

## 平成 28 年度 プロジェクト研究費研究実績報告書

平成 29 年 4 月 26 日

代表者 大山 博幸

研究課題名	ロール・プレイングを用いた実習場面の再構成に基づく省察的学習
研究期間	平成 28 年 5 月 1 日 ~ 平成 29 年 3 月 31 日
共同研究者	
1. 今年度の研究概要	
<p>「相談援助演習のための教育ガイドライン」(以下、ガイドライン)においては、学習方法としてロール・プレイングを使用することを奨励している。また近年国内の社会福祉士や介護福祉士、保育士といった福祉専門職養成の相談援助にかかわる科目における、ロール・プレイング等心理劇の技法を活用した報告は多数ある(松山 2014, 2012, 2011、難波ら 2011、村井 2002、保正 2000、渡部 1995)。一方、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。</p> <p>そこで本研究では、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、主にロール・プレイングを用いて再構成された実習経験を中心的な学習資源とした省察的学習を提案する。また、実習事後指導の授業で本アプローチを実施・評価し、その学習効果及び運用課題について検討する。筆者自身が担当する平成 28 年度後期開講された相談援助演習Ⅴの履修者 50 名に対し、調査を実施した。受講生は各々ロール・プレイングを用いた実習場面の再構成を、グループごとに、本授業の各担当教員より体験した。ただし、ロール・プレイングが苦手などの理由で実施したくない受講生においては、代わりに、インシデント記述による再構成を行うようにした。その後、ロール・プレイングを用いた実習場面の再構成にどのように参加したかについて問うた質問項目 3 つ(はい、いいえの二者択一)、ロール・プレイングを用いた実習場面の再構成を体験したことに関する、筆者が独自に作成した質問項目 4 つ(5: あてはまる、4: だいたいあてはまる、3: どちらともいえない、2: あまりあてはまらない、1: あてはまらない、の 5 段階評定)、自由記述、ARCS 授業評価シート(4 要因 16 項目からなり、SD 法による 1 から 9 の 9 段階評定)、学生自身の属性等に関する質問項目によって、構成された質問紙に記入を求めた。また、再構成の実施後、本授業の評価対象となるレポートとして、本授業で体験した「ロール・プレイングによる実習場面の再構成」(自分以外の他の学生のセッションも含む)を振り返ってみて、あなたが最も印象深く学んだと思われることについて、関連すると思われるソーシャルワーク上のキーワード(専門用語)を 3 つあげ、それぞれに 200 字以内での記述を求めた。これらの各受講生の 3 つの記述を、各教員は、筆者が独自に作成したルーブリック(0-4 点の範囲で、それぞれ 3 つの記述を評価する)をもとに、評価を行った。</p> <p>なお本研究は、本学の研究倫理委員会により承認を得た。</p>	

## 2. 研究の成果

受講者 50 名に対して、欠損値が見られた者を除いた、41 名 (82.0%) を解析の対象とした。41 名中、37 名 (90.2%) はロール・プレイングを体験した。

### ロール・プレイングを用いた実習場面の再構成を体験して、何らかの気づきがあったかどうかに関する質問項目

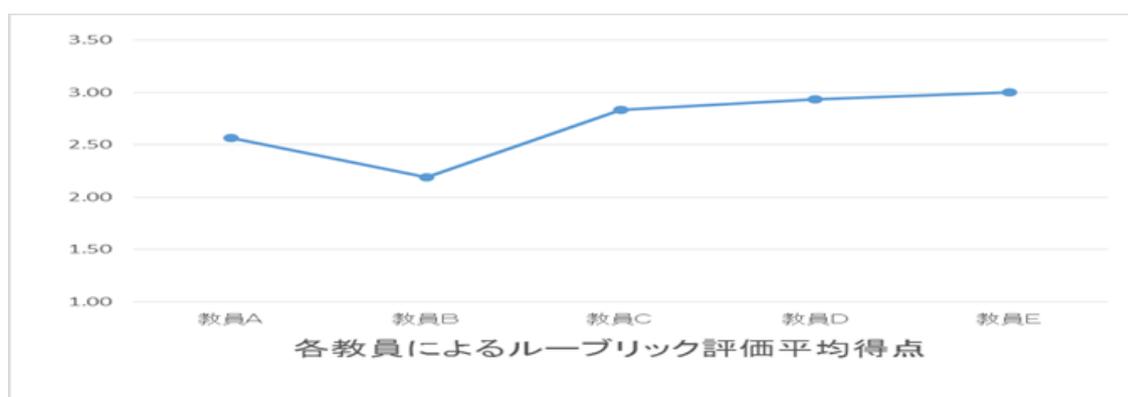
	度数	最小値	最大値	平均値	標準偏差
Q201本授業に参加してみて、何らかの気づきがあった。	41	4	5	4.49	0.51
Q202自分自身の前提(価値観、ものの見方、偏見)に気づいた。	41	4	5	4.32	0.47
Q203自分が自分自身のことをどうとらえているのか、はっきりした。	41	2	5	3.63	0.70
Q204自分自身の未完了な問題(自分自身が抱えている個人的な問題)に気づいた。	41	3	5	4.02	0.65

ロール・プレイングを用いた実習場面の再構成を体験したことに関する質問項目においては、「Q201 本授業に参加してみて、何らかの気づきがあった」の平均値が 4.49 ( $\pm 0.51$ )、「Q202 自分自身の前提(価値観、ものの見方、偏見)に気づいた」の平均値が 4.32 ( $\pm 0.47$ )、「Q203 自分が自分自身のことをどうとらえているのか、はっきりした」の平均値が 3.63 ( $\pm 0.70$ )、「Q204 自分自身の未完了な問題(自分自身が抱えている個人的な問題)に気づいた」の平均値が 4.02 ( $\pm 0.65$ )であり、Q203を除いた3つの項目の平均点は、相対的に見て得点が高いと思われる、よって受講生は、体験したことで何らかの気づきを獲得したことが示唆された。これら4つの項目を合わせた平均得点は、教員間によって差が見られた( $F(4)=3.63, P<.05$ )。

また、ARCSの平均得点の結果は、それぞれ、A注意: 6.93 ( $\pm 0.95$ )、R関連性: 7.21 ( $\pm 1.02$ )、C自信: 6.39 ( $\pm 1.09$ )、S満足感: 7.05 ( $\pm 1.04$ )であった。これらの平均得点においては教員間に差は見られなかった。

さらに、上記の気づきに関する4項目の平均値を算出した値を従属変数、ARCSのそれぞれの平均得点を独立変数として重回帰分析(ステップワイズ法)を行ったところ、S満足感の $\beta$ の値が有意であった( $\beta=.44, p<.01$ )

5名による教員のレポート記述のルーブリック評価の平均得点は 2.72、標準偏差は $\pm 0.47$ であり、教員間において有意な差が見られた( $F(4)=5.34, P<.01$ )。



また、気づき4項目平均得点から、ルーブリック評価の平均得点へ正の影響が見られた( $R^2=0.19, F(1)=6.13, P<.05$   $\beta=0.37, p<.05$ )。

本演習によって得られた気づきが、自身の実習経験と既存知見との関連を求めたレポート評価に関連が見られたことから、本演習内での省察的学習が、受講生によるその記述に影響を与えていることが示唆され、本演習の学習効果を明示することができたと思われる。教員間の差、独自に作成したルーブリックの信頼性・妥当性の検討は、今後の課題である。

### 3. 研究成果の公表実績・予定（年月日、方法）

本報告は、29年9月3日に実施される日本社会福祉教育学会で学会発表を予定する。

## 平成 28 年度(2016 年) 研究概要

研究所・部門	プロジェクト研究 採択研究
研究課題名	ロール・プレイングを用いた実習場面の再構成に基づく省察的学習
研究代表者	大山博幸
研究期間	平成 28 年 5 月 1 日 ~ 平成 29 年 3 月 31 日
共同研究者	

## 1. 研究成果取組状況

## (1) 国内外の学会発表

状況	発表者, 発表課題, 学会誌名, 発表年月日, 発表場所	招待講演
発表済	大山博幸, ロール・プレイングを用いた実習場面再構成からソーシャルワーク知見の獲得を目指す授業デザイン~複数の担当教員による実習後の相談援助演習を対象に~, 日本社会福祉教育学会, 平成 29 年 9 月 3 日, 龍谷大学	
発表予定		

## (2) 雑誌論文(学内紀要含む)

状況	発表者, 発表課題, 学会誌名, 発表年月日, 発表場所	査読有無
投稿済		
投稿中 投稿予定	平成 30 年度に日本社会福祉教育学会に投稿予定	

(3) 図書等の出版

状況	発表者, 発表課題, 学会誌名, 発表年月日, 発表場所
出版済	
出版予定	

(4) シンポジウム・講演会等の開催

状況	主催者名・協賛社名等, 講演(発表タイトル), 実施年月日, 実施場所
開催済	
開催予定	

(5) 本研究に関連して本学経費以外に支援を得た補助金など

年度	機関・財団名, 事業名, 課題名