたいと思った 母：父親が家にいないので、人に頼んでも良いと思った。自分の子どもには助けてもらいたい。
母(家計を助けるため) 中学生 父 弟 母方の祖父	家族に相談するが、中学生は高校受験、弟はまだ母親に家にいてほしい、祖父は協力しようとするが、父親の「来年にしたら」の言葉で、 <u>フルタイムで働くことを断念する</u>	<ul style="list-style-type: none"> 祖父の立場がかわいそう 中学生は何もしていないことが気になる 家族が積極的でないとできない 	父：「ダメ」しか考えなかった 母：全てうまくいくわけがない、子どもも小さいので自分から引く方がうまくいくと思った
母（会社に頼まれる） 中学生 父 上司 祖母	職場の上司よりフルタイムで働いてもらえないかと言われ、家族に相談する。 <u>父親は母親が働けるように家族の調整役となってひっぱり、全員で協力する</u>	<ul style="list-style-type: none"> 父がまとめて、説得している様子が感じられた 中学生が素直だ、もう少し反抗しても良い 	父：妻の母親には言いにくかった 上司：仕事をしてくれてありがたい 母：夫が協力してくれてホッとした 祖母：夜の家事はできそうだ
母(家計を助けるため) 中学生 父 弟 妹	フルタイムで働くことを父親に話すが、「俺は仕事で帰りが遅くなるからできない」と言われ、洗濯物でもできないかと持ちかけるが協力してもらえず、 <u>子ども達の協力を得て働くこととなる</u>	<ul style="list-style-type: none"> 家族が協力しようとしてきた 少しの分担でも母親は楽になると思う 少しの手伝いでは母親は大変だ 	父：子ども達がやらなかったら、自分も少しはやると思う 母：家事を分担してくれて働けそうだ

表7 発表内容例

- ・大黒柱の父親が中心となって話し合う
- ・子どもも家事を協力する
- ・家族だけでなく、周りの人にも助けをもとめる
- ・働く時間を夜型にする
- ・自分のできることはやっていく
- ・分担表をつくり実行する
- ・母の希望を重視して働けるように協力する

表8 20年後の社会に向けて、今からできること

- 記述内容の整理
- ・人とのコミュニケーション
 - ・自他の尊重
 - ・自立した生活
 - ・信頼関係を築く
 - ・自分に合った職業に就くための準備
 - ・仕事と生活の調和が実現できる社会のあり方を考える

- 少し自分の親の考えが理解できた。私の行動が母や父、兄をどう思わせているのかがわかり、これから反省していきたい。
- ◇自分のわがままなどが、自分の思っていた以上に他の人を困らせていることが分かったので、これからはもう少し自分の考えを抑えたいと思った。
- 様々な役になることによって、その役と周りの人のことをしっかりと考えることができた。普段は、自分のことばかり考えてしまうのだが、今回は母親にかかる負担などが良くわかった。これからの生活では甘えすぎずに自分自身がしっかりと自立できるようにしたい。また、相手の目線に合わせて物事を考えることがとても重要だと、改めて気付かされた。

2) 問題解決能力を高める

今までの自分の行動を振り返りながら、自分の生活に取り入れるとしたら、どのような手立てをすることがよいのかについて、現時点での解決策を導き出そうとしている記述である。また、自分の中に潜んでいた、固定的な性別役割分業観に気付き、現在の家族や社会のあり方に疑問を感じている記述である。

- 自分は将来働きたいと思う。演じてみるとどの班もみんな一緒に、そういうところから変えていかなければ20年後も変わらないと思う、実際に変えていこうと思う。
- ◇演じてみて、父は働く人、母は家事をする人という勝手な解釈があり、それによって女性の中にたくさんいる優秀な人材を無駄にしているのはもったいないと思った。
- 父親が意見をまとめたり、発言を促したりと中心になっていて、母親は「手伝ってくれないかな?」と少し遠慮がちに頼む人が多かった。社会の中でも家庭の中でもやはり男性が中心で、女性の立場は少し低いのかと思う。
- ◇父親や母親は自分たちが思っている以上に、大変な思いをしたり、悩みや苦しみを抱えていることを改めて知ることができた。自分が大人になったとき、子どもと接する時間や自分の時間と仕事をする時間の両立をさせ、充実した生活を送りたい。

3) 対人関係上の洞察力を高める

自分以外の人の気持ちに寄り添い、周りの人がどのように感じ、自分にどのように接していたのかを振り返ることができ、自分の今後、人への対応のしかたに気付いた記述である。

- ◇自分以外の人の気持ちを感じ取ることができた。職場や家庭内でも助け合うという相手を思いやる行動が、その人にとっても支えになっている。社会は相手が幸せでいることが一番なので、相手を幸せにすることで、次は自分に帰ってくる。人間同士の信頼関係であると思う。
- 仕事をする父親や家事を行う母親など、分担することも大切だと思った。色々な家族の立場から物事を考えることで、普段親はどのように何を考えて生活していたのか学ぶことができた。
- ◇その役の気持ちになって演じられた。時間や機会があれば、自分の演じた役（祖父）に実際に気持ちなど聞いてみたい。
- 母親の身になって、分担をするということを考えさせられた。家庭にある数多くの仕事をどう分担するか、どう話を切り出すか、自分だったらと考えて演じた。

(2) ロールプレイングの学習の効果②観客として

本稿の授業実践では、自らが演技をすることによる気付きとともに、観客になることによる気付きも重視した(鶴田他, 2011)。浜田(2001)は、ロールプレイングに対して、模範的な家庭を演じるのではなく、様々な家庭が表現されることを期待しており、文部科学省(2008)の指導の在り方においても、ステレオタイプ化することがないように、十分気を付ける必要があるとされている。

他の生徒の演技を見ての振り返りでは、以下の通り、多様性への気付きが生まれ、自分とは異なる考え方や態度への理解を深めている。

- 自分の考えた言葉の返し方と異なっていたのでおもしろかった(違う考えた方もあるんだと発見できた)。
- それぞれみんなの思う家族があり、様々な母親像があつてみんなとの違いを実感した、だから様々な役のあり方を考えることができた。
- 様々な家庭があるように劇でも様々な家庭が再現されていた。設定もそれぞれ違い一回一回新鮮だった。
- 中学生でも積極的に手伝えることに反抗する子がいてみんな個性があるんだと思った。がむしゃらに反抗するのではなく一度受け入れて、やらなくてはならないことを考える必要があると思った。
- ◇母でも演じ方が人それぞれであったため、家族に対するイメージはみんな違うのだと思った。
- 班によって祖父が仕事をするところやしないところ、周りが手伝ってくる班など様々な班がありおもしろかった。

- ◇班によって、同じ役でも違う役割があったり、共通した役割があったりしたので、とても理解が深まった。また、設定も工夫されていて、そういうこともあるのかという気付きもあった。
- ◇それぞれいろいろな中学生を演じていて、いろんなタイプの人がいることを改めて実感した。他の班の改善点を考えながら見ると、自分たちの演技にも磨きがかかった。

(3) ロールプレイングを通しての題材理解

ロールプレイングの学習の前時に家庭と社会のつながりを考える講義形式の授業を行い、「男女共同参画社会」、「ワーク・ライフ・バランス」など、近年の家族学習の課題への気付きを促した。しかし、学習の展開の表5でも確認したように、母親のフルタイムへの働き方の変更は、理由を述べた班13班のうち班11班が、「家計のため」としているなど、固定的な性別役割分業観が根強く残っていることがうかがえた。

第4時での振り返りで、父親と母親の平等な関係は考えなかったのか、母親がフルタイムで働きたい理由付けに「家計を助けるため」が多かったことについてどう思うかを尋ねたところ、回答は、表9、10のとおりである。

表9のとおり、「父親と母親の平等な関係は考えなかったのか：母も仕事を持つ、父親も家事参加する等」の問いに対する回答について、回答が、「考えなかった」に分類される35人は、固定的な性別役割分業観が根強く残っていると思われる。「考えた・しかし」の20人は、

表9 父親と母親の平等な関係

記述内容	人数
考えなかった ・父親は一家の大黒柱、家計を支える中心で、家事参加は考えなかった ・イメージとして父は仕事。土日に家事をすることができあがっていた ・いきなり男女平等の社会をつくることは価値観の違いがある ・同じことをすることが平等ではなく、相手を考えて相応のことをすること ・父は多く働いていることが頭にあり母は楽をしていると思っていた	35
考えた・しかし ・家計を助けるため母親が働き父が家事をするのは変だと思った ・父親は仕事で忙しいため家事はあまりしないことになった ・平等関係は考えたが、家族会議となると父親が引っ張っていく役目だ ・やはり性格差、人格差があり不平等 ・父親の方が収入が高く長く働ける	20
考えた ・育児をする父親が報道されているが、家族で協力することは大切だ ・どちらも同じ人間家事に参加する義務や仕事をする権利や義務がある ・父親としての仕事と母親としての仕事はそれぞれ尊重したい	15
その他	2

固定的な性別役割分業観が根強く残っているものの、疑問を感じ始めている、もしくは、新しい考え方を入れることの必要性に気付き始めていると思われる。「考えた」の15人は、学んだことや社会の情勢を柔軟に捉えている。また、自分の育っている環境（父親と母親の平等な考え方）の影響も大きいと考えられる。

家計を助けるために働く理由付けは、表10のとおり、肯定する生徒がほとんどであった。その理由として、子育てにはお金がかかることをあげている。また、母親や父親をかばう気持ちがみられた。このアンケート項目でも、母親が働くことに対して、バリバリ働くイメージがない、女性への負担、仕事をするのはイレギュラー、母が家庭内で家計を管理しているというイメージを持っている生徒が多くいることが示された。

表10 「家計を助けるための」が多かったことへの記述

<ul style="list-style-type: none"> ◇○家計が厳しいことの理由が多いと思うから ◇○父親の稼ぎが悪い ◇○演じやすかったから ◇仕事をやりたいなら良いが、父親だけ働けば良い ◇母親がバリバリ働いているイメージがあまりない ◇母親の仕事は、家事に影響ない程度にやるべきだ ◇仕事はキツイイメージで、(母親は)我慢して働くになった ◇演じた人が自分たちの母親を想像したから ◇唐突に社会に貢献したいと思う母親はいない ◇女性の社会進出は、女性の負担へとつながっている ○母親は自分以外に、家族のことを考えられる人 ○父がかわいそう、はじめに父母で話し合うべきだ ○母親が仕事をするのはイレギュラーの考えがある ○母が家計を管理していることが多いから

ロールプレイングは、八島(2008)が指摘するように、役割を演じながら実は、固まっていた、あるいは閉ざしていた自己を揺り動かし、新たな自己を見出すための有効な方法であった。生徒自身も日常生活では当たり前のこととして意識していなかった固定的な性別役割分業観が顕在化し、教師の側の問いかけに、自らの固定観念に揺さぶりをかけられるきっかけとなった。

(4) 学習全体の振り返りの効果

1) ロールプレイングの活動の理解

個人の学習活動で記述した「20年後の社会に向けて今からできること」と、ロールプレイングで“考えたこと”と、どちらが自分の気持ちに近いかを尋ねたところ、ロールプレイングは、他者との関係性の中で、また自分の役割の中で考えるという制約があることが受け止められた記述がみられた。さらに、ロールプレイングを通じて自分の考えを修正する作業が行われた記述がみられる。ロールプレイングの活動の効果が表れている記述を取り上げると以下のとおりである。

- ◇ロールプレイングをしてから改善点を考えて記述したものが、「20年後に向けて」だから、その方が今の自分に近い。
- ◇ロールプレイングは、他の人の都合に合わせたものに対し、「20年後に向けて」は授業の中で自分自身が包

括的に考えたもので、じっくりくる。

- ◇20年後のことは想像上で考えただけで、ロールプレイングは、お互いの役割を理解しながら行ったため、現実的である。
- ロールプレイングの方が実際の役の状況や生活を意識して考えているから、今の自分に近い。
- ロールプレイングはアドリブなので、今自分が思っていたことを言うので、自分の気持ちに近い。
- 実際に演じたり、体で考えたりするロールプレイングの方が、真剣に考えることができる。
- ◇実際に行動で示すと本音が出ると思う。

2) 性別役割分業観や人権の尊重などの考えへの気付き
ロールプレイングの演技を通して、生徒自身が、固定的な性別役割分業観が根強く残っていることに気付いた。授業開始時は、自分を取り巻く社会問題に気付くまでをねらった授業ではあったが、自己の再発見として第4時を位置付けることにより、これからの自己の生き方や社会のあり方、さらに人権の尊重について考えていくきっかけ作りとなった。

- ①固定的な性別役割分業観に気付いた記述
- ◇自分の中に変な固定観念ができていたことから、男女平等はほど遠いと思った。社会の中では差別されても、家族という集団なら差別も無く助けることができる。
- ◇家族はそれぞれ得意・不得意を持ち、平等といっても満足できるとは限らないことがわかった。夫が働き、妻は夫を補助するという考えを変えることが難しいことも実感した。自分とその家族が納得していけるような生活ができるようにしたい。
- この学校の女子は、自らが率先して働きたいと思っている人が多いと思った。今の日本の社会はそうした女性が必要になってくると思うし、私も社会を支えられるような人になりたい。
- 家庭を守るのが母、家族を守るのが父ではないかと思う。それぞれどう守るのかを選択でき、両方に責任があり、個性がある。それは男女の差別ではなく理解だと思ふ。私は将来母として家庭を守っていくために家事や子育てをしたいし、その責任を果たした上で、仕事もしていきたいと思う。
- ②これからの社会のあり方・人権の尊重を考える記述
- ◇家族集団だけでなく、広い集団でも差別がなくなるべきだ。家族間のドメスティックバイオレンスなどもなくなり、真に女性が社会的に平等になったといえる世の中になってほしい。
- ◇お互いの意思、立場を考えることは、男女が共に働く社会では、容易なので、家族として互いが仲良く理解し合えるものに近付けるのかと最終的に感じた。
- ◇将来を担う僕たちが、女性を尊重し、男性のことも尊重していくような社会になっていくように僕たちが努力しなければならない。
- ◇みんな平等を望んでいる。全ての人のことが尊重され、理解される社会をみんなで作っていきたい。女性の社会進出のために、育児制度を改善することが大切だと思う。
- 20年後の社会について男女別にまとめたクラスの考え

方を見てそんなに差がなかったように思う。「自分のことは自分で」という言葉が良くでてきていることから、男性と女性それぞれが自立することが大切だ。

- 育児を支援するサービスが少ないだけかと考えていたが、根本的な問題で、いまだに男女のお互いのイメージが変わっていないことを知った
- 福祉は充実していない、少子高齢化が進めば老人ホームも人手不足、保育所を増やすことは容易ではない。また、大学生の就職も困難な中、専業主婦等の就職はそう簡単ではないと深く感じた。
- クラスの20年後に向けた記述のイメージは、男=女で私の考えに合っていた。これからの将来は私たちで変えていけるので、この考え方を大切にしたい。私もたくさんのスキルを身につけ、働きに出たい。

5. 考 察

ロールプレイングの活動を用いた学習では、八島(2006)の通り、演じることにより、自己理解や自発性の涵養、対人関係上の洞察力や問題解決能力を高め、固まっていた、あるいは閉ざしていた自己を揺り動かし、新たな自己を見出すという効果が認められた。

また、題材との関係では、生徒自身も日常生活では当たり前のこととして意識していなかった固定的な性別役割分業観が顕在化し、教師の側の問いかけに、自らの固定観念に揺さぶりをかけられるきっかけとなった。さらに、観客になることにより、他の生徒の演技を見て、多様性への気付きが生まれ、自分とは異なる考え方や態度への理解を深めることができた。男女共同参画社会は自分の能力が発揮できる社会であり、多様な個人がその人生を生きられる社会である。違いを確認できるということは、これからの社会の理解にとって重要な気付きである。

そして、個人の学習活動(20年後に向けて)とロールプレイングで示した気持ちの比較を行ったところ、ロールプレイングは、他者との関係性の中で、また自分の役割の中で考えるという制約があることが受け止められた。私たちの生活が自分一人ではなく、他者との関係性の中で営まれていることが体感できている。さらに、ロールプレイングを通じて自分の考えを修正するという作業が行われた記述がみられ、体験学習により思考の修正ができ、効果が表れた。

なお、ロールプレイングの学習の効果は、振り返りを行わないと生徒が自覚するのは難しい。第1時で男女共同参画社会などの知識を吸収しながら、第2時、第3時で行ったロールプレイングは生徒たちの固定的な性別役割分業観が顕在化した内容になった。その間の隔たりについて生徒は深く気付いておらず、第4時の教師の側からの問いかけによって、揺さぶりをかけられ、自分の中の固まった意識に気付き、その後の自分の生き方についての考えも修正をしている。体験的な学習は、生徒たちの自由な思考を尊重する有効な方法であるが、体験のみにならないように授業時間の配分の必要性が確認できた。

6. 結論と今後の課題

本稿では、男女共同参画社会という今日的な課題を盛り込みながら、家族の状態が変化したときに、どのようにそれぞれの役割を変化させたり関係性を調整したりできるのかを題材にして、ロールプレイングの活動を取り入れた授業を実践した。ロールプレイングが、閉ざしていた自己を揺り動かし、新たな自己を見出すための有効な方法であることが確認できた。さらに多様な家族、多様な生き方への気付き、他者との関係性の中で生きることへの気付きなど、体験を通して多くの気付きが認められた。また、生徒の振り返りの内容を検討すると、生徒自身が学習を通じて得た多くの気付きを自覚しており、学習への肯定的な評価が得られたと思われる。

今後の課題は、まず、家族学習のロールプレイングのテーマを開発することである。家族関係のテーマは数多く考えられるが、家族関係をよりよくする態度や能力の向上に結び付く内容を設定することである。さらに、今回は4回通しての振り返りとともに、毎回振り返りの記述を行った。回を追うごとに記述内容の深まりが認められた。今後振り返りシートの工夫など、生徒の活動評価の方法についての検討も課題である。

引用文献

- 浜田駒子. 2001.『家庭科における心理劇の実践—総合的な学習の時間にも対応—』家政教育社
- 鎌野育代・伊藤葉子. 2012.「中学生たちは、家庭科の保育・家族学習におけるロールプレイングを通して、何を学ぶのか?」『千葉大学教育学部研究紀要』第60巻, 259-266
- 黒田淑子. 1994.「方法としての心理学」, 関係学会・関

- 係学ハンドブック編集委員会編『関係学ハンドブック』(有) 関係学研究所
- 文部科学省. 2008a.「学習指導要領」技術・家庭(平成20年7月文部科学省)
- 文部科学省. 2008b.「人権教育の指導方法等の在り方について[第三次とりまとめ]—指導等の在り方編—(参考:人権教育の効果的な指導のための方法と技術)」文部科学省調査研究協力者会議等(初等中等教育)(平成20年3月) http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/024/report/08041404.htm (2014年3月取得)
- 文部省. 1989.『学習指導書 技術・家庭編』開隆堂出版株式会社
- 志村結美. 2014.「2章6 ワークショップ(アサーショントレーニング)」日本家政学会家政教育部会編『家族生活の支援—理論と実践—』建帛社
- 中村純子・夫馬佳代子. 2007.「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1報)—中学生のシナリオの分析をもとにして—」『岐阜大学教育学部研究報告 人文科学』第56巻, 第1号 105-130
- 中村純子・夫馬佳代子. 2008.「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—」『岐阜大学教育学部研究報告 人文科学』第56巻, 第2号 137-144
- 鶴田敦子・大竹美登利他. 2012.『技術・家庭 家庭分野』(文部科学省検定教科書) 開隆堂
- 八島禎宏. 2006.「授業に活かすロールプレイング」, 丸山隆・八島禎宏『演じることで気付きが生まれるロールプレイング』学事出版