

[道 徳]

小学校低学年における道徳的実践意欲を高める 指導展開の有効性に関する研究

－モラルスキルトレーニングの実践を通して－

丸山 悦子*

1 はじめに

大規模校である当校（全校児童800人以上）では、友達とのかかわりがうまくいかずに、ストレスを感じている子どもがいる。それは、相手の気持ちを考えることができなかつたり、相手を思いやる気持ちをもっていてもそれをうまく伝えることができなかつたりすることが原因と考えられる。

とりわけ、自己中心性の残る1年生の子どもたちの実態からそうした問題が浮かび上がる。例えば、1年生も2学期に入ると、友達への関心も高くなり困っている友達の様子に気付いて、困っている友達を助けたいという意識が芽生え始めてくる。また、困っている友達がいたら、助けてあげた方がよいということを頭では理解できる子どもが多い。しかし、実際に助けようと行動する子どもがいる反面、何もせずに見ているだけ、という子どももいる。要因として、自己中心性の残る小学校低学年の子どもたちは、「相手の気持ちを考える経験が足りない」または、具体的な行動と思考が結びつきにくいということから、「頭では理解できていても、実際の行動の仕方がわからない、またはできない」ということが考えられる。

そこで、小学校低学年の子どもたちには、相手のことを考え、優しく接し、具体的な行為ができることを大切にしたい。モラルスキルトレーニングが有効であると考えた。モラルスキルトレーニングとは、林（2008）が提唱する学習指導の手法である。林（2008）は、「モラルスキルトレーニング（通称MoST）とは、模擬的に道徳的な行動を演じてみるという手法を取り入れた道徳教育である。スキルトレーニングを取り入れた授業実践としては、ソーシャルスキルトレーニングや、ライフスキル教育などがあるが、MoSTは、それらと類似しながらも、道徳教育のプログラムとして構想されているという点でそれらとは区別される。」と述べている。また、縣（2003）は、モラルスキルトレーニングを「道徳的実践力を育成する時間において、取り得る一連の行為を選択し、思考、感情、態度を道徳的に導く能力をロールプレイングなどを通して身につけること」と定義していることから、そのプログラムは、従来の道徳の授業展開とは大きく異なるもので、「価値を教える」というよりも、「価値を行動に移すためのスキルを学ばせる」という特徴がある。そして、その授業展開には、ロールプレイングという実際に友達とかかわり合って学ぶための手法が含まれている。まさに、当校の子どもたちにとって、「友達とかかわりながら学ぶ」「実際に道徳的な行動を演じてみる」というプログラムが、道徳教育により子どもたちの自尊感情を高め、道徳教育が具体的な行動に結びつくことにつながるだろうと考えた。

2 研究の目的

本研究では、道徳の時間において「道徳の時間に高めた道徳的心情や道徳的実践意欲を、実際の生活場面で具体的な行動につなぐことのできる子ども」を育てるために、モラルスキルトレーニングの学習指導に修正を加え、実践から授業展開のプログラムを効果的に行うポイントや留意点を吟味し、新たな授業展開の有効性を検証していくことを目的とした。尚、対象は小学校1年生とした。自己中心性の残る1年生には、こうした指導が特に必要だと考えたためである。

3 研究の方法

平成20年度に担任していた小学校1年生の児童を対象に行ったモラルスキルトレーニングの実践から、モラルスキルトレーニングの指導による子どもたちの様子や変容と授業展開を吟味しながら、修正を加えた新たな授業展開の有効性を明らかにしていく。

* 上越市立春日小学校

- (1) モラルスキルトレーニングの学習指導の実践を検証する
 実践1 正しいと思うことを進んで行く 「学校の帰り道」
- (2) 修正を加えた新たな授業展開の有効性を子どもの変容から明らかにする
 実践2 困っている友達をたすけよう 「こぼれたフライドポテト」

4 モラルスキルトレーニングの実践

林 (2008) は、「モラルスキルは、状況をも含めてとらえられるという意味で、ソーシャルスキル以上に複合的なスキルなのである。」と述べている。さらに、モラルスキルトレーニングの要件として「①具体的な行動の指導になっているということ」「②道徳教育になっているということ」の2点を挙げているため、具体的な実践にはいくつかのスタイルが考えられる。

これまでの子どもたちは、ロールプレイングを取り入れた学習は経験していたが、モストプログラムにそって学習することは初めてである。指導者にとっても初めてのプログラムである。まず、『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)』を参考に授業を迫試していくことにした。

5 実践1 「学校の帰り道」

- (1) 主題・資料名 正しいと思うことを進んで行く 資料ア「学校の帰り道」 資料イ「学級文庫」
 1-(3) (4-(1)・2-(3)) 勇気(規則遵守、友情・助け合い)

(2) 実践のねらい

この実践は、塚越 (2008) の自作資料『学校の帰り道』を子どもの実態に合わせて一部改作した資料を用い、縣 (2003) が開発した内面と行動を結び付けるプログラムすなわち「縣モデル」と呼ばれるモラルスキルトレーニングプログラムを追試する。実践を通して、モラルスキルトレーニングプログラムの授業展開が、従来の道徳の授業展開とはどのように異なり、どのような指導方法が「価値を行動に移すためのスキルを学ばせる」というねらい達成に効果があるのかを検証する。

(3) 授業の概要

授業の概要を表1「縣モデル」と対比して述べる。展開を前半と後半に分け、前半では、①資料の提示を行った後、②ペアインタビューを取り入れる。ペアインタビューは、内容の理解とウォーミングアップを目的とするため、インタビューの内容は取り上げない。また、学習課題「よしこさんは、どんな気持ちで断ったのでしょうか。」は個別に考えさせたい場面であるため、ワークシートを使い、自分の考えを記入できるようにする。

展開後半では、前半の考えに基づいて、具体的な行動の仕方のバリエーションを考えつつ、自ら行動できるようにするための二つのエクササイズ(③ロールプレイング1～⑥ロールプレイング2)を行う。最後に、⑦シェアリングを行い、今日の学習を生活に生かそうとする気持ちを取り上げ、道徳的実践意欲を高める。

表1 道徳資料との結びつきを強めたプログラム「縣モデル」

- | | |
|---|-----------|
| ① | 資料の提示 |
| ② | ペアインタビュー |
| ③ | ロールプレイング1 |
| ④ | シェアリング |
| ⑤ | メンタルリハーサル |
| ⑥ | ロールプレイング2 |
| ⑦ | シェアリング |

資料ア「学校の帰り道」のあらすじ

学校の帰り道、よしこは、ゆかに「公園で遊んでいこう」と寄り道に誘われる。しかし、よしこは、寄り道をしないと心に決め、ゆかに「あのね、ゆかちゃん…」と話し始める。

(4) 授業の様子

〈ペアインタビュー〉

普段の授業では、資料の場面絵を提示しながら、教師が内容理解に必要なことを質問し、板書するという方法をとっていた。子どもたちだけでペアインタビューを行うという方法が、内容を理解し、ロールプレイングのウォーミングアップになるかどうかを検証する。

インタビューの内容(児童1と2が交代で行う)

(ゆかさんにインタビュー)「ゆかさん、どうして寄り道しようと思ったんですか。」

児童1 「今日は、時間が早いし、公園にはすべりだいもあって楽しいからです。」

(よしこさんにインタビュー)「よしこさん、ゆかさんに寄り道しようと言われて、どう思いま



写真1 ペアインタビューの様子

したか。」

児童2「お母さんが心配するから、どうしようかなあ。でも言いたいなあ。と思いました。」

初めは、照れくさそうにインタビューを始めた子どもたちも、相手が答え始めると次第に資料や役の気持ちに入り込んでいく様子が見られた。普段は、発表する子どもと教師のやり取りを聞いているだけという子どもも、鉛筆をマイクにして、少しずつ話し始めていた。子ども同士の会話を聞くと内容の記憶と場面絵を参考にしながら、自ら考えて答えているのだ。ペアインタビューでは、従来の道徳授業には見られなかった主体的に内容や心情を理解しようとする子どもたちの姿が明らかになった。そして、その際役柄の気持ちを想像し実際に話すことが、後半のロールプレイングのスムーズな展開につながっていくというウォーミングアップの効果も実感した。

〈ロールプレイング〉

その後、子どもたちに「よしこさんは、どんな気持ちで断ったのか」と問いかけ、ワークシートを配布すると、子どもたちは自分の考えや思いを書いていった。その考えを元に、隣同士のペアを作り、ロールプレイングを行う。その後、何組かのグループが全体の前に出て、再度ロールプレイングを行う。シェアリングにより行動目標を話し合うと、教師の予想以上に行動のよさを実感し発表する児童が多かった。



写真2 メンタルリハーサルの様子

友達のロールプレイングを見て、よいところはどこだと思いますか。

- ・やさしく言っていた
- ・目を見て言っていた
- ・わけを言っていた
- ・相手も言葉を返していた

子どもたちは、行動目標を確認し、別場面でのメンタルリハーサルを行う。場面は、子どもたちに身近な教室での出来事である。

資料イ「学級文庫」のあらすじ

昼休みのこと、じゅんさんが学級文庫の本をだまってお家に持ち帰ろうとしていた。それを見たのりおさんは、教室の本は家に持って行ってはいけないことを話す。じゅんさんは、「わかってるけど、いいじゃん。」と言うことを聞いてくれない。

目を閉じて想像するという経験が少ない子どもたちは、「今から別の話を読みます。目を閉じて、その場面を頭の中のテレビに映してください。」と指示を出すと、なかなか集中できない様子が見られた。しかし、少しずつ教室の雰囲気も落ち着き、資料の内容に耳を傾け始めた。

「メンタルリハーサル」とは、『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)』によると、「いわば、頭の中でのロールプレイングである。」と明記され、「行動の仕方がイメージできなければ、それを実践に移すなどということはできるはずもない。MoST (モラルスキルトレーニング) では、子どもたちにまずメンタルリハーサルをさせて、さらにそれをもう一度ロールプレイすることで、一般化を図るのである。」と定義されている。資料イの場面のロールプレイングは、初めのロールプレイングよりもスムーズに行う様子が見られた。やり方に慣れたこともあるが、メンタルリハーサルで自分の考えをもつことができたことも効果的だったと考える。

しかし、シェアリングを行う頃には、予定時間を5分超過してしまっていた。時間超過する慌ただしい中、子どもたちは、ワークシートに考えを整理した。最後に、行動目標を確認し、日常生活でもやってみようと呼び掛け、授業を終えた。

(5) 授業を終えて

初めてのモラルスキルトレーニングの授業であったが、子どもたちの戸惑いは少なく、とても楽しんで授業に参加していた。初めてということもあり、ロールプレイングを行う際の約束を確認することに時間がかかった。教師側の手順も手間取ることもあって、二つ目のエクササイズ (表1⑤メンタルリハーサル～⑧課題提示) は、慌ただしい展開になってしまった。丁寧にじっくりと授業を展開すると時間が足りないということが分かった。

モラルスキルトレーニングでの授業では、子どもたち一人一人が自分の考えや思いを相手に伝えたいという意欲を高めることが大切だと感じた。自分の考えを書き込むワークシートと自分の考えだけでなく友達の考えを聞ける話合いが自分の考えた行動を見直すきっかけとなる。行動を行う側と行動を受ける側の両方の気持ちを考え、自分のやってみようことが明確になった子どもたちは、実際の生活場面でもやってみようという道徳的実践意欲をもつのである。

早川 (2004) は、『役割演技を道徳授業に』という書籍で、役割演技の最大の価値は、「役割演技による道徳の授業で

は、相互関係から状況的な理解が深まり、その結果道徳的な価値のよさについて、単に、「知識」としてではなく、「実感」として理解することができると考えられまいか。」と述べている。ロールプレイングにおいては、臨場感を出すことで頭の中だけで考えた「よい行動」を実際にやってみることができ、道徳的価値を体感し意欲を高めていくことができる。ロールプレイングは、モラルスキルトレーニングに欠かせないものだと実感した。

6 実践2 「こぼれたフライドポテト」

- (1) 主題・資料名 困っている友達に思いやりをもって 資料「こぼれたフライドポテト」
2-(3) 友情・助け合い

(2) 実践のねらい

実践1の後、別資料を用いて再び「縣モデル」(表1)での授業実践を行った。子どもたちも教師も指導展開に慣れ、次第にモラルスキルトレーニングがスムーズに行われるようになった。しかし、時間超過という問題は解消できなかった。「縣モデル」と呼ばれる授業展開を吟味し、小学校低学年のモラルスキルトレーニングに欠かせない要素は何か、時間配分の問題等、修正を加えた新たな授業展開の有効性を明らかにする。

資料「こぼれたフライドポテト」のあらすじ

給食当番のかずひろさんが、手をすべらせてフライドポテトが入った入れ物を落としてしまう。みんなが騒ぎ立て、かずひろさんは、何もできずに困っている。それを見ていたちかこさんは、以前おかずをこぼしてしまった時に、かずひろさんに声をかけてもらったことを思い出す。

(3) 授業の概要と新たなモラルスキルトレーニングプログラムの展開

① 資料提示の工夫とペアインタビューの省略

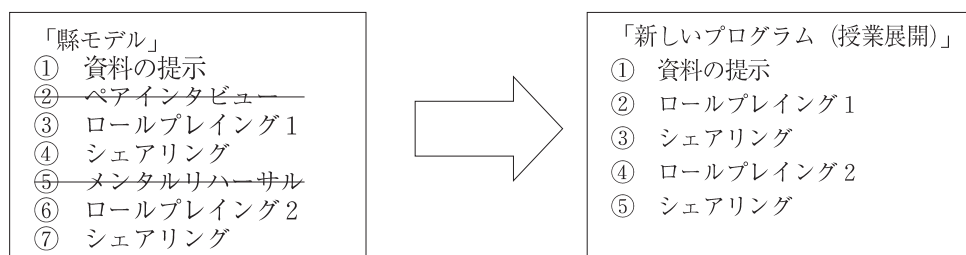
縣(2003)が開発した内面と行動を結び付けるプログラムすなわち「縣モデル」と呼ばれるモラルスキルトレーニングプログラムは、その効果を実感する反面、盛りだくさんの内容を45分の授業内で行うことの難しさを感じた。2時間構成(休憩を入れて連続で行う、または、2週間にわたって授業を行う)という方法もあるが、小学校1年生の発達段階「記憶力が未熟であること」「心情の変化が著しいこと」から、高まった道徳的心情や行動意欲を維持できず、効果が期待できないと判断した。

まず、資料の提示から時間短縮はできないものかと検討した。林(2008)は、モラルスキルトレーニングの要件に「道徳教育になっていること」を挙げ、ソーシャルスキルトレーニングとの違いを示している。その、「道徳教育」という視点を強調し、「道徳的場面」や「道徳的心情」を深めようとするがあまり、資料の内容は膨らみ、時間の多くを費やしてしまっていた。資料は、内容を精選・吟味し、場面絵と教師の演技を織り交ぜて提示すれば、時間短縮と内容理解の両方を達成できるのではないかと考えた。

また、ペアインタビューの目的は、資料に対する理解を深めることと、ロールプレイングのウォーミングアップである。実際に、鉛筆をマイクにしてインタビューする子どもたちを見ていると表情が和らぎ、資料の内容を思い出しながらインタビューし合い、理解を深めている。その効果を実感しつつも、あえて授業時間では、採用しないことにした。ペアインタビューは、道徳の時間以外にもトレーニングすることができる。さらに、日頃から、学級活動など他教科にもロールプレイングを取り入れた授業を行っていくことで、子どもたちは、ロールプレイングに慣れて抵抗感も少なくなると考えたからだ。

整理すると以下ようになる。

表2 「縣モデル」から道徳資料との結びつきを強めた新しいプログラムへ



② 2回目のロールプレイングの内容と位置づけを変更する

さらに、「縣モデル」で行っている2回のロールプレイングの内容と位置づけを変更する。メンタルリハーサルを削

除し、再度同じ場面で同じロールプレイングを行うことの効果を検証する。

ア 自分の考えを具体化する1回目のロールプレイング

困っている友達を目の前にしたら、「助けたい」と思う子どもがほとんどである。が、中には「友達が悲しい気持ちになっている。でもどうしたらいいか分からない」という子どもも少なくない。一人一人の子どもたちが、自分ならばどうするかを具体化するために全員でロールプレイングを行う。また、困っているかずひろさんとそれを助けるちか子さんの両者を演じることで、かずひろさんの「困った→うれしい」、ちか子さんの「助けたい→助けてよかった」という心情の変化を体感することができるだろう。しかし、1回目なので、必ずしも全員がうまく行動できるとは限らない。小学校1年生にとって1回目のロールプレイングは、かなりの個人差がある。

イ 行動目標を明確にする全体でのシェアリング

1回目のロールプレイングの後、代表の子どもたちが、いくつかの行動パターンをロールプレイングする。ロールプレイングでは、プレイする子どもだけではなく、見ている子どもも心が動く。客観的な立場でロールプレイングを見ることで、いろいろな声かけや行為があることに気付くだけでなく、笑顔で声をかけていることや優しく声をかけているよさにも気付くことができる。さらに、シェアリングにより、行動のよさや演者の気持ちを考えて話し合うことを通して、子どもたちと共に行動目標を考える。

まさに、1回目のロールプレイングがうまくいかなかった子どもも、よいモデルをイメージし、再度やってみようという意欲が高まる。子どもたちの思考と具体的な行動が結びつき、道徳的实践意欲が高まるのである。

ウ 道徳的心情を高める再度のロールプレイング

縣(2003)は、ここでメンタルリハーサルを取り入れている。それは、「日常生活での応用をめざして、意図的に場面を変える」「行動目標を再認識しながら、学んだスキルを呼び起こす学習場面である」と述べ、さらに、そのイメージした行動を「役割演技で模擬体験するのが後半の「ロールプレイング」である」と位置づけているためである。しかし、小学校1年生の子どもたちの発達段階を考えると、「具体的な行為と思考が結びつきにくい」「イメージする力(想像力)が乏しい」という実態がある。実践から、果たして学級の何割がイメージできているのだろうかという見取りの難しさを実感した。小学校1年生の特性を考えた上で、「自由な役割の創造」ができる力には個人差が大きく、難しいと判断した。展開の時間短縮という点も合わせて考えた結果、メンタルリハーサルを削除し、代替案として同じ場面での再度のロールプレイングを提案する。

再度のロールプレイングでは、1回目のロールプレイングでは行動できなかった子どもも行動目標が明確になり、自分がこれからやってみようとするを選択することでロールプレイングができるようになる。また、1回目は「拾う」だけだった子どもが「やさしく声をかけて、拾う」姿へ、「だいじょうぶ」という声かけだけだった子どもが「だいじょうぶ。みんなで分けて食べよう」という友達を思いやる姿へと、行動目標を意識した行動ができれば、自分の行動に自信をもつことができる。助ける側と助けってもらう側の両方の役を体験することで、子どもたちの「やってよかった」「助けてもらってうれしかった」という気持ちが実感できる。そして、そのいろいろな行動が友達同士の心通う体験につながっていくことを期待した。具体的な行動の繰り返し、子どもたちの「普段の生活でも困っている友達に自分のできることをやってみよう」という意欲につながり、困っている友達を助けようとする道徳的心情を育てることができるのである。

(4) 授業と子どもの様子

子どもたちが、ロールプレイングへの意欲を高め、その役になりきることができれば、より登場人物の気持ちを理解することができる。資料提示では、ボールに入ったフライドポテト(模型)をこぼしてしまうところからロールプレイングを始めた。子どもたちは、それを見て頭の中だけで考えていた「よい行動」と実際にフライドポテトがこぼれる瞬間を見て「何かしたい」「何かしなきゃ」という体と心が感じた「よい行動」に気付き、友達にどんなことをしたらいいかを発言しようとした子どもたちが多くいた。

子どもたちが頭で考えた行動とロールプレイングを通して考えた行動の双方ともに尊重しながら、1回目のロールプレイングを行った。子どもたちにもペア毎にフライドポテトが入ったボールと給食当番の帽子を配り、実際にフライドポテトをこぼしてスタートした。声を掛ける子、側に近寄る子、拾うのを手伝う子というように様々な行動が見られた。

行動目標には、「声をかける」「一緒に拾う」「側に行く」「やさしく言う」「目を見る」といった子どもたちがよいと思う行動が発表された。子どもたちの考えた行動を「すぐにつける」「声をかける」「相手の目を見る」「自分でできる手伝い」に類別し板書したところ、子どもたちは、それを見てよりよい行動に気付き、自分の考えた行動を再認識

していった。さらに、子どもたちの考えた行動と教師として身に付けてもらいたいと願う行動目標を対応させながら板書したことが、困っている友達がいたらどうしたらいいのかが分かり、自分のやってみたいことを選び取ることに繋がっていった。

子どもたちに、「もう一度ロールプレイングをします。やってみたいと思うことに手を挙げてください。何回手を挙げてもいいです。」と問いかけた。子どもたちは、一つではなくいくつもの行動に手を挙げていた。よりよい行動を実際にやってみたいという道徳的実践意欲が高まっていったと判断できる。実際の行動を選択・認識することが意回目のロールプレイングへの自信となり、意欲を高める手だてとなった。

(5) 授業を終えて

これまでのモラルスキルトレーニングの授業は、いつも時間超過という悩みがあり、展開後半が慌ただしくシェアリングや課題の提示が十分に行えないというものだった。しかし、今回の修正を加えた新しいプログラム（授業展開）の試みでは、シェアリングの時間を十分に確保することに成功した。1回目のロール新