

実践報告

ロールプレイを取り入れた「生活指導論」の授業

Living Guidance Class Incorporating Role Play

青木 陸

Mutsumi AOKI

Key words : ロールプレイ, 当事者感覚, 教師と生徒の間の距離

はじめに

本稿は昨年度紀要の拙文「[生徒の問題]に教師はどう対応すべきか」の続編である。授業のねらい・方法の基本に変わりはないが今年度変化を加えたことがある。

1つは学生の座席を固定したことである。昨年度までは「班」という集まりはつくったが座席は固定しなかった。今年は私が学生の名を覚えようとして固定した。

2つは「班討論」と呼んでいたものを「グループワーク」に変えた。「討論」だけではなく他の方法も取り入れようとした。それが「ロールプレイ」である。

学生の反応は「授業が楽しかった」「時間が短く感じた」など良いものがほとんどで、それで急に本稿を書く気になった。

(1) 取り入れる気になった経過

ロールプレイ(正確にはrole playing)は教育辞典によると「集団心理療法の一種」で「役割演技」をおこなうことが社会的適応性や自発性を高めると記述されている。私は当事者感覚を養い認識を相対化立体化するのに有効ではないかと前から思っていた。生活指導における「当事者」とは教師・生徒双方の立場のことである。

が、授業において実際どんな場面設定をしたらよいのかなかイメージできなかった。今年その気になったのは2講座を受け持ったが両方とも20名台という好条件に恵まれたこと、さらに、前述した座席固定が学生に連帯感をもたらしたようで、討論でもそれぞれの自己開示

のような雰囲気が出てきたからである。

それで前期8回目の授業にまず1回取り入れてみた。

(2) 最初の場面設定

この場面は、文化祭時のクラスで対立が起こったときの担任の一言という設定である。場所は担任の準備室、そこは物置き場兼たまり場のようになっていた。

放課後、そこに準備をろくにやらずおしゃべりばかりで一日を過ごしたA子とB子もいた。丁度そこにクラスの文化祭の中心グループの生徒が3人入ってきた。その一人C子が「あんたたちここで何やってんの、みんな必死でやってるのに。今日だって・・・。」と強く言う。「だってもう放課後でしょ」とA子が小さく言い返す。「そういうことならもう教室にいてほしくない。やる気が少しでもあるなら今すぐ教室に行って、今すぐ」とさらに強い口調でいう。A子は涙をためB子と部屋を出て行こうとする。この時担任はどう出るか?何というか?

これがメインだがロールプレイはC子たちが部屋に入ってくるところからやる。これをやるには担任役の他、A子B子C子と最低4人が必要である。1グループ4～5人なので丁度良い。

各グループ15分で配役と担任のセリフを相談する。そのあと前に出てドア付近で演技してもらう。

(3) 実際どうだったのか

私が「恥を捨ててやろう」と言ったせいもあり、学生は精一杯の演技をしてくれた。クスクス、時には爆笑と

盛り上がった。セリフは棒読みが多かったが。

さて、内容である。どのグループもここで担任が出て言葉を発している。内容は大きく2つに分かれた。ひとつは「どうしてあまり協力しなかったのですか？わけがあるのではないですか？」とやさしく語りかけるといふもの。もう一つは「思っていることを言ってください」といふものだった。(このように学生の言葉は「ですます調」で丁寧)

この後、実際私はどんなことをどのように言ったのかロールプレイ風にやってみた。(実は私自身の実践事例)「A子B子、黙って出て行くのはよくない。逃げることになる。自分の意見を言いなさい」。

そして演技の評価に移った。「まず『A子さんB子さん』と名前を呼びかけたことは大変いいです。さて、その後の担任の言葉ですが大きく分けて2つのものがあります。それについての自分の評価を用紙に書いてください」と言って書いてもらったところで時間が来てしまった。

次の授業の冒頭で多数意見で代表的なものをいくつか紹介した。「先生がどうして協力しなかったかと聞けばA子B子は責められていると感じるだろう。だからそう聞かず、思っていることを言いなさいという言葉かけが公平な場をつくったのだと思う」。「B子が、何もやっていないわけではない、文化祭は楽しい、熱意の差は多めに見てほしいと言いつつ、そこでD子が調停案のようなものを示して解決できた。意見を言い合う場が作られたからそうできたのだと思う」。

学生はこれらの意見に納得の表情を示していた。学生は行事という自治的活動といえども教師の指導のもとにあることはすでに前時間に学んでいる。この授業では「どんな位置取りで生徒に対し、どこで教師は手(口)を出すか」が課題である。このことを“実感”から認識していくのに効果をもったように思う。「教師の一言の重さを感じる」「一瞬の判断でことばを言えるのが教師」などの感想にあらわれている。

(4) ならばもう一度

学生諸君の好演技、高評価に気をよくした私は「ならばもう一度」と考え、実施することにした。

10回目の授業でPTSDを抱えた生徒の事例を扱うことになっていた。この事例も前回同様私自身の指導事例なのでロールプレイで取り上げやすいと判断した。

場面設定は、心を閉ざしてしまっているE子への最初の声(言葉)かけをどうするか、である。

E子は事情があって親元から遠く離れて親戚の家に寄宿している。そこから川を渡って10キロ近い道を自転車通学している。入学式ではクラスで唯一保護者の同伴がなかった。それから約一ヶ月クラスの誰とも話している形跡がなかった。同部活(運動部)の子と話しているのは数回見かけたことはあるが。

さて設定は、5月の連休明けの日担任はEに話しかけようとするが、どこで、どんな言葉かけをするかである。

例によって15分間の準備の後演技を行う。「どこで」は「廊下」が多く、次が「教室」だった。「廊下」の理由は「教室や教員室は人の目があるから」である。

「言葉かけ」は、「Eさん、連休どうだった？その荷物な～に」が多かった。実際両手に荷物をもった男子学生がE子を熱演したグループがあり喝采を浴びた。「Eさん、友だちできた？」と言葉がけした演技もあったが「ちょっときつい質問だったかもしれない」と自ら言っていた。

そして私が実践を演技した。場所は放課後の廊下、言葉かけは「Eさん学校はどう、楽しい？」である。あえて言えば先の学生演技の中間あたりか。

実はこれにEは「先生がそんなことを聞くのは私がふがないからでしょ。友だちひとりもつくれなくて」と反発して涙ぐんでしまう。このことから「友だち」にふれない言い方の学生の演技の方がよいのではと考えられる。そう評価したが、その一方でE子は「E子の現状」に刺さりこんでくる言葉は待っていなかったのだろうか。

そのあと私が「そんなことはないよ。Eさんのことはたのもしく思っている。遅刻もしないし・・・」というと彼女の顔に少しホッとした反応があらわれたのである。

「どういふことか。ここは「あなたを認めているよ」というサインが送られ、Eがそれを少しでも受け止めたかがポイントなのではないか、そのように理解が進んだ。「そういえば生徒もみていないふりしていつも先生を見ている」という学生の補強意見も出た。

(5) まとめとして

「生活指導論」の最後の授業のテーマは「いじめ問題の解決」である。それについての学生の意見をいくつかあげてみる。

「担任は違和感のある場面に出あったら気づくべき」「担任はいじめの被害者はもちろん加害者のケアも考える必要、また第三者・傍観者を入れたクラスの話し合いが必要」「担任は生徒の話し合いには適度な緊張関係の

距離でのぞむ、逃げないし過度に介入しない」

これらの意見は、取り上げた実践事例の影響もあるが、今求められる解決策で大切なことではないだろうか。昨年の紀要でも述べた「教師（大人）の介入のあり方」について、ロールプレイの導入がさらに「身をもって」考えさせることにつながったと考えたい。