
群 教 セ	G 07 - 05
	平 14.208 集

人生の主人公になる!

主 題 主体的にライフステージを考える高校家庭科の指導の工夫
生涯発達に構成的グループエンカウンターを取り入れて

特別研修員 佐藤 聖美 (前橋市立前橋高等学校)

研究の概要

高校家庭科の生涯発達と家族の学習において、主体的によりよいライフステージを考えるための指導の工夫を行った。自分が人生の主人公になれる(自分で自分の人生を生きることができる)ように、その手段として、構成的グループエンカウンターを取り入れた。この学習が、生徒が自らの家族や自分自身と向き合い自分にとって家族の意味を模索し、自分の人生を自分で創り、変えることができる力をつけるために有効であることを実践を通して明らかにした。



キーワード【家庭 高 家族・家庭生活 ライフステージ 構成的グループエンカウンター 自己肯定観
ロールプレイ 人生設計】

自分らしく生きることの大切さ

高校生の実態は？

本校の生徒は、学校を中心に人間関係を作っていて幅広い人間とのコミュニケーションが苦手である。そして、今、他人の気持ちに過敏になり、その中で自分の本音が出せる友達とのみの関係が結ばれている。また、自分の将来像が描けず、進路などの分岐点でなんとなくみんなと同じ方へ選択しがちである。しかし、自分のやりたい夢は強くあるがどうしたらいいのかわからないのが現状である。思春期に達して、他者の影響から離れて自分を構築しようともがき始める。

自分らしく生きるって？

高校生は、進路の決定が行われる時期でもある。一般的には、女子の8割は結婚し出産後家庭に入り、社会から離れる。そのためM字型の労働曲線になっている。しかし、子育てが一段落した後の再就職はかなり厳しいのが現状である。男子生徒にも、この現状に気づかせ、自分自身の人生設計と比較させることで人の生き方についてさまざまな選択肢があることに気づかせることが必要である。また、高校卒業後の進路で職業についている4割がフリーターである。卒業時点での就職選択がその後の人生に大きく影響することを認識させることも必要である。

「自分らしく生きること」とは、自分が人生の主人公になれる(自分で自分の人生を生きることができる)ことである。高校生は、自分が今、人生のどの時期にあるのか、今の自分の選択が今後どのようにつながっていくのかを考えて、主体的に人生を歩むためのプランニングの大切さを学ぶ時期であるといえる。高校や上級学校の卒業後の進路選択、結婚、出産、育児が一段落するまでの期間までのライフコースが描ける生徒を目指したい。

どうしたら自分らしく生きることができるのか？

自分をみつめさせることから始め、ついで自分を取り巻く最も身近な人的環境としての家族に目をむけさせ、人間関係に自信をもたせる。授業では、集団でいろいろな課題を行いながら、心と心のふれあい体験を通して人間関係を深め、個人の心の成長を図りたい。

そのための手だてとして、構成的グループエンカウンターを通して自分の生き方を考えさせ（＝自己肯定観）自信をつけさせたい（＝精神的自立）と考えている。その後ロールプレイで更に深く心の機微や他の人の考えを学ぶことにより、自らが家族や自分自身と向き合い自分にとっての家族の意味を模索し、自分で創り、変えていこうとする力をつけさせたいと考えた。

2つの手法

構成的グループエンカウンターとは？

構成的グループエンカウンターとは、教育相談や学級の人間関係作り（ホームルームや特別活動）で多く取り入れられる学習技法で、他とのかかわりやエンパワーメントの向上に適しているといわれている。そのため、この技法を家庭科の「生涯発達と家族」で取り入れ、自分の中にわきおこる感情を豊かに表現することによって、自分自身の生活に張りを持たせ、より充実した人生をなすうることができるのではないかと考えた。また、内的成長が自分の生活をより充実したものとすることを知り、自己肯定観の低い高校生に自信とやる気を起こさせたいと考えた。構成的グループエンカウンターで、多くの人との関わりを通して、いろいろな体験をすることにより自分の人生を考える力をつけることができることを目的とした。そして、この学習を経て、高校生としての現在の自分に焦点をあて、主体的にライフコースを作成し、体験的に男女が協力して家庭を築くことの重要性に気付かせたい。

ロールプレイとは？

ロールプレイとは、教室や集団における役割演技法とよばれる。ある状況（場面）を設定して、その状況（場面）を役割を与えて演じ、それを通じて模擬体験をしたり問題点を解決方法を考えさせる訓練法である。ロールプレイにより、更に深く心の機微や他の人の考えを学び、自らが家族や自分自身と向き合い自分にとっての家族の意味を模索し、人生を自分で創り、変えていこうとする力をつけさせたい。

なお、構成的グループエンカウンターとロールプレイは、影響しあうことにより、より大きな効果をもたらされると考えた。

研究の3つ見通し

3つ見通しと実際の学習の流れを研究の構想図として、図1のように表す。

- 1 構成的グループエンカウンターは、いろいろな人の意見を交換し、体験することにより、主体的に人生を考えるようになるであろう。（見通し1）
- 2 ロールプレイは、役割を演じることを通して、親（異世代）の立場や考え方、様々な家庭のポリシーなど、家族や家庭生活について新たな気づきをみつけることができるであろう。（見通し2）
- 3 ライフコースの設計の学習では、エンカウンターやロールプレイの演習が生かされ、影響しあうことにより、より具体的で着実な人生設計を考えることができるであろう。（見通し3）

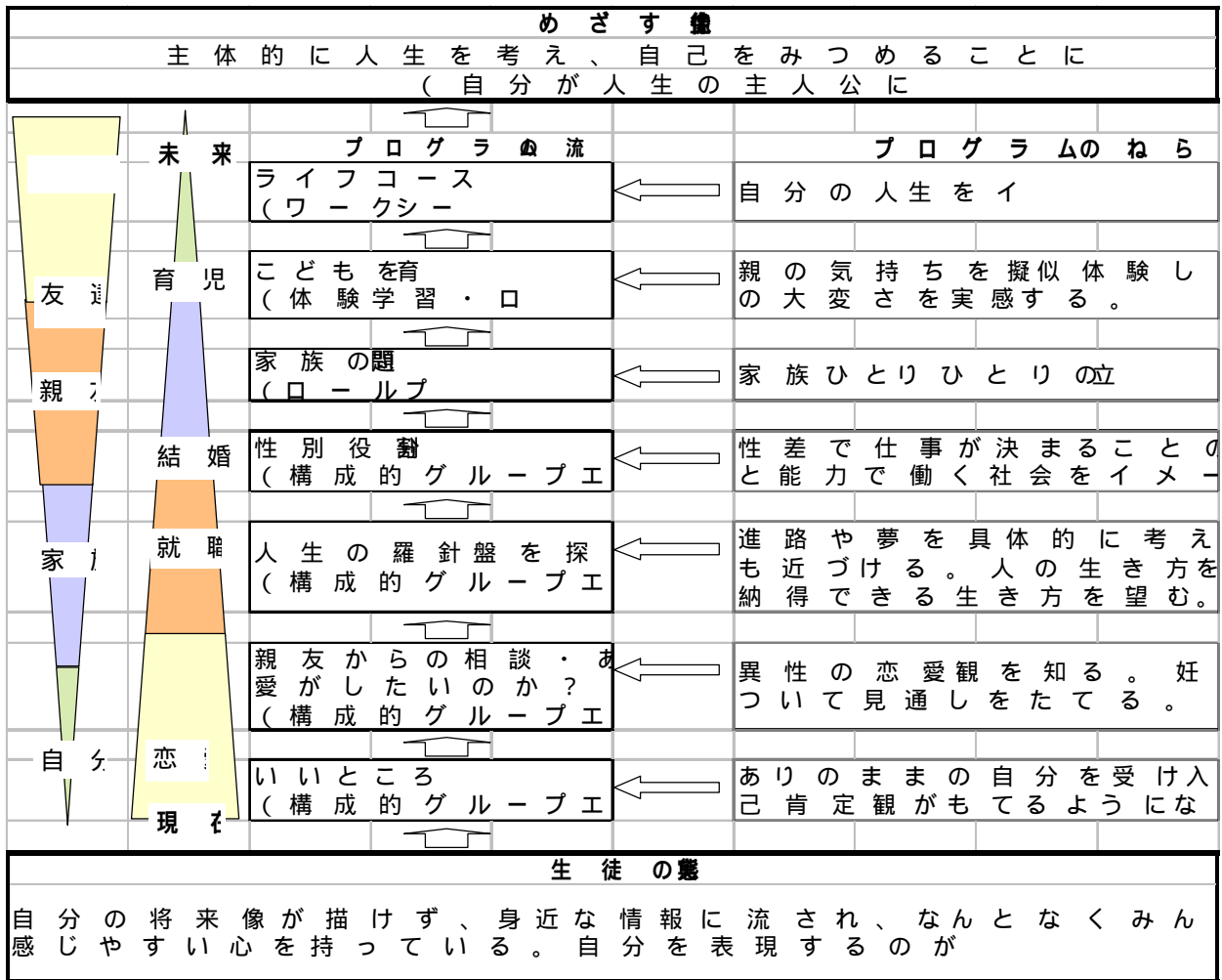


図1 研究の構想図

プログラムの選択とねらいについて

プログラムの選択にあたっては、以下のように、人間関係学に基づく親近の距離と、人生のステージの流れに従い、選択した。ねらいとして、一番近い自分から遠い他者へ、一番近い現実から未来へと進め、より具体的に考えられるように工夫した。

- (1) 自分 家族 親友 友達 第三者
- (2) 高校生(思春期) 高校卒業 就職・進学 パートナー選択 結婚 子育て

授業実践

- (1) 題材名 生涯発達と家族
- (2) 授業期間 平成14年9月~11月(全11時間)
- (3) 対象生徒 前橋市立前橋高校 2年
- (4) 目標・評価基準

目 標	生涯発達の視点で各ライフステージの特徴と課題について理解させ、青年期の課題を踏まえて、男女が協力して家庭を築くことの意義と家族や家庭生活の在り方について考えさせる。
評価項目	おおむね満足できる状況

生活への関心・意欲・態度	さまざまな人の生き方に関心を持ち、自分のライフコースを各ライフステージの特徴ごとに考えようとし、それに向かって生活している。
生活を工夫し創造する能力	自分らしく生きるためにはどうしたらいいのか考えている。 男女が協力して家庭を築くためにはどうしたらいいのか考えている。
生活の技能	男女が協力して家庭を築いたり、家庭生活のあり方についての基本的な考え方が身に付き、家庭で実行できる。
生活や技術についての知識・理解	各ライフステージの特徴と課題について理解する。

(5) 学習のねらいと活動内容

研修の構想図に基づき、授業を行った。活動内容については、資料を参照。

研究結果と考察

各プログラムの成果と課題を明らかにし、主体的に人生を考えることができたかを、エンカウンター、ロールプレイの演習結果で検証し、ライフコースの設計にいかされているかを4人の抽出生徒の変容を交えて、総合的に考察する。

1 構成的グループエンカウンターは、いろいろな人の意見を交換し、体験することにより、主体的に人生を考えるために有効だったか。

実習後のワークシートにより検証した結果、全員が自己肯定観を養うことができ、8割の生徒が家族にも目を向けることができ、男女の生き方について考え、9割以上が自分が人生の主人公になると意識がもてた。以上のことから構成的グループエンカウンターは、いろいろな人の意見を交換し、主体的に人生を考えるために有効だったといえる。

2 ロールプレイは、役割を演じることを通して、親（異世代）の立場や考え方、様々な家庭のポリシーなど、家族や家庭生活について新たな気づきを見つけるために有効だったか。

9割の生徒が自分の家族をみつめ、8割がいろいろな家族がいることに気づき、6割が自分がどういう家族を創りたいか考えることができたことがわかった。以上のことからロールプレイは親（異世代）の立場や考え方、様々な家庭のポリシーなど、家族や家庭生活について新たな気づきを見つけるために有効だったといえる。

3 ライフコースの設計の学習では、エンカウンターやロールプレイの演習が生かされ、影響しあうことにより、より具体的で着実な人生設計を考えることができるようになったか。

4人の抽出生徒の変容を交えて総合的に考察した。そのうちの自分の意見が言えない内気なAは、エンカウンターにより、自己肯定観を養い、今の自分に気づき、他者の違う価値観にふれ、家族に目を向けることができるようになった。それに加え、ロールプレイにより、家族は大事にすべきだと思い、子どもを育てることについても真剣に考えることができた。その結果、ライフコース作成において、自分だけのことではなく、家族についても深く考え、作成することができた。他の3人についても、2つの手法が生かされ変容していた。その結果、ライフコースの設計の学習では、2つの手法が有用であることがいえる。

なお、研究結果と考察の詳細は、資料編を参照。

研究のまとめと今後の課題

「生涯発達と家族」の題材の目的は「生涯発達の視点で各ライフステージの特徴と課題について理解させ、青年期の課題を踏まえて、男女が協力して家庭を築くことの意義と家族や家庭生活の在り方について考えさせる。」ことにある。現状の授業では、各自ライフステージの問題点を考え、最終的にワークシート型のライフ

コースを考えさせていた。しかし、表面的な学習になりがちで、生徒同士の意見交換もあまり盛り上がりせず、発表もしないで終わっていた。そういう点を踏まえ、今回の研究では、家庭生活や将来の自分を明確にとらえられないため受け身の生き方をしている生徒に、自分をみつめさせることから始め、**自己肯定観を養わせ、人間関係に自信を持たせる授業実践を行った。**

授業では、集団でいろいろな課題を行いながら、心と心のふれあい体験を通して人間関係を深め、のびのびと自分の意見を言うことができたり友達の意見を受け入れられるようになり、個人の心の成長が図れた。また、今の自分に何が必要なのかどう生きていけばいいのか考えるようになり、自分の家族はどうか、友達の家族はどうか、考えを広げることができるようになった。

職業についても積極的に考える姿勢がみられ、自分と違う性の人意見も聞くことにより、いろいろな価値観があることに気がついた。そして、最終的に、**自分で自分の人生を生きる**という気持ちを持つことができるようになった。

手だてとしての構成的グループエンカウンターは、自己開示することの機会を与え、他者理解を深めることにつながったといえる。隠れた自分の意見や考えを導き出すのに有用であることがわかった。ロールプレイでは、更に深く心の機微や他の人の考えを学ぶことにより、自らが家族や自分自身と向き合い自分にとっての家族の意味を模索し、自分で創り、変えていこうとする力を付けるのに有用であることがわかった。

今後の課題として、これまで構成的グループエンカウンターの手法やロールプレイの授業での評価を授業中の観察やワークシート、レポート等で評価していたが、さらに深く客観的な評価方法について研究していきたいと考えている。

<参考文献>

- ・ 國分 康孝 監修 『エンカウンターで学級が変わる 高等学校編』 図書文化(1999)
- ・ 國分 康孝 他著 『エンカウンターとは何か』 図書文化(2000)
- ・ 浜田 駒子 著 『家庭科における心理劇の実践』 家政教育社(2001)