

相談援助実習後の相談援助演習における省察的学習

ーロール・プレイングとゲシュタルト療法スキルを活用してー

十文字学園女子大学 氏名 大山博幸 (06129)

キーワード：省察的学習、ロール・プレイング、ゲシュタルト療法

1. 研究目的

国内の社会福祉士養成において、2007年の社会福祉士及び介護福祉士法の一部改正を受け、2009年から新カリキュラムが適用されるようになった。その指定科目の一つである相談援助演習のシラバスでは、社会福祉士に求められる相談援助に係る知識と技術を実践的に習得する方法として「総合的かつ包括的な援助及び地域福祉の基盤整備と開発に係る具体的な相談援助事例を体系的にとりあげること」と並んで「個別指導並びに集団指導を通して、具体的な援助場面を想定した実技指導（ロールプレイング等）を中心とする演習形態により行うこと」と示されている。また、この新カリキュラムに対応して社会福祉養成校協会が作成した「相談援助演習のための教育ガイドライン（案）」においても、学習方法としてロールプレイングを使用することが奨励されている。筆者は学外実習を行った学生が、実際に得た自らの実習経験を振り返り（reflection）、意味づけるといった、省察的学習(reflective learning)に注目しているが、省察的学習の重要性は、Moss、B.(2000)も成人学習論におけるKolb、D.の学習サイクルやShon、D.の省察的実践を引用しながら示している。本論では、この省察的学習における省察対象となるいわば学習資源に、ロール・プレイング上で疑似体験する経験ではなく、学生が実際に実習の場で獲得した経験自体を用いることに焦点を当てる。つまり、ロール・プレイングをシミュレーションとしてではなく、実習場면을再現・再構成するために用いる。本研究では、社会福祉士養成課程における相談援助実習後の相談援助演習で、ロール・プレイングとエンプティチェア・テクニクを中心としたゲシュタルト療法の技法を、省察的学習の手法として用いることを提案し、その意義及び実施の留意点、課題について検討する。

2. 研究の視点および方法

本手法を筆者自身が担当するX女子大学の平成25年度後期の相談援助演習Vの履修者42名（3クラス編成）のうち34名（81.0%）に実施した。15回の授業のうち6回実施した。セッションの時間は一人あたり15～40分程度であり、90分間の1回の授業で、2～4人実施した。セッション中の場면을ICレコーダーによって記録し、またセッション終了直後、セッションを体験した学生に対して質問紙により無記名で回答を求めた。質問紙は、本セッションを体験して「気づきがあったか、気づきがなかったか」の二者択一の1項目、及び向後・鈴木（1998）のARCS授業評価シート（9段階のSD法による16項目）、セッションを体験しての自由記述、学生の属性に関する項目によって構成されている。対象者34

名のうち17名から有効な回答を得た(有効回答率50%)。セッションの手順を以下に示す。

①学生に実習中気になったある具体的な場面を一つ選んでもらう。②学生はその場면을教師とメンバー全体に語る。③教師は学生の語りに基づいて、再構成する場면을焦点化し、その場面の再現や展開の仕方を学生に提案する。このとき教師は実習生と共同で再構成する場面の選択と準備を行う。④再構成する場面で必要に応じて、登場人物(利用者、現場職員、実習生くもう一人の自分)などをグループのメンバーから選ぶ。⑤その場면을具体的に再現する。冗長にらずポイントを絞って再現する。またはエンプティチュア・テクニックによる対話を促す。そこからゲシュタルト療法の技法やサイコドラマの技法を用いて展開する。⑥一通り演じ終えたり、表現し終えたら、「観客」として観察していたメンバーも含んだ全体で振り返り、シェアリングを行う。なおメンバーがロールを演じた場合、一人ひとりに、「役割解除」を行う。

3. 倫理的配慮

セッション実施前に学生に本研究の調査の依頼をした。その際、本調査結果は個人が特定されない方法で記入集計したうえで研究のみに使用し、本授業の成績評価とは関連のないこと、ICレコーダーによる記録及び質問紙調査票の記入を拒否することができることを文章にて説明し、了解を得た。

4. 研究結果

ICレコーダーから後日特徴的な学びが確認されたと思われたいくつかのケースに関して、事例記述としてその対話スクリプトを作成した。本セッションを体験して「なんらかの気づきがあったかどうか」を尋ねた質問においては、17名全員が「気づきがあった」と回答した。自由記述の回答においても、体験した学生個々の気づきや学びについての報告が見られたが、一方、セッションを体験すること自体の苦痛についての記述も見られた。ARCS評価シート(得点範囲は1から9)の結果においては、「知覚的喚起(平均値:7.71、SD:2.39)」や「親しみ易さ(平均値:7.53、SD:1.42)」、「動機的一致(平均値:7.06、SD1.48)」、「満足感(平均値:7.06、SD:1.75)」の得点は、ばらつきも大きいものやや高い値であったが、「自信(平均値:4.82、SD:1.85)」の得点はやや低い値であった。またその他の項目の得点は中程度の値であった。

5. 考察

自由記述及びICレコーダーからの記録から、本セッションを通して、受講生は実習中かかわった利用者理解の促進、実習中における未完了な事柄の完了、利用者に対する適切なかわりや相談援助としての支援の探求ということを経験し、ソーシャルワーク(相談援助)における知識や技術及びその課題について主体的に学習する機会を持つことができたこと示唆された。しかしながら、質問紙調査からの全体的な評価は中程度であり個人差も大きかった。また学生の主体を経由した臨床知(実践知)がソーシャルワーク固有の専門知(既存知)とどう統合、連関形成されるのかを明示するのは今後の大きな課題である。