

中学校家庭科教員向けの家族学習における ロール・プレイング研修効果の検討

平成30年10月

島根大学教育学部

「教育臨床総合研究17 2018研究」

中学校家庭科教員向けの家族学習におけるロール・プレイング研修効果の検討

The effects of a study on role-play training for junior high school home economics teachers

鎌野育代

Ikuyo KAMANO

(島根大学教育学部初等教育開発講座)

要旨

ロール・プレイングは教育的な効果があり有益な教育方法であるといわれている。しかし、ロール・プレイングは実践の難しさがあって、実践研究が極めて少ないという実態にある。この原因として、指導する教師自身のロール・プレイングの体験が少ないこと、教師自身がこの学習の理論を十分に理解しているものが少ないことなどが考えられる。

そこで、人間関係学を理論としたロール・プレイングの研修の開発を行い、中学校の家庭科教員を対象に研修を実践し、この研修の効果を明らかにした。結果、家庭科の教員はロール・プレイングを含む家族の学習に対してその価値観を高めること、学習において必要となる認識、授業の実践技能も有意に高めることが明らかとなった。

〔キーワード〕 家族学習 ロール・プレイング 中学校家庭科教員向け研修

I はじめに

家庭や地域の教育力の低下を前に学校教育における家族に関する学習は重要視される傾向にある。2008年に公示された「中学校指導書 技術・家庭科編」¹⁾では家庭と家族関係の取り扱いについて、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留意することが示されている。中学生たちがロール・プレイングといった体験的な学習を通して家族との関係について学ぶことが奨励されるようになったのだ。これまでもロール・プレイングは生徒にとって様々な教育的な効果を持つことが報告されている²⁾。ロール・プレイングは、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ること、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が確認されたこと³⁾小学生ではロール・プレイングを取り入れたことで、他者の感情や状況に気付くようになり、半数以上の児童は、相手への気遣いを言葉で表現すべきと考えるようになること⁴⁾などである。

一方、ロール・プレイングを含む家族に関する学習については、道徳的、説教的な指導となってしまうこと、過度の子どものプライバシーへの配慮などの事情により、家族の授業はやりにくいと敬遠されていること⁵⁾が指摘されている。また、家族に関する「学習の難しさ」として、教師は生き方の多様化、家庭生活の変化などに係る深い認識がなければ、家族の学習は混乱す

ること、その上で正解のない学習であることを教師は認識すべき⁶⁾であるとされている。さらに、ロール・プレイングについては、その取り入れや形式については、指導者が学級の実態に応じて決めていること⁷⁾やロール・プレイングは長く用いられた手法ではあるが、まだまだ研究としては日が浅く、教科書があるわけでもないこと、だからこそ教育としてのロール・プレイングの理論を確立していくことが重要であること⁸⁾が指摘されている。これらは言い換えるならば、家庭科の教員が自信をもって家族学習を指導するためにも、ロール・プレイングの目的や意義、指導方法の研修を家庭科の教員を対象に提供する必要があるということである。家族学習の授業内容として、その効果が認められているロール・プレイングを今後さらに発展させるためにも、家庭科の教員自身がロール・プレイングを体験し、理論と実践を踏まえた研修を提供し、家庭科の教員一人ひとりがこのロール・プレイングを用いた教育実践ができる力をつけることが急務であると考えた。なお、本研究におけるロール・プレイングの理論と技法については、松村康平の人間関係学⁹⁾を援用した。

そこで、本研究は中学校家庭科の教員を対象にロール・プレイングの理論と実践の研修の開発を行い、その効果を明らかにすることを目的とする。

II 研究方法

今回行った研修は、C市教育委員会主催の研修として実施された。平成27年度の夏休みにC市の中学校家庭科教員を対象に、公立中学校の図書室で行われたものである。

1. 研修参加者

C市の各中学校より1名ずつ参加の研修であった。若手から指導主事クラスまで教員経験年数には幅があった。研修参加者の詳細については、表1に示した。また、参加職員は1名の男性職員以外、女性であった。ロール・プレイングの研修は、午後1時より途中15分間の休憩をはさみ4時まで行われた。質問紙は、研修前と研修が完了した時点で行った。調査回収率は100%であった。なお、本研修は筆者が担当した。

表1 研修参加者

年齢	人数(名)	%
20歳代	11	31.4
30歳代	3	8.6
40歳代	3	8.6
50歳代	18	51.4
計	35	100.0

2. 調査項目

調査内容は大きく3つあり、調査Ⅰ（家族学習，ロール・プレイングへの取り組み），調査Ⅱ（研修の効果測定項目），調査Ⅲ（研修後の自由記述）とした。

(1) 調査Ⅰ

ここでは、研修前の基本調査として、年齢、家族学習とロール・プレイングのそれぞれへの取り組み方、加えて家族学習（ロール・プレイングを含む）へのイメージの調査を行った。授業への取り組み方については「あなたは、家庭科の家族学習を積極的に実施していますか」「あなたは、家庭科のロール・プレイングの学習を積極的に実施していますか」の2つの質問項目からなる。また、回答は、「積極的に実施している」・「どちらかといえば実施している」・「どちらともいえない」・「どちらかといえば実施していない」・「全く積極的に実施していない」の5段階とした。家族学習へのイメージについては、自由記述とした。

(2) 調査Ⅱ

ここでは、研修前後の効果をみるために、「関心」「価値観」「認識」「実践技能」という4つの視点から質問項目の作成を行った。

1) 関心

研修前後のロール・プレイングの研修への関心への変容を明らかにする。「あなたはロール・プレイングの研修に興味はありますか」という質問に対して関心の強い順に5・4・3・2・1を与えた。

2) 価値観

研修前後の家族学習・ロール・プレイングへの価値観の変容を明らかにする。「あなたは、家庭科で自分の成長や家族・家庭について学ぶことは大切だと思いますか」「あなたは家庭科で家族関係を学ぶことは大切だと思いますか」「あなたは、家族とのよりよいかかわり方についてロール・プレイングで学ぶことは大切だと思いますか」の3つの項目で構成した。

回答は価値観の強い順に5・4・3・2・1を与えた。

3) 認識

研修前後の家族学習，ロール・プレイングへの認識の変容を明らかにする。「あなたは家族関係をよりよくするために必要な知識とは何かわかりますか」「あなたは家族関係をよりよくするために必要な技能とは何かわかりますか」「あなたは家族関係をよりよくする方法を考えるために必要な態度とは何かわかりますか」の3つの項目で構成した。回答は認識の高い順に5・4・3・2・1を与えた。

4) 実践技能

研修前後の家族学習，ロール・プレイングへの実践技能の変容を明らかにする。「あなたは自分と家族とのかかわりに関心が高める授業ができますか」「あなたは家族関係をよりよくするための授業ができますか」の2つの項目で構成した。回答は、実践技能の高い順に5・4・3・2・1を与えた。

(3) 調査Ⅲ

ここでは、あなたにとって今日のロール・プレイングの研修は役に立ちましたかという質問と、ロール・プレイングの研修について意見や感想を自由に書いてもらった。

3. 研修の内容

本実践は、ロール・プレイングの研修を通し、実際に家庭科の教員がロール・プレイングを体験することで、人間関係学のかかわりの原理を理解し、教師自身が自信をもってロール・プレイングの指導ができることをねらいとしている。研修の内容としては図1のような構造をもっている。以下それぞれについて詳細に説明する。

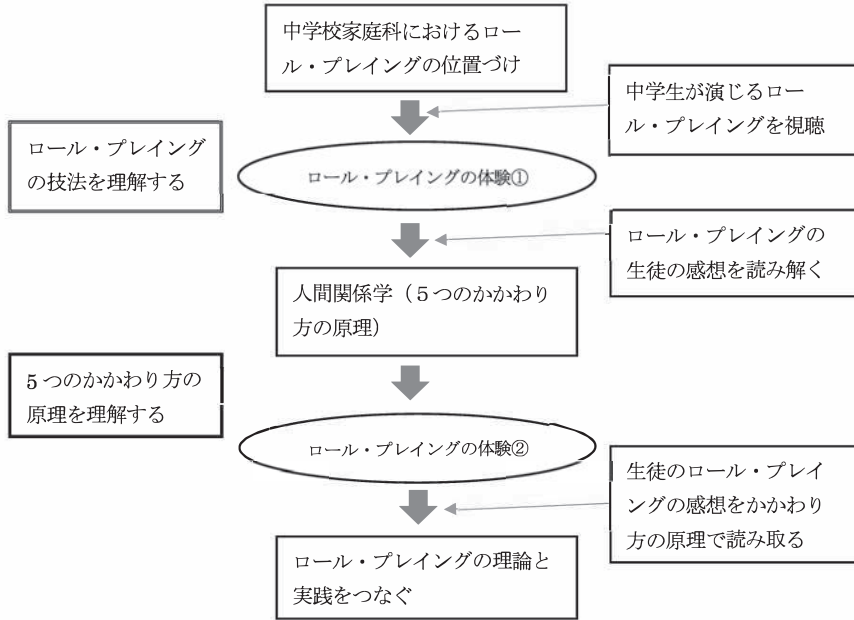


図1 研修の構造図

(1) 家庭科におけるロール・プレイングの位置づけ

ここでは、パワーポイントを用いて、説明を行った。内容としては、①中学校家庭科におけるロール・プレイングの位置づけ ②家庭科のロール・プレイングに関する研究知見 ③人間関係学とロール・プレイングのつながり ④心理劇と家庭科のロール・プレイングとの関係といったものである。この中で、今回紹介するロール・プレイングは、筋書き通りに演じ、スキルを学ぶのではなく、即興的に演じることを重視し、演じたり、観たり、感じたことをお互いに共有することを通して、個々の生徒の成長を目的とした“心理劇的ロール・プレイング”という位置づけであることを示した。さらに、ロール・プレイングの読み取りとして、松村康平の人間関係学を援用したこともであることを説明した。最後に、中学生がロール・プレイングを演じるDVDを10分程度視聴した。

(2) ロール・プレイングの体験①

ここでは、授業において中学生を前に説明することを想定して、ロール・プレイングの目的とルールの説明を行った。ルールについては、①冷やかし・からかい・かげぐちは絶対にしない ②実名や実際にあったことをロール・プレイングに持ち込まない ③授業実践後、ロール・プレイングでの体験を話題にしない の3点を伝えた。次に1グループ5～6名のグループを編成し、ウォーミングアップからスタートした。

1) ウォーミングアップ

*じゃんけんをする。

いすを持ち寄り，丸くなって座ったまま行う。

*ものをまわす。

ロール・プレイングで使用するマイクを次々に隣の人になるべく早くまわす。

*イメージしたものをまわす。

マイクをほかのものにイメージして，隣のひとにプレゼントを渡す。そのときに，二人の間で何かしらのやり取りを行う。

*鏡

じゃんけんで勝った人の動作をグループのみんなが同じように真似をして身体を動かす。

2) 観技

ウォーミングアップ後，一つの大きな丸になるように座り，観技を行う。これは，司会者が一つの動作を行い，その動作から何をしているように見えたかを一人ひとりが自由に語る。

3) ロール・プレイング

ここでは，全体を前にして，代表者二名が家族のロール・プレイングを行う。ロール・プレイングの設定としては，忙しく仕事から帰ってきた母親と部活動から帰ってきてテレビを見てくつろぐ中学生との会話とする。ロール・プレイングは1分間演じ続けることとして，演じ終わったら司会者を中心に，演じる姿を見ていて気づいたことや感想，また演じてみた感想を語ってもらう。ここで注意することとしては，ロール・プレイングは演技の学習ではないので，演技が上手かった等の感想ではなく，見ていて感じたことを言葉にするように促すことが重要であることを伝える。そして，このロール・プレイングを見ての感想を自由記述する。

(3) 人間関係学（5つのかかわりの原理）とロール・プレイング

休憩後，再度パワーポイントを用いての説明を行う。具体的には，5つのかかわりの原理とロール・プレイングでの発見の具体的瞬間として，それぞれのかかわり方が体験されている瞬間はどのような状態か（発見成立のかかわり）について説明を行う（表2）。次に，ロール・プレイング後の生徒の感想文の例を，かかわりの原理から分析を試みる。松村の提唱した人間関係学では，人間の発達においては「接在的かかわり方」に至ることが重要であるとされていることを伝え，ロール・プレイングの実践において教師がめざす生徒の感想について説明を行う。そして，再度グループになって，次はグループ単位で行うことを伝える。

表2 発見成立の5つの具体的かかわり方

5つのかかわり方	具体的なかかわり方
内在的かかわり方	自分の気持ちに占められる。
内接的かかわり方	他者への気持ちの変化や自分の気持ちの変化に気づく。
接在的かかわり方	自分や他者についての新しい考え（気持ち）に気づき，新たなかかわりを発見し，ふるまえる。
外接的かかわり方	体験の外で認識的概念的に考える。発見が成立しない。
外在的かかわり方	関係から隔離している。

(4) ロール・プレイングの体験②

ここでは、グループの中で演者と司会者を決めてロール・プレイングを行う。演じる時間は全体の前でのロール・プレイングと同じように1分間は演じる。なお、場面設定は、以下を示し自由に選んでいいことを伝える。今回は、演者や司会者を変え、場面設定も変えながら1分間のロール・プレイングを5回実施する。

(母親と子ども)

- * 仕事から母親が帰ってくると、家の中は散らかり放題……その後の二人の会話
- * 勉強もしないでスマホばかりをいじっている中学生に母親が
- * 母親から子どもへ。ちょっとお願いがあるのだけど。
- * 帰りが遅い中学生に一言いいたい母親
- * いつも言っているのに、靴下が脱ぎっぱなしの子どもに母親が
- * 部活動から帰ってきた子どもと母親との会話

(父親と子ども)

- * 日曜日の朝の会話
- * 二人で食事に行く
- * 授業参観から帰ってきた父親と子どもの会話

(夫と妻)

- * 一週間後の地域の集会にどちらが参加するか
- * 明日の妻の誕生日をどうするか

(5) ロール・プレイングの理論と実践をつなぐ

ここでは、ロール・プレイングの振り返りとして、授業後の生徒の感想をどのように教師が読み取るかということに焦点化した講義を行った。前述したように人間関係学においては、接在的かわり方に至ることをその目的にしていることから、表3のように、かわりの原理と生徒の感想の記述例を挙げることで理解を深めた。

III 結果および考察

1. 調査Iについて

「あなたは、家庭科の家族学習を積極的に実施していますか」に対して、全く実施していない教員はいなかった。しかし、どちらかといえば積極的に実施していない教員が20%程度いることからこれまでの研究知見と同様に少なからず家族学習に積極的になれない教員がいることがわかる。(表4) ロール・プレイングの実施については、「全く実施していない」と「どちらかといえば積極的に実施していない」と回答した教員が全体の約30%で家族学習に比べてロール・プレイングに対しての積極性は低いといえる(表5)。また、家族学習を含むロール・プレイングに対してのイメージについては、表6のような結果となった。結果より、ロール・プレイングが授業としてどう展開するか予想がつかない、またどうまとめていいか分からないといった理由から多くの教師がロール・プレイングを難しいと感じていること、またさまざまな家族構成の生徒がいる中で、そういった生徒への配慮を難しいと感じていることがわかった。

表3 5つのかわり方と生徒の記述内容

分析観点	かわりの原理	生徒の記述例
情緒	内在的かわり	<ul style="list-style-type: none"> ・このロール・プレイングは僕にとってとても難しかったです。特に話すことがなくなったりして、戸惑ったりして、気まずかったです。 ・他のロール・プレイングを見て、面白かったです。 ・最初は不安でしたがとても楽しめました。機会があればまたやりたいです。 ・自分と違う役をみんなの前でやるのは、すごく恥ずかしかった。 ・クラスみんなの違う一面が見れて、楽しかった。
行為変化認識	内接的かわり	<ul style="list-style-type: none"> ・親の役をしていて、子どもがいうことを聞いてくれないのってつらいんだなと感じた。あと、料理がまずいっていわれるのは、ババアっていわれることよりも傷つくってことがわかった。(母に内接) ・母親から見た中学生の自分っていうのは、こんな風にみえているのかなと思うとちょっと反省すべき点があった。(自己に内接) ・結構、父親の気持ちになれた。いつもうざいと思っていたけど、やってみると中学生もひどいところがあるかもしれないと気づいた。 ・演じてみるとその役の本当の気持ちが分かることに気がきました。 ・今日反抗期の中学生とその父親と母親をみて、私は少し申し訳ない気持ちになりました。 ・無意識に母親になりきったら、自然と感情が芽生えた。
行為変化状況的発見 拡大発見	接在的かわり	<ul style="list-style-type: none"> ・ロール・プレイングをすると、いつもと違うキャラや性格になることができるので、自分の性格を変える第一歩になると思った。 ・母親役をやったときに、中学生がいろいろなことを言ったり、聞いたりしてくれたことがうれしかったので、家でも何気ないことでも母親と対話したい。また、他の人がやっているのを見て、優しく接しているのを見るとうれしくなったので、優しく接したいと思った。 ・お母さんから話しかけられたとき、いつもそっけない自分に気付いた。返事はちゃんとしようと思った。 ・他の人の気持ちになって考えてみると、自分が正しいと思っていたことは実際は正しくなかったりするので、驚いた。相手の気持ちになって考えてみることは大切だなと思う。
解釈否定	外接的かわり	<ul style="list-style-type: none"> ・本当に(この学習が)必要なのか疑った。 ・やりたくないのにやらされた。 ・意味がよくわからなかった。(今ここでかわっていない生徒)
関係隔離	外在的かわり	(今日の授業に出席していない生徒)

表4 家族学習への取り組み

(単位：名)

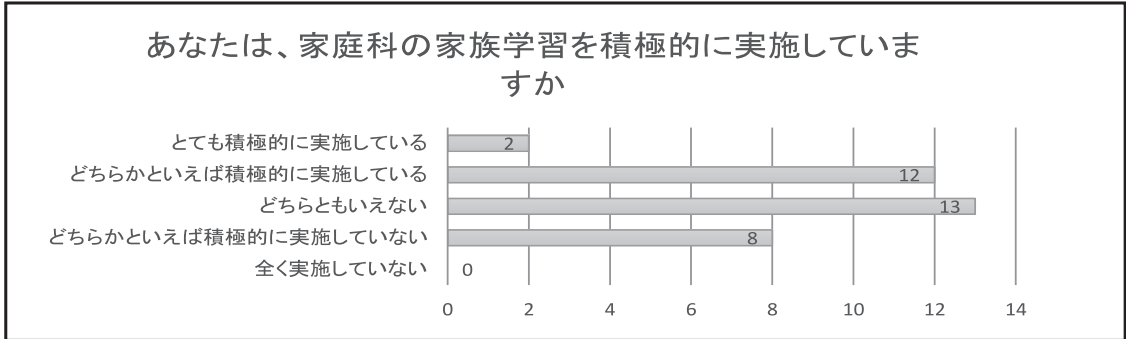


表5 ロール・プレイングへの取り組み

(単位：名)

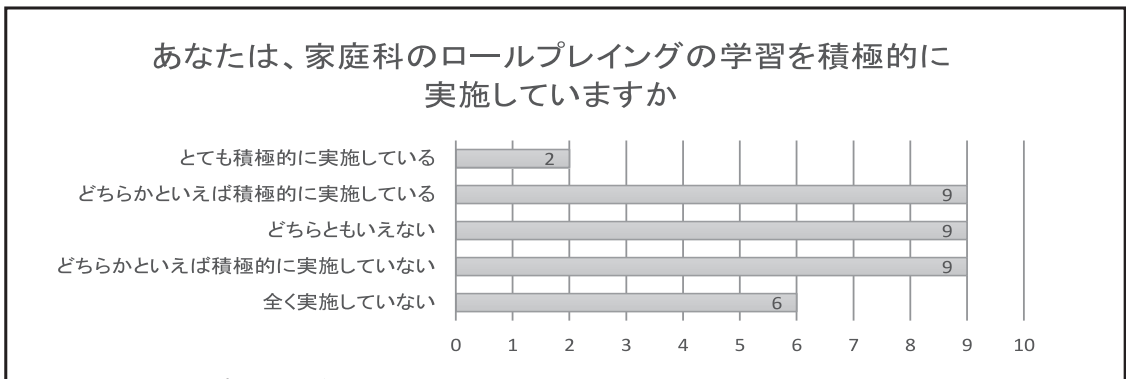


表6 ロール・プレイングを含む家族学習へのイメージ

記述内容	人数
授業として（どう展開するかわからない，まとめ方がわからない）難しい	13名
いろいろな家庭や家族構成の生徒がいるので，難しい	9名
面白い，楽しい	7名
自信がない（方法がわからない）	5名
時間がない	1名

以上の結果からもロール・プレイングの研修は家庭科の教員にとって非常にニーズの高い研修であることが明らかとなった。

2. 調査Ⅱについて

(1) 研修への関心

今回の研修への関心得点は、研修前に平均4.22，標準偏差0.80から研修後は平均4.83標準偏差0.45となり，t検定により研修前と研修後に有意差（ $p < 0.001$ ）がみられ，家庭科教員は，研修を通して，ロール・プレイングの研修に興味関心を高めることが明らかとなった。（表7）

(2) 価値観

家族学習やロール・プレイングについての価値観の変化については、「あなたは家庭科で自分の成長や家族・家庭について学ぶことは大切だと思いますか」のみt検定において有意差がみられなかった。しかし、これは研修前から家庭科の教員はこれについて価値観をもっていたということであり、研修後に大きな変化が見られなかったということである。一方、「家庭科で家族関係をよりよくすることを学ぶことは大切だと思いますか」と「家族とのよりよいかかわり方についてロール・プレイングで学ぶことは大切ですか」という質問については両方共に有意差が見られ、家庭科の教師は、研修を通しロール・プレイングで家族関係を学ぶことに価値観を高めること明らかとなった。

(3) 認識

家族関係をよりよくするための知識、技能、態度の認識の変化については、全ての質問に対しt検定において有意差が見られた。

(4) 実践技能

家族学習やロール・プレイングの実践技能の変化としては、「あなたは生徒に自分と家族とのかかわりに関心を高める授業ができますか」と「あなたは、家族関係をよりよくするためにロール・プレイングの授業ができますか」に有意差がみられ、今回の研修を通して、家庭科の教員が家族学習やロール・プレイングの授業に対する実践技能を高めることが明らかとなった。

表7 研修前後の質問項目の変容

	質問項目	研修前	研修後	t検定結果
関心	あなたは、家庭科のロール・プレイングの研修に興味はありますか (興味をもちましたか)	4.22 (0.80)	4.82 (0.45)	***
価値観	あなたは、家庭科で自分の成長や家族・家庭について学ぶことは大切だと思いますか	4.54 (0.61)	4.57 (0.65)	n.s
	あなたは家庭科で家族関係をよりよくすることを学ぶことは大切だと思いますか	4.42 (0.61)	4.62 (0.55)	*
	あなたは、家族とのかかわり方についてロール・プレイングで学ぶことは大切だと思いますか	3.91 (0.82)	4.49 (0.61)	**
認識	あなたは、家族関係をよりよくするために必要な知識とは何かわかりますか	2.91 (0.89)	3.57 (0.85)	***
	あなたは、家族関係をよりよくするために必要な技能とは何かわかりますか	2.91 (0.78)	3.71 (0.83)	***
	あなたは、家族関係をよりよくする方法を考えるために必要な態度とは何かわかりますか	3.37 (0.77)	4.06 (0.59)	***
実践技能	あなたは、生徒に自分と家族とのかかわりに関心を高める授業ができますか	2.85 (0.85)	3.51 (0.82)	***
	あなたは、家族関係をよりよくするためのロール・プレイングの授業ができますか	2.49 (1.10)	3.91 (0.66)	***

3. 調査Ⅲ

あなたにとって今日のロール・プレイングの研修は役に立ちましたかの質問に対して、どちらかといえば役に立ったが8.6%、とても役に立ったが91.4%という結果となった。以上のことから今回の研修が家庭科の教員にとって非常に有効であったことが明らかとなった。また、自由記述の感想を分析した結果、表8のように整理された。結果より、実際に家庭科の教員にロール・プレイングを体験したことから、その効果を実感できたという感想が一番多かった。次に多かったのはこの研修を参考に今後、ロール・プレイングを授業で実践してみたいという意欲が記述されたものであった。また、人間関係学という理論とロール・プレイングの実践をつなげたことで理解が深められたという意見もあった。

表8 研修後の自由記述内容

記述内容	人数
ロール・プレイングをやってみようという気持ちになった。	13名
ロール・プレイングを体験することができたので、その効果を実感できた。	9名
ロール・プレイングの具体的な進め方がわかった。	9名
ロール・プレイングの難しいイメージが軽減された。	6名
理論と共に学べたので、理解が深まった。	2名
分析の方法をもっと学びたい	1名

Ⅳ まとめ

ロール・プレイングは学習の方法として多くの教育的な効果が明らかとなっている一方で、その研究知見が希少であること、教員自身が学習内容に意味が見出せなかったり、指導方法がわからなかったりという傾向にあり、家庭科の教員が自信をもってロール・プレイングに取り組むためには、ロール・プレイングの体験を含んだ研修を実施することが必要であろうと考えた。

そこで、本研究では中学校家庭科の教員を対象としたロール・プレイングの研修を行い、研修前後の教員の意識をアンケート調査によって明らかにした。

結果よりこれまでの研究知見と同じように、家庭科の教員は家族学習やロール・プレイングについては近年の多様な家族構成やプライバシーの問題などから少なからず難しさを感じているというものであった。加えてロール・プレイングについては、授業の目的や方法、ロール・プレイングの学習後にどのようにまとめたらいいのかがわからないので、難しいと感じている教員がいること、家族学習よりもさらにロール・プレイングについては積極的になれない教員が多いということも明らかとなった。

研修前後のアンケートの結果や自由記述の内容によって明らかなように家庭科の教員は、本研修を通してロール・プレイングという学習方法への理解を高め、授業実践の技能を高めたことにより、授業実践への意欲を高めることが明らかとなった。これは、一つには家庭科の教員が実際にロール・プレイングを体験したこと、人間関係学という理論とロール・プレイングで

の生徒の感想例をつなげたことで、家庭科の教員のロール・プレイングへの理解が深まり、自信が高められたものとする。これは、R・Pの体験は、机上の学習を超えた参加者の気づき、自己理解、他者理解の深化が期待され、体験的職能研修として効果的である¹⁰⁾という研究知見と同様の結果が得られた。

これまでにロール・プレイングの教材開発や家庭科教員が自信を持って指導できる方法論の開発が課題として挙げられている¹¹⁾が、本研究の知見は、家族学習におけるロール・プレイングの研修効果の資料となるものであり、ロール・プレイング研修の方法論の開発に資するものであると考える。加えて、研修の成果からも家族学習におけるロール・プレイングの研修の機会をさらに家庭科の教員に積極的に提供していく必要があることが示唆された。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省：「学習指導要領」技術・家庭（平成20年7月文部科学省），2008.
- 2) 鎌野 育代，伊藤 葉子：「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，2012，pp259-266.
- 3) 萬崎 保子，久保 桂子，中山 節子：「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」，千葉大学教育学部研究紀要第64巻，2016，pp9-17.
- 4) 岡田 みゆき，河原 史敏：「小学校家庭科におけるコミュニケーションスキルを育成するための授業実践（第2報）－授業評価－」，日本家庭科教育学会誌，Vol.52，No.2，2009，pp111-118.
- 5) 鈴木 敏子：『衣食住・家族の学びのリニューアル 家庭科カリキュラム開発の視点』明治図書出版，2004.
- 6) 畠中 康子：『元気な家庭科の授業実践』，教育図書，2006，pp6-14.
- 7) 中村 純子，夫馬 佳代子：「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取り入れに対する意識調査」，岐阜大学教育学部研究報告（自然科学），第32巻，2008，pp69-78.
- 8) 古見 文一：「ロールプレイの可能性と注意点」，看護教育，Vol.56，No.10，pp946-951.
- 9) 松村 康平，斉藤 緑：「人間関係学」，関係学研究所，1991.
- 10) 植草 一世，大木 みわ，木下 勝世ほか：「保育者の専門性を高めるロール・プレイング活用－その意義と研修成果－」，植草学園大学研究紀要，第4巻，2012，pp27-36.
- 11) 鎌野 育代：「家族学習のロール・プレイングにおける中学生の家族関係に関する学びのプロセス」，日本家庭科教育学会誌，第58巻，第4号，2016，pp210-221.

島根大学教育学部附属教育支援センター研究紀要

『島根大学教育臨床総合研究 2018 Vol.17』掲載