

氏 名 (本 籍)	井 門 ^い ^ど ^{まさ} ^み 正 美 (新 潟 県)		
学 位 の 種 類	博 士 (教 育 学)		
学 位 記 番 号	博 甲 第 1,989 号		
学位授与年月日	平 成 11 年 3 月 25 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
学 位 論 文 題 目	社会科における役割体験学習論の構想		
主 査	筑波大学教授	博士 (教育学)	谷 川 彰 英
副 査	筑波大学教授	博士 (教育学)	田 中 統 治
副 査	筑波大学助教授		江 口 勇 治
副 査	筑波大学教授	体育学博士	飯 田 稔

論 文 の 内 容 の 要 旨

1. 本論文の目的

本研究は、今日の社会科教育における問題状況を、「外観主義」「言語主義」「自省的視点の希薄さ」という 3 点から把握し、これらの問題状況を改善し克服するための教授・学習方法として役割体験学習論を構想したものである。すなわち、本研究は、新たな社会科の学習方法としての役割体験学習論を構築し、この学習方法の意義や効果を明らかにすることを目的としている。まず、社会科教育の問題状況をシステム・アプローチにより教育の営為全体の中に位置付け、次により望ましい状況へと変換する一つの試みとして役割体験学習の理論を構築している。その上で、その理論を具現したロールプレイング・シミュレーション SIM TOWN【井角町】の開発と実践を通して、役割体験学習の意義と効果について実証的な研究を行っている。

2. 本論文の概要と成果

本論文の構成は、次のようになっている。

序 章 研究の目的と方法

第 1 章 社会科における役割体験学習の必要性

第 2 章 社会科における役割体験学習論

第 3 章 授業実践報告にみる役割体験

第 4 章 役割体験学習の実践：「SIM TOWN【井角町】」の開発と実践

終 章 研究の成果と今後の課題

各章の概要とその成果は以下のようにまとめることができる。

第 1 章では、著者が新たに提案する役割体験学習の必要性を論証するために、まず、第 1 節で状況的学習論（中でも正統的周辺参加〈以下、LPP〉）について、第 2 節では体験的学習について、各々その意義と問題点を指摘している。LPP は知識と行為の不可分性、言語化し得ない知識や技能、共同的な学習、現場における参加と学習の重要性を指摘しており、今日の学校教育に反省を迫るものとなっている。しかしながら、LPP の分析では、徒弟制の価値や制度に従順な主体が浮き彫りになり、たとえ知識や技能に長けても集団や組織を変革する主体が育成されるとは言い難い。意図的授業や学校教育は、状況に埋め込まれていただけでは理解できない事柄や日常生活では体験できない事柄を学習し、日常生活を事省するために必要であることを確認した上で、状況的学習論（LPP）の主張が、これまで社会科教育で実践されてきた体験的学習に内在していることを論証する。そして、

状況的学習論や体験的学習の長所を生かす方法として「社会的役割」による体験的学習の再組織化の必要性を述べている。

第2章では、役割体験学習の理論を構築するために、まず、第1節で役割による学習方法であるロールプレイングについて考察している。今日、J.L.モレノやF.R.シャフテル、G.シャフテルにおける原初的形態では捉えることのできない多様な実践のあることを明らかにし、これらの多様なロールプレイングを「役割体験（主体がある課題にそって担った役割の経験）」という新たな概念により包括することの必要性を説く。この概念により、現実における役割の体験から仮想的な役割の体験までを包括することが可能になるのである。その上で、「役割体験学習」を「学習者がある役割を体験することにより考察対象や問題状況を理解し解決する学習方法である」と定義している。次に第2節では、役割体験学習の理論的基礎となる役割理論を地位・役割セット、役割知識・役割技能、役割葛藤・役割関与等の諸概念から検討した上で、役割体験学習の理論を構築し、役割体験学習の子ども観や社会化観、役割体験学習の4種類などについて具体的に述べている。

第3章では、著者の提案する役割体験が、これまで社会科で実践されてきた体験的学習に部分的には内包されていることを実践事例を取り上げて検証している。第1節では、役割体験の4類型から捉えた事例として、第1類型【主体现実・場現実】：岡部保博実践（農業の体験）、第2類型【主体现実・場仮想】：ジェーン・エリオット実践（差別の授業）、第3類型【主体仮想・場現実】：宇田川嘉一実践（車椅子の体験）、第4類型【主体仮想・場仮想】：西川満実践（シミュレーションによる自動車工場の体験）を取り上げ考察している。それぞれの実践が学習者の実態や教育上の制約に配慮した上で、対象の理解や問題解決のために実践されていることを確認している。続いて、第2節では、村野光則による障害者問題を教育内容とする体験的学習の実践史を考察する。村野が高校生に障害者問題を理解させるために、目隠し体験、車椅子体験（第3類型）、老人介護体験、障害者との交流体験（第1類型）など、様々に工夫をこらしていることを確認している。以上の実践事例の考察を経て、第3節では、役割体験の類型別の意義と役割体験による学習の意義を明らかにしている。

第4章では、役割体験学習の理論に基づいた「ロールプレイング・シミュレーションSIM TOWN【井角町^{いづみまち}】」の実践を行い、理論の実践化を図っている。【井角町】は、井角町という仮想地域社会、ここ町の住人や関係者38人を設定し、町に計画された開発問題（例えば、リゾート開発）について議論させようとする教材である。第1節では、この【井角町】の設計について論述し、第2節では、【井角町】による授業実践の分析方法について論述している。特に、本節では、討論の分析方法として著者が新たに開発した「日常的推論分析法」について述べている。第3節では、【井角町】による授業例として、著者自らが行った群馬県藤岡市立北中学校における授業実践を分析し考察している。第4節では、前節の分析に基づいて授業実践の評価を行っている。その結果、【井角町】の授業において生徒が多様な役割から社会事象を眺め議論することにより、多角的なものの見方や問題解決力を培っていることが確認されている。最後に、第5節において、学習者や参観者等による【井角町】への評価を取り入れて、【井角町】の再構成を行っている。

審 査 の 結 果 の 要 旨

本論文は、社会科教育の抱える問題点を克服するために役割体験学習論を構想したものであり、社会諸科学や教育学に関する豊かな研究蓄積のもとに独創的な学習理論を構想したことは高く評価できる。著者は、9年間の教職経験を有し、そこで獲得した問題意識を鮮明にして、ロールプレイング・シミュレーション【井角町】の開発・実践を通して、理論と実践の循環的な関係を築き上げた。これまで、教科教育学に関する学位論文は、歴史研究や思想研究に偏していたと言えるが、本研究によって、実践の裏付けをもった理論研究の方向性が開かれたといっても過言ではない。

本論文で主張されている役割体験学習が実際の社会科教育の中でどのような限定的役割を持ち得るか、この学

習によって概念的知識がどのように育成されるか等についていくつかの課題を残しているものの、十分優れた研究論文であると認められる。

よって、著者は博士（教育学）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。