

チーム援助に関する大学生を対象とした授業研究 — 小学生の不登校に関するシナリオロールプレイに焦点をあてて —

樽木靖夫¹⁾ 高田麻美²⁾ 榊原健太郎³⁾ 福田八重²⁾

¹⁾千葉大学・教育学部 ²⁾帝京科学大学・教職センター
³⁾帝京科学大学・総合教育センター

A Lesson Study for University Students on Helping Behavior by the Team — Focusing on the Scenario Role Playing about the School Refusal in Elementary School —

TARUKI Yasuo¹⁾ TAKADA Asami²⁾
SAKAKIBARA Kentaro³⁾ FUKUDA Yae²⁾

¹⁾Faculty of Education, Chiba University, Japan
²⁾Center for Teacher Development, Teikyo University of Science, Japan
³⁾Center for Fundamental Education, Teikyo University of Science, Japan

小学生の不登校に対するチーム援助を扱った演習においてシナリオロールプレイを導入した。本稿は、この演習における大学生の学びについて授業研究を行った。その結果、援助者の役割およびコンサルテーションのポイントについて学ばれていた。学びの内容をKJ法により構造化した考察から、学年主任：コーディネーターの役割への言及が多かった。経験のない役割についての理解にはシナリオの準備が効果的と考えられる。コンサルテーションのポイントに関して、講義で授業者が重要性を指摘した点を中心に、学習者による体験的な学びがみられた。さらに、本事例に特有な、保護者の子ども理解とその修正への提案は、学習者が当事者性を基に学んだと考えられる。これに沿って、保護者へのサポートの必要性も学習者によって学ばれ、シナリオ修正の必要性が授業者にもたらされた。

キーワード：授業研究 (lesson study) チーム援助 (helping behavior by the team)
コンサルテーション (consultation) 不登校 (school refusal)
シナリオロールプレイ (scenario role playing)

1. 問題と目的

1-1 不登校について

本研究は、小学生の不登校に対するチーム援助を扱った授業に関して、大学生の学びについての授業研究を目的としている。文部科学省 (2016) によれば、不登校にカウントされる、学校を30日以上欠席した児童生徒数は122,897人であることが報告されている。学校における不登校の問題に関連して、「現在長期間学校を休んでいる児童生徒の状況等に関する調査結果とその対応について」の通知も出されている (文部科学省, 2004)。その通知では、休んでいる児童生徒への対応を学級担任のみに任せるのではなく、生徒指導担当教員、養護教諭、スクールカウンセラー、相談員等、当該児童生徒と関わりを持てる者などにより、学校として組織的な対応を行うこと。その際、保護者、地域や関連機関を交えた対応も示唆されている。文部科学省 (2015) は、生徒指導上の課題や特別支援教育など、学校が抱える課題に教員だけで対応するのは質的にも量的にも難しくなっている

ため、教職員が心理や福祉などの専門家や関係機関、地域と連携し、チームとして課題解決に取り組む体制を整備する必要があるとしている。

一方、学校心理学では、援助に関する学問的な観点より、児童生徒の援助ニーズの大きさによる三段階の援助サービスの枠組みを提案している (石隈, 1999)。すなわち、すべての児童生徒に情報を提供し指導するガイダンスなどを対象とした一次的援助サービス、登校渋りや学習意欲の低下などの一部の児童生徒を対象とした二次的援助サービス、不登校・いじめ・非行・発達障害などの特別の児童生徒を対象とした三次的援助サービスである。そこでは、不登校などの三次的援助サービスには、学級担任や保護者など、直接、児童生徒に関わる援助者だけでは限界があるため、援助の継続や援助者自身の抱え込む負担軽減の観点より、当該児童生徒に関わる援助者によるチームでの援助が推奨されている。

大学での学校心理学の授業で、演習として、不登校の小学生についてのチーム援助の事例を体験させることを考えた。小・中・高等学校に勤務する教員であれば、石隈・田村 (2003) で推奨されているように、状況を設定した上で役割分担をするとロールプレイが可能であるが、教職経験の無い学部生ではその展開は難しい。チームのメンバーがその役割に応じてどのように発言するかの経

連絡先著者：樽木靖夫 Email : aeka5441@chiba-u.jp
Corresponding Author :
TARUKI Yasuo Email : aeka5441@chiba-u.jp

験が無いためである。具体的には、学年主任や養護教諭がコンサルテーションでどのような役割を持っているのかは理解しにくいものと考えられる。そこで、シナリオを用いたロールプレイとしての実施を考えた。ここでいうコンサルテーションとは、「異なった専門性や役割をもつ者同士が子どもの問題状況について検討し今後の援助のあり方について話し合うプロセス（作戦会議）」をいう（石隈、1999）。

1-2 シナリオロールプレイについて

ロールプレイは役割演技法といわれ、現実にかかる場面を想定して、参加者に特定の役割を演じさせ、習得した技能を確認したり、そこで起きる課題に対する解決方法を考えさせる技法である。心理療法（例えば、Corsini, 1966）や教育（例えば、青野、1999；八巻、2004；戸嶋・藤原、2008）などで用いられている。ロールプレイを支える概念として、同時性、自発性、真実性の重要性が指摘されている（Corsini, 1966）。それによると次のように説明されている。同時性とは認知、感情と行動の要素が同時に発生し、その相互作用の結果を体験することである。自発性とは強制されない自分の内から生まれる行動である。真実性とはロールプレイが単なるお芝居ではなく現実的な場面になることである。戸嶋・藤原（2008）はこの考えを参照し国語科における対話劇学習を対象として、自発的に伝えようとし同時に多くのことを考え、真実の自分らしいやり方で語りかけることを重視している。戸嶋・藤原（2008）でいわれる真実性は自分の問題として捉えることを重視しており、真実性であるよりも当事者性と捉えられる。そこで、本研究ではこれらの考え方を参考に、学習者の学びについての検討という目的に沿って、同時に多くのことを考えることを同時性、役割について自発的に認識し活動することを自発性、そこで起きている課題に対する自分らしい注目の仕方を当事者性と捉えることとする。すなわち、本研究でのロールプレイによる学びについて同時性、自発性、当事者性の観点で考察する。

台（2003）によれば、読み物を手がかりにしたロールプレイはウォーミングアップ段階で取り上げられることがあり、読み物の中の対話部分を子ども自身が役をとって読むこともある。体を動かしてのロールプレイに抵抗感を持つ子どもにも実施しやすいとされており、このようなシナリオのあるロールプレイはシナリオロールプレイといわれている。シナリオロールプレイを教育場面に適応した報告もある（青野、1999；八巻、2004）。

青野（1999）は、道徳の授業でいじめ解決への対応を学習させるために、シナリオロールプレイによる授業を中学3年生35名を対象に実施した。授業後の調査で、いじめにあった人の気持ちを4件法で「感じた」「やや感じた」を選択した生徒が35名中26名であり、思考だけの学習ではなく体験による学習として効果的であることを報告している。また、八巻（2004）は、小学5年生の学級を対象に、相手に優しい声かけで自己主張することを学ばせる目的でシナリオロールプレイによる授業を実施した。シナリオは友だちとのやりとり場面で正しいことを伝えているが、言葉が攻撃的な場合を想定したものを

用いた。その結果、日常的に強い口調で攻めるように自己主張するX君が自分の考えを認めてもらいたいと思ってそうしていたこと、自分にとって正しくても相手にはきついことが理解できたという学びがみられた。この授業後、X君の友だちとの関わりが望ましいものに変化したことも報告されている。以上のように、教育場面で、体験的な学習にシナリオロールプレイの活用が有効であることが示唆される。

本研究で導入を考えているシナリオロールプレイでは、複数の役割が同時に参加する場面を設定することで同時的な学びを引き起こすことができ、想像しにくい役割の理解にシナリオのあることが利点になると考えられる。しかしながら、シナリオのでき具合により当事者性や自発性に影響することも予想される。そのため、単なるセリフの読み合わせにしないために、シナリオのでき具合以外でも役割への自発性を高める工夫も必要になると考えられる。

1-3 大学生を対象とした授業研究

ここでは、大学生を対象とした授業研究、大学生を対象とした不登校に関する授業、大学生を対象とした授業へのロールプレイの導入に関連する先行研究を検討する。

佐藤（2013）は個別の授業を対象とした授業研究において、授業課程のどこで学びが成立したのか、子どもが何を学んだのかについてのリフレクションに重点を置く必要性を指摘している。授業評価アンケートでの学生の自由記述（釜賀、2015）、毎回の授業での学生からのコメント用紙を授業改善に活用する試みもあるが（河野、2013；織田、1991）、これらは個別の授業の在り方よりも、一連の授業への学生の取り組みや機器利用など授業方法の改善に焦点をあてている。

須田（2015）は大学生を対象とした授業でのコメント用紙に綴られる自由記述を検討した九つの研究を整理している。これによると、時系列的な学びの変容を検討した研究がほとんどであるが、時系列的な検討に分類されない質的なテグリー分析を用いた研究でも、単純な授業内容の記述か自分なりの解釈を加えているかといったカテゴリーでの検討に留まっている。そして、大学でも小・中学校のように、授業のプロセスにまで踏み込んで授業における相互作用や学びそのものに注目した授業研究の必要性を指摘している。

相模（2006）は、大学での少人数授業を対象とした質的な授業研究を行った。13回分の授業について、14名の受講生を対象に「授業を受けて役にたったこと」「授業を受けて改善して欲しいところ」「授業の感想」の課題についてそれぞれ自由記述を求め、課題ごとにKJ法により検討した。その結果、講義的側面と実習的側面の評価が授業の感想に影響するという、授業を評価する要因を検討することができた。授業評価をKJ法により構造化できている点が参考になるが、個別の授業を対象とした検討では無いため、授業内容の事実と役に立つ・楽しいといった感想でしか検討できていない。相模（2007）でも同様な観点で、大学院生を対象した「家族心理学」の授業評価について検討した。相模（2006）と同様な結果であるが、授業内でロールプレイが実施されたことが、

授業理解や授業の改善で高く評価されていることが参考になる。この授業でロールプレイは積極的に位置づけられてはいないが、体験的な学びの重要性を示唆していると捉えられる。

樽木・福田・高田（2015）は、いじめを対象とした大学での個別の授業についてKJ法による授業研究を行った。その結果、子どもを理解する立場から、いじめの存在自体を認めながらもそれを止められることが学ばれていた。この研究ではKJ法による構造化した学びとともに、授業の文脈に基づく学習者個人の学びについても検討されていることが参考になる。

また、大学生を対象とした不登校に関する学びについて、藤田・加藤（2012）によれば、不登校経験、他校中退経験、怠学傾向、引きこもり経験、発達障害などを含む高校生に、大学生が授業の中で一对一の指導補助を行った。こうした試みを通じて、理解の遅れている生徒に対する大学生の一对一の指導と並んで、生徒同士の教え合いが学習を進める上で重要な契機となっていた。これは大学生による指導補助の対象とした国語の授業で、大学生から高校教師へのフィードバックが活かされ、作業的要素を加えるなどの授業改善のプロセスを経たことに基づいている。個別の授業内容を検討した研究ではないが、大学生によるフィードバックを高校での授業改善に活用できている点が参考になる。

そして、大学生を対象とした授業へのロールプレイの導入について、北浦・野口・丸山・中村（2009）はプロジェクトマネジメント教育の授業を対象に検討した。その授業にはプロジェクトを構成する各活動の計画立案、日程表の作成、および進捗管理などの内容が含まれていた。その結果、ロールプレイへの参加者の定期試験の得点は未参加者の1.8～2.2倍であり、実践力向上や将来の職業像の想像についての質問項目にも肯定的に回答していた。面高・柴山（2008）では、大学生10名を対象に対人関係や自己表現を見直す8セッションのロールプレイを実施し、社会的スキルと自己効力感を高める効果がみられた。この研究ではセッションのプロセスも検討されており、ロールプレイで演じられた事実、そのときの気持ち、振り返り時の感想が記述されている。これらはセッションの内容を押しあてての役に立つが、学習者の学びに焦点をあてたものではない。このようにロールプレイを授業に導入する効果は検討されたが、個別の授業に対する学習者の学びや授業者の気づきについては検討されていない。

以上のように、大学教育での個別の授業を対象とした授業研究は少なく、先行研究でも複数回の授業を行った結果、効果がみられたことを報告するに留まっている。小・中・高等学校で実施されているような、個別の授業について学習者の学びや授業者の気づきを検討したものではない。個別の授業について学習者の学びや授業者の気づきを検討することで、学校心理学でいわれるすべての大学生を対象とした一次的援助サービスに有益な知見を提供できると考えている。

1-4 研究の目的

本研究は、大学での個別の授業に対する学習者の学び

や授業者の気づきについて検討することを目的としている。ここで対象とした授業は、小学生の不登校におけるチーム援助に関するものである。具体的には、コンサルテーションの場面を想定したシナリオロールプレイによる演習である。

2. 方法

2-1 授業の参加者と資料収集の手続き

首都圏にあるY大学福祉系学部の学生96名を対象に、第一筆者が担当する「学校心理学」の科目で、上述したような演習の授業を対象とした。授業の終わりに15分程度で授業の感想について受講生に自由に記述させ、検討の資料とした。本授業は2015年1月に実施した。

2-2 授業の構成

学校心理学の一連の授業では以下の①から③について講義を行い、授業の終盤でチーム援助についての演習を行った。①学校において援助の対象となる事例（不登校、いじめ、非行）について紹介した。②危機から救い出す「救助」と子ども自身による課題解決に力を貸す「援助」の違いを解説した。③学校心理学の基礎的な概念として、援助ニーズの違いによる三段階の援助サービスの考え、異なる専門性をもつ援助者が平等な立場で子どもの援助について話し合うコンサルテーション、その中で必要な連携、ツールとして活用可能な援助シートについて解説した。演習には、コンサルテーションの場面を想定したシナリオロールプレイを実施した。ロールプレイを導入する目的は、コンサルテーションのポイントについて体験的に学ぶことである。

ロールプレイのシナリオは、石隈・田村（2003）による「ナツコの保健室登校に関する援助」を参考に、第一筆者が書き下ろした。その概要は、進級直後から欠席が目立つ小学6年生のナツコに対し、担任は丁寧に対応していたが、保護者は学校に原因があると考えていた。しばらく、保健室登校で様子をみだが、「保健室へ行けるなら教室へ行けるはずだ」と保護者に催促され、ナツコは保健室登校さえもできない状況になった。そこで、学年主任をコーディネーターとして、保護者・担任・養護教諭・学年主任によるコンサルテーションの場面をシナリオにした。ここでのコーディネーターとは、学校内外の援助資源を調整しながらチームを形成し援助活動をすすめる調整役を指す。複数の役割が同時に参加する場面を設定することで同時的な学びを引き起こすことができ、想像しにくい役割（例えば、学年主任や養護教諭）の理解にシナリオロールプレイは利点があると考えた。

この演習を単なるセリフの読み合わせにせず、役割への自発性を高める工夫として、次のような課題を設定した。まず、グループでの役割分担後に、個人でシナリオを読んでから、担当する役の援助案をセリフにまとめさせた。次に、コンサルテーションの最後の場面で、それぞれの役から自分で行おうとしている今後の援助案を発言するようにした。コンサルテーションにおいて、援助者自身が自分の援助について発言する方法は、中学校教員であった第一筆者が実際に用いていた方法である。援

助は他者から強制されるものではないと考えた上で、自発的な援助につながることを意図した工夫である。

演習課題の説明、グループ決め、グループでの役割決め、担当する役の援助案をセリフにまとめる作業で40分、シナリオロールプレイとその後のグループでの振り返りに35分、授業の感想についての自由記述に15分程度の時間を費やした。

2-3 分析の方法

冒頭に掲げた目的に迫るために、学習者の視点からの学びを構造化して検討することとした。そのため、収集された学生の自由記述より、その意味内容が判断できる最小単位に分けたカードを作成した。作成したカードは407枚となった。KJ法を参考にカードをいくつかのグループにまとめ、それぞれのグループに見出しをつけた。この検討を学校心理学の専門家1名、教育学の専門家2名、哲学の専門家1名の計4名で協議しながら行った。グループ構成の判断に迷うカードは、学生の自由記述全文に戻り、その意図について4名で協議して判断した。その後、構成したグループを用いて、本授業で注目している援助者の役割の理解とコンサルテーションのポイントに関する学びについて4名で検討した。さらに、授業の文脈に基づく学習者の学びについて検討するために、自由記述を意味のまとまりによる分解をせずに、個人の記述のままでの検討も重ねた。

3. 結果と考察

3-1 グループの構成

検討の結果、19の小グループ構成で捉え、さらに、それらを構造化して4の大グループ構成とした。表1にそのグループ名とその代表的な記述例を示した。

大グループ〈役割について〉は6の小グループ「担当した役割」「役割への意見(学年主任:コーディネーター)」「役割への意見(養護教諭)」「役割への意見(担任)」「役割への意見(保護者)」「役割への意見(ナツコの保護者)」で構成した。

大グループ〈ロールプレイを通した学び〉は8の小グループ「ロールプレイを通した学び(シナリオへの要望・意見)」「ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「連携」)」「ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「援助者のサポート」)」「ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「援助シートの活用」)」「ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「保護者の子ども理解とその修正への提案」)」「ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「援助者相互の専門性の理解」)」「ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「子どもへの寄り添い」)」「ロールプレイを通した学び(全般的な学び)」で構成した。

大グループ〈チーム援助の理解〉は3の小グループ「チーム援助の概念的理解」「チーム援助の肯定的理解」「チーム援助の難しさ・困難性」で構成した。

大グループ〈授業の感想や体験談〉は2の小グループ

「授業の感想」「体験談」で構成した。次に、それぞれの大グループを構成する小グループについて検討する。

3-2 大グループ〈役割について〉を構成する小グループ

(1) 担当した役割

「今回のシナリオロールプレイで担任の役をやった」「私の担当は養護教諭だった」など、具体的に担当した役割の記述で構成した。

(2) 役割への意見(学年主任:コーディネーター)

「学年主任(コーディネーター)は、セリフではみんなの話をうまくまとめて、結論や援助方針などを導き出していました」「だが、このような話し合いを行う場面において、学年主任は問題の把握・まとめ、さらには話を進めていく問題提示によるスムーズな進行を行うのに、とても重要な役割であり、援助案につなげる大切な役割であるのかなと思った」「そのうえ、学年主任は他の3人のそれぞれの役割を把握し、全体のサポート役をしていかなければならないことに気づいた」「学年主任の役をやった。『自分の役の援助のまとめ』でナツコに対し、何ができるのかなかなかまとめあげることができなかった」「学年主任は、間接的な援助、担任や保護者についての援助をするべきであると感じた」など、コーディネーターを務めた学年主任についての記述で構成した。学習者にとって学年主任の役割は想像しにくいものであったようで、その記述数も多かった。

(3) 役割への意見(養護教諭)

「養護教諭はケガ人を扱うだけでなく、ナツコさんのような生徒の援助も前向きに行っていることを初めて知りました」「私が小学校などで思っていた養護教諭のイメージとはだいぶ異なり、すばらしい職業だと改めて思った」「ナツコさんへの援助は担任と保護者が大きなカギとなると感じました。そのバックアップとしての養護教諭の存在という形が見えてきました」「養護教諭の人の役割は、当事者であるナツコさんを温かく見守り続け、心の拠り所になることであると思った」「養護教諭の先生がナツコと親しくなっており、いろんな情報を持っているのですごく頼もしく感じた」など、養護教諭の役割についての記述で構成した。学習者は養護教諭の役割をけがや疾病の応急処置にあたる人と捉えていたようであったが、重要な援助者としての役割も学んでいた。

(4) 役割への意見(担任)

「学級の担任であるからある程度は仕方のないことなのかもしれないが、負担が大き過ぎるのではないかと感じた」「私は学級担任役をやったのですが、健康、進路、学習、交友面、どの部分においても担任の先生は援助を行う必要があります、驚きました」「学級担任が、グループ学習や体育でトモエさんとペアになっていたときに、ナツコさんに対して嫌な顔をするのは誤解だと見抜いたのは、普段から生徒をよく観察している成果であると思った」など、担任の役割についての記述で構成した。学習者は援助者としての担任の果たす役割の多さやアセスメントの的確さについて学んでいた。本研究でいうアセスメントとは、心理テストも含めて情報の収集、児童生徒理解と捉えている。

(5) 役割への意見 (保護者)

「保護者は、学校での子どもの様子が分かりにくいという点が大きな不安材料になるのではないかと私は思う」「学校でのサポートはもちろん大切だが、やはり『小学生』という年齢を考えると、家庭での対応や接し方が心に最も大きな影響を与えらると思う」「また、保護者には圧倒的に理解が足りませんでした、不登校や精神の問題についてはまだ偏見が根強いので、このような対応をしてしまう保護者は多いのではないのでしょうか」「学校で生じてしまう人間関係の疲弊を癒せるような家庭環境を築くことが重要」など、一般に保護者として担うことが期待されている役割による記述で構成した。

(6) 役割への意見 (ナツコの保護者)

「自分の考えや教育方針を押しつけるばかりで、本当のナツコの思いに近づくことができていなかった保護者に疑問を多少感じつつ読んでいました」「私は保護者役をやったが、母親は他の子や兄弟と同じことをしていないナツコさんと同じ所へ戻すのに必死でナツコを追いつめている」「親からすれば『なんで自分の子供は学校に通えないだろうか！他の子は当たり前のようにやっているのに！』とってしまう」など、本事例のナツコの保護者特有の特徴やナツコの保護者への同情などの記述で構成した。

3-3 大グループ〈ロールプレイを通した学び〉を構成する小グループ

(1) ロールプレイを通した学び(シナリオへの要望・意見)

「保健室をナツコの居心地の良いものにする、という話が出ていたが、ナツコにとってそれは安心できる場所が出来た良い面がある反面、教室に戻ろうという思いを消してしまうような悪い面があるように感じた」「学級へ戻る解決の切り口は、ナツコさんの夢である絵本作家に関しては詩などでかかわること、トモエさんへの誤解をとき、接触できる機会をつくる、ぐらしか目立っているからかも知れないが、本当はこんなに話がうまく進むものではないと感じた」「シナリオロールプレイの話し合いの中で、保護者の聞き分けがよすぎると特に感じました」など、本事例のシナリオへの違和感などの記述で構成した。画期的な援助方法ではないことに、学習者は援助について、「魔法の杖 (石隈, 1999)」のような幻想を抱いているのかと思われる記述もみられた。

(2) ロールプレイを通した学び (コンサルテーションのポイントとしての「連携」)

「プリントでは役割が明記されており、それぞれの立場で分かることを発言していたので、進め易かったが、それにより改めて連携の大切さをひしひしと感じた」「シナリオロールプレイをやって、誰か一人に役割を全て任せるのではなく、養護教諭や保護者など援助を受ける生徒に関わっている人が役割を分担し協力することで援助が成立していると思った」「ロールプレイを実際に行ってみて、保護者も含めた先生同士の連携の大事さを知った」など、コンサルテーションのポイントとなる連携の重要性への学びを示す記述で構成した。

(3) ロールプレイを通した学び (コンサルテーションのポイントとしての「援助者のサポート」)

「そして、保護者の気持ちも十分わかるけど、それゆえに、母が家庭内で悩んでいないかなど、保護者のサポートにも配慮できたらよいのではないかと思います」「そういった辛さや苦しみが和らいで、それぞれまた『良い援助』ができるよう、援助者のサポートにも気を配ることが大切なんだと思いました」「学校生活についてよく知っている先生たちが保護者に伝えてあげることで安心できると思う」など、コンサルテーションのポイントとなる保護者へのサポートの重要性への学びを示す記述で構成した。ここでは、担任へのサポートについての学びはみられなかった。現場教師を対象としたシナリオのないロールプレイでは担任へのサポートとしての利点が話題になるが、本授業で用いたシナリオでは、担任のサポートといった観点が弱かったのかも知れない。

(4) ロールプレイを通した学び (コンサルテーションのポイントとしての「援助シートの活用」)

「進路面や健康面など、各分野？で、誰が、いつまでに、何をするのか、そして、全体としての目標方針を明確にすることの大切さを実感しました」「援助シートを用いて、できていること、足りないこと等、視覚化できるのは良い方法だと思った」など、コンサルテーションで用いたチーム援助シートについての記述で構成した。

(5) ロールプレイを通した学び (コンサルテーションのポイントとしての「保護者の子ども理解とその修正への提案」)

「保護者のこだわりと学校の意向と児童の想いの中で、どうやって折り合いをつけていくかが重要になってくるのではないかと思います」「しかし、ナツコの場合、自分の気持ちがうまく伝えられないので、このチーム援助を通して、親が知らなかったナツコの良い面、ナツコ自身に目を向けられることができたので、良いものだった」「この話し合いを通して、母親の前向きな理解を得られたことが収穫の一つであった」など、教師たちとのコンサルテーションで、ナツコの保護者がイラショナルビリーフ (非合理的な思い込み) の修正に向かった記述で構成した。本事例では、このようなグループカウンセリングの機能をコンサルテーションが果たしていることが一つの特徴として挙げられ、そのような機能についても学校が提供する立場にあると学ばれていることに注目できるであろう。

(6) ロールプレイを通した学び (コンサルテーションのポイントとしての「援助者相互の専門性の理解」)

「チーム援助をすることで、それぞれの立場や関わりから必要とされている部分 (こと) が分かりやすく、浮かび上がってくるのだと思う」「また、それぞれが、それぞれの視点で物事を見ていることを理解して、それをひとつにまとめた上で、それぞれの役割から『出来ること』を考えていく必要があることがわかりました」「チーム内で平等な立場にするということは難しい事なのではないかと考えた」「保護者が自分は下の立場と感じそう」など、コンサルテーションのポイントとなる援助者相互の専門性の違いや平等な関係に関する記述で構成した。しかしながら、この平等な関係への難しさに関する記述

表1 グループ名とその記述例(その1)

<p>グループ名とその記述例(全407枚)</p>
<p>1. 役割について(計172枚)</p> <p>(1) 担当した役割(小計19枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今回のシナリオロールプレイで担任の役をやった。 ・私の担当は養護教諭だった。 <p>(2) 役割への意見(学年主任:コーディネーター)(小計60枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学年主任(コーディネーター)は、セリフではみんなの話をうまくまとめて、結論や援助方針などを導き出していました。 ・だが、このような話し合いを行う場面において、学年主任は問題の把握・まとめ、さらには話を進めていく問題提示によるスムーズな進行を行うのに、とても重要な役割であり、援助案につなげる大切な役割であるのかなと思った。 ・そのうえ、学年主任は他の3人のそれぞれの役割を把握し、全体のサポート役をしていかなければならないことに気づいた。 ・学年主任の役をやった。「自分の役の援助のまとめ」でナツコに対し、何ができるのかなかなかまとめあげることができなかった。 ・学年主任は、間接的な援助、担任や保護者についての援助をするべきであると感じた。 <p>(3) 役割への意見(養護教諭)(小計25枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・養護教諭はケガ人を扱うだけでなく、ナツコさんのような生徒の援助も前向きに行っていることを初めて知りました。 ・私が小学校などで思っていた養護教諭のイメージとはだいぶ異なり、すばらしい職業だと改めて思った。 ・ナツコさんへの援助は担任と保護者が大きなカギとなると感じました。そのバックアップとしての養護教諭の存在という形が見えてきました。 ・養護教諭の人の役割は、当事者であるナツコさんを温かく見守り続け、心の拠り所になることであると思った。 ・養護教諭の先生がナツコと親しくなっており、いろんな情報を持っているのすごく頼もしく感じた。 <p>(4) 役割への意見(担任)(小計15枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学級の担任であるからある程度は仕方ないことなのかもしれないが、負担が大き過ぎるのではないかと感じた。 ・私は学級担任役をやったのですが、健康、進路、学習、交友面、どの部分においても担任の先生は援助を行う必要があり、驚きました。 ・学級担任が、グループ学習や体育でトモエさんとペアになっていたときに、ナツコさんに対して嫌な顔をするのは誤解だと見抜いたのは、普段から生徒をよく観察している成果であると思った。 <p>(5) 役割への意見(保護者)(小計17枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保護者は、学校での子どもの様子が分かりにくいという点が大きな不安材料になるのではないかと私は思う。 ・学校でのサポートはもちろん大切だが、やはり「小学生」という年令を考えると、家庭での対応や接し方が心に最も大きな影響を与えようと思う。 ・また、保護者には圧倒的に理解が足りませんが、不登校や精神の問題についてはまだ偏見が根強いので、このような対応をしてしまう保護者は多いのではないのでしょうか。 ・学校で生じてしまう人間関係の疲弊を癒せるような家庭環境を築くことが重要。 <p>(6) 役割への意見(ナツコの保護者)(小計36枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えや教育方針を押しつけるばかりで、本当のナツコの思いに近づくことができなかつた保護者に疑問を多少感じつつ読んでいました。 ・私は保護者役をやったが、母親は他の子や兄弟と同じことをしていないナツコさんを同じ所へ戻すのに必死でナツコを追いつめている。 ・親からすれば「なんで自分の子供は学校に通えないだろうか!他の子は当たり前のようにやっているのに!」と思ってしまう。
<p>2. ロールプレイを通した学び(計144枚)</p> <p>(1) ロールプレイを通した学び(シナリオへの要望・意見)(小計49枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保健室をナツコの居心地の良いものにする、という話が出ていたが、ナツコにとってそれは安心できる場所が出来た良い面がある反面、教室に戻ろうという思いを消してしまうような悪い面があるように感じた。 ・学級へ戻る解決の切り口は、ナツコさんの夢である絵本作家に関しては詩などでかかわること、トモエさんへの誤解をとき、接触できる機会をつくる、ぐらいしか目立ったものがないので難しいと思った。 ・教材としてつくられているからかも知れないが、本当はこんなに話がうまく進むものではないと感じた。 ・シナリオロールプレイの話し合いの中で、保護者の聞き分けがよすぎると特に感じました。 <p>(2) ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「連携」)(小計12枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プリントでは役割が明記されており、それぞれの立場で分かることを発言していたので、進め易かったが、それにより改めて連携の大切さをひしひしと感じた。 ・シナリオロールプレイをやって、誰か一人に役割を全て任せるのではなく、養護教諭や保護者など援助を受ける生徒に関わっている人が役割を分担し協力することで援助が成立していると思った。 ・ロールプレイを実際にやってみて、保護者も含めた先生同士の連携の大きさを41知った。 <p>(3) ロールプレイを通した学び(コンサルテーションのポイントとしての「援助者のサポート」)(小計7枚)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・そして、保護者の気持ちも十分わかるけど、それゆえに、母が家庭内で悩んでいないかなど、保護者のサポートにも配慮できたらよいのではないかと思います。 ・そういった辛さや苦しみと和らいで、それぞれまた「良い援助」ができるよう、援助者のサポートにも気を配ることが大切なんだと思いました。 ・学校生活についてよく知っている先生たちが保護者に伝えてあげることで安心できると思う。

表1 グループ名とその記述例（その2）

グループ名とその記述例（全407枚）
<p>2. ロールプレイを通した学び</p> <p>(4) ロールプレイを通した学び（コンサルテーションのポイントとしての「援助者シートの活用」）（小計5枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進路面や健康面など、各分野？で、誰が、いつまでに、何をするのか、そして、全体としての目標方針を明確にすることの大切さを実感しました。 ・援助シートを用いて、できていること、足りないこと等、視覚化できるのは良い方法だと思った。 <p>(5) ロールプレイを通した学び（コンサルテーションのポイントとしての「保護者の子ども理解とその修正への提案」）（小計18枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保護者のこだわりと学校の意向と児童の想いの中で、どうやって折り合いをつけていくかが重要になってくるのではないかと思います。 ・しかし、ナツコの場合、自分の気持ちがうまく伝えられないので、このチーム援助を通して、親が知らなかったナツコの良い面、ナツコ自身に目を向けられることができたので、良いものだったと思った。 ・この話し合いを通して、母親の前向きな理解を得られたことが収穫の一つであった。 <p>(6) ロールプレイを通した学び（コンサルテーションのポイントとしての「援助者相互の専門性の理解」）（小計12枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム援助をすることで、それぞれの立場や関わりから必要とされている部分(こと)が分かりやすく、浮かび上がってくるのだと思う。 ・また、それぞれが、それぞれの視点で物事を見ていることを理解して、それをひとつにまとめた上で、それぞれの役割から“出来ること”を考えていく必要があることがわかりました。 ・チーム内で平等な立場にするということは難しい事なのではないかと考えた。 ・保護者が自分とは下の立場と感じそう。 <p>(7) ロールプレイを通した学び（コンサルテーションのポイントとしての「子どもへの寄り添い」）（小計10枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保健室という自分の場所をもったナツコがこれからどのようにして自立していくのか、それはナツコ自身が変わる必要があるように思う。 ・今回のチーム援助で大切なことは、ナツコさんに寄り添うことであると考えます。 ・それぞれの立場から見えるナツコの様子を客観的に捉えずぎることで、ナツコの思いや願いなど目に見えない部分がおろそかにならないように注意する必要がある。 <p>(8) ロールプレイを通した学び（全般的な学び）（小計31枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今回は、担任役だったために、「学級の担任」としてしか、ナツコさんに関われなかったが、「保護者」または「養護教諭」としてナツコさんに関わるにはどういった援助をすればいいか、違う役割でもう一度、考えてみるのも面白いと感じた。 ・今回、実際にロールプレイをしてみて、イメージを少しつかむことができました。 ・今回のロールプレイを通して、この役割の人はこんなことを言うんだというのは読み合わせで感じられました。
<p>3. チーム援助の理解（計77枚）</p> <p>(1) チーム援助の概念的理解（小計41枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の思っていた以上に教師が一人の生徒について考えていたんだと分かったのが、驚きだった。 ・それぞれの役が知っている情報に差があるため、このような会議の場で情報を共有することは大切だと思いました。 ・いろいろな立ち位置から援助者を見つめることで、様々な援助案が出てきて、かつ、細やかな内容になると感じました。 ・自分の子どもでも、客観的に見ると、親でも知らない面はたくさんあるわけだから、こういった話し合いの重要性を感じることができました。 ・チーム援助を簡単に体験してみた思っしたのは、家庭や学校での子どもが見せる様々な側面について、それぞれがお互いの知らない部分を埋めていきながら、子どもの本来の姿を認識できていけると思った。 <p>(2) チーム援助の肯定的理解（小計21枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの立場を活用することで、問題点や解決の方針を決定することは、学級だけ、家庭だけなどといった限られた空間での支援に比べて多くの利点がある。 ・今後のチーム援助を続けていく上でも、それぞれの役割をもつメンバーで集まって話し合うことで、(援助力を)向上させながら、サポートをしていけるといっても大きな利点だと感じました。 ・しかし、不登校児への援助はいろいろな形があり、人が持つ役割も分担した方が負担が少ないと思った。 ・不登校の妹について、担任と母以外で関わっている人がいないので、このようなチームを組めれば良いのに…と考えさせられました。 <p>(3) チーム援助の難しさ・困難性（小計15枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一人の生徒の抱える問題について、それぞれの援助者が担うべき役割が多く、現実的に生徒一人一人と向き合うことの難しさを感じた。 ・誰か一人でも「個人の問題である」という風な態度をとってしまうと上手くいかないと感じました。 ・なかなか担任、学年主任、保護者、養護教諭がそろって話し合いの場を設けるのは難しいかもしれない。 ・学年主任・学級担任・養護教諭すべての先生が非常に協力的で実際ここまでしてくれる学校があるのだろうか、自分の過去の経験から思った。
<p>4. 授業の感想や体験談（計14枚）</p> <p>(1) 授業の感想（小計7枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今回のグループワークを通じて、学級担任の役は手がかかるものでしたが、グループ全体がすらすら読んでくれたので助かった。 ・あらかじめ台本を提供し、最後のまとめだけは個人で考えさせるというのは、良い方針だと思った。 <p>(2) 体験談（小計7枚）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・私が小学校の時、不登校の子が一人いたが、6年間、入学式以外には姿を見せませんでした。 ・そこで、私は、彼女と一緒に学校へ登校する役割を持つことになった。

もみられた。

(7) ロールプレイを通じた学び（コンサルテーションのポイントとしての「子どもへの寄り添い」）

「保健室という自分の場所をもったナツコがこれからのようにして自立していくのか、それはナツコ自身が変わる必要があるように思う」「今回のチーム援助で大切なことは、ナツコさんに寄り添うことである」と考える。「それぞれの立場から見えるナツコの様子を客観的に捉えすぎること、ナツコの思いや願いなど目に見えない部分がおろそかにならないように注意する必要がある」など、コンサルテーションにおいて、援助者が保護者の要求に対応することではなく、子どもへの援助を中心に捉えている記述で構成した。ナツコの自立を求める記述には、「救助」と異なる「援助」の概念を学んでいると捉えることができる。

(8) ロールプレイを通じた学び（一般的な学び）

「今回は、担任役だったために、『学級の担任』としてしか、ナツコさんに関われなかったが、『保護者』または『養護教諭』としてナツコさんに関わるにはどういった援助をすればいいか、違う役割でもう一度、考えてみるのも面白いと感じた」「今回、実際にロールプレイをしてみて、イメージを少しつかむことができました」「今回のロールプレイを通して、この役割の人はこんなことを言うんだというのは読み合わせて感じられました」など、コンサルテーションのイメージや流れを知ることができたという記述で構成した。

3-4 大グループ〈チーム援助の理解〉を構成する小グループ

(1) チーム援助の概念的理解

「自分の思っていた以上に教師が一人の生徒について考えていたんだと分かったのが、驚きだった」「それぞれの役が知っている情報に差があるため、このような会議の場で情報を共有することは大切だと思いました」「いろいろな立ち位置から援助者（生徒？）を見つめることで、様々な援助案が出てきて、かつ、細やかな内容になると感じました」「自分の子どもでも、客観的に見ると、親でも知らない面はたくさんあるわけだから、こういった話し合いの重要性を感じることができました」「チーム援助を簡単に体験してみて思ったのは、家庭や学校での子どもが見せる様々な側面について、それぞれがお互いの知らない部分を埋めていきながら、子どもの本来の姿を認識できていけると思った」など、チーム援助の重要性が学べたといった記述で構成した。先のロールプレイを通じた学び（一般的な学び）よりも、チーム援助についての重要性が学ばれている記述で構成した。

(2) チーム援助の肯定的理解

「それぞれの立場を活用することで、問題点や解決の方針を決定することは、学級だけ、家庭だけなどといった限られた空間での支援に比べて多くの利点がある」「今後のチーム援助を続けていく上でも、それぞれの役割をもつメンバーで集まって話し合うことで、（援助力を）向上させながら、サポートをしていけるといっても大きな利点だと感じました」「しかし、不登校児への援助はいろいろな形があり、人が持つ役割も分担した方が負担

が少ないと思った」「不登校の妹について、担任と母以外で関わっている人がいないので、このようなチームを組めれば良いのに……と考えさせられました」など、援助の当事者としてチーム援助の必要性や利点についての記述で構成した。先のチーム援助の概念的理解よりも、チーム援助についての必要性を高く理解していると感じられる記述で構成した。

(3) チーム援助の難しさ・困難性

「一人の生徒の抱える問題について、それぞれの援助者が担うべき役割が多く、現実的に生徒一人一人と向き合うことの難しさを感じた」「誰か一人でも『個人の問題である』という風な態度をとってしまうと上手くいかないと感じました」「なかなか担任、学年主任、保護者、養護教諭がそろって話し合いの場を設けるのは難しいかもしれない」「学年主任・学級担任・養護教諭すべての先生が非常に協力的で実際ここまでしてくれる学校があるのだろうか、自分の過去の経験から思った」など、チーム援助の実施に関する難しさについての記述で構成した。

3-5 大グループ〈授業の感想や体験談〉を構成する小グループ

(1) 授業の感想

「今回のグループワークを通じて、学級担任の役は手がかかるものでしたが、グループ全体がすらすら読んでくれたので助かった」「あらかじめ台本を提供し、最後のまとめだけは個人で考えさせるというのは、良い方針だと思った」など、授業の進行についての記述で構成した。

(2) 体験談

「私が小学校の時、不登校の子が一人いたが、6年間、入学式以外には姿を見せませんでした」「そこで、私は、彼女と一緒に学校へ登校する役割を持つことになった」など、不登校の子どもについての体験談の記述で構成した。

3-6 構成された小グループに注目した考察

これまで検討したうち、大グループを構成する重要な小グループは役割についての学び五つ（①学年主任：コーディネーター、②養護教諭、③担任、④保護者、⑤ナツコの保護者）とコンサルテーションのポイントについての学び六つ（①連携、②援助者のサポート、③援助シートの活用、④保護者の子ども理解とその修正への提案、⑤援助者相互の専門性の理解、⑥子どもへの寄り添い）と捉えている。以下のように、それについて考察する。

まず、役割については①学年主任：コーディネーターと②養護教諭は学習者には理解しにくいことを想定して、シナリオを準備した。特に、学年主任：コーディネーターについては全407枚中60枚のカードが作成され、その役割や難しさなどについての理解が示されていた。それにより、シナリオの準備は効果的と捉えている。しかしながら、ロールプレイを通じた学び（シナリオへの要望・意見）も49枚あり、学習者にとって違和感の残るシナリオであったことも理解でき、授業者の今後の授業に対する気づきとなった。

次に、コンサルテーションのポイントについては、①

連携, ②援助者のサポート, ③援助シートの活用, ⑤援助者相互の専門性の理解, ⑥子どもへの寄り添いの五つの学びは本演習以前の講義内で解説した影響も考えられる。これらは講義内でコンサルテーションを進める上での重要な点として解説したため, ロールプレイを通じた学習でもそれに注目して体験的な学びと結びつけたと捉えている。そして, ④保護者の子ども理解とその修正への提案は, 保護者がイラショナルビリーフを抱える本事例に特有のポイントとして学ばれたものと捉えている。それは次のように考察できる。講義内では, 子どもの直接的な援助者である保護者と担任教師にコンサルテーションを行うことで具体的な援助案を提案し, 情緒的にサポートできる利点があると解説した。しかし, ②援助者のサポートについては保護者に対するサポートの必要性はみられたが, 担任教師に対するサポートを示すカードはみられなかった。そのため, 子ども理解への修正の提案と援助者のサポートについての学びはナツコの保護

者に必要なポイントとして学ばれた可能性もある。さらに, 講義内での解説はあるものの, ⑥子どもへの寄り添いは「救助」とは異なる「援助」を学んでいることを示唆していると捉えている。

3-7 学習者個人の記述に即した考察

次に, 本授業による, チーム援助およびそのためのコンサルテーションに関する学びについて, どのような点に注目して記述したかを個人に即して検討する。授業の文脈に基づく学習者の学びについて検討するために, 自由記述を意味のまとまりによる分解をせずに, 個人の記述のまま取り扱う(表2参照)。ここでは, 先に構成したグループのみならず, シナリオロールプレイを支える理論として設定した自発性, 同時性, 当事者性の観点からも検討する。

保護者への考えの修正の提案と担任としての専門性に注目した学びを検討するのにAの事例がふさわしいと考

表2 学習者個人の記述と記述のグループ名

学生	学習者個人の記述 (グループ名)
A	私は今回, 学級担任役を担当した(担当した役割)。保護者と担任との関係ははじめは良好では無かったが, ナツコに対する認識のギャップを埋めていくことで, より良い関係になっていったのではないかと思った(コンサルテーションのポイントとしての「保護者の子ども理解とその修正への提案」)。また, このケースではナツコが担任を慕っており, 心理的に近づきやすい関係を持っていたことも良い要素であったと考えられる(コンサルテーションのポイントとしての「援助者相互の専門性の理解」)。学校に行くのは生徒自身であるため, 生徒の気持ちにより添うのは重要だろう(コンサルテーションのポイントとしての「子どもへの寄り添い」)。従って, 担任が生徒のよき理解者となれる立場であったことは, この問題を乗り越えるためには, かなりプラスの要素になっていたと考えられる(役割への意見(担任))。
B	こんなに順調に話がすすむことばかりではないと思う(ロールプレイを通じた学び(シナリオへの要望・意見))。しかし, それぞれの役割を最終的に決めて, 援助をしていくのは, きっとプラスの成果が見られると思う(チーム援助の肯定的理解)。特に, 学校側が生徒に働きかけるだけでは, 登校渋りはなかなか解消されないと思う(コンサルテーションのポイントとしての「連携」)。だから, 保護者との連携を密にとることが大切だと思った(コンサルテーションのポイントとしての「連携」)。また, 学校側と保護者の意見が食い違っているのは, うまく機能しないので, このような話し合いの場で意見交換することは重要だと思いました(チーム援助の概念的理解)。
C	ここまで連携のとれている援助チームなら, 問題もスムーズに解決しそうな感じを受けた(コンサルテーションのポイントとしての「連携」)。しかし, もう一度事例を読むと, 保護者の方がくせ者な気がした(コンサルテーションのポイントとしての「保護者の子ども理解とその修正への提案」)。そもそも学校自体に不満があるのだから, その誤解を解かなければならない(コンサルテーションのポイント「保護者の子ども理解と修正の提案」)。さらに, 親に自分の過ちを認めて貰えなければ, ロールプレイの台本のようにスムーズにいかないだろう(コンサルテーションのポイントとしての「保護者の子ども理解とその修正への提案」)。それぞれの役割をしっかりと認識しているという点は, 欠かせないことではある(コンサルテーションのポイントとしての「援助者相互の専門性の理解」)。しかし, それが難しいことであって, ここまで完璧にできているのは, 理想でしかないと同時に, そうあらねばならない姿なのではと思った(コンサルテーションのポイントとしての「援助者相互の専門性の理解」)。
D	四つの立場からの話し合いをすることで, お互いに見えていなかったこと, 気づいていなかったことについて, 情報共有ができ, 多方面からのアセスメントというチーム援助のメリットを実感することができた(チーム援助の肯定的理解)。話し合いにおいて最も大切なことはナツコの思いを核として進めることだ(コンサルテーションのポイントとしての「子どもへの寄り添い」)。それぞれの立場から見えるナツコの様子を客観的に捉えすぎること, ナツコの思いや願いなど目に見えない部分がおろそかにならないように注意する必要がある(コンサルテーションのポイントとしての「子どもへの寄り添い」)。シナリオについては, 実際の話し合いがこんなにとんとん拍子に進むとは思わなかったが, コンサルテーションの大まかな流れがわかった(ロールプレイを通じた学び(全般的な感想))。コンサルテーションをすることでそれぞれの立場の人がナツコの問題を抱え込みすぎることを防ぐ効果もあるかもしれない(チーム援助の肯定的理解)。
E	各々の役割, 発言について理解することはできた(ロールプレイを通じた学び(全般的な感想))。本来は2時間以上かかるということで, もう少しじっくりとやってみたく思った(ロールプレイを通じた学び(シナリオへの要望・意見))。学年主任の発言数の多さは, 進行役の役割があるのだろう(役割への意見(学年主任:コーディネーター))。ある種ファシリテーターのような役は必ず必要になる(役割への意見(学年主任:コーディネーター))。役を受け持った保護者については, 他の方々比べると情報を捉えられておらず, 自分の子のことなのにどこか距離も感じてしまった(役割への意見(ナツコの保護者))。

え抽出した。学校と家庭の連携に注目した学びを検討するのにBの事例がふさわしいと考え抽出した。保護者による子ども理解に注目した学びを検討するのにCの事例がふさわしいと考え抽出した。チーム援助の肯定的理解と援助者のサポートに注目した学びを検討するのにDの事例がふさわしいと考え抽出した。担当以外の役割に注目した学びを検討するのにEの事例がふさわしいと考え抽出した。

(1) A 保護者への考えの修正の提案と担任としての専門性に注目した事例

シナリオロールプレイでは担任の役割を担当し、担任の視点から保護者に考えの修正についてチームで提案できたことを肯定的に評価している。はじめは保護者と折り合いの悪い担任であったが、ナツコが慕っていることを担任の援助における専門性と位置づけ、ポイントであるとも捉えている。また、ナツコ自身が登校の判断をすることも重視し、救助者とは異なる援助者として担任の役割を学んでいる。この記述からは、役割に対する自発性が感じられる。以上のように、チームにより保護者に考え方の修正を提案したというコンサルテーションのポイントの学びと、援助者として子どもへの寄り添いやすさを担任の専門性として学ぶという同時性も示された事例と評価できる。

(2) B 学校と家庭の連携に注目した事例

不登校や登校渋りの対応には、学校と家庭との連携が軸になることを重要視している。連携を促進する機会としてコンサルテーションを学び、それぞれの援助者による援助が連携によりプラスの成果をもたらすと、チーム援助を肯定的に捉えている。コンサルテーションにおける援助者の連携を重視する視点からは、今回のシナリオにはスムーズすぎる連携に違和感も示されていた。すなわち、連携をコンサルテーションのポイントとした自分らしい学びに当事者性が感じられる。

(3) C 保護者による子ども理解に注目した事例

子ども理解にイラショナルビリーフが感じられる保護者であったため、今回の事例では、保護者の子ども理解とその修正への提案に注目した記述である。ナツコの保護者による子ども理解の修正なくしては、シナリオのようにスムーズな援助には向かわないことも加えている。このように保護者に考え方の修正を迫る理由として、援助者相互の専門性を理解していることが読み取れる。つまり、保護者に援助者としての役割を果たしてもらうために、考えの修正を迫ることを自身の当事者性として捉えている。難しいことではあるが、援助者相互の専門性の理解をチーム援助の前提と考えている。

(4) D チーム援助の肯定的理解と援助者のサポートに注目した事例

4人の援助者による多方面からのアセスメントに着目して、チーム援助を肯定的に評価している。アセスメントにおいてナツコの思いを中心に置くことを重視しているが、それは、客観的理解だけではなく、ナツコの立場からの共感的理解であることを自身の当事者性として強調している。もう一つのチーム援助のメリットとして、援助者が問題を抱え込みすぎないこともあげている。多方面からのアセスメントと援助者のサポートはチーム援

助の利点として、よく指摘される場所である。今回の学習者による記述事例では、ロールプレイを通じた学び（コンサルテーションのポイントとしての「援助者のサポート」）においても、保護者のサポートは指摘されていたが、もう一人の重要な援助者である担任についてのサポートについての記述はみられなかった。ここでは援助者の主語が示されていないために、いずれの援助者のサポートを指すのかは不明である。

(5) E 担当以外の役割に注目した事例

役割の分担はそれぞれのグループに任せたが、じゃんけん等で勝った人から役割を決めていくグループが多かった。Eの担当した役割は保護者役でありながらも学年主任のコーディネーターとしての役割に注目している点が興味深い。自身は学年主任役に関心があったと思わせるような記述であり、学年主任役への自発性が感じられる。担当した保護者についての記述も学年主任からの見方であるように感じられる。それぞれのグループで4役が同時に演じられるため、このように担当していない役割についての学びが可能であったと推察される。

以上のように、抽出した5名の自由記述の検討より、チーム援助およびそのためのコンサルテーションに関して、役割、コンサルテーションのポイント、チーム援助の理解についての学びを検討することができた。その際、KJ法により構成したグループのみならず、シナリオロールプレイを支える概念として設定した、自発性、同時性、当事者性の観点もあわせて検討することでロールプレイを授業に導入する利点が見いだされた。

4. 総合考察

「学校心理学」の授業におけるチーム援助についての理論的な解説の後に、コンサルテーションの場面を対象としたシナリオロールプレイによる体験的な学習を試みた。本研究ではシナリオロールプレイによる授業に焦点をあてて、第一に、学習者の学びを検討した。

その結果、まず、役割およびコンサルテーションのポイントについて学ばれていたことが指摘できる。役割についての学びでは、学びの内容をKJ法により構造化した考察より、学年主任：コーディネーターについての理解が、作成されたカードの数からも顕著に多かった。予想されたことではあるが、経験のない役割についての理解にはシナリオの準備が効果的と考えられる。また、学習者個人の記述に即した考察により、担当した役割への自発性、さらには、担当と異なる役割についての自発的な理解もみられた。それぞれのグループで四つの役割が同時に演じられた学びの利点と考えられる。ロールプレイで指摘される思考・感情・行動の同時性（Corsini, 1966）とは異なる内容であるが、役割についての学びの同時性も本授業のような展開では期待できることが示唆される。

次に、コンサルテーションのポイントについては、講義内で重要性を解説した点について体験的な学びがみられたことが指摘できる。さらに、保護者の子ども理解とその修正への提案は、保護者がイラショナルビリーフを抱える本事例に特有のポイントとして、学習者が当事者

性を基に学んだものと考えられる。これに沿って、援助者のサポートについても、保護者を対象としたカードが多く、担任教師に対するサポートを示すカードはみられなかった。

KJ法によりグループを構成した結果からも、コンサルテーションについて重視されるポイントが複数存在するが、学習者によって、そのいずれに注目するかが異なる可能性も示唆された。これは、時間と記述文量との兼ね合いもあり、学習者にとって印象の強いポイントについて記述せざるを得ないことも考えられる。例えば、コンサルテーションのポイントについてできるだけ多く論じなさいといった観点で記述を求めれば、いずれの学習者も複数のポイントを示すことが予想できるが、今回は、学習者が自分らしい注目の仕方ですべて記述しなさいという問いと同義に捉えられた上での反応と考えられる。つまり、その学習者なりの当事者性による学びの成果と捉えている。

第二に、授業者の気づきについて検討すると、チーム援助についてのシナリオロールプレイによる体験的な学びを授業の終盤に位置づける重要性が理解できた。しかしながら、シナリオへの要望・意見も多く、保護者へのサポートを感じさせるセリフが少なかったかと反省し、シナリオの修正に取り組まねばならないという気づきを授業者自身も得た。既に、同内容の授業を見学した大学教員より、このような授業の複数回実施や学習者がシナリオを構成する授業への改革も指摘されていた。学習者によりもたらされた授業者の気づきが授業参観者からのフィードバック内容に取り組むような後押しになったと受け止めている。

謝 辞

本研究での調査にご協力いただいた学生のみなさんに感謝いたします。

引用文献

- 青野 勇 1999 シナリオ・ロールプレイでいじめを考える—道徳の授業で— 月刊学校教育相談, 13, 50-59.
- Corsini, R.J. 1966 Role Playing in Psychotherapy: A Manual Aldine De Gruyter (心理療法に活かすロールプレイング・マニュアル 金子賢(監訳)2004 金子書房)
- 藤田 毅・加藤誠之 2012 大学生による私立高等学校での学習支援活動に見る高校生の学びと学校改革への視点 人間関係学研究 18(1), 33-39
- 石隈利紀:1999 学校心理学—教師・スクールカウンセラー・保護者のチームによる心理教育的援助サービス. 誠信書房, 東京, 1999, pp140-159.
- 石隈利紀・田村節子 2003 石隈・田村式援助シートに

- よるチーム援助入門 学校心理学・実践編 図書文化 釜賀誠一 2015 テキストマイニングを用いた授業評価の自由記述の分析と対策 尚綱大学研究紀要 人文・社会科学編, 47, 49-61.
- 北浦有子・野口達也・丸山 広・中村太一 2009 シナリオベースプロジェクトマネジメント教育手法の提案 プロジェクトマネジメント学会2009年度春季研究発表大会予稿集, 123-128.
- 河野義章 2013 大学における授業振り返りシート導入の試み 昭和女子大学生生活心理研究所紀要, 15, 11-20.
- 文部科学省 2004 現在長期間学校を休んでいる児童生徒の状況等に関する調査結果とその対応について http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/04121502/1301580.htm
- 文部科学省 2015 チームとしての学校の在り方と今後の改善方策について(チームとしての学校・教職員の在り方に関する作業部会中間まとめ) http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2015/07/28/1360375_02.pdf
- 文部科学省 2016 児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査 http://www.e-stat.go.jp/SG1/estat/GL08020103.do?_toGL08020103_&tclassID=000001069142&cycleCode=0&requestSender=estat
- 織田揮準 1991 大福帳による授業改善の試み—大福帳効果の分析— 三重大学教育学部研究紀要, 42, 165-174.
- 面高有作・柴山謙二 2008 今日の大学生の対人関係の改善に及ぼすロールプレイングの効果 熊本大学教育学部紀要人文科学 57, 129-144.
- 相模健人 2006 KJ法を用いた質的な授業研究—学生の評価をもとに— 愛媛大学教育実践総合センター紀要, 24, 107-116.
- 相模健人 2007 KJ法を用いた質的な授業研究 その2—学生の評価をもとに— 愛媛大学教育実践総合センター紀要, 25, 105-115.
- 佐藤 学 2013 授業のデザインとリフレクションによる教師の成長 学校運営, 55(3), 6-9.
- 須田昂宏 2015 リアクションペーパーの記述内容をデータとしてどう活用するか—研究動向の検討を中心に— 教育論叢, 58, 19-34.
- 樽木靖夫・福田八重・高田麻美 2015 「いじめ」について大学生を対象とした授業実践の検討—学級集団を対象とした指導方法に焦点をあてて— 帝京科学大学紀要, 11, 115-127.
- 戸嶋博光・藤原マリ子 2008 国語科における対話劇学習の実践研究 山口大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要, 25, 353-364.
- 台 利夫 2003 ロールプレイング 日本文化科学社
- 八巻寛治 2004 気まずい感じを与えていることに気づくシナリオロールプレイ 月刊学校教育相談, 18, 86-89.