

教育事例

「ケースワーク演習」の指導内 —アイスブレイキングの有効性について—

加藤みち代 (信州短期大学)

The ice breaking on the effectiveness of casework in Exercise

Michiyo Katou (Shinshu Junior College)

Abstract: It is necessary to do the educations that the lecture, the maneuver, and the practice integrated in the training educational institution to train people who have the practice ability as a social welfare profession. Therefore the inventive idea of each teacher is demanded from class contents.

I consider what kind of influence I have on a class by taking in ice breaking in the introduction of the casework practice class.

Keywords: Ice breaking, Interview technique, Communications technique

I. はじめに

2007年の「社会福祉士及び介護福祉士法」の改正に伴い、養成機関ではカリキュラムを再編成し、2009年度から新カリキュラムがスタートした。社会福祉専門職として実践能力のある人材育成をねらいとする制度改正であり、その為には講義、演習、実習をいかにレベルアップし、統合した教育を行なっていくかが課題である。特に新カリキュラムでは、グループワーク、ロールプレイ等の演習時間が増え、学生主体の授業展開が求められているといえる。

本稿では、社会福祉士科目である社会福祉援助技術演習（新カリキュラム科目名：相談援助演習）のテーマの一つである「ケースワーク演習」の授業内容において、学生の集中力を高め、モチベーションを上げるために授業最初に取り入れている「アイスブレイキング」の実践報告をすることで、演習授業全体に及ぼす影響について考察する。

II. 授業目標と授業計画

1. 社会福祉援助技術演習の概要

(1) 授業目標

社会福祉の専門援助技術を、社会福祉の実践現場において応用しうる能力とするために、具体的な事例や援助

現場を想定した実技指導（ロールプレイ）を中心

とする演習形態により、社会福祉援助技術に関する講義および配属実習と関連させながら、個別指導と集団指導を通して習得することを目的とする。

(2) 科目の構成

社会福祉士養成校であるA大学では、社会福祉援助技術演習を3年次に配置している。講義、演習、実習で構成されており、3年次前期に小クラスによるケースワーク演習とグループワーク演習を各7回、全体での視聴覚授業を1回の全15回のオムニバスで構成されている。3年生を20名前後の小クラスに分け、筆者はケースワーク演習を2クール担当している。理論は講義で学ぶので、ケースワーク演習では、面接技法・コミュニケーション技法のロールプレイ中心に授業が組み立てられている。いかに実践に結びついた授業が展開できるのかを常に頭に置き演習に取り組んできた。

2. ケースワーク演習授業計画

(1) 授業目標

援助現場を想定したロールプレイを行うことにより社会福祉援助技術の基礎となる面接技術を学習し、現場において応用しうる能力を身につける。

(2) 授業概要

ケースワークとはワーカーがクライアントに直接働きかける行為であり、そこには意志疎通という相互作用が不可欠である。人間関係を形成する基本的な技術である

面接技術を習得するために、学生全員にワーカー役・クライアント役の両方の役を演じてもらう。そして、より現場に近い内容とするため、場面設定の工夫、記録の取り方等にも力を入れたい。ワーカー役はコミュニケーションをとるために面接技法をどのように使うかの目標設定をする。また、クライアント役はどのような気持ちで臨むか、求めるのかという目標設定をして演じること。観察者は面接場面を客観的に観察しながら、自分がワーカーならどのような態度で、どのような質問をするかと考えながら面接記録を記入すること。

(3) 授業計画

第1回

- ・授業の方法・進め方について
- ・アイスブレイキング「自己紹介」
- ・演習「自己理解・他者理解」
- ・本日の振り返り

第2回

- ・アイスブレイキング「バースデーチェーン」
- ・ミニ講義……援助者に望まれる態度（バイステックの7原則）・面接技法
- ・シナリオロールプレイ「相づち・繰り返し・要約・質問等」
- ・本日の振り返り

第3回

- ・アイスブレイキング「面接技法ビンゴゲーム」
- ・シナリオロールプレイ「悪い事例・良い事例」
- ・グループ討議・発表
- ・本日の振り返り

【宿題】 次回の演習で使う事例を各自用意する。(記入用紙配布)

第4回

- ・アイスブレイキング「図形伝達ゲーム」
- ・ケースワーク演習……4～5人のグループを作り、ワーカー・クライアント・観察者を役割交替しながら演じる(ロールプレイ時間は5分から7分程度)。場面設定は各自が用意した事例を用いる。観察者は面接記録を記入する。
- ・本日の振り返り

第5回

- ・アイスブレイキング「折鶴早折ゲーム」
- ・グループでロールプレイ発表準備(シナリオ作成・リハーサル)
- ・本日の振り返り

第6回

- ・アイスブレイキング「ジェスチャーゲーム」
- ・グループごとの発表
- ・本日の振り返り

第7回

- ・アイスブレイキング「1分間ゲーム」
- ・グループごとの発表
- ・本日の振り返り
- ・まとめ
- ・授業に関するアンケート

(4) 授業展開

第1回授業では、名誉・愛・お金・学歴・健康・誠実の言葉に対して大切と思う順に番号をつける。まず、個人作業をした後グループ討議しグループの順位をつける。この演習によって自分の価値観を知り、自己理解・他者理解を深める。2回目はケースワークに必要な面接技法をシナリオロールプレイで学び、3回目で具体的な面接場面をシナリオを用いてロールプレイする。その場合、同じ面接場面の良い面接、悪い面接を演じ、比較検討する。4回、5回で各自持ち寄った事例をグループで出し合い、グループ内でクライアント役、ケースワーカー役、観察者役を交替で演じ、その中から1つの事例を選びシナリオを作成し、ロールプレイの練習をする。グループで全体発表用の事例を決める際、児童・障害者・高齢者・精神保健等の事例に分散するよう教員のほうで調整する。6回、7回でグループごとの全体発表を行なう。各グループ発表後、発表したグループ学生、見学していた学生双方より意見・感想を発表しあう。ここでは、時間をかけ実際の面接場面がイメージできるよう丁寧に解説し、面接技法についてより学生の理解が深まるよう心掛けている。

3. アイスブレイキングの効果

(1) アイスブレイキングとは

アイスブレイキングとは、直訳すると「氷を砕く」という意味で、学習(特に参加、体験による演習など)を始めるにあたって、学習者間にある緊張や懸念を取り除き、心をほぐすねらいを持った導入のアクティビティのことをいう。ゲームやレクリエーション的な演習であるが、授業の導入部分に短時間実施することで、不安や緊張をほぐし、集中力が高まり授業テーマへのレディネス(学習準備性)やモチベーションを高めることができる。

(2) アイスブレイキングの内容

ケースワーク演習では、本題に入る前にこのアイスブレイキングを効果的に活用し、モチベーションを高めスムーズに本題に入れるよう工夫した。以下、第2回～第6回授業のアイスブレイキングの演習内容を示す。

第2回 パースデーチェーン

誕生日順に円になるように並ぶ演習。その際、いっさい声を出してはいけない。身振り、手振りだけで相手とコミュニケーションを図り、クラス全員が正しい位置に立てるようにする。会話をせず誕生日順に並ぶという簡単な演習だが、「自分の位置を決める」ためには必ず他者との関係を把握する必要があり、「自分」を知った上で、そのことを他者に知ってもらうことが必要である。自分の行動を他者と比較することで、自己理解、他者理解を深められる。また、声を出さないというルールの下で、会話によらない非言語的コミュニケーションの難しさを体感する。時々、立ち位置を間違える学生がいるが、相手の表現を思い込みや早とちりしてフィードバックするという確認行為をしていない場合がある。その際、コミュニケーションとは、自分の思いや考えを相手に表現し、相手が理解してくれたか確認する行動が必要になることを教員が説明する。

15分ほどの演習であるが、本題の面接技法に入る導入に行なうことで、本題への学習準備ができる。また、教室内を歩くことで体を動かすのでリラックスでき、アクシデントでの笑いもおこり、集団全体が和んだ雰囲気となる。その後、1月生まれの人から4～5人で区切り4グループに分ける。誕生日が近いということで親近感が生まれ、その後のグループワークも良い雰囲気が作れる。

第3回 面接技法ビンゴゲーム

4～5人のグループを4グループ作る。各テーブルに3×3マスの用紙を配付する。全部で用紙には9マスあり、グループでそこにコミュニケーション技法（促しの技法・くり返しの技法・解釈の技法・要約の技法・保証の技法・質問の技法・対決の技法）とバイステックの7原則（個別化の原則・意図的な感情表出の原則・制御された情緒関与の原則・受容の原則・非審判的態度の原則・自己決定の原則・秘密保持の原則）の中から9単語を自由に記入してもらう。その後、教員が技法・原則が書かれた14枚のカードを学生にひかせビンゴゲームをする。前回授業で学んでいるのでカードをひいた学生のグループでその用語の説明をさせる。本題の面接場面のロールプレイに入る導入としてこの演習をやると、前回

授業で学んだ面接技法の復習になる。また、グループ競争することでゲーム感覚の楽しさがあり、メンバー同士の絆が深まり、その後のロールプレイにスムーズに取り組める効果がある。

第4回 図形伝達ゲーム

1人の学生が前に出て、いっさい身振り・手振りを使わず、言葉のみで抽象的な図形を他の学生に伝える。聞き手側は相手の説明を正確に聞き取り、手元の紙に図形を描いていく。話す力、聞く力のトレーニングになる。

第5回 折鶴早折ゲーム

グループ対抗で制限時間内でいかに多く折鶴を折れるかを競うゲームである。これはある役所で職員採用試験に取り入れた課題であり、集団の中での協力、リーダーシップ、コミュニケーション能力をみるとのことであった。筆者はアイスブレイキング演習として3年前より行ってきたが、折鶴の折り方を知らない学生が毎年クラスの3分の1程度いることに驚いた。そのような学生がメンバーにいることも含め、どのように協力して折鶴を折るか観察していると、1から折り方を教えているグループ、最初の三角折りだけを担当させているグループ等、いろいろなやり方があり興味深かった。演習終了後、ある男子学生が折鶴を初めて折ってみて新鮮な感動を覚えた、と感想を述べていたが、絵を描いたり、折紙を折ったりといったアイスブレイキングも脳の活性化になると考える。

第6回 ジェスチャーゲーム

グループ対抗戦で、時間内にカードに書いてある言葉（動物、スポーツ、職業等）をメンバーが一人ずつジェスチャーで表現し、他のメンバーがその言葉を当てる。時間内にいかに多くの言葉を当てるかで競う。ユニークな表現があったり、珍回答があったり、恥ずかしそうに照れながら表現している学生がいたり、このゲームは笑いが多くとても盛り上がる演習である。終了後、学生はただ楽しかったで終わらないよう、教員のほうで人前で自己表現することの勇気や非言語的コミュニケーションの難しさ等、この演習の意図を説明し、本題へ繋げるための準備をさせる。

以上、アイスブレイキング演習の内容を説明したが、演習はただ面白い、楽しいだけでなく、その中でいかに本題に繋がる内容とし、学習準備ができるかを常に意識して取り組んでいる。

Ⅲ. 実践結果と考察

ケースワーク演習授業を担当して 10 年がたった。最初の数年はアイスブレイキングを行っておらず、簡単な社会情勢の話をしてすぐに本題の演習に入っていた。学生はきちんと与えられた課題演習に取り組んでいたもので筆者は、授業方法はこれで良いと考えていた。しかし、担当教員会議で各授業内容の情報交換をした際、ある教員からアイスブレイキングの紹介があり、学生の集中力が高まりクラスの雰囲気良くなるといった報告を聞いた。そこで、筆者もアイスブレイキングを授業の最初に入れてみることにした。その結果、学生達がリラックスしモチベーションが高まり、心身ともに活性化されグループ討議も活発になったと感じた。何より学生同士の人間関係が深まり和んだ雰囲気が教室を包み込んだ。

アイスブレイキングを行った時と行わなかった時の比較したデータはとっておらず、あくまで教員の主観的な受け止め方ではあるが、2009 年・2010 年と授業終了後学生に実施した授業全体に対する自由表記のアンケート結果からもアイスブレイキングの効果がみられると考える。以下、アンケート結果を示す。

- まず、ケースワーク演習についての意見としては、
- ・講義で学んだことを実際にロールプレイしてみて、現場での面接のイメージができた。
 - ・コミュニケーションをとるのが苦手だったが、クラスの学生と話せるようになり、コミュニケーション技術が磨けた。
 - ・将来の仕事について考える良いきっかけになった。
 - ・自分に足りないものが分かった。
 - ・自分の意見が言えるようになった。

以上の内容が多く学生の意見として述べられており、ケースワーク演習授業の目標である「現場において応用しうる面接技法の習得」について、学生の個人差はあるが、基本的なレベルの達成はできたのではないかと考える。

次に、アイスブレイキングに関しては、「クラスの皆と距離が近づき親しくなった」「1 限の授業で頭が働かず眠かったが、アイスブレイキングで目が覚めて、脳が活性化した」「新しいクラスでなじんでいなかったが、アイスブレイキングを通してクラスの皆と話ができて仲良くなった」他に、「リラックスできた」「集中できた」「やる気が出た」といった意見が述べられていたが、一

番多い感想は「楽しかった」で、学生の 6 割程がアンケートに書いていた。今後、アイスブレイキングの効果について、科学的根拠が示せるようなアンケート方法を実施していく方向である。

また、要望意見としては、「時間が短くシナリオを作るのが大変だった」「ロールプレイの回数を増やしてほしい」「プレッシャーをかけないでほしい」「もう少し細かいところまで教えてほしい」といった意見があり、この科目は社会福祉援助技術論の講義科目で理論は学ぶので、ケースワーク演習では学生主体の演習に徹していたが、必要な理論のミニ講義を行ったり、講義科目の教員との情報交換をして授業を組み立てる必要があると考える。

大学の授業形態は、講義形式が多く学生主体の演習授業は少ない。学生が自ら考え答えを導き出し、他者との価値観の違いを知ることで自分を見つめ直す場となる演習の授業は重要である。ケースワーク演習は、面接技法を習得するのはもちろん、演習を通して福祉専門職の資質とは何か、更には、一人の人間として自分はどのように生きていくのかまで考える機会となってくれたら良いと思う。その為には、学生が興味・関心を持ち受講して満足感が持てるような授業内容となるよう今後も模索していきたい。

Ⅳ. まとめ

実践能力のある社会福祉専門職を養成するために、教育機関に求められているものは何なのか。本稿では、「ケースワーク演習」の指導内容を報告することで考察した。筆者は演習授業の導入部にアイスブレイキングを取り入れることで、演習授業へのモチベーションが高められ、本題にスムーズに入っていけると考えている。また、アイスブレイキングには、コミュニケーション能力を高める効果もあると考える。今後も、社会福祉専門職の実践能力の向上に繋がるような授業となるよう創意工夫して、授業内容の改善に取り組んでいきたいと考える。

[投稿 22 年 12 月 17 日、受理 23 年 1 月 31 日]

〔参考文献〕

- 1) 対人援助実践研究会 HEART 編「対人援助ワークブック」久美(株)、2003