

2 研究の実際 > (1) 理論研究



ア ロールプレイングについて

(ア) ロールプレイングとは

ロールプレイングは、J. L. モレノが始めたサイコドラマから発展した集団心理療法です。

(イ) ロールプレイングの目的

自由な雰囲気の中で現実に近い場面を設定し、演者に特定の役割を演じさせることによって自分では気付かなかった日常生活での課題や問題の解決、あるいは自己を再発見することを目的としています。主に治療目的として使われるサイコドラマに対して、ロールプレイングは自発性の涵養、対人関係上の洞察力や問題解決能力を高めることに主眼が置かれます。そのため、SST（ソーシャル・スキル・トレーニング）や交流分析に近い手法として位置付けることもできます。ある役割を演じながら閉ざしていた自己を揺り動かし新たな自己を見いだすために有効な方法です。

(ウ) ロールプレイングの流れ

ロールプレイングは次のように、①ウォーミングアップ ②再現 ③ロールプレイング ④シェアリングの順に進められます（図1）。

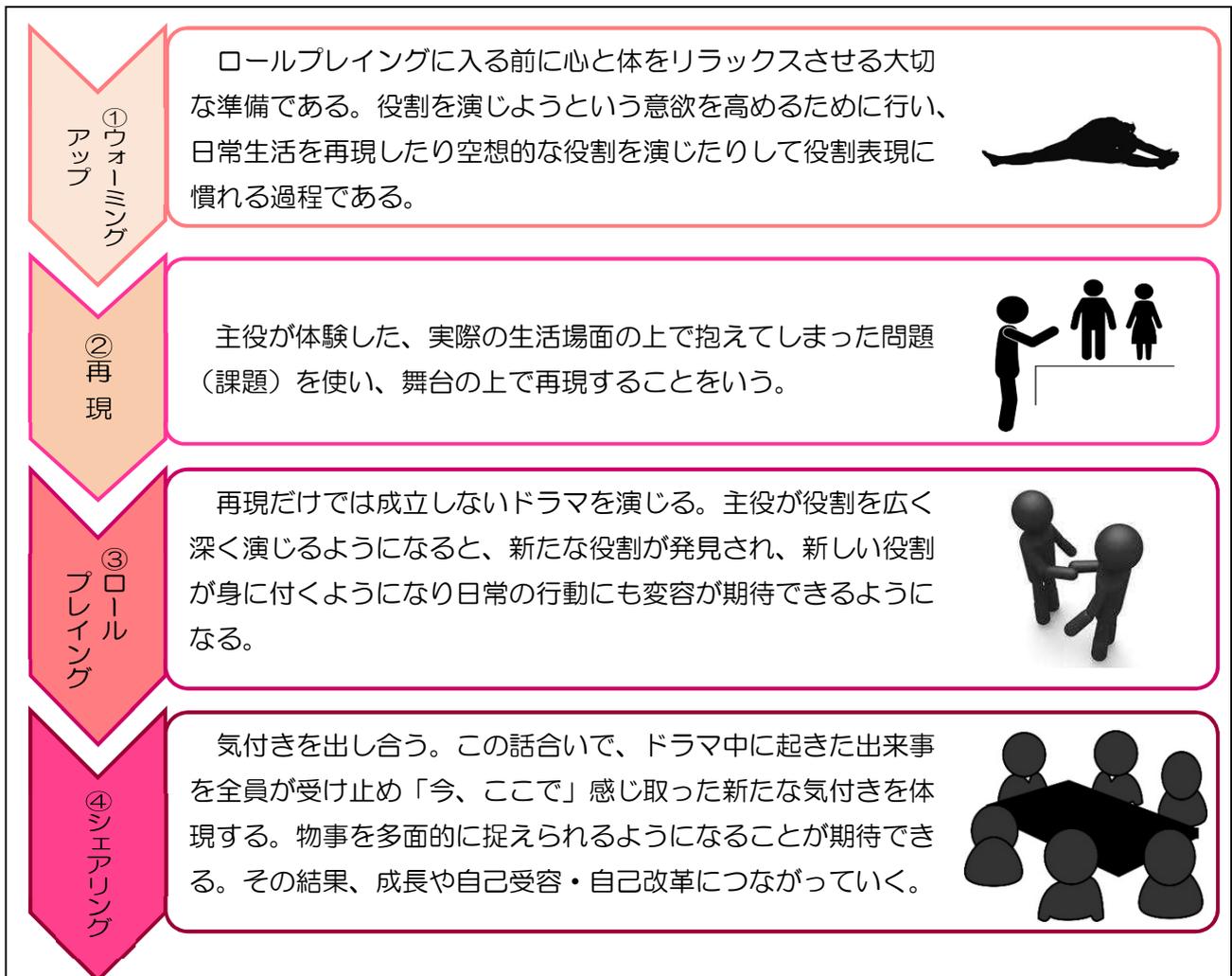


図1 ロールプレイングの流れ

(I) 教育活動におけるロールプレイングの活用

丸山隆・八島禎宏は、「人間関係や自己のあり方を学び深く洞察する方法として、ロールプレイングは人間形成の途上にある子どもたちを扱う学校現場でこそ活用される」⁽¹⁾と述べています。ロールプレイングの目的は学校で行う教育活動のそれと一致しており、ある役割を演じながら新たな自己を見いだすというロールプレイングの特徴を生かすことで学習理解を深めることにつながるということです。円滑な人間関係は生徒指導上、必要不可欠な条件であり、教育的な生産活動を生むためには、学級や学年を構成する児童生徒同士あるいは児童生徒と教師との間に仲間意識がなくてはなりません。さらに、ロールプレイングで役割を演じるに当たって、「安全・安心な場」としての舞台を確保し温かい雰囲気の下、演じる者が自発的に演じることができるようになる必要があると言えます。



(7) 児童生徒に対するきめ細かな支援の充実

近年、児童生徒を取り巻く社会の変化に伴い、学校では、教育活動全体を通して児童生徒の発達の段階に応じたきめ細かい支援の充実が求められています。

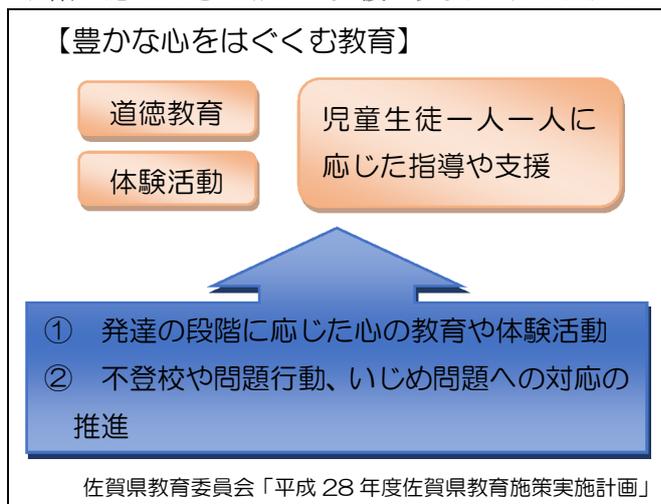


図 2 児童生徒一人一人に応じた支援の必要性

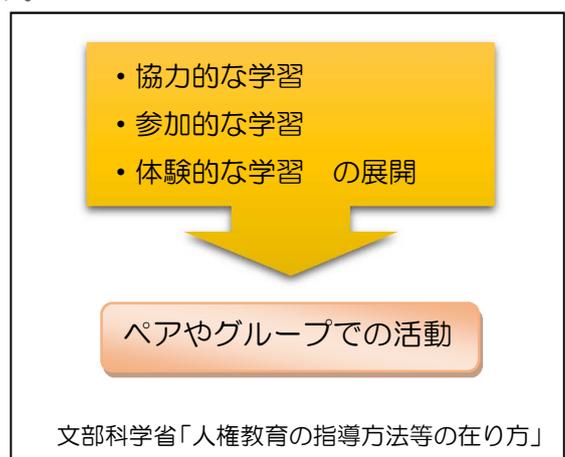


図 3 ペアやグループでの活動の必要性

「平成 28 年度佐賀県教育施策実施計画」では、発達の段階に応じた心の教育や体験活動、不登校や問題行動、いじめ問題への対応の推進のために、豊かな心を育む教育として道徳教育や体験活動、児童生徒一人一人に応じた指導や支援の必要性が述べられており（図 2）、教育活動における児童生徒に対する支援に当たり、児童生徒一人一人の特性や状況等を考慮した指導や支援が必要であると考えます。

また、文部科学省の「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]」では、児童生徒が主体的に、学級の他の児童生徒たちと学習活動に参加し、協力的に活動し、体験することの重要性が示され、児童生徒が自分で感じ、考え、行動する学習の取組においてペアやグループでの活動の必要性が述べられています（図 3）。

(イ) グループの必要性について

小集団での学習形態は、2人でのペア学習や3～5人からなるグループ学習が考えられます。ペアやグループを組む場合にどのようなメンバーで構成するかということは、児童生徒に大きな影響を与えると考えます。児童期から青年期に差し掛かるこの時期は、人間関係を形成する上で、他者との関係や周りとの自分の立ち位置といったことが大きく関係してくるからです。ペアやグループの組み合わせ次第で、児童生徒の学習への意欲を高め、人間関係やコミュニケーション能力を育成することが期待できます。学校において学習活動を展開するときには、学習のねらいをより達成するためにふさわしい学習形態を考える必要があります。

本研究での実践

本研究では、活動プログラムの中で怒りの感情や児童生徒の身の回りによく起きるトラブルの場面を取り扱います。各学習内容の中でも特に、トラブルの場면을再現するロールプレイング等の活動を進めるに当たり、児童生徒の心理面に配慮することが不可欠であり、活動するペアやグループの構成が重要であると考えました。そこで、学級集団や児童生徒の実態及び児童生徒同士の日頃の関係性等を考慮してペアやグループを構成することとしました。本研究では、これを「意図的なグルーピング」として、ロールプレイング等の活動における効果を探ることとしました。

その場合、児童生徒の実態や発達段階に応じて、**図4**のようなねらいの下にペアやグループの組み合わせを考え、ロールプレイングやその後のシェアリングを進めることとしました。

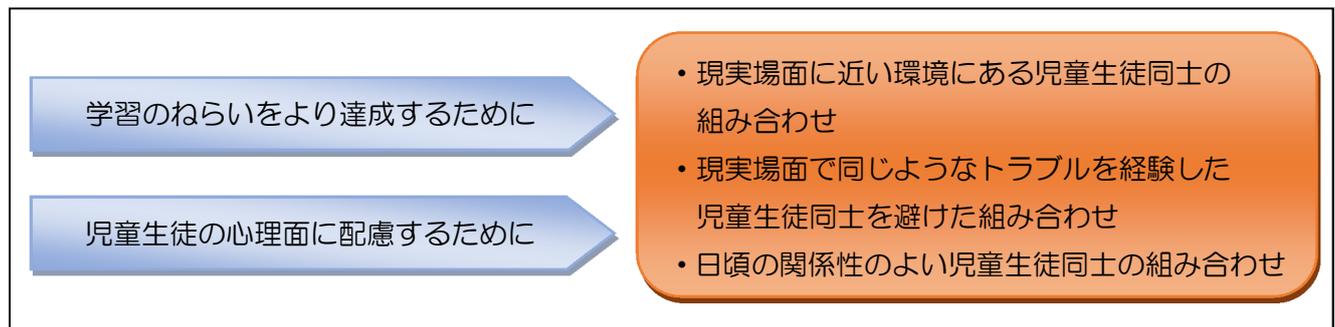


図4 本研究でのグルーピングのねらいとペアやグループの構成

このように、意図的なペアやグループを構成した上で役割を交代して演じたり観察者の立場で見守ったりすることは、感受性の促進を図ることができるとともに、互いの感じ方の相違点や類似点に気付き、自己理解の深まりからその後の行動の変化へとつながるのではないかと考えます。

《引用文献》

- (1) 丸山 隆、八島 禎宏 『演じることで気づきが生まれるロールプレイング』 2006年 学事出版 p. 108

《参考文献》

- ・ 佐賀県教育委員会 『平成28年度佐賀県教育施策実施計画』 平成28年4月
- ・ 丸山 隆、八島 禎宏 『演じることで気づきが生まれるロールプレイング』 2006年 学事出版
- ・ 文部科学省 『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]』 平成20年3月