

[道 徳]

望ましい人間関係を構築する力の育成

ーロールプレイングを取り入れた道徳の時間での指導と、各教科や特別活動及び総合的な学習の時間などでの体験活動とを関連させたプログラムを作成した実践からー

佐藤 貴幸*

1 はじめに

いじめ・不登校・引きこもりなどが社会問題として取り上げられているように、現在、いろいろな問題を抱えている子どもが多い。原因は様々であるが、その一つに人間関係構築力が低下していることが挙げられる。岡沢 (2008) が述べているように、人間関係は子どもの心を成長させるものであると同時に様々なストレスを引き起こすものであるからだといえる。望ましい人間関係を構築するためには、子どもの内面に根ざした道徳性を計画的・発展的に育成する道徳教育が重要であり、その教育はあらゆる学校教育の場面で行われる必要がある。「平成20年度 学校教育の重点 (新潟県教育庁義務教育課)」でも、豊かな心をはぐくむ道徳教育の充実として、3点の努力事項が挙げられている。その中でも、以下の点に注目した。

(2) 心に響く道徳の時間の充実

- ・ 体験活動を道徳教育の観点からとらえ直し、道徳の時間を年間指導計画に適切に位置付けるとともに、体験を通して気付いたことや感じたことを「心のノート」に書き留めて自らの考えを整理させるなど、体験活動と道徳の時間を関連付けた指導を充実させる。 (下線筆者)
- ・ 道徳で学んだことを日々の実践に生かせるようにするために、役割演技や葛藤場面を積極的に取り入れ、具体的な場面でどう判断し行動するかを考えさせるなど、道徳的価値の自覚が深められるよう指導方法を工夫する。 (下線筆者)

「体験活動と道徳教育の関連」「道徳的实践力を身に付けるために役割演技 (ロールプレイング) や葛藤場面を取り入れた授業の工夫」がキーワードとなっている。この2つを関連させた取組を行うことで、より効果的に望ましい人間関係を構築する力を育てることができると考える。

2 主題設定の理由

(1) 児童の実態から

当校は少人数であるために、保育園のころからほぼ同じ集団の中で学習したり遊んだりしている。固定的な人間関係が形成され、自己中心的な言動が許されてしまう子ども、それに従ってしまう子どもがいる。また、一人一人の個性を認め合う気持ちが弱く、力を合わせて学び合っていこうとする態度が十分に育っていない。これらを改善し望ましい人間関係づくりを学ぶために、「ロールプレイングを効果的に取り入れた道徳授業」と「道徳授業と、各教科や特別活動及び総合的な学習の時間などでの体験活動を関連させた取組」を関連させ、担任する6年生で計画的に実践しようと考えた。

(2) 先行研究から

丸山睦子 (2002) は、ケアする心 (「相手を気づかい、心配する心」「相手の世話をし、面倒をみようとする心」「相手を受け容れようとする心」「相手の幸福を願う心」「相手にとって望ましい手助けを行おうとする心」) を育むために、ロールプレイングを取り入れたケアプログラム授業を道徳で展開した。その結果、子どもの愛他行動経験が増加した。「ロールプレイングを用いた道徳授業が子どもの愛他行動というスキルの誘発を促したと考えられる。こうした道徳授業の積み重ねが、子どもの友人関係を望ましいものにしていくのではないかという示唆を得た」と結論

* 津南町立外丸小学校

付けている。

伊佐（2003）は、ソーシャル・スキル・トレーニング（以下、SST）を学校生活全体の中に位置付けた教育プログラムを作成し、実践した。段階的なスキルの学習と般化を促す体験活動を組み合わせることによって、Q-Uテスト学級生活満足度尺度において、学級生活満足群の子どもを44%から86%に増加させた。

丸山智子（2008）は、いじめ学習防止プログラムの自学級化プログラムを作成することにより、人間関係を構築する力を高めた。教科、道徳、SST、それらにかかわる体験活動をプログラム化して実践することにより、Q-Uテスト学級生活満足度尺度において、学級生活満足群の子どもを32%から64%に増加させた。

三者の先行研究から、望ましい人間関係を構築するために、「道徳授業にロールプレイングを取り入れる」「道徳、体験活動、SSTなどのスキル・トレーニングを組み合わせたプログラムを作成する」ことは、有効であると言える。そこで、この2つをより効果的に関連させた取組を実践しようと考えた。

3 研究の目的

丸山（2002）の研究は、道徳授業にロールプレイングを取り入れたケアプログラムの実践であり、他教科や体験活動との関連は図られていない。また、伊佐（2003）、丸山（2008）の研究は、いずれも体験活動を関連させたプログラムを作成しているが、プログラムの核はSSTや教科であり道徳ではない。そこで、本研究では、ロールプレイングを取り入れた道徳の時間での指導と、各教科や特別活動及び総合的な学習の時間などでの体験活動を関連させたプログラムを作成し、それが望ましい人間関係を構築する力を育成できることを明らかにしていく。

4 実践の概要

（1）ロールプレイングを取り入れた道徳の時間での指導 ～モラル・スキル・トレーニングの導入～

ロールプレイングを取り入れた道徳の時間での指導として、林（2008）によって提案されたモラル・スキル・トレーニング（以下、MoST）を導入した。MoSTは、道徳的な場面を設定した資料から具体的にどのように行動するかを考え、ロールプレイングで演じ、よりよい行動のスキルを学習する中で、道徳性や道徳的実践力の涵養を目指している。MoSTはあくまで道徳教育であるため、ロールプレイングもシナリオ通りに演じるのではなく、自由な役割の創造によって行う。自由な役割の創造ができなければ、スキルを般化することが難しいからである。

道徳授業では、「相手の立場に立つ」ということを意識しながら、以下の点に留意して実践した。

① 子どもの実態に合った自作資料の作成

道徳授業は、子どもの心に響く資料を活用することによって、道徳的価値が深まったり道徳的実践力が高まったりする。MoSTの道徳授業の場合、子どもの心に響く資料とは、子どもの実態に合った資料である。身近に起こりうる葛藤場面を扱った資料では、子どもも自分のこととしてとらえ、具体的にどんな行動をしたり言葉をかけたりするのかを真剣に考える。そして、ロールプレイングで表現したことが実際の場面での実践に生きるのである。

資料1では、「相手の立場を考えた注意の仕方」を学習した。この資料作成の背景には、学級内で同様の事例があったことと、運動会との関連を図るためである。最高学年として迎える運動会では、応援練習や競技の練習などで下学年に指示を出したり、時には注意をしたりする場面が多くある。そのような実際の場面で、思いやりのある声かけができるようになることをねらった。

つよしさんは、毎日のように忘れ物をします。そのたびに先生からしかられますが、なかなか忘れ物がありません。しかられている人がいると、なんとなく自分もしかられているような気分になってしまうものです。また、しかられている時間があるせいで、授業の時間も短くなってしまいます。

そんなある日、ただしさんが、大きな声でつよしさんにどなっている声が聞こえてきました。

「つよしさん、忘れ物しないでよ！ つよしさんが忘れ物をするせいで、みんなめいわくしているんだよ！」

うつむいているつよしさんを、周りの人はだまって見ていました。

ロールプレイングでは、相手（つよし役）の立場を考えながら、以下のような言葉をかけていた。

「つよしさん。ちょっとずつでいいから、がんばって忘れ物をなくそうよ。」

「今すぐとは言わないけれど、少しずつでいいから忘れ物を減らしていこう。」

（相手の立場を考えた優しい言い方）

「つよしさん。忘れ物をしたくてしているわけではないと思うけれど、できるだけ忘れ物をしないようにしましょうよ。」

いつもより多めにチェックするとか、いろいろ工夫してみるといいんじゃない？」

（相手の立場を考えて改善策を提案する言い方）

強い言い方ではなく優しい言い方で注意をすることはすぐに考えられることであるが、「～だから～したほうがいいよ。」という改善策まで提案して伝えられることができた。これは、より相手の立場を考えた言い方を真剣に考えた結果であり、道徳的価値の深まりを示すものである。この後、子どもたちは学級内で注意をする必要があった場面では、優しい言い方や改善策を提案する言い方を意識するようになった。乱暴な言葉がけやトラブルが少なくなり、よりよい友達とのかかわり方ができるようになってきた。また、「注意の仕方や、運動会などの時の声のかけ方などを、実際の場面で生かすことができた。今まではできていなかったけれど、ロールプレイングでよい伝え方を知って自信がついた。」という子どもの感想が表しているように、運動会でも学習したことを生かすことができ、スキルの般化が図られた。

② 互いに見せ合うロールプレイング

MoSTの授業でのロールプレイングは、何人かの小グループに分けて行うことが多い。例えば4人グループに分けた場合、2人が演じ、2人がそれを見ているという形態になる。自分自身が演じることも重要だが、周りの友達のロールプレイングを見ることも、道徳的価値の自覚を深める上で重要である。林（2008：p.11）は、「ロールプレイングでは、プレイしている者だけではなく、じつは見ている者も心が動く。そして、演者が気付かない演者自身の心の変化に、観客が気付くということもある」と述べている。

資料2では、「相手の立場を考えたトラブルの解決の仕方」を学習した。ロールプレイングは4人グループで、2人が演じ（あなた役とゆうこ役）、2人がそれを見ている形態にした。

あなたと、ともみさん、ゆうこさん、のぶおさんは、仲の良い4人組です。あるとき、あなたとのぶおさんが話をしていました。

あなた 「そういえば、もうすぐともみさんの誕生日だね。4人で誕生会をしようよ。」

のぶお 「そうだね。いつにする？ 今度の日曜日は？」

あなた 「いいね。そうしよう。ともみさんも、日曜日は予定がないといっていたし。」

のぶお 「でも、ゆうこさんは日曜日にディズニーランドに行くと言っていたよ。どうする？」

あなた 「土曜日にしようか。でも、土曜日は、ぼくたちはスポ少のサッカーの大会があるよ。」

のぶお 「そうだった。ともみさんも、土曜日は親せきの家に行くと言っていたなあ。」

あなた 「ゆうこさんがいないけど、日曜日にしようか。ディズニーランドになんてめったに行けないし、ゆうこさんにはディズニーランドで楽しんでもらおうよ。だから、ゆうこさんには声をかけないことにしよう。」

こうして、日曜日にゆうこさんをのぞく3人で誕生会をしました。

月曜日に学校に来てこのことを知ったゆうこさんは、自分だけ仲間はずれにされた気持ちになりました。ゆうこさんは、あなたたちと口を開こうとしません。あんなに仲良しだったのに…。

〈資料2 相手の立場を考えたトラブルの解決の仕方〉

この授業では、あらかじめゆうこにどんな言葉をかけるかをワークシートに記入してから、ロールプレイングを行った。Aは、ワークシートに「ごめん」などの謝罪の言葉を記入してはいなかった。しかし、先に演じた2人のロールプレイングを見て、Aが実際に演じた際には、最初に「ごめんね」という言葉をかけていた。Aに限らず、友達のロールプレイングを見てよいと思った言葉や態度を自分が演じる際に取り入れる子どもが多数おり、自分に対する誠実さについての道徳的価値の自覚を深めるとともに、実際のトラブル解決の場面や友達とのかかわりの中で生かすことができた。

(2) 道徳と、各教科や特別活動及び総合的な学習の時間などでの体験活動を関連させたプログラム～「プラン」の作成～
 ロールプレイングを取り入れた道徳の時間での指導で学習したスキルは、実践してこそ価値がある。普段の生活場面でも実践場面は数多くあるが、道徳の時間での指導に合わせて意図的・計画的に特別活動や体験活動などでの実践場面を設定することで、よりスキルの般化が図られる。その積み重ねが、望ましい人間関係の構築につながっていく。

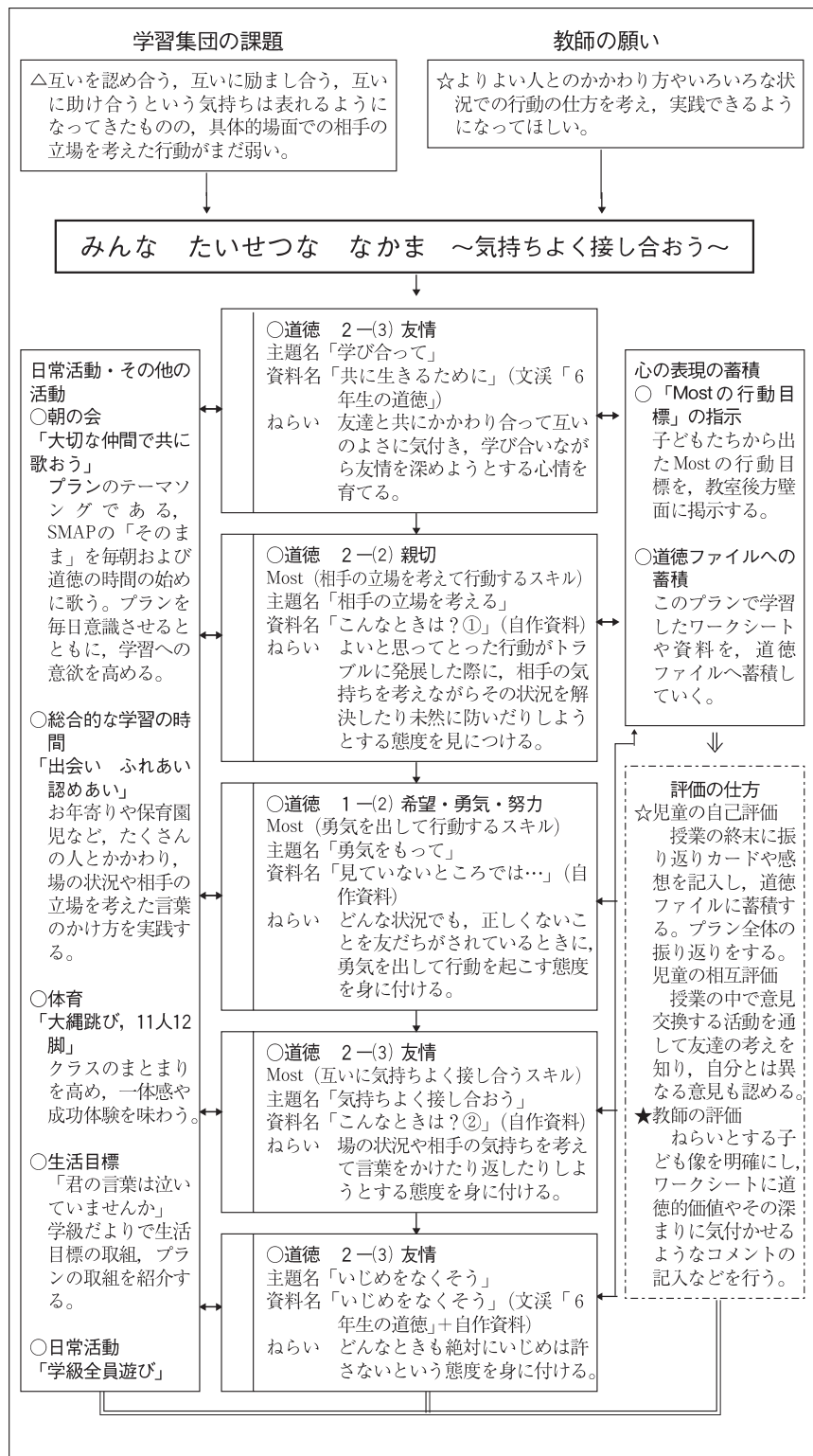
そこで、MoSTでのロールプレイングを取り入れた道徳の時間での指導と、総合的な学習の時間や様々な体験活動

を関連させたプログラム（以下、プラン）を作成した。「みんな たいせつな なかま ～気持ちよく接し合おう～」プラン（図1）は2か月のスパンとし、以下の点に留意しながら作成・実践した。

① 一体感や成功体験を味わうための体験活動の工夫

例えば、分数の学習に一生懸命取り組み、テストでよい点を取ったとする。子どもは、「一生懸命勉強してよかった」「次もがんばろう」と思うはずである。一生懸命取り組んだことに対してのよい結果が、それを継続しようとするモチベーションとなる。ロールプレイングで学習した、望ましい人間関係を構築するスキルを般化させるのも、まったく同じことである。学習したスキルを生かしたことで、一体感や成功体験が得られればよい。

そこで、体育や学級活動で「大縄跳び」「11人12脚」の2つの体験活動を意図的に設定した。どちらも、全員が協力しなければ絶対に成功しない種目である。最初はうまくいかず、その責任を互いに押し付け合おうとする場面もあった。しかし、MoSTのロールプレイングで学習した「相手の立場を考えて注意をするスキル」「互いに気持ちよく接し合うスキル」などを意識し、話し合ったり励まし合ったりしながら活動に取り組んだ。大縄跳びも11人12脚も、前回より1回でも多く跳べたら、または0.1秒でも速く走れたら全員が歓喜の声をあげ、喜びを分かち合った。「11人12脚では、失敗したら原因をみんなで考え、協力しながらどんどん速く走れるようになったことがうれしかった」という子どもの感想が、これらの体験活動の有効性を



〈図1 「みんな たいせつな なかま」プラン〉

表している。

スキルの般化をさらに強固にするため、大縄跳びと11人12脚は運動会の学年部種目に採用し、練習では5年生とともに活動に取り組んだ。自分たちだけで取り組んだときの経験を踏まえ、学習したスキルを意識しながら5年生をリードした。

2つの体験活動は一人でも失敗すると成功しないことから、学級内の一人一人を大切にしようとする気持ちが高まった。

② 多くの人とかかわる活動の工夫

望ましい人間関係は、学級内や学校内の仲間とだけ築けばよいものではない。これから先、進学や就職すれば様々な人との出会いがある。初めて会う人に自分からかかわったり、その人とよい人間関係を築いたりできるようになることも、非常に重要である。MoSTのロールプレイングで学習したスキルを、より多くの人とかかわる体験活動の中で生かしたいと考えた。



〈写真①② 交流活動の様子〉

その体験活動は、「出会い ふれ合い 認め合い」をテーマにした総合的な学習の時間で設定した。学校の近くにあるA保育園、町の中心部にあるB保育園では保育園児と、町内にある老人介護施設ではお年寄りと、それぞれ交流した。

3～5歳の保育園児と、80歳を超えたお年寄り。しかし、スキルで学習した「相手の立場を考える」ということを意識すれば、どのようにかかわればよいかが見えてくる。保育園児に対しては、分かりやすい言葉で、相手の目線に立って話しかける姿が多く見られた。お年寄りに対しては、耳元で話しかけたり、ゆっくりと聞き取りやすい声で会話をしたりしていた。A保育園を除けば初めて出会う人たちばかりだったが、相手も、自分たちも満足のいく交流ができた。

こんな感想を記した子どもがいる。

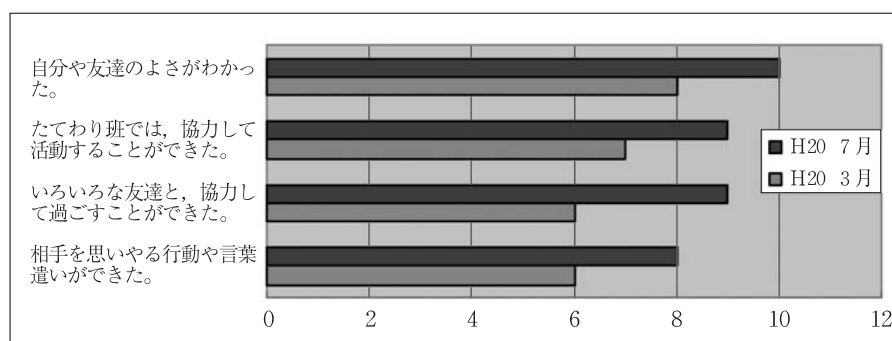
「お年寄りでも園児でも、だれにでも同じ態度で接することが大切だと思います。ただ大切だと思っているだけでは意味がないので、これからも道徳で学習したように、だれに対しても差別することなく接したいと思います。」

保育園児やお年寄りとかかわる体験活動を設定したことで、他の人とかかわりばかりではなく、社会とかかわりなど、複数の道徳的価値の自覚を深めることができた。

5 結果と考察

実践前後に、子どもたちにアンケート調査を実施した。(図2)実践前と比較して、どの項目でも肯定的な回答をする子どもが増えた。

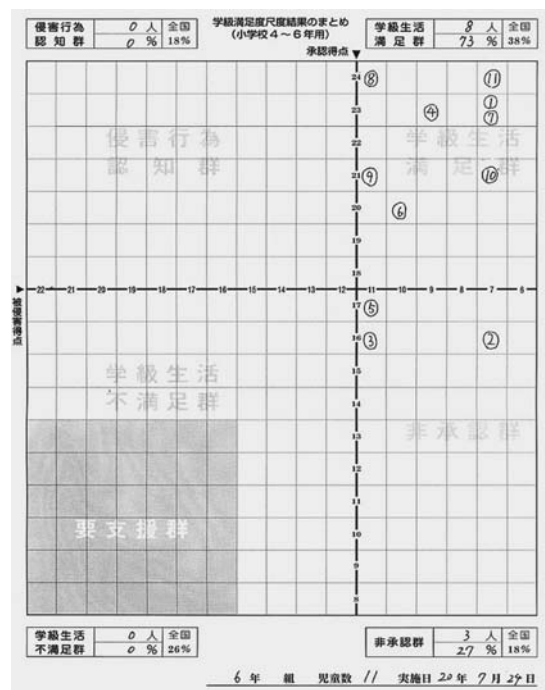
また、Q-Uテスト学級生活満足度尺度(図3)においては、8名の子どもが学級生活満足群に属した。



〈図2〉アンケート結果

アンケートにおける子どもの記述においても、以下のような自らの変容を認める記述が多数あった。

- ・前は人に何か注意されたときなどに素直に認めることができなかったけれど、ロールプレイングを通して「認め合い」がよくなってきたと思う。
- ・いろいろな場面で協力し合えたし、前に比べてまとまりが高まったと思う。同じ人ばかりではなく、いろいろな人と遊ぶようになった。
- ・運動会や課外活動などで、励まし合うことが増えた。喜ぶところは一緒に喜んで、落ち込んでいるときは互いに励まし合うところが多くなった。



〈図3 Q-Uテスト学級生活満足度尺度(H20.7月実施)〉

体験活動を関連させたプログラムの作成・実践を繰り返すことによって、さらに子どもの心の成長を促し、望ましい行動を身に付けさせることが期待できる。

6 おわりに

児童への生活アンケートやQ-Uテスト学級生活満足度尺度の結果から、ロールプレイングを取り入れた道徳の時間での指導と、各教科や特別活動及び総合的な学習の時間などでの体験活動を関連させたプログラムを作成し実施することは、望ましい人間関係を構築する力の育成に有効であることが明らかになった。ロールプレイングを取り入れた道徳授業で学習したスキルをどの活動で般化させるかの関連性が明確であったことと、目指す子どもの姿の実現へ向けての見通しがもちやすく、計画的に学習や活動に取り組めたことが、大きな要因であったといえる。

本研究ではプログラムを2ヶ月のスパンとしていたが、児童の発達段階や校内の実態に応じて、プログラムを1ヶ月にしたりもっと長期にしたりすることも可能である。望ましい人間関係を構築する力をより効果的に育成するために、内容に応じた実施期間について、今後も実践の方法を研究していきたい。

引用・参考文献

伊佐貢一 2003「小学校におけるソーシャル・スキル教育プログラムの開発」『教育実践研究』第13集, p.101
岡沢雅子 2008「学級におけるよりよい人間関係づくりを目指した取組」『教育実践研究』第18集, p.163
新潟県教育庁義務教育課 2008「平成20年度 学校教育の重点 幼稚園教育 小・中学校教育」
林 泰成 編著 2008『小学校 道徳授業で仲間づくり・クラスづくり モラルスキルトレーニングプログラム』明治図書, pp.9～13
丸山智子 2008「学級生活満足度を高める学級経営の取組 ―いじめ防止プログラムの実践を通して―」『教育実践研究』第18集, p.186
丸山睦子 2002「スキル・トレーニングにおけるロール・プレイング ―ケアする心を育むための道徳授業プログラムの実践を通して―」『教育実践研究』第12集, pp.119～124