
事例報告

アクティブ・ラーニングを取り入れた 「教育相談論」の授業実践について

落 合 賀津子

北里大学看護学部

I.はじめに

2012年の中央教育審議会答申の学士課程教育において、「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見出していく能動的学修（アクティブ・ラーニング）への転換が必要である。すなわち個々の学生の認知的、倫理的、社会的能力を引き出し、それを鍛えるディスカッションやディベートといった双方向の講義、演習、実験、実習や実技などを中心とした授業への転換によって、学生の主体的な学習を促す質の高い学士課程教育を進めることが求められる¹」と述べられている。そこで、「教育相談論」を教授する際に、理論や方法を内化したものを、ロールプレイングで表現し自己評価・相互評価をするという外化を通して、教育相談の理解を深めることが必要と考えた。ここでは、教職課程で履修している理学部及び海洋生命科学部学生の「教育相談論」の授業内で実施したロールプレイングに関するリアクションペーパーの記述を元に、アクティブ・ラーニングを取り入れた授業実践を振り返り、その成果と課題について報告する。

II. 科目「教育相談・進路指導論」の概要

1. 2017年度「教育相談論」の履修者について

A大学では開放制教員制度により、理学部・海洋生命科学部・獣医学部・看護学部の学生が指定の単位を修得することで教員免許状が取得できる。A大学Bキャンパスにおいて教職に関する科目である「教育相談・進路指導論」を履修している学生は、理学部物理学科・化学科・生物科学科及び海洋生命科学部海洋生命科学科の3年次、41名である。

2. 取得できる教員免許状の種類

理学部及び海洋生命科学部の教職課程を履修する学生が取得できる免許状の種類は、中学校教諭一種免許状（理科）、高等学校教諭一種免許状（理科）である。

3. 理学部及び海洋生命科学部の教職課程カリキュラムにおける教職に関する科目について

1) 2年次までに履修している教職に関する科目

2年次までに履修している教職に関する科目は、教職概論（2単位）、理科教育課程論（2単位）、教育原理Ⅰ（2単位）、教育原理Ⅱ（2単位）、教育心理学（2単位）、道徳教育論（2単位）、理科教育方法論（2単位）、理科教育法Ⅰ（2単位）の計16単位である。

2) 3年次に履修する教職に関する科目

3年次に履修する教職に関する科目は、理科教育法Ⅱ（2単位）、特別活動論（2単位）、生徒指導論（2単位）、教育相談・進路指導論（2単位）の計8単位である。

3) 4年次に履修する教職に関する科目

4年次に履修する教職に関する科目は、教育実習講義（2単位）、教育実習（4単位）、教職実践演習（2単位）の計8単位である。

4. 科目「教育相談論」について

前述したように「教育相談論」は3年次履修科目である。この科目はカウンセリングに関する基礎的な知識や技能の習得を目的とし、教職課程カリキュラムの中で必修化されている。A大学のカリキュラムでは「教育相談論・進路指導論」の2単位（15回）の中に含まれている。

そこで、まず「教育相談論・進路指導論」のシラバス全体の内容を示すこととする。

1) 授業の目的

教育相談では、基本的なカウンセリング理論や技法を理解するとともに、学校における教育相談の役割や連携のあり方についての考えを深める。教職員や関係者との連携に必要なコミュニケーション能力の向上を図る。一方、進路指導では、将来の職業選択や仕事を通じて豊かに生きるためには、キャリア教育が重要であることを理解し、自らのキャリア育成とキャリア教育行事を考える。本授業では、教育相談と進路指導の理論と技法を習得することを目標とする。

2) 教育内容

本授業では、教員免許状取得を目指す教職希望者を対象として、「教育相談・進路指導」を学習する。つまり、教育相談論においては、基本的なカウンセリング理論や技法を学ぶとともに、学校における心の諸問題の理解と教師としての対応や連携のあり方について学ぶ。また、進路指導論においては、キャリア教育の理解とその実践例について検討する。

3) 到達目標

(1) 教育相談における基本的なカウンセリングの理論を理解することができる。

(2) 教育相談の果たしている役割や教職員、地域や関係諸機関との連携のあり方につ

いて考えを深めることができる。

(3) キャリア教育が重視される背景を理解し、自らの教育観を育成する。

(4) キャリア教育の意義とキャリア教育を通じて育成すべき能力を理解し、キャリア教育を構想できる。

4) 「教育相談論」の授業内容

15回の授業のうち1回から6回は進路指導論に該当する内容であるため省略する。残り9回のうち1回は総合的なまとめの授業となっているため、実質「教育相談論」は8回で展開している。その8回分の授業内容について以下に示す。

<授業内容>

- ・ 1～6回：進路指導論の内容のため省略
- ・ 7回：学校教育相談における基本：教育相談における教員の役割及び必要な知識や技術等の全体像について理解する。
- ・ 8回：児童生徒の心理と児童生徒理解：発達課題を中心に児童生徒の心理を理解する。児童生徒理解のための情報収集等の方法を学ぶ。
- ・ 9回：教育相談に関するカウンセリング (1)：教育相談におけるカウンセリングの意義や歴史を学び、基本的なカウンセリング理論や技法を理解する。
- ・ 10回：教育相談に関するカウンセリング (2)：カウンセリング事例について、カウンセリング理論や技法を用いて実践を行い、意見や感想を発表する。
- ・ 11回：教育相談活動：学校における教育相談活動体制づくりや、外部関係諸機関との連携について理解する。
- ・ 12回：教育相談による問題の理解と対応 (1)：いじめ、不登校、学級崩壊の諸問題への理解及び特に教諭としての対応の在り方について理解を深め、各自の意見や感想を発表する。
- ・ 13回：教育相談による問題の理解と対応 (2)：暴力行為、児童虐待などの学校内外の諸問題への理解及び特に教諭としての対応の在り方について理解を深め、各自の意見や感想を発表する。
- ・ 14回：特別支援教育と発達障害についての理解と対応：インクルージョン教育にいたる特別支援教育の歴史的変遷や意義について学び、発達障害の定義や対応の在り方等について理解する。
- ・ 15回：学習の総まとめ

5) 科目担当について

「教育相談論・進路指導論」の単位認定者は、海洋生命科学部教職課程の教授である。筆者は科目分担者として、「教育相談論」8回分のうち教育相談に関するカウンセリング (1) (2) の2回分を担当している。

Ⅲ. 「教育相談論」教育相談に関するカウンセリング (1) (2) の授業実践について

1. 「教育相談に関するカウンセリング (1)」の授業実践

1) 教育相談における生徒の立場及び教師の権力に気づく

教育相談の理論や技法を教授する前に、「教育相談における生徒の立場」と「教育相談を行う教師の権力」についての気づきを促すため、以下の導入を実施した。

<生徒としての立場であった、これまでの自分の体験を思い出してみよう>

以下の内容を学生に提示し、配布プリントに個人ワークとして記載してもらった。

「これまでの中学・高校の学校生活の中で、自分が生徒として経験した教育相談についてお聞きします。その経験の中で教師の対応としてよかったと思うものを記載してください。また、よかったと思うその理由も記載してください。次に、教師の対応でもっとこうしてほしかった経験をあげてください。そう思う理由も記載してください。」

この個人ワークの内容は極めて個人的な内容であり、話したくない学生もいることが予想されるため、開示可能な学生に挙手してもらい発表してもらった。良かった体験がほとんどであるが、中には教師に言われて傷ついた体験をしている者もいた。そこで、教育相談の場面で「教師にいわれて嫌だという不快な思い」を感じたり、「教師と反する意見」を持った場合に、当該教師にその思いを伝えた経験があるかどうかを発問したところ、皆無であった。言えなかった理由を発問したところ、「反論したと思われ、先生に嫌われるかもしれないことが怖かった」、「自分の評価が下がるかもしれないから何も言わなかった」、「言っても無駄だと思った」等の発言があった。

この導入は、教育相談を行う上での教師としての心構えを持ってもらうことをねらいとしている。まず、学生には「生徒は常に教師に評価される立場である」ということに気づいてもらいたい。つまり、生徒は教師の評価等を気にして自分の気持ちを正直に言わないことが多いということである。そして、学生が目指している教師とは「生徒に対して権力を持つ存在である」ということ、また、その「権力を乱用しやすい立場である」ということを心に刻んで教育相談に臨んでほしいからである。

2) カウンセリングの理論と技法

教育相談に活用できる代表的なカウンセリングの理論については、河村の「教育相談の理論と実際」²の図書を用いた。主に、精神分析論、行動理論、学習理論、自己理論を取り挙げ、特に、認知行動療法のABC理論について詳しく教示した。カウンセリングの技法については、文部科学省の生徒指導提要³、嶋崎の「入門 学校教育相談」⁴の図書を用いた。個別対応の基本プロセスとして、①リレーション形成、②問題把握、③解決策を講じる、を示した。リレーション形成過程で重要とされる受容と支持、そして、カウンセリング技法としての傾聴、共感的な応答（反射・反映）、繰り返し、明確化、対決、について具体的な言い回しも含めて教示した。

次に、抽象的な理論や方法論を具体的なレベルで思考できることを目的に、生徒の課題解決に向けた教育相談事例（背が低くて悩んでいる事例）を提示し、事例における教師の対応についての検討をペアワークで実施させ、発表させた。

3) ロールプレイングの教育相談事例の提示

授業の最後に次回授業の予告をした。カウンセリングの理論と技法を活用し、ペアで教育相談のロールプレイをすることを説明した。12、13、14回目の教育相談論で取り上げる課題がいじめ、不登校、学級崩壊、暴力行為、児童虐待、発達障害であることから、本授業のロールプレイングでは課題が重なることを避け、貧困とLGBT（レズビアン、ゲイ、バイセクシャル、トランスセクシャル）を取り上げた。以下に示す教育相談事例2事例を提示したプリントを配布し、次回の授業までに予習として「子どもの貧困」と「LGBT」について自己学習することを指示した。なお、この2事例は、筆者が養護教諭として高等学校に勤務していた時の実際の事例を元に作成している。

事例1 自分の性に違和感のある高校2年生のA子

バスケット部のキャプテンとして活躍し、日々学習に真面目に取り組んでいるA子。父、母、妹（中学2年生）の4人家族。将来看護師になるために大学を目指している。進路についての二者面談終了間際、A子から「先生に聞いてもらいたいことが……。実は、前から自分の性に違和感があったんです。本当は制服のスカートなんかも履きたくないんです。体は女だけど心は男なんです。先生も僕のことおかしいと思いますか。いろいろ考えると眠れないし、勉強も手につかないんです。」と相談があった。

事例2 高校を続けることに迷いを感じている高校1年生のB男

両親の離婚のため、中学1年生の頃から母子家庭であるB男。きょうだいはいない。授業中に居眠りが多く、定期試験の結果も悪かったことから、担任が放課後に面談をすることとした。授業中に寝てしまう理由を聞いたところ、B男は「俺、勉強嫌いだし、授業内容全然わからないし。だから眠くなる。居酒屋のアルバイトしているから、寝るのが遅いのもあるかな。最近、高校卒業しても意味ない気がする。うちはお金ないから、学校辞めて働いた方がいいんじゃないかなって思う。母さん仕事掛け持ちして大変そうだし。でも、母さんは俺が高校辞めるの絶対反対すると思うけど……。先生、高校出る意味ってあるのかな？」と話した。

2. 「教育相談に関するカウンセリング (2)」の授業実践

1) ロールプレイングの方法の説明

ロールプレイングの方法について以下のように説明した。

- (1) 学生同士、自由にペアになってください。ペアになったら、対話ができるような場所に席を移動してください。
- (2) 2事例のうち、希望する事例（担任役）を話し合っ決めて下さい。
- (3) 生徒役の学生は、事例に示す情報以外の設定は自由に創作してください。自分なりの生徒像を描いてください。発達段階も踏まえて、役になりきりましょう。
- (4) カウンセリングの技法を活用して、4分間のロールプレイをしてください。
- (5) ロールプレイング終了後、担任役の学生は振り返りをしましょう。生徒役の学生は感じた事をもとにして担任役の学生への助言を考えましょう。振り返る場合には、良かった点および改善点について記述しましょう。(3分間)
- (6) 記述した内容を相互に伝え合ひましょう（相互評価）。(2分間)
- (7) 役割を交代して、同様に実施しましょう。

2) ロールプレイングの感想

ロールプレイング終了後、数名に感想を発表してもらった。その内容を一部紹介する。

- ・ カウンセリングの技法である繰り返し等をやってみたが、生徒が話したことを理解しようと話を聴くだけで精一杯だった。言葉を正確に聴くよう授業で言われたがとても難しかった。共感や受容ができていたのか心配だったが、生徒役の学生からは真剣に聞いてもらえて受け入れられている感じがしてよかったと言われたのでほっとした。
- ・ LGBTの生徒に出会ったことがないので傷つけないかと不安な気持ちだった。また、学校ではどのような配慮ができるのか知らなかったのも、どう助言していいかもわからなかった。知識がないと対応できないと思った。
- ・ 「高校出る意味あるの？」という生徒の問いにとっさに「じゃあ、大学はどうするの？」と返してしまった。大学に進学することを当たり前だという自分の価値観で言ってしまったが、生徒の気持ちからするとずれていたと思う。

3) 感想に対するフィードバック

ロールプレイング後の感想に対して、以下の内容をフィードバックした。

- (1) 今回はカウンセリングの技法を使ってまず聴くということに挑戦することが目的であるため、聴こうとする姿勢があるだけで充分であること。その姿勢が何よりも重要であること。
- (2) 「共感する」とは相手を理解しようとするプロセスであること。簡単に「相手の気持ちがわかる」ことは決してなく、わかったつもりになることはかえって危険であること。
- (3) LGBT、貧困、いじめ、不登校等の課題を持つ生徒を理解し、見通しを持った支

援を考えるには知識が必要であること。

(4) カウンセリングのスキルを上げるには、人との関わりを通して自分の価値観や傾向に気づくこと必要があること。自分を俯瞰的にみる習慣をつけること。

4) リアクションペーパーより

授業後に記載してもらったリアクションペーパーのうち、同様の内容が複数あった中で代表的なものを紹介する（原文まま）。

- ・自分の経験したことのない環境で生活してきた生徒に対して悩みを聞くことがこんなに難しいとは思わなかった。
- ・生徒の抱える課題についての知識や経験が足りないことに気づいた。来年の教育実習のためにも知識を深めるためにしっかり勉強したい。多くの経験を積んで価値観や視野を広げたい。
- ・生徒の気持ちを尊重して対応していたと思っていたが、生徒役の学生からの助言で、自分の価値観を押し付けてしまっていたことに気づかされた。
- ・先週の授業（理論と技法）の中で「なるほど」、「確かに」と思っていたが、実際にやってみるとできなかった。技法だけ知っても実際にはできるわけではないことがよくわかった。
- ・学習支援ボランティアで高校生と関わっているが、今回学んだことを生かしていきたい。きちんと話を聴くということは難しいが頑張りたい。教育実習に行く前にボランティアでいろいろと経験をしておきたい。

IV. 考察

いじめや不登校等の教育課題に対して、教師が児童生徒の気持ちを受け止め適切に対応することが必要とされている。そのため、大学の教職課程の段階では、カウンセリングに関する基礎的な知識や技能の取得を目的とした「教育相談」という科目が必修化されている。このような「教育相談」の学習では、実践的にカウンセリングの技法を学ぶ方法の一つとしてロールプレイングが用いられている。

ロールプレイングは、J.L.モレノ（1889-1974）が始めた心理療法としてのサイコドラマから発展したものであり、現実に近い状況を設定し、参加者に特定の役割を演じさせることによって物事への視点の客観性を高め、自分では気づかなかった日常生活での課題や問題の解決、あるいは自己を再発見することを目的としている。つまり、役割や立場を理解させたり、現実に向かう主体性や創造性を高めるための技法といえる⁵。

今回「教育相談論」の授業の中で、カウンセリングの理論と技法を使い「自分の性に違和感のある高校生」または「経済的な問題から高校を続けることに迷っている高校生」から相談を受ける担任役のロールプレイングを実践として取り入れた。ロールプレイング後、生徒役の学生からの評価と共に自己の振り返りを行った。そこで、授業後の学生

の感想やアクションペーパーの振り返りを元に、ロールプレイングの成果と課題について考えていきたい。

まず、学生の多くは教師として生徒の悩みを「聴くことの難しさ」を実感していた。「1回目の授業の中で“なるほど”と思っていた技法が実際にやってみるとできなかった」「生徒が話したことを理解するだけで精一杯だった」等という学生の振り返りから、生徒の気持ちを受け止めながら、同時に言葉を正確に聴くことの難しさを感じてくれたことがわかる。筆者が前職で関わっていた看護教育においても、「教育相談におけるカウンセリング」と同様に、「看護カウンセリング」が教授されている。その中では、hot heartで温かく患者の気持ちを受容し、cool headで冷静に患者の情報を分析するスキルの必要性が示されている。具体的にいうと、患者はどんな気持ちを分かかってほしいと思っているのか、患者の立場ならどう感じるのかを予測しながらその気持ちをまるごと受け止め、そして、患者理解のために必要な質問をしながら患者の状況や考えていることを把握し、課題を明確化し、整理して提示するという一連のプロセスを訓練するのである。同時に対話の中で患者の表情や言動を観察しながら、もう少し詳しく聞いたほうがいいのか、課題と対決させた方がいいのか、または、今はそっとしておくべきなのかを判断するのである。言い換えるならば、押したり引いたり加減を調整するのである。このスキルを身に付けるには、学内での看護学生同士で行うカウンセリングの演習に加え、実際の患者さんを相手に実践を重ね、その都度実践を振り返ることが必要である。しかし、今回の学生はカウンセリングのロールプレイングを行うのが初めてということから、目標とするところは傾聴であった。「理解しようと聴くことで精一杯だったが、生徒役からは真剣に聞いてもらえて受け入れられている感じがしてよかったと言われた」という感想からわかるように、生徒を理解しようと真剣に傾聴した言動が、生徒役にとって受け入れられているという感覚につながっていた。つまり、傾聴しようとするその教師の行動が、生徒にとってはまさしく受容そのものであったのである。学生は、ロールプレイングを通して傾聴の難しさとその有効性を感じてくれたものと思う。

次に、学生は「自分の知識・経験の少なさや価値観の偏りに気づき、そのことがカウンセリングに影響していること」を感じていた。「生徒の抱える課題についての知識が足りない」「LGBTの生徒に出会ったことがないので傷つけないかと不安」「自分の経験したことのない環境で生活してきた生徒に対して悩みを聞くことがこんなに難しいとは思わなかった」と表現されているように、貧困やLGBTに関する知識やその当事者と関わった経験がないことが、カウンセリングを行う上で学生に不安や困難を生じさせている様子がわかる。子どもの教育課題は今後ますます複雑化し多様化することが予想され、教師はこのような課題に関する知識や対応方法について学び続けることが必要である。また、「経済的な理由で高校を続けることに迷っている生徒に対して、大学に進学することが当たり前だ」という自分の価値観を押し付けてしまっていたことに気づかされた」というような振り返

りをした学生が少なくなかった。比較的経済的に恵まれた環境に育ち、大学進学ありきの価値観の彼らにとっては、自分と生活環境が異なる貧困家庭の生徒の思いや価値観を想像できなかったようである。ロールプレイングを通して、「相手の立場になって考える」ということを「自分だったら」という「自分の立場」でしか考えていないことに気づいたのである。学生がこれから教師として対応する生徒達は、様々な文化や家庭環境で育ち、価値観も多様である。学生自身の日常のコミュニケーションは同質の人が集まるコミュニティで交わされることが多く、自己の価値観の偏狭さに気づかされることは少ないであろう。

「多くの経験を積んで価値観や視野を広げたい」「教育実習に行く前にボランティアでいろいろと経験をしておきたい」という学生の意見からは、ロールプレイングの目的である「自己の再発見と現実に向かう主体性」が感じられた。今後、各々の学生が多様な背景をもつ子ども達との様々な体験（生活保護家庭や生活困窮家庭の中学生に対する学習支援ボランティア、特別支援学校における支援ボランティア、マイノリティの団体の活動への参加、等）をすることで、彼らの価値観や視野が広がることを期待する。

前述したように、学生はロールプレイングを通して、カウンセリングの技術の未熟さ、教育課題に関する知識の不十分さ、自己の価値観の偏りに気づくことができた。この自分自身を客観的に捉えることはメタ認知ともいうことができる。メタ認知は、変化の激しい現代を生き抜くための資質・能力として、問題解決・論理的思考・コミュニケーションといった汎用的スキルとともに注目されている能力である⁶。メタ認知の定義は、「認知していることを認知すること」、つまり「自分が能動的に行っている言動について、もう一人の自分が客観的な立場から、その言動を調整したり調和したりする能力」である⁷。今回のロールプレイングの自己省察や相互評価を通して、自分の知識・経験の不足、価値観の偏狭さに気づいた学生の学びは、メタ認知的活動のうちメタ認知モニタリング（認知についての気づき・予想・点検・評価など）に関する学びと考えられるであろう。しかし、より客観的に自己評価をするためには、糸井によって学習効果が高いと報告されている「ロールプレイにおける観察者」を取り入れる方法⁸も今後検討していきたい。

V. おわりに

「教育相談論」において、内化された理論や方法をロールプレイングによって外化するというアクティブ・ラーニングを試みた結果、学生はカウンセリングに関する自己の課題を客観的に捉えることができた。しかし、メタ認知活動の一つであるメタ認知的コントロール（モニタリングで確認できたことを踏まえて感情をコントロールする、改善に向けて行動を変える工夫をする）に関する学びはできなかった。教師には、生徒対応において怒りや不快な感情等が生じる場合に、言動を調整したり調和したりするメタ認知コントロールの能力が不可欠と考えられる。今回の授業では、日常のコミュニケーションの中で自己の感情・思考・行動を俯瞰的にとらえ、省察することを提示したのみであったが、今後、こ

の能力を育成するための授業構成や授業方法の改善が必要と考える。

VI. 文献

1. 文部科学省 (2012) : 中央教育審議会「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」, 9, 187, (答申) http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm (2018年10月25日検索)
2. 河村茂雄, 編著 (2016) : 教育相談の理論と実際－より良い教育実践を目指して－, 図書文化社.
3. 文部科学省 (2010) : 生徒指導提要.
4. 嶋崎政男 (2014) : 入門学校教育相談－知っておくべき基礎基本と実際の対応, 学事出版社.
5. 丸山隆, 八島禎宏 (2006) : 演じることで気づきが生まれるロールプレイング, 学事出版社.
6. 松尾知明 (2015) : 21世紀型スキルとは何か, 明石書店.
7. 三宮真智子 (2018) : メタ認知で<学ぶ力>を高める 認知心理学が解き明かす効果的学習法, 北大路書房.
8. 糸井真帆, 石田弓 (2014) : ロールプレイにおける観察者の学習実態とフィードバックによる学習効果の検討－教員養成コースの学生を対象に－, 広島大学大学院心理臨床教育研究センター紀要, 13, 21-36.