

小学校の異文化理解教育における クロスカルチャー・シミュレーション “Rafá Rafá ” の意義

～茨城県水海道市立水海道小学校における実践を通して～

井 門 正 美*

1. 問題の所在

異文化理解教育（もしくは国際理解教育）¹⁾は、全般的に知識理解の学習が多く体験的な学習が少ないと言われているが²⁾、小学校においては体験的な学習を志向した実践が多く見られる。例えば、地域に在住している外国人をコミュニティ・ゲストとして招き、その国の様子を語ってもらったり、お互いの文化（食文化や芸能など）を紹介し合ったりするなどの実践はよく見受けられる。学校がある文化やある国に所属している人を招き、善意の交流を図ることは子ども達にとって大切なことである。しかし、その一方で、学校や教師が、「イベントを企画しなければ異文化理解の体験的学習は成立しない」といった観念に囚われている状況もあり³⁾、それが異文化理解教育の展開を狭めている。また、小西正雄が、一部の地域を理解させ「お互い理解し合しましょう」といった程度の予め用意されていた結論に至る異文化理解教育の現状を批判しているが⁴⁾、異文化理解教育をめぐる議論は尽きない。こうした状況や批判を踏まえるならば、異文化理解教育は、今、新たな展開を試みなければならない転機にあると言える。

筆者は、わが国の異文化理解教育における新たな方向性として、「異文化間コンフリクト」を学習内容に加えることを提案したい。異文化を理解することは、善意の交流だけではなしえない。むしろ、文化交流における軋轢やコンフリクトを契機にして、人は相手をどう理解すればよいのか、いかなる理解の方法や問題解決の方法があるのかを真剣に考えるようになる。それゆえ、このような異文化間コンフリクトの側面を異文化理解教育が進んで学習内容として取り上げる必要がある。

本稿では、こうした学習内容に該当する教材として、クロスカルチャー・シミュレーション “Rafá Rafá ” を取り上げる。筆者は、すでに “Rafá Rafá ” の姉妹編である “BaFá BaFá ”（中等教育以上の学習者を対象）については、その意義と教育効果を論じている。本研究は、基本的に “BaFá BaFá” 研究に立脚し、すでに定型化している研究方法から “Rafá Rafá” の教育効果を探り、小学校の異文化理解教育におけるその意義を明らかにする。具体的手続きとしては、まず初めにシステム分析から “Rafá Rafá” の教材構成を考察する。次に、茨城県水海道市立水海道小学校における “Rafá Rafá” の授業実践の分析を通してその教育効果を探り、最後に、小学校の異文化理解教育における “Rafá Rafá” の意義を述べる。

2. “Rafá Rafá” の概要

“Rafá Rafá” は、アメリカのR. Garry シャーツにより開発された異文化理解や異文化交流のためのシミュレーションである⁵⁾。これは、学習者を長老社会のAlphaランドと市場経済の社会

* 筑波大学大学院博士課程

表1 “Rafá Rafá” の概要 (学習のプロセス)

<p>①オリエンテーション “Rafá Rafá”では、ファシリテーター(ディレクター、アシスタント)によってオリエンテーションが開かれ、参加者にこのシミュレーションの目的、展開の概要が簡単に説明される。</p> <p>②グループ編成 学習者はAlphaランドとBetaランドという二つの異なる架空の文化に二分(等分が原則)され、各々別々な部屋に集められる。Alphaランドは、長老制社会(男・女各1名の長老がいる社会)で年長者ほど賢く尊敬に値するという価値観をもち、仕事よりも遊びを大切にすることの強さの強い社会となっている。また、Betaランドは、経済優先の市場社会で年長者や若年者の区別はなく取り引きにおいて利益を上げた者が尊敬されるという社会であり、取り引きにはBeta語(人工言語)を用い個人主義の社会になっている。</p> <p>③シミュレーションの実施 1)社会のルールの学習及び実践 それぞれの社会に所属した学習者は、その文化で必要な道具を受け取り、文化の価値、期待、習慣、規則等を学習し実践する。各々の社会には詳細なルールが設定されており、双方とも簡単に解説することができないようになっている(相手の社会の者に絶対にルールを話さない)。AlphaランドとBetaランドのルールの詳細は表2を参照のこと。</p> <p>2)観察者・訪問者の選出 設定された社会の価値観や行動様式を一通り身につけると、AlphaランドとBetaランドの学習者は、観察者(1名)、訪問者(観察者以外)のいずれかの役割を担当する。</p> <p>3)観察者の訪問・社会的実践 この役割が決まると、まず観察者、次に訪問者(参加人数によっていくつかのグループに分けられる)という順で双方同時に相手の社会に出かけて行く。相手の社会を訪問している者(グループ)以外は自社会で社会的実践を行い、相手の社会の観察者から観察され、また訪問者と交流する。観察者は約2分間ほど相手社会を訪問し、その文化の価値、期待、習慣、規則等がどのようなものであるかをできる限り、読み取ってくる。交流はせず、ただ観察だけをする。この時、相手の社会の者に質問することはできない。</p> <p>4)観察者の報告・対策の検討 規定の時間が過ぎると、観察者は自分の社会に戻り相手社会について報告する。そして、みんなで相手社会を分析しどのようにすれば相手とより友好的かつ効果的に交流できるかを話し合い仮説を立てる。</p> <p>5)訪問者の交流及び報告・社会的実践 この後、訪問者は、いくつかのグループに分かれて相手社会を訪問し、仮説に基づいて交流する(各グループ約2分間。観察者と同様に質問することはできない)。交流はわずかな情報と自らの観察を基にして試行錯誤で行われる。訪問者も自分の社会に戻り、相手社会について報告する。</p> <p>④討論 シミュレーション終了後、二つの社会に分かれていた学習者は、一つの部屋に集められる。そして、ファシリテーターにより学習者に質問(全部で1)の質問・指示(表3参照)。時間的制約により調整できる)がなされる。学習者は、シミュレーションの体験に基づいてこの質問に答えたり、意見を述べたりする。</p>	<p>シミュレーションに使用される教材</p> <p>①ティーチャーズ・ガイド(1冊)</p> <p>②“Rafa Rafá”カセットテープ(1コ) A面はAlphaランド用 B面はBetaランド用</p> <p>③Alphaランド成員用教材 1)ゲーム用「骨」(1シート、144組) 2)Alpha訪問者バッジ(4コ)</p> <p>④Betaランド成員用教材 1)Beta取り引き用カード(200枚) 2)Beta訪問者バッジ(4コ)</p>
---	---

のBetaランド(以後、本文中ではAlphaは α 、Betaは β と表記する)とに二分しその文化を学習させ、次に交流させ相手文化のルールの解説などを試みさせ、彼/彼女らに異文化の理解や異文化との交流において何が重要な事柄なのかを考えさせようとするシミュレーションである。“Rafá Rafá”の学習プロセスの概要は表1のようにになっている。

3. “Rafá Rafá”の教材構成

まず、システム分析により“Rafá Rafá”がどのような教材構成になっており、いかなるねらい(目標)を達成しようとしているのかを考察したい。

(1) “Rafá Rafá”のシステム分析

“Rafá Rafá”の学習システムは、「異文化交流」「討論」「ねらい(目標)」の三つに分割できる。そこで、まず「異文化交流」部分を分析し、次に、「討論」部分及び「ねらい(目標)」部分を分析する。「異文化交流」部分では交流を成立させるために設定されている「社会のルール」の分析が重要であり、「討論」部分及び「ねらい(目標)」部分の分析では、ファシリテーターが学習者の討論を促進するために提示する「質問項目」を分析することが重要である。

①「社会のルール」の分析

“Rafá Rafá”では、異文化交流を成立させるために α ランドと β ランドという二つの社会が設定されている。筆者は、“Rafá Rafá”のマニュアルを基に「社会の成員」「社会の価値」

表2 「社会のルール」の分析 (Alpha ランド, Beta ランドのルールの抽出と対比)

Alphaランドのルール	Betaランドのルール
<p>①社会の成員 成員はAlphaと呼ばれ、仲間同士で遊ぶために「骨」を所持する。遊びの間は、ジェスチャーと幸運を表現する「ラファラファ」という言葉を使う。日常使用している共通言語で話す。</p>	<p>①社会の成員 成員はBetaと呼ばれ、5枚の取り引きカードを所持する。取り引きにはBeta語及びジェスチャーを用いる。取り引き以外は日常使用している共通言語で話す。</p>
<p>②社会の価値 Alphaは仕事よりも遊びを好む。人生の目的はAlphaランドのルールに従い他のAlphaと共に人生を楽しむことである。「3」という数が幸運を呼ぶ数だと信じ、また、「骨」は不吉なものとしている。年長者ほど賢く尊敬に値するという価値をもっている。</p>	<p>②社会の価値 Betaの人生の目的は、経済的裕福さを求めることであり、経済活動が最優先で有能な取引者になることが名誉である。Betaランドでは、寸暇を惜しんで常に熱心に取引きを続けることが価値である。</p>
<p>③社会制度 男女は平等であるが、長老や年長者が尊敬されている社会であり男女一各ずつ長老がいる。長老には特権がある。</p>	<p>③社会制度 年長者や若年者による待遇の差はなく、男女平等で取引き優先の社会である。</p>
<p>④行動様式 Alphaは「Bafa Bafa」というゲームをして遊ぶ。このゲームは、二人で行う。一人が両手の一方に「骨」を隠し、もう一人がこの「骨」のないカラッポの方の手(幸運を意味する)を言い当てるというものである。ゲームの手順は以下の通り。 1)ゲームをしたい人は、相手を探し、その前で足を3回ふみ鳴らす。 2)相手が腕を優しく握ってきたら、ゲーム開始。 足をふみ鳴らした人→言い当てる人。 申し込まれた人→「骨」を隠す人。 3)隠す人は、両手を後ろにまわし、一方の手に「骨」を隠す。言い当てる人は、カラッポの手を言い当てる。 4)「骨」のある方が出た時→「骨」は不吉なので二人とも暗い顔をしてその場を黙って立ち去る。 カラッポの手を言い当てた時→再び足をふみ鳴らし、2回目に挑戦する。3回目も同じようにする。 5)3回言い当てた時 言い当てた人→幸運なので「ラファラファ!」と何度が叫ぶ。 周りの人(聞いた人)→ゲームを一旦休止し、幸運を分けてもらうために言い当てた人のところに行き、3本の指でふれ、「ラファラファ!」と何度が叫ぶ。 6)4)、5)でゲームが終了したら別な相手を探し、1)から繰り返す。 長老の特権については、以下のようになっている。 1.長老は椅子に座っている。 2.長老はいつも言い当てる役(他の人が長老のところへ行く)。 3.長老はいつもカラッポの手を言い当てる(相手は「骨」を入れ替える)。 4.長老は足をふみ鳴らすだけ。 5.ルール違反者には退去命令を出す。 1 長老に「骨」を見せた者。 2 長老の前で座っている者。 3 長老の前で足をふみ鳴らした者。</p>	<p>④行動様式 Betaランドでは取り引きゲームを行う。このゲームはカードゲームである。カードには青、白、黄、緑、赤の5色があり、それぞれのカードにはアヒル、犬、羊、牛、ふたの5匹の動物の絵柄が書いてある。特に、黒塗りの動物がそのカードの動物を示す。Betaは同じ色で違った5種類の動物を集める。揃えたら銀行に行きポイントに代える。一回揃えたら5ポイントとなる。こうして得点を競う。ゲームの詳細は以下のようになっている。 1)ゲームには取り引きカードを使う(カードはよく切つてある)。カードには、青、白、黄、緑、赤の5色があり、それぞれの色のカードには、アヒル、犬、羊、牛、ふたの5匹の動物の絵柄が書いてある。特に、黒塗りになっている動物がそのカードの動物である。 *Betaランドでは、牛と羊は少ない(このように割り振ってある) 2)同じ色で、5匹の動物を集めたら、銀行(ディレクターが担当)で交換する(1回で5点、黒板の得点表に記入する)。そして、別な5枚のカードを受け取り再びゲームを続ける。この繰り返し。 3)最終的に得点の高い人ほど賞賛され尊敬される。最高得点者が最優秀者となる。 4)取り引きはBeta語(動物の鳴き声)とジェスチャー(「必要なカードの色を示す」「ある」「ない」の動作)を使い、Betaのきまりで行う。 1.必要な色を掲げ、必要な動物の鳴き声でなく。 2.「ある」「うなずく」、「ない」(だらんと下げた手を上下させる) 3.カードの交換は、カードを床においてお互いに行う。 4.訪問者ともジェスチャー(身ぶり、手ぶり)で取り引きする。 5)取り引きは真剣にクールに行う。</p>
<p>⑤訪問者への対応 AlphaはAlphaランドのルールに従う限り訪問者に対して友好的である。ルールに従わない場合には前述した罰則が適用される(罰則の適用はBetaランドからの訪問者である)。Alpha文化の名誉を汚す警戒すべき人物であることを示す。訪問者にAlpha文化を説明してはならない。</p>	<p>⑤訪問者への対応 Alphaランドからの訪問者は、牛と羊のカードを沢山持っており、訪問者を取り引き相手としてよい。訪問者に対してもBeta語及びジェスチャーで取り引きをするが、必要なカードは身ぶり手ぶりを使って多少強引に取り引きしてよい。訪問者にはBeta語やジェスチャーの意味(ルール)を教えてはならない。</p>
<p>⑥観察者・訪問者 観察者は最初に約2分間Betaランドを訪問する。Betaランドで使われている道具を受け取らず交流もしない。Betaにルールを尋ねてはならず、観察によりルールの解明を試みる。自社会に戻りBetaランドについて報告する。訪問者は観察者に続いて約2分間Betaランドを訪問する。訪問は何回かに分かれて行く。Betaのファシリテーターから、5枚の取り引きカードを受け取り(牛と羊のカードが多い)Betaランドを訪問する。取り引きカードの使い方やルールについて方Betaに尋ねてはならず、試行錯誤で交流する。自社会へ戻る時には手持ちの取り引きカードはBetaのファシリテーターに返却する。自社会でBetaランドについて報告する。</p>	<p>⑥観察者・訪問者 観察者は最初に約2分間Alphaランドを訪問する。Alphaランドで使われている道具を受け取らず交流もしない。Alphaにルールを尋ねてはならず、観察によりルールの解明を試みる。自社会に戻りAlphaランドについて報告する。訪問者は観察者に続いて約2分間Alphaランドを訪問する。訪問は何回かに分かれて行く。Alphaのファシリテーターから、「骨」を受け取りAlphaランドを訪問する。これらの使い方やルールについてAlphaに尋ねてはならず、試行錯誤で交流する。自社会へ戻る時には、「骨」をファシリテーターに返却する。自社会でAlphaランドについて報告する。</p>

「社会制度」「行動様式」「訪問者への対応」「観察者・訪問者」の6つの観点からこの二つの社会のルールを分析し表2のように整理した。双方の社会のルールを観点ごとに比較すると極めて対照的な設定がなされていることが分かる。

この社会のルールは具体的には学習者の役割演技によりはじめて機能する。学習者は、二つの社会のいずれかに所属しその社会のルールを学習することにより特色のある社会の成員（ α ランドではAlphan, β ランドではBetanと呼ばれる）となる。また、各々の社会にはいくつかの役割が設定されている。 α ランドでは、「長老（男・女各1名）」と「庶民」という設定になっており、長老は「行動様式」の項目（表2参照）に示された権限をもつ。また「庶民」にはこの権限を守る役割が期待されている。 β ランドにおいては、メンバーは取り引きの上では平等であるが、その成績により社会的報酬を受けるように設定されており階層が発生する構造になっている。この二つの社会においては、表2の項目「観察者・訪問者」に示したように文化交流上の役割として「観察者」と「訪問者」の役割がある。なお、二つの社会では、相手の社会からの「訪問者」に対して成員に期待される役割行為は異なっている。 α ランドでは訪問者のルール違反の有無に対する賞罰が明確になっているが、 β ランドではルール違反者に対する罰則はなく、訪問者に対しては希少な資源の所有者として接するように設定されている。

②「質問項目」の分析

シミュレーションにおける異文化交流終了後、ファシリテーターはAlphanとBetanを一つの部屋に集め討論会を開催する。ファシリテーターの質問項目は表3に示した11項目である。これらの質問は、異文化交流の状況に基づいて構成されている。第1問と第2問は、「相手社会のルールの解釈」に関する質問である。すなわち、「訪問者による相手社会の説明」をさせるもので、「Betanから見た α ランド」「Alphanから見た β ランド」をそれぞれ発表させる。双方からの〈見え〉を表明し合うことにより、各々の社会の成員が「相手の見た自社会」を認識できるようにしている。第3問及び第4問は、第1問と第2問の状況設定を逆にして「社会の成員から見た訪問者の見え」を表明させ、訪問者が相手社会の人々からどのように見られていたかを認識できるようにしてある。第1問・第2問が相手の社会を説明させて解釈の面を確認させようとしているのに対して、第5問及び第6問では「相手社会における訪問者の心情」を

表3 討論会における質問項目

<ul style="list-style-type: none"> ①一人のAlphaメンバーにBeta文化を説明するように求める。 ②一人のBetaメンバーにAlpha文化を説明するように求める。 ③Betaメンバーに対して、Beta文化を訪れたAlphanがどのように見えたかを尋ねる。 ④Alphaメンバーに対して、Alpha文化を訪れたBetanがどのように見えたかを尋ねる。 ⑤Betanに対して、Alpha文化を訪問した時の気持ちや考えを表現させる。 ⑥Alphanに対して、Beta文化を訪問した時の気持ちや考えを表現させる。 ⑦一人のAlphaメンバーにAlpha文化を説明するように求める。 ⑧一人のBetaメンバーにBeta文化を説明するように求める。 ⑨各々の文化のメンバーにどちらの文化で生活したいかを尋ねる。またその理由も聞く。 ⑩ゲームを通してどんなことを学ぶことができたかを尋ねる。 ⑪何かで読んだりしたことでも、個人的な経験、フィルム、物語によるものでも構わないから、他の文化の習慣について関連したことを言わせる。

表4 ねらい（目標）

<ul style="list-style-type: none"> ①ある人が自分達とは異なる人々と交流する時に生じるであろう困難や問題を説明すること。 具体的には、 (a)われわれは、知らない人々やグループに対して批判する傾向にある。 (b)人は、そこにいる人々の価値やルールが何であるかを観察したり明らかにしようとせず新しい状況において向こう見ずに行動しがちである。 ②他の人や他のグループについて話す時、評価的な言葉よりも記述的な言葉で話すことの重要性を伝える。 ③異なる文化の特徴、価値や本質を学ぶための最初の機会を提供する。 特に、 (a)社会的距離の重要性について。 (b)ある人の言語（ことば）はその思考に影響するということ。 (c)仲間（同類）に向けられる態度は文化によって変化するということ。 (d)集団内や集団外の異なる文化に対応する方法について。 (e)仕事や遊びに向けられる異なる態度、並びにそれがいかに文化や個人の外観に影響を与えるかについて。 ④非言語的コミュニケーションの重要性、その価値や効果を指摘する。

表明させて感情の側面を確認させようとする。第7問及び第8問では、第1問及び第2問の「解釈」に応答する形で「成員による自社会の説明」を行わせる。第1問、第2問、第7問、第8問により、異文化に対する理解や誤解の問題点が学習者の眼前に浮上してくるようになっていくことが確認できる。

第9問は、 α ランドと β ランドとがどのような社会であるかを明らかにした上で提示される。この質問は、学習者に対して二つの社会を理解した上でいずれか一方を選択させるものであり、同時に、その選択理由も述べさせる。第10問は、シミュレーションによる異文化交流体験を通して学習者が学んだことを述べさせる。これは学習という観点から学習者に体験を評価させるものであり、シミュレーションによる体験の現実世界への適用を答えさせることを意図している。第11問では、シミュレーションにおける疑似体験を現実世界における学習者の直接・間接的な経験や体験（読書経験、視聴経験など）と関連付けさせ、現実との対応を考えさせようとしている。

以上の質問を通じて、学習者が到達すべきねらい（目標）として設計者が設定したものを表4として示した。異文化交流部分や討論部分の手続きを踏むことにより指導上のねらい（目標）を達成させるものと考えられる。

(2) “BaFá BaFá” との比較

ここでは、“Rafá Rafá”と“BaFá BaFá”との関連について「社会のルール」（または「文化のルール」）及び「質問項目」の部分で比較しておきたい。まず、「社会のルール」についてだが、“Rafá Rafá”も“BaFá BaFá”も α ランドと α 文化、 β ランドと β 文化の社会構造は極めて類似していることが分かる（“BaFá BaFá”のルールの概要は表5を参照）。しかし、“Rafá Rafá”は全体として“BaFá BaFá”よりも単純化されている。例えば、“BaFá BaFá”の α では長老制と男尊女卑という価値基準が設定されているが、“Rafá Rafá”では男尊女卑の価値基準は取り除かれている。また、行動様式においても、“BaFá BaFá”の α では

表5 “BaFá BaFá”における「文化のルール」の概要⁷⁾

Alpha文化のルール	Beta文化のルール
<p>Alpha文化は、温かく、友好的で、集団の凝集性の強い家長制（男尊女卑）の社会。成員はAlphaと呼ばれる。</p> <p>Alpha文化の活動は、「挨拶」「会話」「ゲーム」「互いの関心事の話」という順で展開する。挨拶は親しく触れ合いながら交わり、会話は男性親族の自慢話を行う。ゲームは手持ちのTibberとBlimmerのカードを裏返しにして持ち、互いにカードを切った後下のカードを出し合ってカードの照合を行う。会話の途中で最初に切り始めた者がリーダーで、このリーダーの出したカードと一致した者はリーダーからチップスを1枚もらい、一致しない者はリーダーに1枚やる（ただし、長老は一致・不一致に関わらずチップスをもらう）。ゲームは勝敗に拘ってはならず、勝敗に拘る者はStipperカードを提示されるなどして軽蔑される。ゲーム後は互いに趣味や関心事を話して別れるが、お互いにルールを守っていた場合には手持ちのAlphaカードにイニシャルをサインし合う。ルール違反をした者には軽蔑の意味を込めて3桁の数字が記入される。なお、長老には権限があり、ルール違反者に対しては厳しい罰則が科せられる。</p> <p>道具：Alpha・Tibber・Blimmer・Stipperの各カード、チップス</p>	<p>Beta文化は、男女平等でBeta語（設計者の作成した人工言語）を話し経済活動を優先する社会。成員はBetaと呼ばれる。</p> <p>Beta文化の活動は「取り引きゲーム」である。白、青、緑、黄、橙、桃の6色のカードがあり、各々1～7までの数字が書かれている（カードの一面には沢山の数字が書かれているが、四隅の数字がそのカードの数字である）。ある一色で1～7までひと続きを集めると一回上がり70点となり、高得点の者ほど賞賛される。取り引きはBeta語で行われる。色は頭文字（青ならB）に母音（a,i,u,e,o）のいずれか一つをつけて表現する（例えば、Bu）。数は参加者各々が自分の名前のイニシャルに母音を付けて表す。Brent Polsum氏なら、例えば「Ba」「Fa」という音節が選択できる。1は「Ba」、2は「BaFa」、4ならば「BaFaBaFa」（これがゲームの名称）となる。その他、「Yes」「No」「もう一度言って」「欲しいカードの枚数」「手元から出したいカード」を表わすジェスチャーもある。</p> <p>道具：Tradingカード</p>

四種類のカードとチップスを使い「挨拶」「会話」「ゲーム」「互いの関心事の話」などの活動などの活動が設定されているが、“Rafá Rafá”では「骨」のみを用いカラッポの手を言い当てるゲームを行うだけである。また、βについても両者共に「Trading カード」を使うが取り引きに用いるβ語は“BaFá BaFá”の方がはるかに複雑になっている。この他、“Rafá Rafá”において特徴的な事柄は、双方の社会とも日常言語を使用する機会がほとんどなく、非言語によるコミュニケーションを中心にした交流が設定されている点である。

次に、「質問項目」についてであるが、質問数は“BaFá BaFá”では18問、“Rafá Rafá”では11問となっている。質問は、両者共にシミュレーションの体験を問う部分と体験と現実との対応関係を問う部分とに分かれている。シミュレーションの体験を問う質問数は、“Rafá Rafá”では9項目、“BaFá BaFá”では11項目となっている。“BaFá BaFá”では、「相手社会成員の印象」（相手を表現する言葉を言わせる）についてAlphanとBetan に各々質問する2項目が多く設定されており、これ以外の質問は双方一致している。体験と現実との対応関係を問う部分については、“Rafá Rafá”では2項目が設定されているに過ぎないが、“BaFá BaFá”では7項目が設定されている。“BaFá BaFá”について一例をあげると「女性の自立を推進する文化と自立を抑えようとする文化では前者が後者より価値のある文化と言えるのか」（第15問）といった例に見られるように高度な内容の質問が多い。しかし、“Rafá Rafá”では現実との対応関係の質問は少ない。

以上の比較を通して、初等教育用としての“Rafá Rafá”の特色は以下の点があげられる。

- 1) 児童の経験や発達を考慮して“BaFá BaFá”よりもルールや質問が簡略化されている。
- 2) 男尊女卑の価値基準を取り除き、こうした価値観を植え付けないように配慮している。
- 3) 非言語コミュニケーションを重視した設定となっている。
- 4) 体験と現実との対応関係についての質問があまり設定されていない。

これらの特色の中でも、特に、4)についてだが、これも児童の経験年数や経験量を配慮してのことと考えられる。しかし、“Rafá Rafá”の異文化交流がモデルである以上、体験と現実との対応関係の議論は十分にさせる配慮が必要である。学習者をモデルの中に埋没させないようにし、学習が現実生活に生かされるような指導上の工夫がなされなければならない。

4. “Rafá Rafá”の実践によるその教育効果の考察

“Rafá Rafá”の教育効果を探るために、水海道市立水海道小学校において実践を行った。当校は、市教育委員会より平成6年度から8年度に渡る独自研究校に指定され、また、県教育委員会からも平成7・8年度の国際理解教育の推進校に指定されている⁸⁾。本実践は、国際理解教育をテーマとした独自研究発表会の社会科の研究授業として実践された。指導は、倉持功教諭（当校研究推進委員）と筆者が当たり、倉持の担任する5年1組（参加者35名）で実践した。⁹⁾

(1) 実践研究の目的と研究の手順

研究の目的及び手順は、以下の通りである。

①研究の目的

- 1) 「異文化交流」部分におけるカルチャー・ショック及びエスノセントリズムの創出を確認す

る。

2) 「討論」後の学習者による学習評価を基にして学習内容を確認する。

カルチャー・ショックやエスノセントリズムの創出は、学習者に異文化間コンフリクトを解決する方法を考えさせたり、より良き異文化交流を考えさせるための手段である。討論を経て、学習者が自己や自社会を相対化したり、他者や相手社会の立場や文脈から見たり考えたりすることができるかどうかには焦点を当てて考察する。

②研究の手順

“Rafá Rafá”の実践においては、事前予備調査、中間調査（異文化交流直後）、事後調査の三つの調査を実施し教育効果を探る。調査内容とそのねらいを表6として提示する。

表6 各調査の内容とねらい

<p>①事前予備調査：異文化理解に関する質問紙調査 この調査は、食持が当学級の児童の「異なるもの」に対する意識調査として実施した。以下に質問項目及び回答結果の一例を提示する。</p> <p>◎5年1組、2組、3組の全体で2人組みを作ることになりましたが、先生から指名された人はあまり話したことのない人でした。このようなときあなたならどうしますか。</p> <p>◎最近では水海道でもたくさんの外国から来た人を見かけます。あなたはそうした人たちにどんな印象を持っていますか。</p>	<p>○話しかける (23名) ○仲良くする (6名) ○友達になる (2名) ○何も感じない (2名) ○知っている人に紹介してもらおう (1名) ○二人組みになる (1名)</p> <p>○こわい・いや (7名) ○言葉や相手が分からないので困る (6名) ○友達になる・話す (6名) ○何をしに来たのかな (4名) ○ふえてきた (3名) ○何も感じない (2名) ○外人だ (2名) ○その他 (5名)</p>
<p>②中間調査：意味差判別法¹⁰⁾及び異文化体験調査 意味差判別法における尺度項目は、図1に示すように「良い・悪い」から「羨ましい・のろい」までの10対の対立的語句を基にした7段階評定尺度(「どちらとも」を中心にして左右双方に「やや」「かなり」「とても」の7段階)を設定している。左側をプラス得点、右側をマイナス得点とし、左から尺度ごとに+3点〜-3点を割り当てた。これにより、各社会の成員の自社会及び相手社会への印象を客観的に把握する。異文化体験調査の4つの項目は“Rafa Rafá”の交流終了直後の「討論」において、ファシリテーターが行う質問11項目内の項目1〜9を中心構成した。</p>	<p>異文化体験調査の質問項目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)あなたが行った相手のランドはどこなところか説明して下さい。 2)自分のランドに来た訪問者はどんなふうに見えましたか。 3)相手のランドを訪問している時、あなたはどんな気持ちでしたか。 4)あなたは、アルファ、ベータのどちらに住みたいですか。その理由も書いて下さい。
<p>③事後調査：「ラファ ラファ」調査 「ラファ ラファ」調査は、実践の3日後に実施する。調査項目は右の5項目である。 “Rafa Rafá”の「討論」部分における質問項目は、シミュレーションにおける体験と現実との対応関係についての質問が少ない。そこで、この対応関係についての質問を設定して、学習者のシミュレーションに対する感想や意見、評価などを確認することにした。特に、質問2)では討論会自体の意義を確認しようとする意図がある。質問3)ではシミュレーション上における異文化交流の望ましい方法を考えさせ、質問4)では現実における方法を考えさせようとしている。質問5)は、「討論」部分の質問項目10)を取り入れたものである。</p>	<p>「ラファ ラファ」調査の質問項目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)シミュレーションをやってみてどんな感想をもちましたか。 2)「討論会」をしてみてどんなことが分かりましたか。 3)アルファランドとベータランドがうまくつきあうにはどうしたらよいと思いますか。 4)身近にいる外国の人(外国から来た友達)と接する時、どんな点に気をつけたいかと思いませんか。 5)「ラファ ラファ」の勉強で、あなたはどんなことを学びましたか。

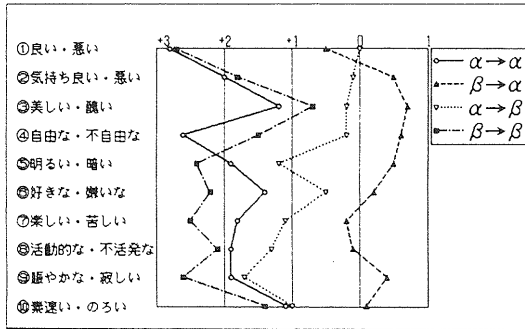
生活経験年数が少ない児童を対象にシミュレーション(モデル)学習を実施するため、調査においては、モデルにおける疑似体験と児童の現実生活との対応を考えられるように考慮している。例えば、事前予備調査では児童の実生活における体験を確認し疑似体験との対応を考慮することができるようにした。また、事後調査では、特に質問3)・4)において、異文化間コンフリクトの解方法を考えさせようとしている。さらに、中間調査の意味差判別法と異文化体験調査の回答結果は実践後の学習資料として活用する。こうしたモデルと現実との対応関係への配慮は“BaFá BaFá”研究と比較した場合の“Rafá Rafá”研究の特色である。

(2) 実践の結果とその考察

①意味差判別法の調査結果とその考察

意味差判別尺度に対する回答結果を図1に示す。 α の参加者及び β の参加者の回答結果はい

図1 文化の印象



(実際の調査用紙の項目名は5年生に適切な表記にしている)

表7 社会の印象間のDスコア 注

	$\alpha \rightarrow \alpha$	$\alpha \rightarrow \beta$	$\beta \rightarrow \beta$
$\alpha \rightarrow \beta$	4.52		
$\beta \rightarrow \beta$	1.87	4.47	
$\beta \rightarrow \alpha$	6.80	3.65	7.16

注 Dスコア = $\sqrt{\sum d^2}$

ずれも、自社会を相手社会よりも肯定的に評価している。例えば、 α の参加者の回答結果では、自社会の印象得点が全ての項目で高くなっている。特に、差が1.0以上の項目は4項目あり、「良い・悪い(2.8)」「気持ち良い・気持ち悪い(1.9)」「美しい・醜い(1.0)」「自由な・不自由な(2.4)」となっている。また、 β の参加者の回答結果でも、全項目において自社会を相手社会よりも評価している。しかも、その差がすべて1.0以上となっており、「良い・悪い(2.2)」「気持ち良い・気持ち悪い(2.3)」「美しい・醜い(1.4)」「自由な・不自由な(2.1)」「明るい・暗い(2.9)」「好きな・嫌いな(2.4)」「楽しい・苦しい(2.3)」「活動的な・不活発な(2.0)」「賑やかな・寂しい(3.0)」「素速い・のろい(1.5)」となっている。 β の参加者の自社会肯定傾向は α の参加者より強いという傾向が確認できる。この点については、社会の印象間のDスコア(各々の印象間の差異)を示した表7からもはっきりと確認できる。この表において $\alpha \rightarrow \alpha$ と $\beta \rightarrow \beta$ の印象間は1.87と差が小さく、また、 $\alpha \rightarrow \alpha$ と $\beta \rightarrow \alpha$ の印象間は6.80及び $\beta \rightarrow \alpha$ と $\beta \rightarrow \beta$ の印象間は7.16となっており、差は大きい。図1と表7の結果を踏まえると、両社会における自社会への肯定的態度傾向と、相手社会への過少(否定)評価的態度傾向を確認することができる。なお、 α の参加者よりも β の参加者にこの傾向が強いことをここで確認しておきたい(β の参加者の α 社会に対する印象得点は七つの項目でマイナス評価となっている)。

②異文化体験調査の回答結果とその考察

まず、質問1)(相手社会の説明)では、児童はできるだけ説明しようと努力している。 α の参加者による説明は「動物の鳴き声」「カードの交換」「相手を見つける」などの言葉を中心にして記述されている。また、「いそがしそう」「にぎやか」「明るい」「楽しい」など雰囲気表現する言葉による説明を行っている回答が見られる(5名)。しかし、現象面の記述に止まり詳細なルールの説明にまでは至っていない。なお、「良かった」「変な言葉」など評価語による記述をしている者は2名のみだった。 β の参加者による説明は、「骨」「足踏み」「ラファラファ」「握手」などの言葉を中心にしてなされているが、「骨を交換している」「どちらに骨があるか」「しっぺをしていた」「勝ったらラファラファ」などルールを間違っ

て解釈している記述が見られる(4名)。また、「可愛そう」「暗い」「しつこい」「騒がしい」「嫌だった」などの感情的な表現や評価的な表現も多く見られた(6名)。こうしたβの参加者における評価語による記述の多さは意味差別法における相手社会の否定的傾向とも一致している。

次に質問2)(訪問者の見え)では、自分達の社会のルールが「分からなそうだった」とする記述が双方ともに多く(α:15名, β:10名), また, 「可愛そうだった」「敵のように思えた」「悩んでいた」(以上α), 「変なことをやっていた」「困ってた」「ウロウロしてた」(以上β)などの記述が見られる。これらの記述からは訪問者が相手社会で困惑や戸惑いを感じている状況が確認できる。質問3)(訪問時の気持ち)では, 双方ともに「分からなかった」と記述している者が多い(α:9名, β:12名)。また, 「困った」「不安だった」「不自由だった」(以上α:6名), 「ドヨンとしている」「気持ち悪い」「つままない」「ドキドキした」「嫌だなあ」(以上β:6名)など不安な状態を記述している。しかし, αの参加者には「楽しい」「おもしろい」「にぎやか」とβランドを肯定的に記述している者もいる(3名)。最後に質問4)(社会の二者択一)では, αの参加者はα選択9名, β選択8名(未答1名), βの参加者は, α選択2名, β選択15名となっている。αの参加者における自社会選択傾向は低く, βランド選択者が多く意味差別法による調査とも一致する。

③「ラファラファ」調査の回答結果とその考察

「ラファラファ」調査の結果については, 紙幅の都合上すべての質問項目に関して考察することはできない。ここでは, まず, 質問1)~4)への回答結果の概要を述べ, 質問5)(ラファラファで学んだこと)については, 児童の回答をまとめたものを紹介したい(表8)。

表8 「ラファ ラファ」調査の回答結果 (一部抜粋)

質問項目5)「ラファ ラファ」の勉強を通して、あなたはどんなことを学びましたか。	
1. 外国から始めて日本に来た人たちは、とても不安な気持ちだと思った。自分の国と同じ所があるとうれしいと思うのかもしれない。	18. 言葉やルールが分かんなくてもけなしてはいけないし、交流していけば分かっていくということ。
2. 外国の人と親しくできそうな勉強をした。	19. ラファラファという勉強をしてとてもおもしろかった。
3. 個人個人の住みよい国のどちらの方がなじめるかとかが分かった。	20. 外国の人が日本に来るのと同じでベータの人がアルファに行ったらさっぱり分からなくて楽しくなかった。
4. 相手の国へ行くことややり方が分からなくて不安になるのと同じように外国人が日本に来ると言葉が分からなくて大変なことが分かった。	21. 外国の人とのふれあいを大切にすることを学んだような気がする。
5. 外国人が日本に来てどんな思いをしているかが分かった。	22. 外国などの国に行っても他の人の行動などをみて、分かることもあるということを知った。
6. 他の国のことをよく知ることになったし、みんなともっと仲良くなれるし、なんとなくルールも分かっているんなことを学んだ。	23. お金や物など働いてやっもらえた。父母もこうやって苦労して働いてお金をもらっているんだな。
7. 外国から来た人の気持ちと接し方が分かった。国ではそれぞれの文化があるから日本のことを教えてあげたらいいと思った。	24. 外国の人でも交流すればすぐに友達になれる。
8. ラファラファをやって他の国から来た外国人がどんなにつらいかが分かった。本当にいい勉強をしたと思っています。	25. 社会科がよく分かった。楽しく社会科ができてよかった。
9. 外国人が日本に来た時の日本の文化が分からなくて困った時の気持ちが少し分かった。	26. 外国の人と話す時どうしたらいいかが分かった。
10. 外国人はこういうことをやると思った。	27. 外国の人がこっちに来て、なぜ困るかが分かった。
11. 言葉やルールが分かんなくてももらぼうをしてはいけない。	28. 外国に行ってどういう気持ちになるかということがよく分かった。ゲームみたいな感覚で学べたので分かりやすかったし、外国人に対してどうすればいいかが少し分かった気がする。
12. 遊びのように楽しめて、気軽にできる楽しいゲームでした。	29. 本当にこんな所があったなら勉強してこうかいいと思う。
13. 相手の分からないことがあったら分かることを教えてあげてより楽しく遊ぶことができる。	30. 外国の人が日本に来てどんなことを思っているか分かった。でも、日本のことをよく知っている外国人の人の気持ちが分からないから知りたい。
14. 外国の人がいたらよく観察して外国の人が何を言っているのか分かるようにすること。	31. 楽しかったけど、よく分からなかった。
15. 相手の人にしゃべっていいこととしゃべってはだめなことがあるのが分かった。	32. ラファラファの勉強はこんなのをやるのかと思った。
16. ゲームがよく分かったので家族やゲームを知らない人に教えてあげるとすごく楽しめると思った。	33. 外国から来た人の気持ちが分かるようになった。
17. アルファの国もベータの国もとても楽しかったです。またやれたらいいなと思っています。	34. 外国の人が日本人と話す時どういう気持ちになるかが分かった。
	35. ラファラファって最初はつまんなそーだと思ったけどやってみたらおもしろかった。

(一部要約したものもある。表記は統一している)

質問1) (シミュレーションの感想)では、異文化体験としては相手の文化が分からなくて困惑したと回答している者が多いが(13名)、ゲームや学習の観点から「おもしろい」「楽しい」などと記述した者も多い(18名)。また、外国人の立場が理解できたとする回答(9名)もあった。次に、質問2) (討論会をして分かったこと)では、相手のルールが理解できたとする回答がかなり見られた(24名)。また、訪問時に相手が困惑していた理由が理解できたとする回答(2名)や相手が見た自分達の姿が分かったと指摘する回答(2名)もあった。

質問3) (二つの社会が巧く交流する方法)では、ルールの相互理解(教える・説明し合うなど)を指摘する回答(19名)、関係のあり方(仲直りする、けんかしない、交流を続けるなど)を指摘する回答(10名)が多かった。また、共通ルールの創造(同じルールにする、通じる言葉を作る、ルールを全部まぜて違うルールを作るなど)を指摘する回答(7名)もあった。中には「お互いに相手の文化(ルール)を認め理解していく」と異文化理解の基本を指摘する回答者もいた。質問4) (身近にいる外国人の人・友達と接する時に配慮すべきこと)では、抑制すべき態度や行為を指摘するもの(からかう、笑う、知らんぷりする、仲間外れなど22項目)、交流の促進を主張するもの(挨拶をする、会話をする、遊びをする等)などの記述が多い(26名)。中には、「言葉以外でも通じるから、<略>言葉で通じない人には動作でやったらいいと思う」と非言語の有効性を指摘する者もいた。この児童は、事前予備調査の「外国から来た人に対する印象」の項目に対する回答で、「あまり英語がしゃべれないのでやだ」としていた児童であり、学習後の変容が注目される(同様のケースはもう一名いる)。

最後に、質問5)については表8に示したが、日本に来ている外国人の立場に立って記述している回答が多く見られる。特に、No.30の「日本のことをよく知っている外国人の気持ちから分からないから知りたい」という回答は、相手社会のルールを熟知している訪問者について言及しており注目される。

(3) 結論

以上の考察から導かれる結論を述べたい。

① “Rafá Rafá”は、学習者にカルチャー・ショックやエスノセントリズムを疑似的に発生させている。

意味差別法に対する回答結果では、自社会をより肯定的に評価し相手社会を過少(もしくは否定的)評価をしていることが確認できた。特に、 α の参加者よりも β の参加者にこの傾向が強いことが確認でき、異文化体験調査においては社会の選択でも α ランドでは相手社会を選択した者が8/17(一名未答)と半数近くいたのに比べ、 β ランドでは2/17と少ないことから理解できる。こうした結果の原因としては、まず、 α ランドでは訪問者に対する罰則が規定されているが、 β ランドでは規定されていない点が上げられる。 β の参加者の多くが罰則を適用されたために β における α への印象が悪くなったものと考えられる。次に、 α ランドと β ランドのゲーム要素の違いが上げられる。 β の取り引きゲームは得点ゲームで参加者が熱狂できたが、 α のゲームは付き合いで勝敗の要素が欠如しているために参加者を熱狂させず、そのためAlphanの半数近くが β の方に魅力を感じたものと考えられる(“BaFá BaFá”では比較的会話を楽しめる α 社会の人气が高かったのとは対照的である)。これらは“Rafá Rafá”の構

造上の特色からくる結果と考えられるので今後の継続研究で明らかにしたい。

② “Rafá Rafá ” の討論会を経て学習者は疑似体験と現実とを照らし合せ、自分の立場のみならず相手の立場からも文化（国際）交流について考えるようになる。

実践では討論会を重視し全過程約90分の内、二十数分の時間をかけて全項目について話し合いがなされた。実践前、指導者としては、小学生の生活経験や能力がモデルによる疑似体験を現実と照合させることができるかどうか心配だった。しかし、討論会では質問⑩に対して何人もの児童が外国から来た人の気持ちや立場を考える必要性のあることを指摘し、事後調査の子ども達の回答（表8参照）でも、日本に來ている外国人の状況や気持ちを思っている回答は多く、相手の立場や視点から考えた記述をしていることが確認できる。特に、前述した事前予備調査の項目において「こわい」と回答した児童の中にも「困った時の気持ちが少し分かった」「どういう気持ちになるかが分かった」（表8 No. 9及びNo.34参照）と回答している者もいる。しかし、このような認識に至らずゲームの面白さといった現象面だけしか記述していない者も何人かいる。こうした児童の存在も予想して、実践後の学習では意味差別法や異文化体験調査への回答結果のデータ（各質問項目ごとに α ランドと β ランドの回答を対比してまとめたもの）を資料として提示し、児童自身にこの結果の考察を行わせ話し合いをさせている。資料考察後の感想文には、「ぼくはベータの人とアルファの人のアンケートの共通しているところが分かりました」「アンケートの結果を見て、自分だけがそう思っていたのではなく良かったと思った。そして相手が自分たちをどう見たかを知ると、そうだったかなあと思った」「アンケートを配られて気がついたけれど、1人1人思っていることが似ていることにおどろいた」などの記述が見られた。これらの記述から、データを読み取りシミュレーションにおける体験を対象化して考察できるようになっていることが確認できる¹¹⁾。

なお、異文化理解の方法や異文化間コンフリクトの解決方法に関しては、観察による異文化の理解やルールの教え合いによる理解を指摘する回答は見られるが、全般的には、「仲間外れをしない」といった態度的な記述に止まるものや漠然とした回答が多かった（事後調査の質問3）・4）。これは“Rafá Rafá”のモデルが具体的地域社会の文化内容を伴っていないため無理もないことである。本実践では、相手の文脈から考察する視点を学習者に持たせることができたので、今後は、このシミュレーションによる疑似体験を、これから児童が体験するであろう異文化交流や異文化間コンフリクトの際の比較をするための思考モデルとして活用することが重要であろう。

5. まとめ

冒頭で指摘したように、異文化理解教育は互いのお国自慢や文化の紹介をし合えばそれで済むというようなレベルに止まっていたはならない。また、一方が他方に適応したり順応したりするような異文化への適応教育で済まされてもならない。しかし、残念ながらこれまでの異文化理解教育は、そうした内容の学習を組織する段階に止まっている実践が多く、異文化間コンフリクトという観点は希薄であった。互いに自己を維持しつつも交流において何が大切か、コンフリクトにおいて何が問題かを考え、各々が自己のみならず他者の立場や文脈から考察し、より良い交流

の方法を工夫し実践することが異文化理解教育において欠かせないのである。

こうした意味で“Rafá Rafá”は、今日の異文化理解教育において意義のあるシミュレーション教材である。これまでの論述から理解できるように、“Rafá Rafá”では学習者に異文化交流や異文化間コンフリクトを疑似的に体験させ、しかも、討論部分においてこの体験を相対化させることにより、彼／彼女らに自社会の視点からのみならず相手社会の視点を獲得させ、自己の行為や自社会を相対化し自省させるようにする。子どもは自己中心的と言われるが、それが子どもの本性であるとは言えない。むしろ、自己中心的に振る舞わせる文化の存在が無視し得ないのであり、“Rafá Rafá”のような学習を小学校の段階から組織するならば、子どもは自己中心的な視点を脱して他者の立場や文脈からも思考する術を習得できる。“Rafá Rafá”のような教材を小学校の異文化理解教育に組み込むことで、児童は早期に異文化交流の基本的視点を獲得し、異文化に対する望ましい態度を形成するのである。“Rafá Rafá”における二つの社会は「国」を分類の基準としている訳ではない。それゆえ、二つの社会（システム）を区分する基準を目的に応じて変化させて子ども達に思考させることにより、健常者と障害者における差異やそのために生じるコンフリクトを理解させたり、自己（われわれ）とは「異なる」者への差別やいじめの問題を考えさせたりすることも可能になる。このような教材を異文化理解教育に組み込むことでより広がりのある展開を成し得るのである。

【註】

- 1) 筆者は「文化」を「システムの生活・行動様式」と規定する。「システム」とは個人や集団や制度にも適用できる認識枠組みである。システム間に何等かの基準により相違が生じ対立や理解困難な差異が認識された場合、当該システムは他システムを「異文化」とであると判断する。それゆえ、筆者は国を基準とする「国際理解」よりも範疇の広い概念として「異文化理解」を捉えている。
- 2) 例えば、大津和子は、著書『国際理解教育—地球市民を育てる授業と構想—』（国土社 1992年 158頁）において、知識伝達型の授業が全般的に多いとの指摘をしている。
- 3) この点については、帰国子女教育研究を推進している小学校の校長が異文化理解教育の問題点として上げている（『異文化理解教育読本』教育開発研究所 1994年 99頁）。
- 4) 小西正雄「相対主義をこえて—BEYOND RELATIVISM—」『国際理解』国際理解教育研究所 第25号 1993年 72～83頁。
- 5) 拙著「異文化理解教育におけるクロスカルチャー・シミュレーション“BaFá BaFá”の意義」（『教育学研究集録』第18集 筑波大学大学院教育学研究科 1994年10月 105～117頁）及び「クロスカルチャー・シミュレーション“BaFá BaFá”の教育効果—公民科教育法における異文化理解の実践を中心に—」（『社会科教育研究』No.76 日本社会科教育学会 1996年12月）等を参照のこと。
- 6) Shirts, R.G., (1976), *Rafá Rafá*, Del Mar CA: Simile II.

- 7) Shirts, R. G., (1977), *BaFáBaFá*, Del Mar CA: Simile II.
- 8) 詳細は、「平成6・7・8年度教育研究会指定研究紀要」(水海道市立水海道小学校 1996年11月)を参照のこと。
- 9) 「平成6・7・8年度教育研究会指定学習指導案」(水海道市立水海道小学校 1996年11月)を参照のこと。なお、本実践の学習指導案(一部抜粋要約)を以下紹介する。

学習指導案の概要

①単元名 「“Rafa Rafa”をしよう」

②単元の目標

- 1)自分とは異なる文化を持つ人たちと積極的に交流し、それぞれの持つ文化の違いによって起こりうるであろう困難や問題について意欲的に解決することができる。
- 2)人間はいかに自文化に拘束されやすく、相手文化に対して偏見を抱き誤解をしやすいかをに気づき、現実世界の自己とは異なる他者や集団に対する態度を反省することができる。
- 3)自分とは異なる文化を観察し、その文化の価値や制度、ルールなどをまとめ、話し合いに加わることができる。
- 4)非言語コミュニケーションの価値や効果を理解するとともに、他の人や他のグループについて話す時、評価的な言葉よりも記述的な言葉で話すことの重要性について気づくことができる。

③児童の実態

本学級には2人のブラジルからの転入生がいる。子ども達の受け入れ方は大変友好的で体全体を使って伝えたいことを表現したり、海外旅行用の会話集を駆使したりして、各々が自分なりに考えてコミュニケーションをとろうと努力している。2人の転入生も多少の戸惑いを感じているようだが、学級にも十分に慣れ、毎日を楽しく過ごしている。学習場面においても、ブラジルに関することについては2人から得る情報が多い。

(*ブラジルから来ている児童は、相談学級での「ブラジルのおやつをつくろう」に参加しているので、本実践には参加していない)

- 10) 意味差別法については岩下豊彦の『SD法によるイメージの測定その理解と実施の手引』(川島書店 1983年)を参照した。
- 11) 回答結果の考察後においても、ねらい(目標)が達成できていないと判断される児童は4名いた。この中には、事前予備調査で「こわいから逃げる」と回答している児童が1名いる。これらの児童については“Rafá Rafá”のねらいに関する事後指導が必要である。

* “Rafá Rafá”の実践に際し、水海道小学校の鈴木義郎校長先生並びに倉持功先生には大変お世話になりました。また、ご協力いただいた諸先生、5年1組の皆さんにも感謝申し上げます。