

小学校の道徳教育に関する研究

— モラルスキルトレーニングの実践例 —

小川 哲哉*・石島 愛**

(2016年10月28日受理)

Study of Elementary School Moral Education: Practice Examples of Moral Skill Training

Tetsuya OGAWA and Manami ISHIJIMA

キーワード: 小学校道徳授業, 道徳的な実践意欲態度, モラルスキルトレーニング

学習指導要領の一部改正がなされ平成30年度には小学校で, 平成31年には中学校において, 「特別の教科 道徳」が全面実施されることになった。この教科化に伴い道徳教育の方法が大きく変えられることになった。特徴的なのは「考え, 議論し続ける」道徳教育や, 問題解決的な学習などの多様な方法を取り入れた指導方法が求められている点である。小学校においては, 道徳的諸価値の理解に基づいて自己を見つめ, 物事を多面的・多角的に考え, 自己の生き方の考えを深める学習が重視され, 「体験的な学習」を有効に活用することが求められている。従来, 体験的な学習は主に野外体験的な意味合いが強かったが, 今回は体験的な学習の内容が「役割演技などの疑似体験的な表現活動」を指すものとなっている。すなわち教材に登場する人物等の言動を即興的に演技して考える表現活動が重視されている。そのような表現活動の一形態として, 本研究が注目するのが「モラルスキルトレーニング」である。モラルスキルトレーニングは, いわゆる道徳的行為に関する体験的な学習として推奨されているものであり, その評価も近年高まっている。本研究では, モラルスキルトレーニングによる授業研究をA小学校で実施し, その有効性を検証した。

序 論—問題の所在—

中央教育審議会の答申を受けて(中央教育審議会, 2014.) 学習指導要領の一部改正が平成27年3月27日に告知され, 平成30年度には小学校で, 平成31年には中学校において, 「特別の教科 道徳」(以下, 道徳科)が全面実施されることとなる。これによって道徳の時間は, 教科として教育現場で実践されることになった。

道徳を教科にする提案は, すでに第1次安倍内閣において検討されていたが実現するには至らなかった。ところが, 平成25年にマスメディア等で大きな話題となった大津のいじめ事件をきっかけにして,

*茨城大学教育学部 **水戸市立笠原小学校

いじめを一掃する有効な教育活動として道徳教育に注目が集まり、小・中学校での道徳の教科化問題の審議が始められることになった。そして、同年の11月には文部科学省（以下文科省）の有識者会議において、道徳の時間を「特別の教科」する報告書が提案され、学習指導要領一部改正によって道徳科が実現することになる。そして小学校においてはこの学習指導要領の一部改正を受けて、平成27年7月3日に『学習指導要領解説 特別の教科 道徳編』が告示されている。

今回の解説編において注目したい指摘は、「問題解決的な学習などの多様な方法を取り入れた指導」を重視している点である。学習指導要領の小学校解説編では、道徳的諸価値についての理解に基づいて自己を見つめ、物事を多面的・多角的に考え、自己の生き方についての考えを深める学習を行うことを求めているが、その際に体験的な学習を有効に活用することが重視されている点にあらためて注意したい。従来、体験的な学習が意味している主な対象は野外体験的な側面が強かったが、今回は体験的な学習の内容が、以下の解説編での指摘のように役割演技などの疑似体験的な表現活動を指すものとなっている。

「このような道徳的諸価値を理解したり、自分との関わりで多面的、多角的に考えたりするためには、例えば、実際に挨拶や丁寧な言葉遣いなど具体的な道徳的行為をして、礼儀のよさや作法の難しさなどを考えたり、相手に思いやりのある言葉を掛けたり、手助けをして親切についての考えを深めたりするような道徳的行為に関する体験的な学習を取り入れることが考えられる。さらに、読み物教材等を活用した場合には、その教材に登場する人物等の言動を即興的に演技して考える役割演技など疑似体験的な表現活動を取り入れた学習も考えられる。これらの方法を活用する場合は、単に体験的行為や活動そのものを目的として行うのではなく、授業の中に適切に取り入れ、体験的行為や活動を通じて学んだ内容から道徳的価値の意義などについて考えを深めることが重要である。」（文部科学省（2015）. 95頁：下線は引用者）

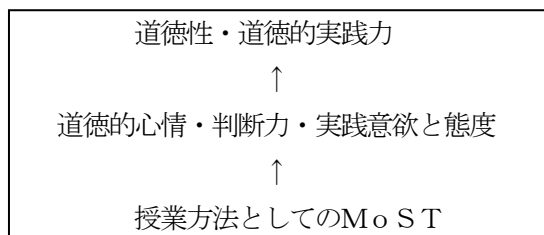
こうした指摘からも分かるように、今回の改正学習指導要領の「特別の教科 道徳」において重視されているものの一つに、教材に登場する人物等の言動を「即興的に演技して考える役割演技など疑似体験的な表現活動」があり、そのような表現活動の一形態として、本研究が注目するのが「モラルスキルトレーニング」（以下、M o S Tとも記す）である。モラルスキルトレーニングは、いわゆる「道徳的行為に関する体験的な学習」として推奨されているものであり、その評価も近年高まっている。そこで本研究では、モラルスキルトレーニングによる授業研究をA小学校で実施し、その有効性を検証した。

ところで我が国におけるモラルスキルトレーニングに関する理論的研究や実践的考察に関しては、かなりの蓄積があるといわれている。ここでは、モラルスキルトレーニングの特徴を簡単にまとめておきたい。モラルスキルトレーニングとは、道徳的な場面設定において模擬体験をし、望ましい行為や判断のポイント、表現の仕方等々を今一度確認しつつ実践することで、道徳的行為の習得及び実践意欲を高めていくことをねらいとしている。端的に言うとも道徳的価値を行動に移行しやすいようにコツを教えるスキルトレーニングである。では実際にどのような内容なのか、提案者である縣邦彦氏が唱えるモラルスキルトレーニングを用いた授業展開を見ていきたい。

- ①資料の提示：道徳資料を提示する。
- ②ペアインタビュー：資料の登場人物になって2人でインタビューし合う。
 { ロールプレイングで心理的抵抗（嫌だ、恥ずかしいといった気持ち）が生じないようにするためのウォーミングアップ。
- ③ロールプレイング1：ある場面を実際に演じてみる。この際、シナリオ通りに演じるのではなくて、状況設定だけして、あとは本人の自由な役割の創造にまかせる。
 { 子どもの状況に応じて、資料通りに演じさせても良い。しかし、実際の場面を想定してより実践的な経験をさせる方が望ましい。
- ④シェアリング：ロールプレイングの感想を言い合って、よい行動方法を強化し、悪い部分を修正する。
- ⑤メンタルリハーサル：別な場面をイメージさせ、その場で自分の行動を考えさせる。
 { イメージトレーニング。イメージできなければ実践できないという考えより。
- ⑥ロールプレイング2：イメージしたものを再度演じてみる。③で身に付けたスキルを一般化するための作業である。
- ⑦シェアリング：④に同じ。
- ⑧課題の提示：身に付けたことを日常場面でするように、課題を出す。
 { スキルの一般化。

(参照：林泰成 (2013). 24～26 頁)

このようにモラルスキルトレーニングでは、提示された資料をもとにして、インタビューやロールプレイングを行い、道徳的価値を行動に移す模擬体験をすることで、道徳的な判断力、心情、実践意欲と態度を高めることをねらいとしている。ただ注目したいのは、単なる模擬体験だけではなく、それを通して道徳的な心情の変化を「仮体験する」ことを重視している点である。さらにそれを発展させ、効果的に子どもたちの内面に訴えるためにシェアリングを行い、相手が自分の演技に対してどのような感情や思いを抱いたかを知る機会を設定している。また、友人の演技を見る活動を通して具体的な道徳的行為を客観的に見ることで、子どもたちがより良い道徳的行為とは何かを自らの目で見て判断する力を養うこともこのプログラムの実施にとっては重要である。以上の諸点をまとめたものが下記の図になる。



(林泰成 (2008). 12 頁)

上述したようなモラルスキルトレーニングの授業展開モデルを踏まえた上で、以下A小学校で実施した授業について紹介したい。ただ今回は、授業者も児童もモラルスキルトレーニングを用いた授業が2回目と不慣れであるため、一つ一つの活動に時間的余裕が必要であった。そのため、上述したような縣方式モラルスキルトレーニングの⑥「ロールプレイング2」と⑦「シェアリング」を省略し、⑧「課題の提示」を教師による学習のまとめに置換した授業展開とした。

(尚、本研究では「序論－問題の所在－」と「結語的考察－授業の分析とその教育的意義－」を小川が執筆し、「モラルスキルトレーニングによる道徳授業例 －A小学校第3学年の実践より－」を石島が執筆した)。

モラルスキルトレーニングによる道徳授業例 －A小学校第3学年の実践より－

本研究においては、平成27年11月5日にA小学校においてモラルスキルトレーニングを使った授業を行った。以下に示すのは、その際の学習指導案である。授業展開は、林康成『モラルスキルトレーニングスタートブック』に掲載されている、縣方式のMoST(第3章第2節(3))参照)に則って構成したものである。ただ繰り返しになるが、本来の縣方式のMoSTの8項目を、今回は同書(27～28頁)に記されている「簡略版モラルスキルトレーニング」で実践した。そのため、本来の縣方式のMoSTの⑥「ロールプレイング2」と⑦「シェアリング」を行わず、⑧「課題の提示」を教師による学習のまとめとした。

以下、本時の学習指導案と授業の状況とその特徴について記しておきたい。

学習指導案と教材資料の事例：小学校3年生の道徳授業の例

第3年1組 「特別の教科 道徳」学習指導案

指導者：茨城大学大学院 教育学研究科 2年 石島 愛

1 主題名 謝罪の気持ちを伝えよう 4－(1)、3－(1)

2 主題設定の理由

(1) ねらいとする価値について

本時の主となる内容項目は、中学年の4－(1)の「約束や社会のきまりを守り、公德心をもつ」である。さらに資料1において、「生命の尊さを感じ取り、生命あるものを大切にする」態度も求められるため、今回は3－(1)も内容項目として設定している。自分が何らかの約束を破ってしまった、もしくは何らかを優先するために約束を犠牲にしてしまった。そのようなときに、正直に謝ることができるようにするための内容項目である。

日常生活において交わされる様々な約束を守る大切さを再認識させ、それを自らの態度として示していけるのは非常に大切である。しかし、何らかの事情でそれを実行できないこともあり、その時には相手に対して正直に謝罪の意を述べられるようにするのはとても

重要である。こうしたことは児童も分かっていると思われるが、今日的な問題として、「(すべきと)分かっているけれど、できない/やらない」というように、理屈では分かっているながら、「どのように伝えたら良いか分からない」等の理由から、実際に行動に移せない子どもが増えていることが指摘されている。

そのため、約束を破ってしまった時に謝罪の気持ちをいかにして伝えるかについて具体的な実践場面を想定し、模擬体験を経験させることで、約束を守る態度や謝罪の気持ちを大切に、それを積極的に表現しようとする態度を育てていきたいと考え、本主題を設定した。

(2) 児童の実態 (児童38名 (男17名/女 21名) 事前調査10月30日)

【事前アンケート内容と結果】

1. 自分が悪い事をしたとき、正直に謝ることができますか。(選択)

できる 26名 (男 8名/女 18名)

わからない 7名 (男 4名/女 3名)

できない 5名 (男 5名)

2. (1) 今までに正直に謝ることができなかったことはありますか。(選択)

ある 19名 (男 7名/女 12名) ない 19名 (男 10名/女 9名)

(2) 正直に謝ることができなかった理由を書いてください。(記述)

(2 (1) の質問に対して「ある」を選択した児童のみ解答)

- ・恥ずかしい気持ちであやまることができなかった。
- ・怒られるのが嫌だし、言おうとしてもはっきりと伝えられない。

3. 謝る時に気を付けている・心がけていることはありますか。ある人は書いてください。

- ・相手の顔(目)を見ながら謝る。
- ・きちんと心をこめて謝る。
- ・頭を下げて、相手(顔・目)を見て、謝る。

※ 記述式のアンケート結果については、回答数が多かったもの等代表的な回答のみ記載。

事前アンケート結果によると、正直に謝ることができるか分からない、できないという児童が学級の1/3弱いることが明らかになった。

その中でも特に、男子は謝ることに自信がないことが窺える。今までに正直に謝ることができなかった経験のある児童の多くは、謝ることに恥じらいを感じていたり、伝え方が分からなかったりと「謝る」という行為に対して何らかのつまずきがあることが分かった。

謝るときに気を付けている・心がけていることについては、前時の「感謝の気持ちを伝える」授業でポイントとして取り扱った3項目が多く回答されていた。そのため、感謝の気持ちを伝

えるときの基本的なスキルを今回の謝るときスキルとして応用することができる」と認識しており、前時の学習内容を応用・実践することができる」と期される。

(3) 資料について

<資料1>

由香さんの学級ではレクリエーションでドッジボールをすることになりました。由香さんのチームは絶対に優勝したいという強い気持ちから、毎日欠かさず休み時間に練習をしてきました。その成果があつて、無事1回戦を通過しました。2回戦は強敵ばかりのチームで、攻められてばかりいた由香さんのチームでしたが、ようやく自分たちの流れにすることができました。その時、由香さんが取りそこねたボールが花壇の中に入ってしまった。本当は花壇には入ってはいけないいきまりでしたが、由香さんはチームの勝利のために「早くボールを取ってもどりたい」という気持ちから花壇に入ってしまった。すると、由香さんは花壇に植えてあったチューリップをふみつぶしてしまいました。試合は無事に優勝することができましたが、由香さんはチューリップのことを気にかけていました。授業が終わって見に行くと、栽培委員会の桜さんが悲しそうに花壇のそばにたたずんでいました。由香さんは、桜さんにチューリップをふみつぶしてしまったことを謝りました。

<資料2>

竜也君の学校では、日直の人が「みんなに勧めたい1冊の本」を紹介する活動をしています。ある日、日直の春香さんが「大どろぼうホッツェンプロッツ」という本を紹介しました。竜也君は、その紹介を聞いて「とてもおもしろそうだな」と思い、春香さんをお願いして本を貸してもらいました。竜也君はさっそく家に帰り、ジュースを飲みながらその本を読んでいた。しかし、あまりにも夢中になっていた竜也君は、本から目を離さずにコップを取ろうとしてうっかりコップを倒し、春香さんにかいた本をよごしてしまいました。

3 本時の指導

(1) ねらい

約束を守ることの大切さを踏まえた上で、破ってしまった際には正直に謝罪できるようにする。

(2) 準備・資料

場面絵(1種類) ワークシート 小道具(手製マイク、本) 振り返りシート

(3) 本時の見どころ

役割演技を通して、由香さんと桜さんの気持ちを双方向的かつ共感的に理解させる。その上で、相手の立場に立って、どのように謝罪の気持ちを伝えると良いか、一人ひとりに十分考えさせたい。さらに、シェアリングを通して互いの良い点や改善点について共有し、友人と協力してより望ましい道徳的実践力を身に付けることができるようにしていきたい。

(4) 展開

主な活動と発問	予想される児童の反応	活動への支援及び留意点
<p>1 資料1の1場面の内容を聞き、理解する。</p> <p>○レクリエーションの朝、由香さんのチームの人はどのような気持ちでしたか。</p> <p>2 ペアで役割分担をして、由香さんのチームの人にインタビューをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・代表ペアが全体の前で演技をする。 ・資料1の2と3の場面の内容を聞き、理解する。 ○優勝したいからと学校のきまりを破って、チューリップを踏みつぶしてしまった由香さんはどのような気持ちでしたか。(ワークシート) ・自分の意見や話し合った結果を発表する。 <p>3 資料1の4の場面の内容を聞き、理解する。</p> <p>○由香さんは桜さんにどのように謝ったでしょうか。ロールプレイングをしてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・代表のペアが全体の前で演技をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話の続きを連想する。 ・「絶対に優勝したい。」 ・「とても楽しみ。」 ・「絶対に負けない。」 ・「今日の試合は楽しみですか。」→「はい。とても楽しみです。」 ・「今日のレクリエーションの目標は何ですか。」→「クラスで優勝することです。」 ・由香さんの気持ちをワークシートに書く。 ・「いけないことをしてしまったという気持ち。」 ・「チューリップを踏まないように、もっと気を付ければ良かった。」 ・「チームのためだから仕方なかった。」 ・話の結末に興味を抱く。 ・役割を分担して積極的にロールプレイングをする。 ・前時の「感謝の気持ちを伝える」で学習したポイントを活用しつつ、ロールプレイングを行う。 ・自分たちの演技と比較しな 	<ul style="list-style-type: none"> ・毎日練習してきた由香さんのチームの人の気持ちを想像させ、試合への意気込みを実感させる。 ・役割分担をすることで、由香さんのチームの人の気持ちを考えることができるようにする。 ・机間指導を通して、消極的なペアの活動に加わりつつ、児童たち自身による、活動を促す。 ・ワークシートを配布し、自分の考えをまとめるよう促す。 ・机間指導をしつつ、終わった人は、近くの人と意見交換するよう声掛けを行い、自分とは違う意見があることに気付かせる。 ・発表内容を要点ごとに整理しながら板書し、まとめる。 ・由香さんの安心感が伝わるように感情をこめて読む。 ・全員が双方の役割を体験できるよう声掛けを行う。 ・上手なペアのロールプレイングで良かったところを伝え、ほめる。

<ul style="list-style-type: none"> ・ ロールプレイングから謝罪の思いを伝えるポイントを見出し、発表する。 ・ 資料2の物語を聞いて、メンタルリハーサルをする。 ・ 指名された児童が、学級全体の前でロールプレイングをする。 ・ 謝罪のスキルが使われていたか全体で確認する。 <p>4 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の授業で一緒に活動した相手の演技で良かったところを発表する。(シェアリング) ・ アンケートを記入する。 	<p>から発表を見る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 目を見て謝る。 ・ 何に謝っているか理由も伝える。 ・ 深く頭を下げる。 ・ きちんと大きな声で謝る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 目を閉じて、前の活動で学んだポイントを振り返りつつ、どのように謝るか考える。 ・ 「自分だったらどのように伝えるか」を考えつつ、友人のロールプレイングを比較しながら見る。 ・ 謝罪のスキルを再確認しながら見る。 ・ 「大きな声で言っていた。」 ・ 「申し訳ないと思っている気持ちが伝わってきて良かった。」 ・ 本時の学習内容を実生活に生かそうとする意欲を持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 発表内容を板書しながら謝罪のスキルをまとめる。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ①目を見て謝る。 ②謝っている理由を伝える。 ③頭を下げる。 ④はっきりとした声で謝る。 </div> <p>ではどのように謝るか個々人の頭のなかでイメージするよう伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本を貸した春香さんの役割を担い、実際に言われたときの気持ちを考え、表情豊かに対応する。 ・ 謝罪のスキルと照らし合わせながら、発表をまとめる。 ・ 全体として良くできていたところ、今後頑張りたいところを明確にして、実践につながるよう工夫してまとめる。
---	--	--

<①本時の板書>



<②インタビューの様子>



<③ロールプレイングの様子>



<ワークシートの例>



本時の授業の状況とその特徴について

本授業で指導者が最も注意したのは、児童が自然なロールプレイングに入ることができるように、いかにしてウォームアップを図っていくかであった。低学年と違って中学年の3年生ではすでに羞恥心が芽生え始めるため、いきなり様々なロールプレイングをすることは避けたい。そのため、本授業では「手製マイク」を作り、ペアインタビューの段階から何度もお互いの意見交換を繰り返させた(②の写真)。そのため子どもたちは自然と聞く側と聞かれる側の役割をこなしていた。この手製マイクは、十分に効果があった。それは二人が対峙して話す際のきっかけとして有効だからだ。人はマイクを向けられると語ろうとする構えができる。特にペアインタビューの際にはお互い安心して意見を述べていた。

その後指導案に示しているようにまず「由香さんの気持ち」を各児童がしっかりと考え、ワークシートに素直な気持ちを書いていた。「あやまろう」「おこられてしまうかな」「ふみあらしした花をもう一度育てよう」等々。こうしたワークシートに書いたことに基づき、いよいよ由香さんが桜さんに謝るロールプレイングの実践である。上の③の写真のように、赤い帽子をかぶった児童が由香さん役になっている。各ペアでロールプレイングした後、全員の前でその成果を示すのだが、何組かの児童たちは皆の前で行うロールプレイングに戸惑ったようだが、大半は楽しく役割演技ができたようだ。その後ロールプレイングから「謝罪の思いを伝えるポイント」を確認するシェアリングを行った。児童からは「相手の目を見る」「頭を下げる」「はっきり大きな声でいう」「気持ちを込めてごめんなさいをいう」等の意見が出され、指導者がまとめて板書を行った(①の写真)。その後、資料2のメンタルリハーサルを行い、指導者が春香役になり、児童が竜也役になってロールプレイングを行った。資料1での経験が

生かされていて、多くの児童がうまく役割演技ができていた。ただ、時間の関係上、指導案に示したようなメンタルリハーサルの前でまとめた「謝罪のポイント」を授業のまとめとして再確認する作業が十分にはできなかった。

結語的考察—授業の分析とその教育的意義—

今回のような体験型の道徳の授業に対する児童の印象や本時の学習内容の習得度、及び今後の実践意欲等について知るため、石島は事後アンケート調査を実施しているが、これに関する若干のコメントを行い、疑似体験型の道徳教育の課題について指摘しておきたい。

最初の質問は「今日の学習で正直にあやまることの大切さが分かりましたか」であった。この質問の目的は、「謝ることの大切さ」がどれだけ理解されているかを確認するためである。そもそも、今回実施したモラルスキルトレーニングの授業は、教師が直接的に児童に対して「謝ることが大切である」という行為を直接的に指導するものではなく、むしろ紙芝居等で提示した模擬場面で児童が「自分だったらどうするか」を主体的に考え、謝ることの必要性を児童自身に気づかせるための指導であった。そのため、石島は授業を通して本当に「謝ることの大切さ」を確認し、それを実感できたかどうかを質問した。

その結果、今回授業に参加した児童35名全員が「正直に謝ることの大切さ」が分かったと回答している。さらに石島によれば、授業で記入させたワークシートでは、「怒られる」と書いた児童が11名、「正直に言う」と書いた児童が6名、「正直に謝る」と書いた児童が8名であった。先に示したように事前のアンケート調査では、「正直に謝ることができるか分からない」、あるいは「できない」と回答していた児童は全体の1/3弱はいたという。そのような結果から考えると、本授業を通してその大切さに気づき、また実感できた児童の数は増えており、その意味で授業効果がでていいると見ることはできるように思う。さらに自分が実際に演技したり、友人の演技を見たりする中で、自然と道徳的な価値観を自覚した児童も増えているように思われる。

二つ目の質問は、「今日の学習は楽しかったですか」である。この質問の意図は、モラルスキルトレーニングに対する印象と、役割演技を行う実践的意欲を確認するためであった。授業前にはA小学校の現場の先生方から発達段階によってはロールプレイングを行うことに恥じらいを感じたり、それ自体に興味を示さない児童がいるのではないかと指摘もあった。そのため石島は、今回対象とした3年生という発達段階の児童がペアインタビューやロールプレイングに対してどのような印象を持ったのかを確認する質問を行った。

その結果今回授業に参加した35名全員が「楽しかった」と回答している。そのことは調査結果からだけでなく、授業中もモラルスキルトレーニングに取り組む姿勢や児童の表情からも見てとることができたと石島は指摘している。少なくとも今回の授業においては、その大半は恥じらい等の障壁なくトレーニングを実施することができていた。ただこの点に関しては、さらなる実践調査が必要であろう。というのも今回の実践で石島は、この授業の前の週に同様のリハーサル授業を行い、アンケート調査を行っており、その調査結果では3名の児童が「ふ

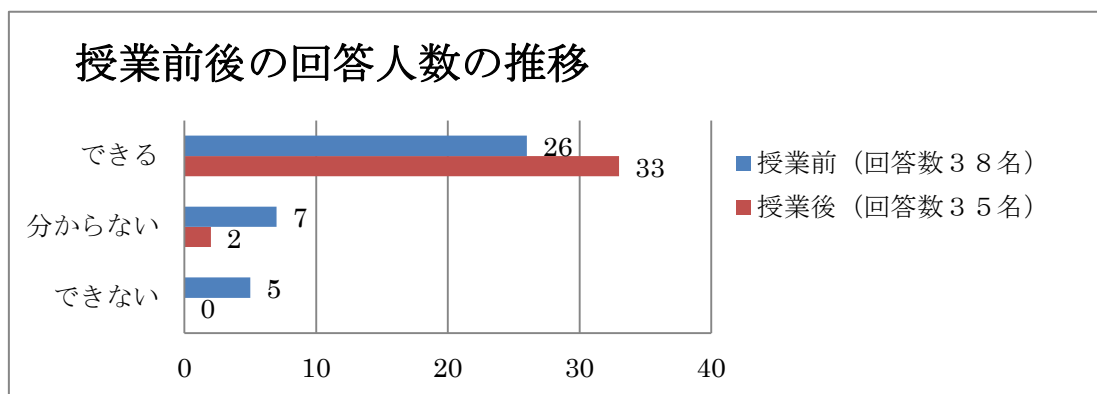
つう」と回答していたという。そのためこの学年でも、恥じらいや気後れ等が生じる児童もいると考えられる。そのため先述した授業の状況の箇所でも指摘したように、指導者はいきなり高度で複雑なロールプレイングには入らないよう十分注意していた。とはいえ今回の結果から見て、この種の授業を繰り返し行うことで、そうした感情が徐々に軽減されるように思われる。今後この点に関するさらなる調査検討が必要であろう。

三番目の質問は「正直にあやまることは大切だと思いますか」であった。これは最初の質問と類似のものである。ただ最初の質問では、今回の授業を通して「正直に謝ることの大切さ」を概念的に理解できているかを問っているのに対して、この質問ではそれを自分自身のこととして感じられるかを確認する質問になっている。最初とこの三つ目の質問で差が生じた場合には、児童の身の回りの出来事や日常生活への関連付けが弱かったことなどが確認できるように思われる。ただ、この質問でも結局35名全員が最初の質問と同様に「正直に謝ることは大切だと思う」と回答しているため、児童にとっては今回の授業内容が単なる教材としてだけの話ではなく、多少なりとも自分自身の問題として受け止めることができたように思われる。

四番目の質問は、「これから正直にあやまることができると思いますか」である。この質問の意図は、今回の学習内容を実際に日常生活に反映させたり、応用する実践意欲を持つことができるのかを確認することであった。さらに事前アンケート調査との比較から、授業の前後で「自分が悪い事をしたときに正直に謝ることができる」ようになった児童がどの程度いるのか確認する必要もあったと石島は述べている。

先に示したように最初の質問と三番目の質問では「正直に謝ることが大切だ」と参加した全児童が回答していた。そのため、この質問で「分からない」や「思わない」を選択した児童がいる場合、「謝る」という行為のスキルが不十分なため、それを実践することに不安を持っていたり、行為に移す意欲が低かったり、さらには何らかの理由から行動に移すことへの障壁があることが考えられる。その場合には、授業後にさらなる児童支援や手立てが必要であるように思われる。

調査の結果、全児童35名中、今後正直に謝ることが「できる」と回答した児童は33名、「分からない」と回答した児童が2名という結果が出ている。石島によれば、事前アンケート調査の最初の質問「自分が悪い事をしたとき、正直にあやまることができますか」という質問と事後アンケート調査の四番目の質問「これから正直にあやまることができますか（思いますか）」という質問のそれぞれの回答人数を比較したものが以下のグラフである。



このグラフからは、授業後では明らかに「できる」の回答数が増えていることが分かる。つまり、今回の授業を通して正直に謝ることができると自信を持つようになった児童が増えているのである。ただ、こうした結果の要因については、このアンケート結果だけで判断することは慎重でなくてはならない。確かに一定の有効性は確認できるように思われるが、更なる検証が必要であろう。

最後の質問は、自由記述「今日の学習の感想を自由に書いてください」であった。この自由記述の目的は、上記の四つの選択式の質問とは違い、児童たちの自由な印象や感想を知るためのものであった。石島によれば、児童が授業に対して感じたことなどを手がかりにしつつ、モラルスキルトレーニング用いた授業の妥当性や改善策を検討するための参考資料として質問したという。回答の代表的なものは以下の通りである（内容的に同じか類似の回答は包括的にまとめている）。

<p>男子</p> <ul style="list-style-type: none"> ・とても楽しかった。（要因：紙芝居，ロールプレイング） ・正直に謝ったら許してくれることが分かった。 ・悪いなと思うときには謝る方が良いということが分かった。 ・謝ることの大切さが良く分かった。 ・正直に謝ることは良いことなんだなと思いました。 ・「ごめんなさい」と「ありがとう」の大切さが分かった。 ・「挨拶って大事なんだなあ」と思いました。
<p>女子</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表できて嬉しかった。 ・今度から謝るときは、今日習った5つのことを生かして謝ろうと思った。 ・花壇の花を踏んでしまったけれども、許してくれた桜さんは優しいなと思った。 ・正直に謝るのは大事だということが分かった。 ・分かりやすかった。 ・由香さんが正直に謝ることができてすごいなと思った。 ・ロールプレイングがとても面白かった。 ・謝るときには、相手の目を見て頭を下げて、心を込めて謝ろうと思う。

上記の内容から理解できるように、男女共に正直に謝ることの大切さを自覚しているように思われる。さらに謝ることが単に「大切だ」というだけに留まらず、「良い事だ」と感じ、謝ることをより積極的に捉えた児童も確認できるのではないかと。謝らなければいけない行為をすることは良くないことだが、重要なのはそうした行為をしてしまった後の行動である。モラルスキルトレーニングの授業によって、児童たちの間に自分の行為を反省し謝ることへの肯定的な感情が生まれている点には注意したい。それは授業前の状況と比較してみると大きな変化であるように思われる。

特に女子児童に限って見てみると、物語の登場人物に対してかなり同情的であることが分かる。さらにこの質問では、謝る役の由香さんではなく、謝られる役の桜さんの対応に関する記

述もあり、役割演技を通して謝り方だけでなく、謝られた時の望ましい対応等についても考えるようになってきている点が注目される。また、ロールプレイングに対しては「楽しかった」等の肯定的な感想が多く、繰り返し授業を行うことによってモラルスキルトレーニングの有効性が高まっていくことが分かった。

さて冒頭でも触れたように、今回の学習指導要領一部改訂で、「特別の教科 道徳」には、読み物教材の活用の一環として、「教材に登場する人物等の言動を即興的に演技して考える役割演技など疑似的体験的な表現活動」を取り入れた道徳授業実践が求められている。このような授業実践の蓄積はこれまでも様々な形でなされてきていたといつてよい。

ただ、これまでの授業実践では教材の世界観の中で行動する登場人物の枠組み内で役割演技することが多かったため、その世界からさらに実際に日常生活へと行動を進めていくような指導は十分ではなかった面もあるのではないだろうか。モラルスキルトレーニング系の授業では、児童の役割演技の幅やその形態はかなり多様であるし、児童の演技の自由度も大きいと言える。しかも日常生活への応用も十分に意識されている。その点ではこれまで以上に役割演技的な教育活動の質が高まっていると言えるのではないだろうか。

今後、従来の授業実践の蓄積を生かしながらも様々なタイプの「疑似的体験的な表現活動」の開発が進められる必要があるだろう。

引用文献

- 林泰成. 2008. 『モラルスキルトレーニングプログラム』(明治図書出版).
- 林泰成. 2013. 『モラルスキルトレーニングスタートブック 子どもの行動が変わる「道徳授業」をさあ！はじめよう』(明治図書出版).
- 中央教育審議会. 2014. 「道徳に係る教育課程の改善等について(答申)」.
- 文部科学省. 2015. 「小学校学習指導要領(平成27年)解説—特別の教科 道徳—」.