

〈論文〉

ロールプレイングを用いた社会保障制度学習の開発

— 当事者性と他者性との交差 —

齊藤仁一朗

1. 本研究の目的と方法

社会科教育や市民性教育の調査・実証研究が進められる中で、社会経済的に恵まれない地域の子どもが、市民として考えたり行動するための意欲自体を削がれ、格差が生まれていること、つまり、エンパワーメント格差が起こっていることが指摘されるようになった。同時に、そのような状況にある子どもたちに力を与えようとする試みについて、様々な提案がなされつつある(西成高等学校, 2009; 久保園, 2020; 古田, 2021; 渡部, 2021)。過去を振り返れば、生活上の苦境に立たされる生徒の社会認識を深める社会科授業は、社会科教育史的にも絶えず実践されてきた(民教連社会科研究員会編, 1984; 齊藤, 2015)。ただ、現在の新自由主義的な政策動向および格差拡大への懸念がある中、これらの実践の意義が新たな形で再注目されつつあるとも言える。

本稿で扱う社会保障制度学習に関しても、後述するように、生徒の社会経済的な文脈を意識した上で授業開発される場合が少なくない。しかし、二点の問題点を指摘したい。一点目は、生徒の状況をストレートに反映した授業作りが困難な状況も想定される点である。例えば、井門(2003)が述べるように、当事者性の強い(例えば地域が関わる)社会問題を授業で真正面から扱うことが困難な場合もありうる。これは社会保障制度学習においても同様である。貧困にかかわる問題は、生徒の実質的な利害関係やアイデンティティに直結する可能性もある。二点目は、生徒の社会経済的状況を重視した研究の多くが、貧困にかかわる生徒の直接的な「当事者」としての経験を生かした授業に焦点を当てている点である。このような授業自体は重要ではあるが、直接的な当事者の立場以外から、当事者性を育むような授業のアプローチも必要であろう。その点、近年の岡田(2018)や阿部(2016)の研究では、「当事者性」概念を整理し、学習者が直接的な当事者でなくても、当事者性をもって学ぶことができる旨を指摘している。本稿もこのような当事者概念の多層性を踏まえた社会保障制度学習が必要であると考えられる。

これらの問題点を念頭に置き、本稿では、役割体験的なロールプレイングの学習方法を取り入れながら、社会保障制度の単元提案および実践の検証を行う。単元開発では、学習者自身の生活経験から見た「当事者」と「(異質な)他者」を比較し、制度理解を促すような授業を提案する。

本稿では、以下のような順序で分析を進めていく。第一に、生徒の社会経済的状況という文脈を念頭に置いた社会科学研究の論点及び課題を整理する。第二に、先行研究の課題を踏まえて、本稿が提案する社会保障制度学習の枠組みを示し、ボードゲーム学習とロールプレイング学習を組み合わせた単元開発の事例を紹介する。この単元事例では、健康保険制度の是非について焦点を当てている。第三に、開発した単元を高校で実際に実践した際の生徒のワークシート、アンケートの分析結果を示す。これらのプロセスを踏まえて、最後に、本稿の成果及び課題を述べることにしたい。

2. 先行研究の整理

2-1 生徒の社会経済的状況を意識した社会科教育実践の展開

生徒の社会経済的状況に注目した実践は、戦後直後の『やまびこ学校』（無着, 1951）を始め、様々な実践を通して、社会科教育史において位置づけられてきた（民教連社会科研究会編, 1984）。例えば、1970年代の受験体制・選別体制が激化した背後で、いわゆる「低学力」と授業に対する「無気力」・「無関心」といった生徒が増加してきた中での豊田薫の「東京下町の零細工業地域の中で — 現代社会の矛盾を考えさせる —」の実践は、それに関連しているだろう（山崎, 1984.）

一方で、社会科教育学の研究としては、「脱政治化」と呼ばれる流れの中で、政治運動と距離を置いた理論開発が進んだ（川口, 2019）。結果として、1970年代以降に一般性を有した理論やモデルを開発することが重視された。そして、生徒の生活状況を射程の外に置くスタンスは、2000年代に入ってから理論研究でも同様にみられる傾向であった（斉藤, 2015）。社会保障制度学習の関係で言えば、例えば、社会問題としての貧困問題の重要性を指摘しつつ、実践の文脈性からは距離を置き、貧困や社会保障をめぐる社会構造・システムへの理解や認識を深める授業開発もなされている（松井, 2011, 横川, 2012: 國原 2017: 阿部, 2018: 秋田, 2018）。

一方、1990年代以降、学校現場の実践者の立場から、生徒の苦しい状況に対応する授業開発が着実に積み上げられていた。例えば、『ブラック企業に負けない：学校で労働法・労働組合を学ぶ』の教材集では、単にノウハウを伝えるだけでなく、その前提に位置づく若者や高校生に対する認識が示されている。川村は「学力困難層や定時制高校では、無業のまま卒業したりアルバイトでの就職が主流です。」と述べ、権利教育に該当する労働基準法や労働組合にするシミュレーションやアクティビティを提案している（川村, 2014: 4）。大阪府西成高等学校が出版した『反貧困学習 — 格差の連鎖を断つために』では、「様々な生活背景を持った子どもたちが集う学校」において、離婚、虐待、ひとり親、ワーキングプア、アルバイト、非正規雇用など、生徒にとって切実ともいえる題材を中心に扱っている（西成高等学校, 2009）。また、貧困にかかわる社会科授業を積極的に取り上げている雑誌として『歴史地理教育』や『高校生活指導』など、民間教育団体の諸雑誌が挙げられる。たとえば、浅居は、定時制高校において生徒の過酷な労働環境を念頭に置いて労災問題を扱った授業を報告している（浅居, 1998）。また、井沼の研究（井沼, 2008, 2011.）でも、「入学時に280人から卒業までに100人近い生徒が学校を去る」（井沼, 2008, p.20.）環境での実践が報告・考察されている。また、大澤（2014）や平田（2014）らの研究の実践を行った学校は、「偏差値で言えばこれ以下の学校はな」く、「入学してくる生徒は多様であるが、勉強は苦手で総じて自尊感情は低い」（大澤, 2014, p.18）とされる。大澤はこの高校において日本の貧困問題を考える授業を実践している。これらの実践に共通するのは、現代の「若者の貧困化」と呼ばれる時代状況下で、生徒の切実な問題意識に重ねる形での授業展開がなされていることである。

さらに近年では、社会科教育研究への質的研究法の普及、および、状況論的な社会科授業分析のとらえ方が広がる中で、生徒の生活状況を念頭に置いた社会科研究も見られるようになってきた（古田, 2020: 渡部, 2021）。また、シティズンシップ教育が社会的排除を促す逆装置となる懸念についても、関連する視点から論じられるようになった（北山, 2014: 佐藤・大日方, 2019）。

これらの先行研究の問題点としては、社会経済的状況への配慮がなされるようになった一方で、貧困問題の当事者の認識変容に焦点を当てる研究が多い点にある。もちろん、これらの研究は、社会科教育が格差の再生産を生み出さないうえでも、社会経済的状況の苦しい子どもたちをエンパワーしていく可能性を追究する上でも、きわめて重要である。ただ一方で、貧困に関する直接的な当事者の立場以外から、当事者性を育むような授業のアプローチも必要であろう。授業開発研究という視点から見た場合、生徒が貧困の直接的な当事者であっても、当事者でなくても実施可能なような、柔軟性のある授業プランの開発・提案が必要ではないだろうか。これは、社会科授業の個別の文脈を想定しないという意味ではない。異なるタイプの生徒が授業を受けた場合でも、その社会問題についてのそれぞれの社会経済的状況から問題を捉えられるような、そういった「文脈条件付きの授業プラン」（斉藤, 2015）の開発が必要であると考えられる。

これに関して、齊藤(2015)は、生徒の社会経済的状況を三種類(上位層、中流層、下位層)に分類し、各層に応じた複数の選択肢を内包した授業プランを提案している。ただ、この齊藤の主張は、教師ないし学校が生徒を分類する発想を内包する懸念があり、その意思決定の過程は現実的ではない。また、実態としてクラスの中に多様な社会経済的状況の生徒が含まれており、そもそも分類自体が困難であることを想定できていない。さらに言えば、仮に社会経済的状況が苦しい生徒が多いとしても、目の前の現実をそのまま教材に出来ない場合もありうるのではないか。その意味でも、多様な文脈に耐えうるような、授業や単元の形態が必要とされる。

本稿では、「社会問題の当事者の複数性を示す」アプローチとして、当事者性概念を整理し、複数の立場性をもたせたロールプレイング学習を導入することが、これらの問題点の突破口になると考えている。以下、順番に論点を検討していきたい。

2-2 「当事者性」概念の社会科教育研究における考察

「当事者性」に関わる社会科授業研究は、この20年のあいだで変化を遂げてきた。その概要を整理したい。

まず藤瀬(2004)の研究では、従来の経済学習の多くが、社会の機能論的な把握にとどまり、現状の社会を前提視するものとなっていると指摘されている。その上で、社会問題を学習する際に「当事者として社会形成のプロセスを辿る」ことが重要だとする(藤瀬, 2004, p.62.)。この際、藤瀬が提案する単元の最終パートでは、複数ある社会のあり方と解決策のランキングを付けるものとなっている。つまり、学習者自身の視点から、授業内容を再構成し、自分にとってもっとも「よい」と思う選択を促すことで、「当事者としての」視点が育まれると捉えている。岡田(2018)は、藤瀬の研究が「当事者概念が必ずしも明確になっていなかった。」とし、例えば、国全体にかかわる、子どもの生活から遠くで起きている問題の場合には、子ども自身が直接的な当事者になれるとは限らないとする。このような議論の補助線として、当事者性をめぐる概念整理が重要となってくる。その点、2006年に提案された福祉教育の当事者概念整理の研究が、社会科教育研究に影響を与えていくことになった。

たとえば、松岡廣路(2006)は、日本福祉教育・ボランティア学習学会での検討を受け、「包括的な当事者」という概念について説明している。具体的には、重度の知的障害者の生活現実を着想の基点にして、「当事者」を、障害当事者に限定または固定化するのではなく、個人を取り巻く、親・施設職員・ソーシャルワーカーそしてボランティアや地域住民まで拡張して捉えるべきだとして、「包括的な当事者」という概念を提起した。問題の真っ只中に居るにもかかわらず問題を意識化していない人々も、潜在的な当事者であり、場合によっては、子どもや地域住民も、本来は当事者ではないかと指摘がなされた(松岡, 2006, p.16.)。これを受けて、「『当事者性』は、個人や集団の当事者としての特性を示す実体概念というよりも、『当事者』またはその問題的事象と学習者との距離感を示す相対的な尺度と捉えられるべきであろう。『当事者』またはその問題との心理的・物理的な関係の深まりを示す度合いと言ってもよい。」(松岡, 2006, p.18)とされた。この松岡の指摘は、当事者性という視点が、「当事者」と「非当事者」の二項対立的な視点を越えて、問題への当事者性を感じる度合いのように捉えている。この包括的当事者の視点を含んだ当事者概念整理が、社会科教育研究にも影響を与える。

例えば、伊藤(2010)はこの松岡の当事者性概念を踏まえつつ、学習者が当事者になり得ない問題への当事者性を育成するには、「なりきって『語らせる』」「として語る」のアプローチに可能性を見出している。その結果、「物語構成学習」を提案する。この学習論に基づいて、「新聞記者としての取材旅行という文脈の中に、ESDに関わる主要課題が立ち現われ」る内容構成を提案している(伊藤, 2010, p.14.)。つまり、伊藤の論は、当事者になり切れない問題を「誰かの立場に立って」語ることで、当事者性の育成を試みようとしているのである。その他、当事者性を育てるために、役割演技的な方法を用いる点は、岡田(2018)の研究でも見られる。岡田の研究では、先の松岡の研究を踏まえ、当事者性の重層性を念頭に置きつつ、川内原発再稼働論争に関わる実践を行い、単元内で数回「薩摩川内市民」「いちき串木野市民」「九州住民」「国民全体」の四者の中で、「当事者は誰か」と聞いたのちに、その立場になり切って役割演技をさせる学習を行っている。この際に役割演技が、他者の立場の演技を見ることを含め、学習者の考えを揺さぶるものとして採用されている。また、阿部(2016)は、社会科教育における「当事者性」の語の使われ方の一つとして、「私も無関係ではない」と気づかせる意味での「社会問題の解決の責任を有する当事者としての自覚」があることを指摘している(阿部, 2016, pp.9-10.)。阿部は、この自覚を育てる観点から、

国際紛争問題学習の構想を提案している。この際、当事者性を高める学習の基本要件として「参加」あるいは「交流」を必要とし、国際紛争学習では、紛争の包括的当事者である「日本人で紛争地域に国際ボランティアとして活動した経験を有している人や、国連やNGOなどの組織に所属し、紛争地域での活動経験を有している人物」などと交流をすることを促している(阿部, 2016, p.22)。

これらの先行研究において共通するのは、学習者にとって一見身近でない問題を考える際に、当事者性を高めるために、「役割演技」をしたり、関係者と「交流」をするなど、学習者の体験を一定程度重視している点にある。ただ、これらの体験的な学習の意義について、必ずしも理論的に説明されているわけではない。

2-3 ロールプレイングの学習方法について

なぜ、体験的な学習によって、当事者性を高められると考えられているのか。この点について、社会科におけるロールプレイング学習の意義を検討した井門の研究が詳しい(井門, 1996, 2002)。井門(2002)は、社会科教育の問題点として「外観主義」「言語主義」「自省作用の希薄さ」の三点を挙げている。そして、役割体験学習を提案している。井門自身は「これだけ体験活動が重要視されてはいるものの未だ体験学習に関する理論化はほとんどなされていない。」(井門, 2002, p.51.)と指摘しており、井門の著書における理論的整理・考察が示唆的である。井門は、「ある地位や役割を担う個人は、その地位にとって必要とされる知識や技能、態度を役割行為によって統一的に表現しなければならない。それゆえ、役割による学習は、役割行為によって、定義的な知識のみならず、戦略的知識や技能、態度を統合した実践的学習を可能にする。」と述べ、状況的学習論における、「知識と行為の不可分性」について言及している(井門, 2002, p.79.)。さらに以下のように述べている。

学習者がある役割を担うということは、地位・役割構造という関係のネットワークの中に位置づけられる。学習者は自己の担う役割のみならず、関係する他の地位・役割についても理解しなければならなくなり、学習者は他の地位や役割の視点も考慮しなければならない、ということの意味する。そのことにより、学習者は、学習対象に対する「関係的な理解」が可能になる。学習において関連するいくつかの役割を設定することで、各々の役割視点を移動させたり交差させることも可能になる。(井門, 2002, p.80.)

さらに井門は、「現場における学習が、必ずしも学習にとって最適の場であるとは言えない。」とし、正統的周辺参加は、実生活という場における学習だけにしか関心を注いでいないが、生活上の役割のみでは、学習主体は共同体や権威者の価値感にのみ込まれてしまう可能性を指摘している。その上で、「学習対象の理解、問題の解決、日常生活の自省にとっては、実生活上の役割であろうと疑似的な役割であろうと、役割を意図的に活用した体験的学習を組織化することが重要なのである。意図的に設定された様々な場で役割を担うことによって、学習者が現実の社会システムとしての実践共同体の役割実践のみならず、本来ならば参加不可能な社会システムにおける役割の疑似体験も可能になり、自己や社会システムの活動を批判的に考察し再組織化できる力を身につけることが可能になる。」(井門, 2002, p.84.)と述べている。ここに体験的学習としての役割体験学習をする意義がある。さらに、井門はこれと関連する指摘を、別の著書(井門, 2003)でも行っている。

先ほど述べたように現実の「開発問題」を教材として取りあげるということは、教師にとってそう容易なものではありません。特に、対立を内包した地域の開発問題を教師が取り扱うことは、学級内や保護者間、地域の人々の反響を巻き起こすことにもなりかねません。教師の中立性が問われる場合もあり、批判的にもなりかねないのです。このような開発問題の教材化もしくは授業化に伴う困難さのために、従来開発問題についてはあたりさわりのない事実の提示や説明的な授業に終始しがちで、教師も学習者も傍観的な立場から学習することが多かったのです。(井門, 2003, p.21.)

これらの一連の指摘は、授業で扱いづらい論争的な論点をロールプレイングだと扱いやすいという点だけでなく、実生活を見ても理解しにくく、既存社会に適応を迫られてしまう論点に対して、ロールプレイングの体

験を通してこそ理解できる内容があることを示唆するものである。

このような指摘は、「ひょうたん島問題」を開発した藤原(2021)も述べている。藤原は、「多文化の共生という理念は人類の理想であるが、現実には民族紛争を起こすほどに、複雑な社会的、経済的、宗教的矛盾やジレンマを構造として抱えて」おり、「そのような現実(構造)を事実として提示するのみでは、知識としての理解にとどまってしまう。複雑さやジレンマの体験を通してこそ生きた知識になる。」と述べる。そのため、「社会問題を単純なモデルに再編成し、それをもとに問題の理解と解決を進めていく。」のであるとされる(藤原, 2021, p.109.)。このような指摘は、社会問題を扱う際に、知識に留まらない「体験を通すこと」の重要性を示している。言語や知識だけでは体感的に理解しづらく、直接的に扱いつらい論点を、ロールプレイングで扱う授業方法の長所がここに見られると言えるだろう。そして、当事者性を高めるために、社会問題に接近する方法として有効といえる。

2-4 ロールプレイングは、生徒の社会経済的状況を加味できるか

先の井門の研究においては、役割体験学習における学習の真正性や、状況的学習論の視点から見た知識と行為の不可分性が指摘されていた。この井門の指摘は、「社会システムの深い理解のために役割体験学習が有用である」という内容と共通する指摘として捉えることができる。

一方で、井門の正統的周辺参加論の理解では、学習者一人一人が異なる文脈を抱えているという、学校における学習自体の持つ状況論的把握がなされていない。言い換えれば、個々の生徒が抱える社会経済的状況に関わる切実さや学ぶ意義の視点、つまりレリバンスの視点(齊藤, 2018)が意識されていない。この点に関しては、正統的周辺参加論や状況的学習論を軸に社会科授業論をまとめた佐長の授業論でも同様の傾向にある。(佐長, 2018)。

しかし、社会問題の内容も、生徒の社会経済的状況とは無関係とはいいたくない。例えば、井門の開発教材では、仮想的な条件設定だとはいえ、条件設定と関連する町の利害関係者の子どもたちが学習することを念頭においていた。また、「ひょうたん島問題」でも多文化共生にとっての、どれかの役割に学習者が自分自身を重ね合わせる場面が出てくることは起こりうる。そのような場合、ロールプレイングは、システム理解の手段というよりも、登場する人物の中で、自分自身が当事者性を感じられる立場・考えと、自分とは異質に感じられる「他者」ないし「他者性」を峻別する手段として、用いることが可能ではないだろうか。そして、先述したように、異なるタイプの生徒が授業を受けた場合も、その社会問題についてのそれぞれの社会経済的状況から社会問題を捉えられる授業として成立しうると考える。

同時に、ロールプレイ学習では、自分自身がどの役割に当事者性を感じたか、「他者性」を感じたかという点については、周囲に公開されることはない。であるとすれば、繰り返しになるが、ナマモノとしての貧困問題を学級内で政治化しない形で授業化することも可能である。これも、社会保障制度学習にロールプレイングを取り入れる大きな理由である。

そして、この「他者性」を感じるプロセスは、当事者性を育む意味でも重要な意味を持つ。

2-5 他者性を経由したうでの当事者性という視点

ロールプレイングに他者性の視点を取り入れる有用性を論じるうえで、身体性の研究知見が参考になる。田中彰吾(2017)は、自己のアイデンティティを身体性の視点から捉えなおす研究をしており、他者理解が自己理解と表裏一体である点を指摘する際に、以下のように述べている。

自己と他者の具体的な相互作用を通じて形成される間主観性の枠の中でのみ他者理解が可能であることを認めるならば、自他間の具体的な関係性を抜きにした他者理解はありえないことになる。他者を理解するには、身体性の次元を含め、他者との関係に巻き込まれることが必要である。言い換えると、他者と出会う以前と以後とでは、あるいは、他者を理解する以前と以後とでは、自己の側にも何らかの変化が生じているということである。私たちは、他者との出会いによって変えられてしまう存在であり、自己は、そのように柔軟な可変性を持つからこそ、他者を理解できる可能性を持っているのである。これは、私たちの自己アイデンティティにとって重大なことを意味している。他者と出会い、具体的な関係性を構築し、他者を理解することによって、

自己もまた出会い以前とは異なる姿に変えられている。(田中, 2017, pp.217-218.)

この捉え方で見ると、自己に対する認識は他者と自己との距離や関係性の中で把握されるといえる。振り返ってみれば、先に整理した当事者性概念は、前提とされる自己認識と社会問題との距離感を近づけることや、関連付けることを意識していた。しかし、特定の問題と自己との距離を把握する方法は、他者の存在を介することで、より具体的に実感を持てるものになる。そのような意味でも、ロールプレイングを用いた学習を行うことで、当事者性を感じられる立場と、他者性を感じる立場の両方を認識し、そのうえで自分自身にとっての社会問題に対する評価を下すことを促す意義は大きい。それによって、当事者性を他者性を經由した形で、捉えることが可能になると考える。

2-6 当事者性概念の二義性と本研究の立場

このような他者性の議論によって、「当事者性」概念を二義的に捉えることができるのではないかと。第一の当事者性とは、特定の立場に対して当事者性を感じられるように促していく意味での「当事者性」を指す。これは先行研究であるような、体験できない立場に対して、ロールプレイングをすることで当事者性を感じられるようにする、という意味で用いることができる。一方で、第二の当事者性とは、学習者である生徒本人から見て、ロールプレイングの役割に対して感じる「当事者性」である。学習者である生徒は、仮に特定の役割を担当したとしても、その役割に当事者性を感じられず、むしろ異質な他者としての他者性を感じる場合もありうる。その場合、結果として、異なる役割に生徒の立場から見た当事者性を感じるようになる。

他者性概念をあいだに置くことにより、このように当事者性概念を二義的に整理することができる。そして、本研究における当事者性とは、主に後者の意味を指すと思われる。ロールプレイングを通して、生徒に担当する役割への当事者性を感じられるように促すけれども、それはあくまで手段である。重要なのは、そのロールプレイングによって感じられた「他者性」とその対になる生徒自身からみた「当事者性」の気づきにあると言えよう。

以上のことを踏まえて、本稿での当事者性とは、「学習者である生徒本人から見て、ロールプレイングの役割に対して感じる『当事者性』の尺度」と捉えて論じていくこととしたい。そのうえで、これより、ロールプレイングを用いた社会保障制度学習の単位について説明していきたい。

3. 提案する社会保障学習の単元開発

3-1 二時間の単元開発

ここまで、社会保障制度学習でロールプレイングを用いることの有用性について整理・検討してきた。これらを踏まえ、本稿での社会保障制度学習の単元を提案したい。

開発した単元の目標および単元の概要は以下の【資料1】の通りである。単元名は「健康保険証が持てるのは『当たり前』なのか?」とし、生徒も一度は使ったことがあるであろう、健康保険証がなくなる可能性の有無について計2時間で考えさせる内容となっている。健康保険制度に関しては、国民健康保険制度の存立を危ぶむ声は絶えず存在し、論争性を帯びている(日本経済新聞社, 2020; 酒井, 2020)。本単元は公立高校の一クラスにおいて実施し、筆者と研究協力者である加藤千晃氏(ライフリテラシー代表)の二人で実践した。

【資料1】本単元の概要

単元名: 「健康保険証が持てるのは「当たり前」なのか?

目標: 社会保障制度の基本的な特徴を理解した上で、健康保険制度をめぐる論争点を把握する。そして、立場によって主張やその背景情報を読み取った上で、自分自身の健康保険制度に対する意見をまとめ提示することができる。

【1 時間目】

- ・健康保険証がなくなる可能性を指摘する。
- ・ボードゲームを使って人生ゲーム風に社会保障制度について一通り学ぶ。(ライフリテラシーゲーム)
- ・ボードゲームの順位に基づき、生徒は自分が担当する登場人物の役割を任される。それぞれの登場人物には健康保険の支払いに関するそれぞれの不満とその背景を描いたA4一枚の物語を読んでもらう。

【2 時間目】

- ・健康保険制度が崩壊する際の二択について、ロールプレイ形式で議論をする。永美役(2名)と達也(2名)が計四名で議論する。その際に、各立場のヒントカードを配布し、根拠ある立論を促す。
- ・昭吾役(1名)は永美役・達也役の計4人の議論を見て、昭吾から見た判断を下す。
- ・最後に任された役を離れて、自分にとっての「他者」はだれか、自分なら二択のどちらを選ぶか、その理由をワークシートに記入する。
- ・現在の日本の医療政策が念頭に置いているいくつかの方策を説明し、自由主義的な医療政策をとるアメリカの光と影の部分について説明する。

3-2 1時間目の概要ーボードゲーム学習からの役割担当へー

この単元の一時間目の導入時には、生徒が日頃利用する健康保険証を確認した上で、健康保険がなくなる可能性があることを指摘する短い動画⁽¹⁾を見せる。そのうえで、「ライフリテラシーゲーム」というボードゲームを活用した授業を行う。このボードゲームでは、人生ゲームのように、複数のメンバーが、社会保障制度について学んでいくような形となっている。ゲームは、「アルバイト、就職、結婚などスゴロク上で人生経験を積みながら、日本の社会保障制度と税制度、労務の基礎知識を得られる。」ものとなっている⁽²⁾。このゲームでは、さいころの目やマス目のイベントによって不幸・幸運な境遇が左右される。そして、順調なシナリオを進んだ人が早くゴールし、「フリーターなどの職業に就き、不安定な身分の人」や「不安定な社会保障しか得られず苦労した人」はゴールが遅くなる。ゲーム自体は40分程度で終わり、終わった後にゲームの順番に合わせて担当を割り振った。具体的には、ゴール終了後に、ゴールの順番に合わせて、早い人は経済的に恵まれている永美役、遅い人は経済的に苦しい達也役に、中間の人は経済的にも平均的な昭吾役に割り振った。このような割り振りをした理由は、一時間目のボードゲームでの境遇をそのまま後半のロールプレイングに持ち込もうとしたためである。

また、役割の内容を説明する際には、A4一枚程度の資料「心のつぶやき」を配布した。この資料は、永美・昭吾・達也のそれぞれの担当の立場から、健康保険の支払いに対して抱えている不満や懸念をつぶやいたような内容になっている。生徒には、これらの健康保険制度に対する各立場の不安感を連想することで、担当する役割のイメージを膨らませるように促した。担当は次の【資料2】のように三種類に分かれている。

【資料2】三人の立場の主な特徴

永美の状況設定	昭吾の状況設定	達也の状況設定
<ul style="list-style-type: none"> ・27歳で年間に1000万円以上稼ぐ、同世代では高所得者層。 ・健康保険のために一か月で約6万4千円、年間にすると約77万円。 ・保険料が低い人との金額差に不満を感じている。 ・今後、高所得者が保険料をより払う流れにある点を憂いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・年収を350万円の27歳独身。給料は同年代の日本人の平均。 ・生活に困窮していないが、贅沢は出来ない状況で、将来に備えた貯金になかなか手が回らない。 ・年間25万円の健康保険料を払う。 ・一方では、自立して「普通の生活や人生」を成り立たせることを要求され、他方では、公的な健康保険料・年金・税金を沢山取られる現状に不満を持っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・年収が200万円の27歳。税金や社会保険料などが引かれると、手元に残る給料は毎月13万円程度。 ・人材派遣会社に登録し非正規労働者として働く。 ・ほぼ貯金はできない状況で、無理して働き、体調を崩す悪循環に陥っており、毎月5000円以上の医療費がかかっている。 ・国民健康保険の保険料の月1万1千円の支払いが辛い。滞納して、「無保険」になること恐れている。

なお、割り振りにおける永美・昭吾・達也の三種類の生活状況や経済水準の特徴は、斉藤(2015)で提示した上位層、中間層、下位層(斉藤, 2015, p.186)の枠組みに基づいている。なお、この枠組みは、岩田(2008)が示した、三つの社会的経済的状況を抱える立場の人々の捉え方(以下に枠内に掲載)に基づいている。つまり、後に行われる三人の立場にたった健康保険制度の話し合いの場は、社会レベルでの不平等や論争点を象徴する場として捉えられる。

- ① 排除された空間で生きているために、排除された人々だと明確に分かるような人々。あれらは低位な労働と福祉の間を行ったり来たりしている。
- ② 仕事もあり、「工業社会」時代にほぼ近い収入を得ているが、「工業社会」時代よりも、ずっと「不安定」な状況にある人々。
- ③ 社会のトップ5%の人々で、安定した収入と豊かな生活状況にある人々。

(岩田, 2008: 9より筆者作成)

3-3 2時間目の概要—役割に基づく討論学習—

二時間目の前半では、健康保険制度の存続が危ぶまれる現状の背景について説明する。健康保険制度が崩壊すると言われる背景として、人口の高齢化や医療の高度化があること、ここ25年間で医療費が20兆円も増えたこと、医療費の多くかかる高齢者の割合が増えている(高齢化が進んでいる)こと、75歳以上の医療費の9割を国と働き世代が負担していることなどを指摘する。

さらに、健康保険がなくなることによって起こりうる問題点(例えば「病院になかなか行けなくなる」「自己判断の治療をすることになったり、家族内での感染リスク高まる。」「病院に行くと、請求金額が高額になる可能性がある。」「お金を払える範囲での治療しか受けられない可能性」「一部の薬の負担額が法外な金額になる。))を指摘する。これらを踏まえて、生徒には、割り当てられた役割・立場に基づきながら、今後の健康保険制度に関する二つの選択肢を示し、どちらを選ぶかを考えさせる。二つの選択肢とは、以下に示す二択である。

選択肢1:「高所得者から集める保険料の金額を上げて、皆が一律に同じ医療サービスを受ける。」

選択肢2:「高い保険料を払った人は高度な医療を受け、保険料が少ししか払えない人は簡単な医療のみを受ける。」

生徒には、1限目に配った「心をつぶやき」の資料をもとに立論を促す。ただ、その配布資料だけでは、生徒の立論が難しいと考えた。また、同じような社会経済的な境遇であっても、同じ決断をするとは限らない。例えば、高所得者が自分の支払金額が少なくなることを望むとは限らないし、所得の苦しい人が、周りからの目を気にして、自分を擁護する政策を嫌う場合もありうる⁽³⁾。そこで、先の二択を選ぶ際には、「選択肢1を選ぶ永美役」、「選択肢2を選ぶ永美役」、「選択肢1を選ぶ達也役」、「選択肢2を選ぶ達也役」の計4通りの主張とその主張の根拠となりうる情報を示したヒントシートを配布した。生徒には、その論拠を見て、討論に臨むように促した。

4通りの主張は次頁の【表3】の通りである。

また、ヒントカードの内容としては、例えば、「選択肢1を選ぶ永美役」だと、「自分の恵まれた境遇が、個人的な努力ではなく環境の要因によること」、「国家財政に期待できない現在において、豊かな人が負担を負うのが義務であること」、「健康保険制度が無くなることによる治安の悪化が懸念されること」など、詳述したものとなっている。

このように、ヒントカードも活用しつつ、主張の異なる永美役(2名)と達也役(2名)の計4名で討論を行う。その上で、その討論の出来栄を昭吾役(1名)が判断して総評を述べる、という形式で議論を行う。

議論を終えた後、生徒は次頁の【資料4】のようなワークシートの記入する。この資料では、割り当てられた立場を離れて、「①現実の自分ならどちらを選ぶか」「②登場人物の中で、一番の他者のように感じたのはだれか？」の二点を書くものとなっている。この記入欄では、ロールプレイングの役割から離れて、「当事者性」を感じる立場と、「他者性」を感じる立場を意識的に選ぶことを意図した。

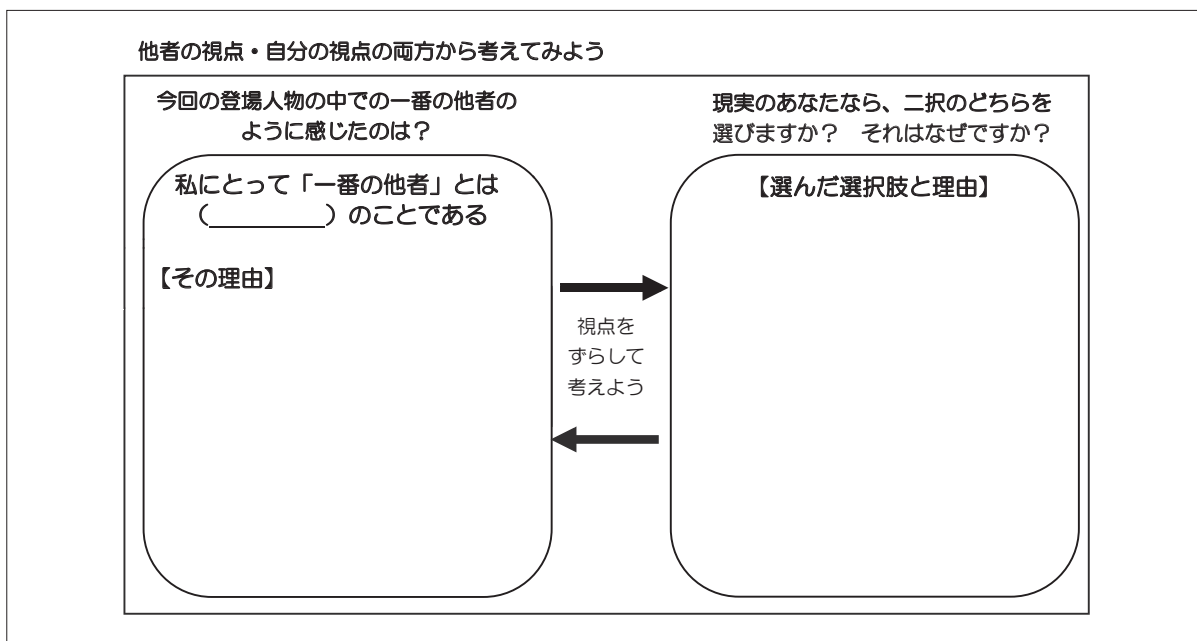
【資料3】永美役・達也役の四通りの主張について

<p>【選択肢1を選ぶ永美役の主張】 確かに自分の健康保険料が周りの人と比べて高いのは気になりますし、少し不満がないわけではありません。ただ、そうは言っても、自分が明らかに周りの人より恵まれているということも自覚しています。社会全体にとっても、この制度は皆を支える大切な仕組みだと思います。だから守るべきです。</p>	<p>【選択肢2を選ぶ永美役の主張】 そもそも、日本はあまりにも皆に同じような生活を保障しようとしすぎる気がします。極端な不平等は良くないかもしれませんが、所得・経済状態によって生活の水準が異なってくるのは自然なことだと思います。そのそも、必死に努力してきたからこそ、今の私たちがいるのだと思います。頑張った人が報われる社会にしないとおかしいと思います。</p>
<p>【選択肢1を選ぶ達也役の主張】 端的に言って、選択肢2になると、自分の健康状態を維持できるか不安だからです。現状の制度は、お金の多くある人が、お金のない人を支える、とても良い仕組みだと思います。社会全体のことを考えた上でも、自己責任を強調する意見には同意できません。</p>	<p>【選択肢2を選ぶ達也役の主張】 そもそも、今の生活がつかなく、健康保険料を払う余裕がないことが大きな理由の一つです。ただ同時に、体力には自信がある私(達也)から見ると、病気になるいとお金を使えない健康保険を支払うことが無駄なようにも感じています。</p>

最後に、現在の日本の医療政策が念頭に置いているいくつかの方策を説明し、自由主義的な医療政策をとるアメリカの光と影の部分について説明する。

これらのワークシートの結果およびアンケート結果については、次の「4. 考察」で扱う。

【資料4】ワークシートの回答欄



4. 考察

ワークシートでは、「割り当てられた立場に基づく選択」と、「自分自身の選択」をそれぞれ答える場面がある。先述の通り、役割を担当している際に選ぶ選択肢自体は、あらかじめ指定されている。一方で、自分自身で授業最後に選ぶ選択肢は、指定がない。こちらの選択肢に関しては、選択肢1を選んだのが24名、選択肢2を選んだのが10名であった。この中で、担当した役割と自分の選択肢が違ったのが10名であった。

本稿の趣旨から考えると、生徒が選んだ「役割担当として任された立場・意見」「他者を感じた立場」「自分自身の意見」の三点のずれが重要な意味を持つと考えられる。なぜならば、生徒は、単に任された役割に当事者性を持つようになるわけではなく、そこに他者性を感じたり、他の立場に当事者性を感じることもありうるからである。実際、永美役を担当した計12名のうち、8名が永美を他者として捉えていた(達也は3名、無記名1名)。また、一方で、達也役を担当した計14名のうち、12名が永美を他者として捉えていた(昭吾を1名、無記名1名)。このため、授業を実施したクラスにおいては、永美を他者として捉える生徒が多かったと思われる。

より具体的に「役割担当として任された立場・意見」「他者を感じた立場」「自分自身の意見」の三点のずれがあった生徒のワークシート結果を考察していきたい。以下の【資料5】に、三点のずれがある生徒の中から、分析可能なワークシートを抽出し、列挙した。

【資料5】「役割担当として任された立場」「他者を感じた立場」「自分自身の意見」の三点のずれがあった意見例

通し番号・役割	役割の選択肢	役割の立場から選択肢を選んだ理由	他者と感じた相手と理由	本人の選択肢	自分の選択肢を選んだ理由
1 永美	2	今までこの年収1千万を稼げるようになるために自分なりに自分なりに努力してきたのに自分より努力をしていない人と同じ立場になるのはおかしいと思う。	【達也】 自分は今までこんなに努力をしてお金をたくさんかかってしまったのに、将来お金持ちになったときに努力をしていない人と同じ立場になるのは違うと思ったから。	1	高所得者から保険料の金額を上げたほうが良い。理由はお金をあまり持っていない人は、生活すらできなくなり、人間はみんな平等だと思うから。
2 永美	2	私はこれまで多くの努力をしてきました、恵まれていると言われていますが、一流大学に入ったり、企業に入るために毎日何時間も勉強したんです。達也君はそのための努力を怠ったのではないのでしょうか。	【永美】 見下しているから	1	みんな幸せになれると思うから。
3 永美	2	一流大学に行ったり、一流企業に入るために毎日何時間も勉強してきたから。	【達也】 高所得者に払わせるという考えを持っているから。	1	お金がない人だけ医療を受けられないのはおかしいと思ったのと、お金を持っている人の義務かなと思いました。
4 昭吾	2	昭吾は身体的に悪い部分はないから、達也2の「使わないから払いたくない」という主張に共感すると思う。最初の主張として、とにかく払いたがらない部分があるので、払わなくてもいいなら払わないという2を選ぶと思う。	【永美】 そもそも環境的に他人を気遣う余裕がない。自分の家族などならまだしも、赤の他人まで視野に入れていられない。自分のことで精いっぱい。	1	自分自身や家計的に体が弱い部分があるため、ある程度の保証はしてほしい。低所得者でもより働けるように健康であるべきだと思う。

番号1の永美役の生徒は、役割の関係上、選択肢2を選び、自分の努力を強調している。その際に他者として達也を挙げ、努力不足を指摘しているが、最終的にこの生徒が選んだのは選択肢1であった。つまり、役割や他

者を念頭に置きつつも、「人間はみんな平等だと思うから」という理由を基に選択肢1を選んだと考えられる。

番号2の永美役の生徒も、役割の関係上、選択肢2を選び、永美の努力を強調している。ただ、他者として自分の担当した永美自身を挙げ、理由を「見下しているから」とする。この生徒が最終的に選んだのは選択肢1であり、それはみんな幸せになれると思ったからだとする。この番号2の生徒の場合、担当する役割(永美)自体を他者だと捉え、意見形成を行っていると思われる。

番号3の永美役の生徒も、永美の努力を強調し、選択肢2を選んでいる。また、他者として達也を選び、高所得者に保険料を払わせようとする姿勢を指摘している。ただ、最終的に自分自身で選んだのは1であり、お金を持っている人側の義務だと述べている。この番号3の生徒の場合、担当した永美の役にも、達也にも違和感(他者性)を感じつつ、自分自身の選択として、選択肢1を選んでいることが分かる。

最後の番号4の昭吾役の生徒は、昭吾の立場を踏まえつつ、達也が「払わなくていい(という)ならば払わなくてもよい」という理由で2を選択した。一方で、他人の立場にまで気遣う永美を「他者」と捉えている。そして、自分自身では選択肢1を選び、自分自身の身体的な弱さを例に挙げている。この昭吾役の生徒の場合、昭吾が身体のだこかが悪いわけではないことを念頭に置いて、役割上の選択肢を選んだ上で、自分自身の選択の際には、体力面の理由ゆえに選択肢2を選んでいる。つまり、自分の役割であった昭吾役を俯瞰し「他者」と捉えつつ、自分の選択を別に行っていることが分かる。なお、授業後に行ったアンケートの1項目では、役の立場になりきれたかどうかを尋ねた。その問いに対する答えは、33人中29名が「なりきれた」と答えている。

ただ、先の4人の考察を踏まえると、生徒は単に役割になり切るだけでなく、役の設定と、自分自身の考え・境遇とを別々に分けてとらえていることが分かる。つまり、生徒たちは、三人の生徒役の特徴を把握しながら、誰に「自分にとっての当事者性」が感じられて、誰が他者であるかを比較検討し、自己の選択をしていると言えるだろう。そのような当事者性と他者性を育成する機会として、ロールプレイングが機能していた。

そして、このような三人の登場人物を「当事者」「他者」として捉える授業の構造は、生徒の社会経済的状況が上位に位置しても、下位に位置しても、同様に機能すると考えられる。つまり、学校やクラスの文脈によって、生徒たちが当事者・他者と捉える登場人物やそれに伴う主張内容は変わりつつも、同じ授業展開を維持できるのではないだろうか。このような形であれば、本稿の2で述べたような「文脈条件付きの授業プラン」を提示することは可能となると考える。生徒の多様な社会経済的文脈を念頭に置きつつ、それらに柔軟に対応できる授業プランを開発する方法として、本稿の開発単元の事例を挙げることができると考えている⁽⁴⁾。

近年の社会科教育の研究方法を整理した南浦によれば、社会科研究方法の研究の問いのあり方、視点をめぐっては、「論理実証アプローチ」「社会文化的アプローチ①〈動態・関係〉」「社会文化的アプローチ②〈動態・関係・権力・対抗(抵抗)・変革・協働・創発〉」の三つがありうるとされる(南浦, 2019, pp.30-31.)。この枠組みで言えば、本稿の授業構想の発想は「論理実証アプローチ」に属する一方で、可能性として複数の地域的特性や生徒の状況を想定に入れている点で「社会文化的アプローチ②」の発想も内包している。もちろん、本稿のような授業プランの発想は、「社会文化的アプローチ」の(方法としてのポストモダンとしての)意味での特定の地域・文脈での検証や観察も必要としている。ただ、生徒の状況の多様性を念頭に置きつつ開発を試みる「文脈条件付きの授業プラン」の考え方は、「論理実証アプローチ」と「社会文化的アプローチ」に二分的な理解・枠組みを超えていく可能性を内包しているのではないかと⁽⁵⁾。

5. おわりに

5-1 本稿の成果

本稿では、社会保障制度学習において、「当事者性」と「他者」の視点を交差するような授業をつくるために、ロールプレイングを取り入れた授業開発を行った。この単元開発の背景には、先行研究における社会保障制度学習の多くが、社会経済的状況の苦しい生徒に焦点化した授業が多い点が挙げられた。そこで本稿では、生徒が貧困の直接的な当事者であっても、当事者でなくても実施可能なような、柔軟性のある授業プランの開発の必要性を提起した。その方法としては、ロールプレイングによる「当事者性」「他者性」の双方に視点を当て、学習者自

身が登場人物のいずれかに当事者性を感じられるような単元を提案した。授業実施後の生徒のワークシートを分析したうえで、生徒が、登場人物に対して、当事者性と他者性を感じられていることを確認した。また、本稿がロールプレイング学習を通じた提案をしたことのもう一つの成果としては、ナマモノとして扱いづらくなりがちな社会保障制度学習を実践可能な教材・流れとして提示した点にある。社会に存在する論争問題を常に学校で取り扱えるわけではない。だからこそ、学校で実現可能な方法として、ロールプレイングは有効だと思われる。

5-2 本稿の課題

本稿の課題を3点あげたい。

一点目は、社会形成の視点が不十分である点である。現状の二時間構成の流れでは、生徒が現状の健康保険制度をめぐる論争点を把握する点に重きが置かれていて、自分たちで何らかの提案や代替案を模索する段階までを構想できていない。ただこの点は、生徒が三者の社会状況の異なる立場(永美・昭吾・達也の立場)を理解した際に、社会形成をすることにどこまでのリアリティを感じられるか(非現実的に感じられるのではないか)という問題を内包しており、検討の余地がある。二点目は、生徒の社会経済的状況を踏まえた、実践検証がなされる必要があるという点である。本稿は、学校や生徒の文脈は考慮せず、実践開発に力点を置いた研究となっている。本稿での問題意識を具体化していくには、学校の文脈性を加味した授業実践の検証が必要になるとと思われる。三点目は、生徒が当事者性・他者性を示すプロセスにおいて、様々な要因が影響している可能性を十分に検討しきれていない点である。例えば、三人の役割のジェンダーバランスが生徒の決定に影響を及ぼす可能性もあるし、生徒の最終的な決定が、生徒の政治思想や社会思想に基づくものかもしれない。本稿ではこれらの多様な要因についての分析は出来ていない。生徒が当事者性・他者性を感じる際の要因について詳しく分析する必要がある。

【謝辞】

今回の授業開発や授業の実践に協力してくださった加藤千晃さん(ライフリテラシー代表)には、深くお礼申し上げます。

【注】

- 1) 「10万ツイート達成してみんなの声を国会に届けるぞプロジェクト」
https://www.kenporen.com/public-relations/tweet_project2019/(2021年9月4日閲覧)
- 2) 「入門ライフ・リテラシーゲーム」については、以下のウェブサイトから詳細を知ることができる。
<https://life-literacy.com/page-348.html>(2021年9月4日閲覧)
- 3) 例えば大山典宏(2013)『生活保護VS子どもの貧困』PHP新書を参照。
- 4) 「文脈条件付きの授業プラン」の発想から見た場合、生徒の状況によって実施の仕方を変更することを念頭に置いた教材集は親和性が高い。そのような意図を感じる教材集としては、例えば、多文化共生のための市民性教育研究会編著(2020)『多文化共生のためのシティズンシップ教育実践ハンドブック』明石書店などが挙げられる。
- 5) 同時に、「論理実証的アプローチ」と呼ばれる授業理論や授業モデルの開発においても、当然のことながら、その理論が求められ、開発者が主に念頭に置く社会的・政治的・経済的な文脈は存在しうる。これらの論点は、授業理論開発の理論史自体を、授業実践史や教育政策史との連動の中で捉え直すことによって、再発見されていくのではない。

引用文献

- 秋田真(2018)「小学校6年生の基本的人権の判断に及ぼす「無知のベール」の効果:—経済的公正を勘案させる教材活用を通して—」『経済教育』37, 138-144.
- 浅居宏光(1998)「働く若者とつくる『労働の授業』」『歴史地理教育』577: 54-58.
- 阿部恵介(2016)「学習者の当事者性に着目した国際紛争学習の視点と方法」『学芸社会』32: 5-26.

- 阿部哲久(2018)「「分業」と「交換」の視点を取り入れた中学校公民的分野の授業開発」『中等教育研究紀要』64, 19-34
- 伊藤 裕康(2010)「当事者性を育む社会科学習」『社会系教科教育学研究』22: 11-20.
- 井門正美(2002)『社会科における役割体験学習論の構想』NSK 出版.
- 井門正美(2003)『町づくりゲーミングSiM Town 井角町』NSK 出版.
- 井沼淳一郎(2008)「アルバイトで雇用契約書をもたらしてみる」『高校生活指導』2008年夏季号 177号, pp.20-25.
- 井沼淳一郎(2011)「共同的に生きる、という感覚」『高校生活指導』189: 2-29.
- 岩田正美(2008)『社会的排除：参加の欠如・不確かな帰属』有斐閣.
- 大澤仁(2014)「日本社会の貧困問題を考える」『高校生活指導』197: 18-24.
- 岡田泰孝(2018)「『当事者性』を涵養する論争問題学習のあり方」『公民教育研究』25: 33-47.
- 大阪府西成高等学校(2009)『反貧困学習—格差の連鎖を断つために—』解放出版社.
- 川口広美(2019)「社会科教育学は〈政治的主体〉をどのように論じてきたか」『教育目標・評価学会紀要』29: 29-38.
- 川村雅則他(2014)『ブラック企業に負けない：学校で労働法・労働組合を学ぶ』きょういくネット.
- 北山夕華(2014)『英国のシティズンシップ教育：社会的包摂の試み』早稲田大学出版会.
- 久保園梓(2018)「アメリカにおける「子どもの声」を基盤とした市民性教育プログラムの意義：プロジェクト・ソープボックスを事例として」『公民教育研』25: 49-62.
- 久保田貢(2010)「中高生が学ぶ現代日本の「貧困」についての研究」『愛知県立大学教育福祉学部論集』59, 1-8.
- 國原幸一朗(1998)「人権意識を高める福祉学習に関する一考察」『社会認識教育学研究』, 13: 33-44
- 國原幸一朗(2017)「公平・公正な社会づくりを考えさせる授業の視点」『名古屋学院大学論集. 社会科学篇』53(4), 207-218.
- 齊藤仁一朗(2015)「生徒の社会経済的状況に応じた社会科授業モデルの開発—主権者教育としての前提条件の変化に注目して—」『東北大学教育学研究科研究年報』64(1): 179-195.
- 齊藤仁一朗(2018)「レリバンス—社会科授業において子どもの文脈に寄り添い、学ぶ意義を感じさせることの意味を問い直す—」『社会科教育』明治図書, 716: 124-125.
- 佐長健司(2018)『社会科教育の脱中心化—越境的アプローチによる学校教育研究—』大学図書出版.
- 酒井正(2020)『日本のセーフティーネット格差—労働市場の変容と社会保険—』慶應大学出版会.
- 田中彰吾(2017)『生きられた〈私〉をもとめて—身体・意識・他者』北大路書房.
- 多文化共生のための市民性教育研究会編著(2020)『多文化共生のためのシティズンシップ教育実践ハンドブック』明石書店.
- 日本経済新聞社(2020)『無駄だらけの社会保障』日本経済新聞社.
- 橋口昌治他(2010)『〈働く〉ときの完全装備：15歳から学ぶ労働者の権利』解放出版社.
- 平田知美(2014)「時事問題の授業における当事者性」『高校生活指導』197: 25-27.
- 藤原孝章(2021)『新版 シミュレーション教材「ひょうたん島問題」』明石書店.
- 藤瀬泰司(2004)「社会形成の論理に基づく社会科経済学習の授業開発」『社会科研究』61: 61-70.
- 古田雄一(2021)『現代アメリカ貧困地域の市民性教育改革：教室・学校・地域の連関の創造』東信堂.
- 松岡廣路(2006)「福祉教育・ボランティア学習の新機軸：当事者性・エンパワメント」『日本福祉教育・ボランティア学習学会年報』11: 12-32.
- 民教連社会科研究委員会編(1984)『社会科教育実践の歴史—記録と分析 中学・高校編』あゆみ出版.
- 南浦涼介(2021)「協働・対話という視点によって授業の何が見えるのか？—論理実証アプローチと社会文化的アプローチ」梅津正美編著『協働・対話による社会科授業の創造—授業研究の意味と方法を問い直す—』東信堂.
- 無着成恭(1951)『やまびこ学校』岩波文庫.
- 山岡淳一郎(2011)『国民皆保険が危ない』平凡社新書.
- 山崎準二(1984)「実感的認識を重視した高校地理の授業—1974年・豊田薫「東京下町の零細工業地域の中で—現代社会の矛盾を考えさせる—」の授業—」民教連社会科研究委員会編(1984)『社会科教育実践の歴史—記録と分析 中

ロールプレイングを用いた社会保障制度学習の開発—当事者性と他者性との交差—

学・高校編』あゆみ出版.

渡部竜也(2021)「階層間のエンパワーメントギャップの拡大に学校教育は何ができるか(1)」『学藝社会』37:1-29.

[Article]

Development of Social Security System Learning through Role-playing

The Intersection of Relatedness and Otherness

Jinichiro Saito

In this paper, we developed a lesson that incorporates role-playing in order to create a lesson that intersects the perspectives of “relatedness” and “others” in social security system learning. The background to the development of this unit was that most of the social security system learning in the previous studies focused on students in difficult socioeconomic situations. Therefore, in this paper, we raised the need to develop a flexible lesson plan that can be implemented whether the students are directly involved in poverty or not. As a way to do this, we proposed a unit that focuses on both “relatedness” and “otherness” through role-playing, so that learners themselves can feel relatedness to one of the characters. Another result of this paper’s proposal through role-play learning is that it presents the study of the social security system, which tends to be difficult to handle as a real thing, as a practical teaching material and flow. It is not always possible to deal with controversial issues that exist in society in schools. For this reason, role-playing seems to be an effective method that can be implemented in schools.