

高等学校「家庭基礎」における人生設計を見通す デジタル「人生すごろく」教材の開発

山本 亜美 永田 智子

1 研究目的

高等学校家庭科では、「人間の生涯にわたる発達と生活の営みを総合的にとらえる」ことが目標として示されている(文部科学省 2010)。ここで示されている「人間の生涯にわたる発達と生活の営み」については、共通教科である家庭基礎において、ライフステージごとの特徴と課題についての理解に加え、「家族や家庭生活の在り方、子どもと高齢者の生活と福祉について考えさせ、共に支え合って生活することの重要性」について認識させることが提示されている。ライフステージに関する学習については、「人生すごろく」を教材とした授業実践がされている。牧野(1996)の教材が代表的であり、斎藤ら(1999)や中村ら(2015)など以前から授業実践が行われている。そのため、家庭科教員にとってもなじみのある教材であると言える。しかし、家庭科の必修科目の時間数が4時間から2時間へ変更したことによる授業時間の減少や、近い将来に関する夢いっぱいのイベントなどの記述が多く、高校生にとって生涯にわたった現実的なライフイベントを考えることは容易ではないなど、いくつかの課題が見受けられた。

これらの課題を解決するために、「人生すごろく」のデジタル教材化を検討する。デジタル教材化にあたり、まず、「人生すごろく」の中身にあたるライフイベントに注目する。高校生にとって将来を見通したライフイベントを考えることが容易ではないという点から、あらかじめライフイベントを提示した上で、「人生すごろく」の作成を行うことで、目先のことだけではなく、介護や老後に関するライフイベントについても検討しやすくなると考えた。また、紙面での人生すごろく作成は実施場所にとらわれないため、実施が容易ではあるが、芸術的な要素も含まれるため、苦手な生徒には苦痛であり、作成にも時間がかかる。しかし、デジタル化することで、実施場所は制限されてしまうが、作成時間は圧倒的に短くなり、ライフイベントを考えることに集中できるため、内容を重視した課題作成ができるのではないかと考えた。

そこで、本研究では、デジタル「人生すごろく」教材を開発する上で、①ライフイベントリストを使用することの効果、②デジタル教材化の効果について、それぞれ授業実践を通じて検討することを目標とする。

2 研究方法

ライフイベントリストの開発については、平成24年および平成28年度検定済みの家庭基礎教科書(宮本ら2016ほか10冊)から、生活設計に関する学習で共通的に取り上げられているライフイベントを参考に作成した。

デジタル「人生すごろく」の開発は、Microsoft Office Excel を使用して作成した(図1)。Excel を採択した理由は、多くの学校で導入されていること、内容を変更する場合も容易であることがあげられる。基本的な構成は、ライフイベントを入力できるマスに 25 個用意し、それぞれのマスにライフイベント、年齢、カテゴリー(勉強・進学、労働・就職、結婚、出産・育児、介護、老後、その他の 7 カテゴリー)の 3 項目を入力できるようにした。カテゴリーを選ぶと、その中からライフイベントが選択できるように、リスト機能を用いた。生徒の自由な発想をいれるためにも、ライフイベントについては、リストからの入力に加え、自由に入力できるようにもした。また、25 個のマスの内、5 個については、アクシデントイベントマスとし、このマスには、アクシデントの内容を必ず入れるようにした。これについても、リストからの入力、手入力のどちらも可能である。

授業実践の概要は表 1 の通りである。

表 1 授業実践概要

	ライフイベントリストの開発	デジタル「人生すごろく」の開発
調査対象者	家庭基礎履修 1 年生(男 74 名 女 86 名) リストあり群 80 名(男 34 名 女 46 名) リストなし群 80 名(男 40 名 女 40 名)	家庭基礎履修 1 年生(男 81 名 女 114 名)
実施場所	ホームルーム教室	コンピュータ教室
実施方法	初回授業時にガイダンスを行った後、課題作成手順を説明し、次回授業時に提出するよう指示を行った。 紙面での作成とする。	1 人一台のコンピュータを使い、作成手順の説明を行った後、30 分程度の作業時間を確保した。

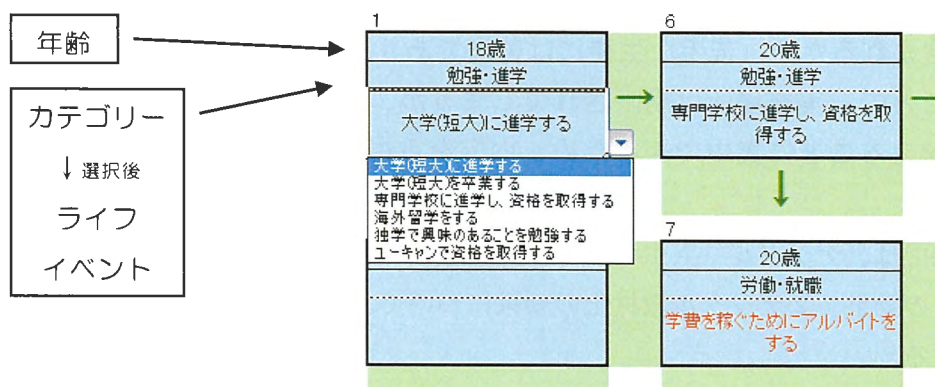


図 1 デジタル「人生すごろく」(Microsoft Office Excel 使用)

3 結果と考察

(1) ライフイベントリストを使用する効果

紙面で「人生すごろく」を作成させたところ、進学や就職に関するライフイベントについては、ライフイベントリストあり群、なし群ともに9割近い生徒が記述できていた。ライフイベントリストなし群では、結婚や育児、老後に関するライフイベントの記述が少なかった。特に、介護に関するライフイベントの記述は見られなかった。設定されたゴールについても就職に関するライフイベントが多く、遠い将来までは見据えることができていないようであった(図2)。しかし、ライフイベントリストあり群では、近い将来のことだけではなく、遠い将来に関するライフイベントについても記述できており、また、自分自身に関するだけでなく、自分の親や子ども、配偶者についての記述も多くみられたことから、自分の一生を長期間で生活設計できているといえる(図3)。このことからライフイベントリストを提示することの効果を示唆された。

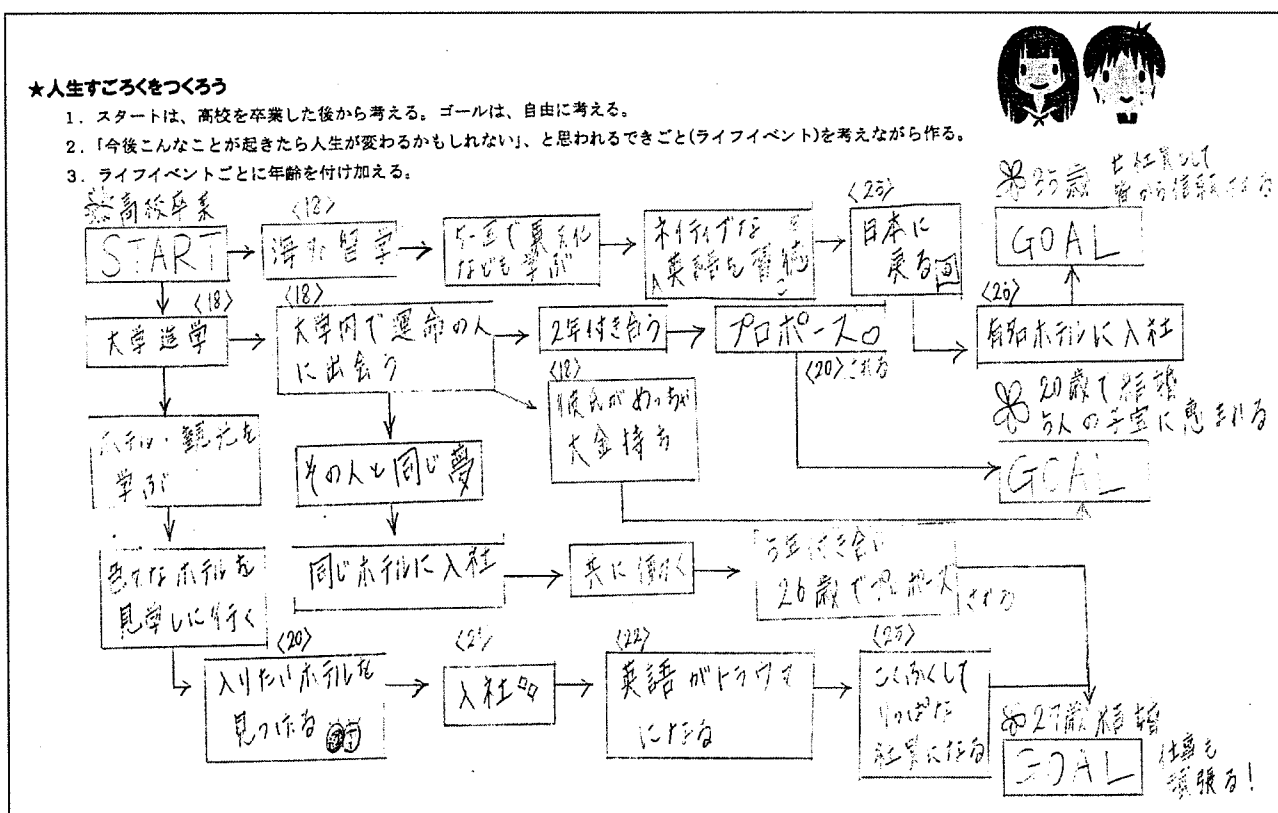


図2 リストなし群 生徒作品例

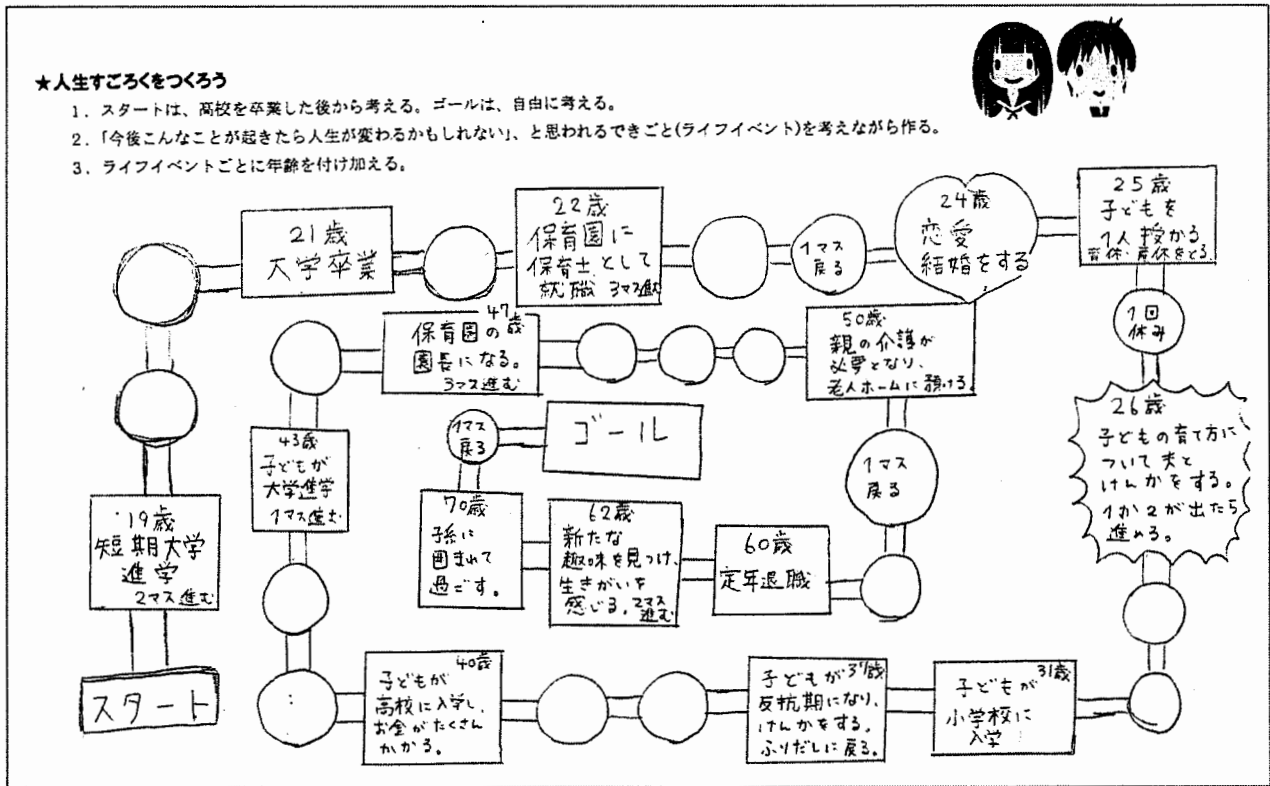


図3 リストあり群 生徒作品例

(2) デジタル教材化することの効果

●時間短縮について

デジタル版「人生すごろく」の実践は、一人1台のコンピュータを使用し、情報処理教室で行った。授業の初めに作成手順と課題の提出方法を説明した上で、30分程度の作業時間を確保した。結果として、すべての生徒が一つ以上のゴールを設定し、「人生すごろく」を完成させていた(表2)。紙面で「人生すごろく」をさせた場合は、説明は授業内で行ったが、課題作成は自宅で作成し、後日提出としたため、作業時間がどれくらいかかったのかは把握できていない。しかし、先行研究と比べて、デジタル版を使用させることで、短時間で「人生すごろく」を作成させることができた。

●内容の充実について

生徒が作成したデジタル版「人生すごろく」において、内容を分析したところ、進学や就職に偏っている生徒もいたが、すべてのカテゴリーに関するライフイベントを入力し、一生として見通せているだろうと思われる生徒は3割程度みられ、概ね、紙で作成させた場合と同じような結果が得られた。また、ゴールの内容については、ライフイベントリストなしに紙に書かせた場合では、労働や就職に関することをゴールと設定している場合が多く、死を連想させるライフイベントや老後に関することは10%未満しかなかったことから多くの生徒が将来を見通すことができていなかった。それに対し、デジタル版において、事後アンケートより、「未来のことなど人には見通せないし、基本的にその場の勢いで生きてきたから、未

来のことを考えるのは大変だった」や、「まだ自分の夢が決まっていなかったので、どうゆう進路にするのかという所が難しかったです」などの感想などから、作成は容易ではなかったことが伺えるものの、老後や死を連想させるものをゴールと設定し、老後や死に関するライフイベントを設定しゴールと設定し、その平均年齢が70歳代であったことから、将来を長く見据えることができていると言えるのではないだろうか。

生徒が入力したライフイベントのオリジナル性について、ライフイベントリストから入力している場合が半数を超えていたが、全体の4割程度は生徒が考えたオリジナルのライフイベントが作成されていた。また、ほとんどの生徒が1つ以上のオリジナルのライフイベントを取り入れることができている、6人の生徒は、25マスのうち15～20個程度のオリジナルライフイベントを取り入れていた(表3)。

以上のことから、ライフイベントリストを用いたデジタル「人生すごろく」を取り入れることで、各自が将来を見通したライフイベントをしっかりと考えることができている(図4)。

表2 ゴールを設定した人数 N=195

ゴール個数	人数(割合)
1個	103人(53%)
2個	50人(26%)
3個	22人(11%)
4個	7人(4%)
5個	13人(7%)
一人あたりの平均個数	1.8個

表3 オリジナルライフイベント

を取り入れた人数 N=195	
オリジナルライフイベント個数	人数(割合)
5個未満	85人(44%)
10個未満	72人(37%)
15個未満	32人(16%)
20個未満	6人(3%)
一人あたりの平均個数	6.7個

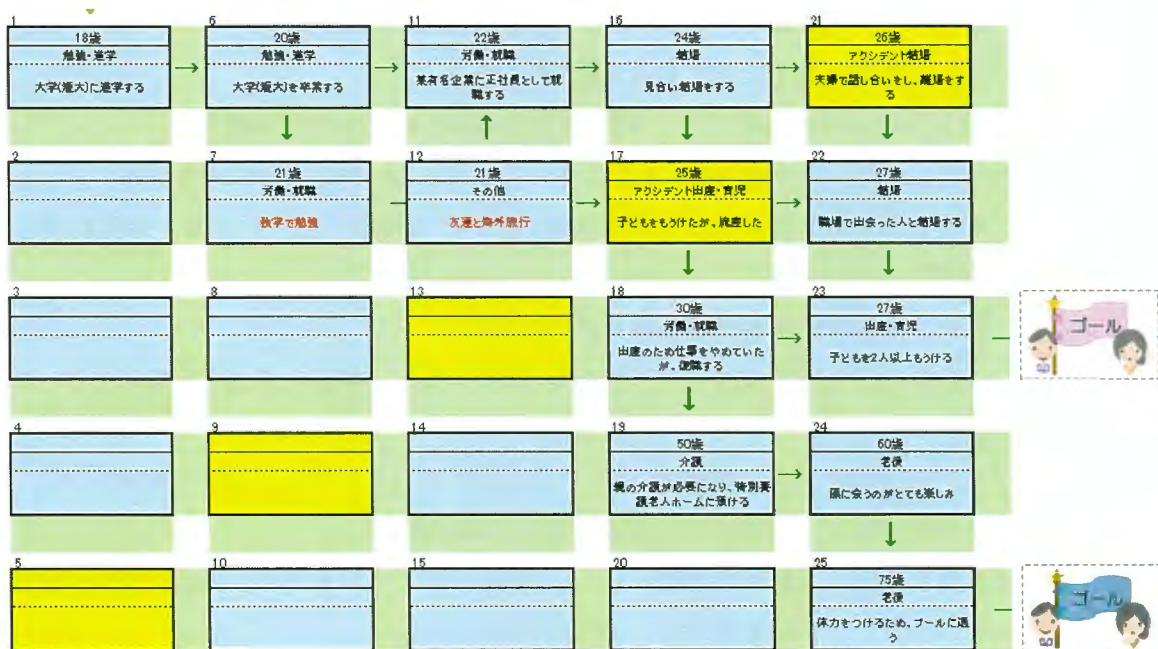


図4 「デジタル人生すごろく」生徒作品例

4 まとめ

ライフイベントリストをあらかじめ提示をし「人生すごろく」を作成させたことは、まだ人生経験の少ない高校生にとって、将来を長く見通すきっかけとなり、デジタル教材化することで、手書きでの作成よりも大幅に作成時間を短縮することができた。また、ライフイベントリストからの選択に加え、自分でオリジナルのライフイベントを入力できるようにすることで、生徒のオリジナリティも確保されたと言える。

しかし、デジタル化における課題として、コンピュータのトラブルや生徒の作業スピードの差が課題としてあげられた。今回の実践においては、生徒の保存ミスなどによりデータが保存されなかったことや、Excel操作に慣れるまでに時間がかかった生徒もいた。進行方向などに制約があり生徒の自由な創造を表現することが難しかったこともその一つである。そこで、生徒の自由な発想を取り入れることができるような教材の再検討が必要である。

今回は、ガイダンスとしての実践であったが、ライフイベントリストから自分にあてはまるライフイベントを選択することが難しいと感じていた生徒もいたため、家庭科の学習を一通りした後、もう一度デジタル「人生すごろく」を作成することで、学習の振り返りやこれからの将来について考えるきっかけになると期待される。

引用・参考文献

- ・阿部幸子ほか35名(2017)「高等学校新版家庭基礎」株式会社第一学習者
- ・伊藤葉子、河村美穂(2017)「高等学校家庭基礎 グローバル&サステナビリティ」教育図書株式会社
- ・大竹美登利ほか70名(2017)「家庭基礎 明日の生活を築く」開隆堂出版株式会社
- ・小澤紀美子ほか25名(2017)「新家庭基礎 今を学び未来を描き暮らしをつくる」教育図書株式会社
- ・斎藤美保子、岡村貴子、上野顕子、牧野カツコ(1999)生活設計における「人生すごろく」作りの意義(第一報)、日本家庭科教育学会誌、第42巻第3号、pp.1-8
- ・佐藤文子ほか40名(2017)「未来をつくる 新高校家庭基礎」株式会社大修館書店
- ・佐藤文子ほか40名(2017)「新家庭基礎 主体的に人生をつくる」株式会社大修館書店
- ・中村真理子、永田智子(2015)高等学校「家庭基礎」における消費者教育の充実、兵庫教育大学学校教育学研究、第27巻、pp.63-70
- ・文部科学省(2010)「高等学校学習指導要領解説 家庭編」
- ・牧野カツコ、河野公子ほか21名(2017)「家庭基礎 自立・共生・創造」東京書籍株式会社
- ・牧野カツコ(1996)「家庭科ワークブック」国土社
- ・宮本みち子ほか33名(2016)「家庭基礎 パートナーシップでつくる未来」実教出版株式会社
- ・宮本みち子ほか30名(2017)「新図説家庭基礎」実教出版株式会社
- ・宮本みち子ほか34名(2017)「新家庭基礎 パートナーシップでつくる未来」実教出版株式会社
- ・横山哲夫ほか47名(2017)「新家庭基礎21」実教出版株式会社