

社会福祉士相談援助実習の事後学習における “ワークショップツール”の活用¹⁾ ——受講学生による感想文からの示唆と課題——

応用心理学部福祉心理学科

関谷大輝

キーワード：

実習事後学習，ワークショップ，KATARUTA，リフレクションカード，タニモク

1. 問題と目的

社会福祉士とは、社会福祉士及び介護福祉士法によって規定される社会福祉支援を専門領域とする国家資格の名称であり²⁾、登録者数は2018年度9月末時点で22万人を超える。活躍の分野は、障害者福祉、高齢者福祉、児童福祉等に関連する福祉施設や事業所をはじめ、自治体や医療機関、司法領域など、幅広い分野にわたっている。

社会福祉士の資格を取得するためには、養成施設と呼ばれる教育機関において、規定の専門教育を修める必要がある。現行（2019年度現在）の一般養成課程においては、計22科目、1,200時間に及ぶ様々な社会福祉関連科目の履修と単位取得が課される。これによって国家試験の受験資格が得られるが、加えて、実際に資格を取得するには毎年年初に実施される国家試験に合格する必要がある。その合格率は例年30%前後であり、必ずしも取得が容易な資格ではないものの、近年は概ね毎年1万人あまりの合格者が誕生している。

実習体験の振り返りにおける課題

資格取得に向けたカリキュラムの中では、実際に地域で事業展開をしている社会福祉施設に赴いて、180時間以上の実習（相談援助実習）を行うことが求められる。この実習は、約1ヶ月の長期にわたって学生が施設に「出勤」し、施設のスタッフとともに利用者に関わりながら支援を学習するという意味で、学生にとっての負荷は高く、緊張も強いられる高いハードルとなっている。

それゆえ、実習に先立っては、事前準備や事前学習を計画的に進めていくことが必要となる。また、実習終了後には、各々が実習経験を振り返るとともに、学生が相互にその経験をシェアし合い、学びを深めていく事後学習も大切な実習教育のプロセスとされる（日本社会福祉士養成校協会, 2013）。カリキュラム中には、これらの事前学習や事後学習を実施するための「相談援助実習指導」と呼ばれる科目³⁾が位置づけられている。

さて、この「相談援助実習指導」の事後学習においては、例年、著者が授業担当者として関わる中で実施上の課題を感じてきた。その要因として、大きく2点を指摘することができる。第一には、実習受け入れ施設の都合によって、学生ごとに実習配属時期が異なることである。配属時期が早い学生は前期授業期間中に実習を終えてしまうことがある一方で、配属実施時期が遅い学生は11月～12月頃の実習配属となる場合もある。

そして第二には、実習受け入れ施設にもそれぞれ個性や特性がある上、支援対象となる利用者層も様々であることから、学生が実習先で経験できることの個人差が極めて大きいということが挙げられる。例えば、地域の支援に関わる機関で利用者宅への家庭訪問同行を繰り返し、地域における実際のクライアントの生活状況を目の当たりにしてきた学生と、施設に入所する児童の食事・排泄・入浴など、24時間の生活全般に渡る支援を主に経験してきた学生では、事後学習過程において「振り返ることができる内容」に大きな違いが生じることは避けられない。

これらの要因のうち前者は、年度により学生ごとの実習時期の乖離状況が異なる。このため、年度によっては、比較的実習時期の乖離が問題とならないこともある。また、実習時期は受け入れ施設との兼ね合いによって確定されるものであるため、確定した実習スケジュールに応じて、事後学習のタイミング等を適宜調整することを、事前に想定しておくという対処もある程度可能である。

一方で、後者の要因に関しては、ほぼ例外なく毎年大きな課題となる点である。本学のように、比較的小規模な実習体制の中では、実習先の特性に応じて学生をグループ分けするといった対応にも限界がある。したがって、経験のベースが大きく異なる学生同士が振り返りの場を共有しながら、その中で自身と他者の実習経験についてシェアし合える方法を工夫しなければならない。学生が関心を持つことができ、かつ、学生にとって意味のある、より良い振り返りの視点や方法の検討は、年度によって実習先や学生の特性が異なることも加わって、非常に頭を悩ませるものとなる。

学生間に共通した事後学習の視点とは

もちろん、事後学習の一環として、社会福祉士養成教育で頻繁に行われる一般的な「事例検討」のような方法を適用し、利用者の支援方策や、実習時に経験した支援場面の振り返りを行うことも可能だろう。しかし、いずれの場合も、前述のとおり全く異なる経験をベースにした議論になるため、学生にいわゆる「想像力」を相当程度働かせてもらいながら、ディスカッションを試みるといったアプローチになる場合が多い。もっとも、これも支援技術の向上という点から捉えれば大切な試みかもしれない。しかし、学生はこのような観点の事例検討的な演習を、資格取得上は必修科目である「相談援助演習」と呼ばれる他の演習科目等の中で数多く経験してきているため、新鮮な関心は惹きにくいことが想定される⁴⁾。また、実習経験に基づく事例検討を実施する場合は、事例提供者とそれ以外の学生の負担や役割に大きな差が生じることを避けられない点も問題となる。

さらに、社会福祉士の相談援助において重要なことは、必ずしも相談援助の技術的側面ばかりではないことも忘れてはならない。学生が実習中および実習終了後に振り返るべきことは、単に専門的な支援技術に関連したスキルや知識面だけではない。むしろ、大半の学生は、自身の支援者への適性に関する気付きや悩み、積極性の不足に対する反省や後悔、あるいは今後の具体的な職業選択や就職活動を含むキャリアを巡る葛藤といった、いわば「個人的な課題」について非常に大きな価値観の転換や直面化を求められていることは、見過ごすことができない点である。そして、この点はすべての学生に共通した振り返りのテーマとなり得るポイントだといえるだろう。

日本社会福祉士養成校協会(2013)が示す相談援助実習・実習指導ガイドラインの中では、「実習を通しての自らの成長と今後の課題を確認させる」という事項が明示されている。「自らの成長と課題」と向き合うための試みも、実習事後学習の大きなポイントのひとつであると解することができる。

ワークショップツールの活用

では、授業という枠組みの中で「自らの成長と課題」について考えるために、どのような方法が考えられるだろうか。今回、これを実現し得る一手法として、ワークショップに着目した。

ワークショップとは、「講義など、一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者自らが参加・体験して共同で何かを学び合う・創り出す、新しい学びと創造のスタイル」とされる(中野,2001)。教育現場においても、近年のアクティブラーニングの隆盛の中で、「ワークショップ型授業」と呼ばれる教育の在り方が注目されている(安齋・青木,2019)。

ワークショップには様々なスタイルがある。ワークショップは地域活性化やまちづくり、芸術活動、商品開発、人材育成の一環としても活用されており、その裾野は広い。ポイントとされるのは「参加・体験・相互作用」といった諸要因であり、ワークショップ参加者は、自分の発言が場を作り、意味を作り出すことに貢献する体験を通して、自分を見つめ直す機会を得ることができるとされる(広石,2005)。

しかし、ワークショップには定型的な実施方法がないため、実習事後学習に適したワークショップのデザインをゼロベースで考案することは容易いことではない。畢竟、事例検討ベースのグループワークや、テーマについての意見を付箋等へ書き出して話し合い、グループごとに発表するといった一般的な方法に頼りがちともなる。そこで、今回の事後学習では、一定の使用法や進行手順が定められており、枠組みに従ってワークショップをファシリテートしやすい既存のワークショップツールの活用を試みた。本稿で活用したツールの詳細は後段にて言及するが、「KATARUTA(カタルタ)」は加納他(2015)、「リフレクションカード」は飯岡(2019)や田中(2013,2014)、「タニモク」は森田他(2017)など、教育現場での活用実績がすでに報告されている。これらのツールは、ある程度柔軟に進行手順や問いかけを調整することが可能であるため、実習を通じた「自らの成長と課題」と向き合うという実習事後学習の目的に適う形での活用もできると判断した。

2. 実践内容・方法

2019年度の通年科目として開講された「相談援助実習指導Ⅱ」科目内における“実習の振り返り”という位置づけで、配属実習を終了した学生(3年生11名)を対象に、ワークショップツールを活用したプログラムを実施した。実習の終了時期や公欠等の関係で、ワークショップによって参加者数には多少のばらつきがあった。

ワークショップは後述のとおり4回実施され、それぞれの回に異なる種類のツールを活用した。各回で活用した4種類のワークショップ名、使用ツールと、それぞれのツールに関する説明は表1に示した。各回のファシリテーションは担当教員である著者が務めた⁵⁾。以下、本実践の手続きについて述べる。

表1 本実践で実施したワークショップ名および使用ツールとその説明

ワークショップ名	①「カタルタ・SCT ワークショップ」
使用ツール	KATARUTA® (カタルタ) 〈 kataruta.com 〉
ツールについて	トランプに似たカードセットであり、1セット54枚から構成される。一枚一枚のカードには、接続詞や副詞など、文の語り出しやつなぎとなる言葉が印字されている。「語りを遊びに変える」ことを趣旨とし、思考全体をゲーム化することによって、語りを遊びに変え、遊びをインスピレーションへと導くことが目指されているキットである。「そもそも」「いつのまにか」など、一般的な語を多く含む「スタンダード」, 「したがって」「さもなければ」など、論理的な語を多く含む「ロジカル」, 「あるひ」「ふしぎなことに」など、物語調の語を多く含む「ストーリーテリング」の3種類のカードがあり、それぞれ市販されている。本実践では、「ロジカル」を使用した。
ワークショップ名	②「実習リフレクション・ワークショップⅠ (キャリア編)」 ④「実習リフレクション・ワークショップⅡ (レギュラー編)」
使用ツール	リフレクションカード® 〈 reflection-method.com 〉
ツールについて	カードゲーム感覚でチーム内に深い対話を引き起こすことを目的とした、トランプ様のカードセットである。カードを介した参加者間の対話によって内省 (リフレクション) ができる設計となっている。使用方法には一定の流れが決められており、「主人公」と呼ばれる参加者が自ら選んだテーマについて語った後、グループ内の他の参加者 (サポーター) が主人公に数々の質問を投げかけ、主人公はそれに回答しながらリフレクションを深める。同梱の説明書を見ながら進行することも可能であるが、体験会やファシリテーション講座等も開催されており、実際に自らもリフレクションを体験しながら使用方法を習得することが可能である。カードセットには目的に応じて複数の種類がある。本実践では、Ⅰにおいて「リフレクションカード・CAREER」を、Ⅱにおいて「リフレクションカード・Regular」をそれぞれ使用した。
ワークショップ名	③「実習タニモク・ワークショップ」
使用ツール	タニモク 〈 tani-moku.jp 〉
ツールについて	タニモクとは、「他人に目標を立ててもらおうワークショップ」の意である。ガイドラインや進行マニュアルはオンライン上 (パーソルキャリア株式会社) にて公開されており、誰でも自由に活用することができる。タニモクを体験できるイベントや講座等もしばしば実施されており、参加することで進行上のポイント等を学ぶことが可能である。原則として4人1組となり、そのグループ内の参加者が順に「当事者」となり、自らの話題について他の参加者に共有する。当事者の話題共有を聞いた他の参加者は、「私が当事者だったら…」という視点に立って、当事者の目標を「主観」で「無責任」かつ「大胆に」考えて伝えるというワークショップである。

注) ワークショップ名は、本実践中での呼称。

ワークショップ名の丸数字は授業内での実施順を示す。

〈 〉内は、各ワークショップツールのホームページ URL を示す。

1) 「カタルタ・SCT ワークショップ」

参加者：学生8名，ファシリテーター1名（著者）。

テーマ：「自らが考える社会福祉士像」

進行手順：SCT（文章完成法）の要領で，まず，「実習に行ってみて，“社会福祉士”って…○○とと思いました。」という文字が印刷された（○○は空欄）A4用紙を実習生に1枚ずつ配布し，文章完成法の要領で，空欄部分に自ら考えた語を記入してもらった。その後，1人ずつの発表に移行し，発表者となった者は冒頭で用紙に記載した「実習に行ってみて，“社会福祉士”って…○○だと思いました。」という文を読み上げた後，自らが考える社会福祉士像について，KATARUTA（ロジカル）のカードを1枚ずつ順にめくり，現れた語にしたがって，その語に続く文を考えながら発表を進めた。各自，カードをめくる回数は6回に設定した。話の展開が難しいカードが現れた場合でも，原則としてパスは認めないルールとしたが，どうしても話が続きなくなってしまった1例のみパスを認め，代わりに次のカードを引く対応をした。

2) 「実習リフレクション・ワークショップI（キャリア編）」

参加者：学生9名，ファシリテーター1名（著者）。ゲスト参加者として，福祉施設に就職した卒業生1名および卒業生の先輩職員1名の参加協力を得た。

テーマ：「実習経験を踏まえて，自身の今後のキャリアについて考える」

進行手順：学生を3名ずつ3グループに分けた。各グループには，学生が「主人公」としてリフレクションを行う際に，問いかけやコメントを行う「サポーター」役として，ファシリテーターおよびゲスト参加者が1名ずつ分かれて加わった。セッションの冒頭において，「実習を経験し，実習を終えたことを踏まえて考える」という緩やかな枠組みを設定した。その他については，リフレクションカードの通常の手順に従って進行的した。なお，各セッションの第3段階でサポーターが「聴く内省」として主人公にフィードバックを行う場面では，サポーターが各自でコメントをメモ（手紙）の形で書き出し，主人公に手渡す形を取った。ファシリテーターおよびゲスト参加者は，実習生1人のセッションが終わるごとに別グループにローテーションで移動した。1セッションは概ね30分程度を要し，3セッション繰り返した。

3) 「実習タニモク・ワークショップ」

参加者：学生9名，ファシリテーター1名（著者）。

テーマ：「実習中のネガティブ経験について振り返り，目標を考える」

進行手順：タニモクのホームページに掲載されている進行手順に基本的に従った上で，冒頭，タニモクの内容について大まかに説明をした後，当事者としての発表順を決定した。当事者となった学生が共有するテーマは，「実習中を振り返り，上手くいかなかったこと，辛かったこと，反省点，後悔など（実習に関するネガティブな経験や評価）」を指定した。また，他の参加者が目標を設定する段階においても，実習に関連した共有テーマを踏まえて検討するように求めた。1人のセッションは概ね30分以内に収まるように時間配分して進行し，これを3セッション繰り返した。

4) 「実習リフレクション・ワークショップⅡ（レギュラー編）」

参加者：学生 11 名，ファシリテーター1 名（著者）。ゲスト参加者として，昨年度実習を終えている 4 年生 1 名の参加協力を得た。

テーマ：「実習経験を踏まえ，テーマに沿って自分自身を振り返る」

方法：学生を 3 グループ（4 名×2 グループ，3 名×1 グループ）に分け，3 名のグループにはゲスト参加者である 4 年生 1 名が加わった。リフレクションの冒頭で決めるテーマは，「実習に関連する事柄に結びつける」ことのみを条件とし，その後の進行は通常のリフレクションカードの進行手順に従った。1 セッションは概ね 25 分程度を要し，これを 4 セッション繰り返した。なお，各セッションの第 3 段階でサポーターが「聴く内省」として主人公にフィードバックを行う場面では，サポーターが各自でコメントをメモ（手紙）の形で書き出し，主人公に手渡す形を取った。

3. 結果

すべてのワークショップが終了した後，参加した学生に「“実習後の振り返り”の振り返り」というテーマで，今後の参考とするために，実施した各ワークショップの感想について，思ったこと，感じたこと，印象に残っていること，気付いたこと，感想，ワークショップ進行に関する意見などを自由に記述して提出するように求めた。なお，書式や分量については特に指定しなかった。この結果，9 名の学生から，1 人あたり平均約 1,000 文字の感想が提出された。提出者に対しては，個人が特定できない形で，感想の一部を本報告書の作成に活用することについて同意を得た。

以下に，ワークショップごとに，学生から得られた感想の要旨を，肯定的な感想と実施上の課題を含む感想に分けて紹介する。なお，表現等は趣旨が変わらない範囲で修正した。

1) 「カタルタ・SCT ワorkshop」

a) 肯定的な感想

- ・言葉にするのが苦手なので，勉強になった。
- ・一瞬で考えて臨機応変に話を展開していく練習にもなると思った。
- ・自分で文を考えると同じような接続詞ばかりに偏りがちなところ，強制的に文を考える必要があるの，表現力や語彙力の底上げになったようにも思う。
- ・話が変わってしまうことがあったが，それによって頭の中できちんと整理できていないことに気付くことができた。
- ・短い時間ですぐ文章を考える経験がないため，良い経験となった。
- ・これを何回か繰り返せば，その場で考えて発言することが得意になるのではないかと思う。
- ・実習について好きなように話していたのとは違い，頭をすごく使った。

b) 実施上の課題を含む感想

- ・思いもよらない接続詞が出てくると，前の話の内容に繋げるのが大変だった。
- ・実習の事柄に無理に話を繋げることが難しいカードもあった。
- ・難しかった。
- ・接続詞に焦点を当てすぎて，話した内容が印象に残っていない。

2) 「実習リフレクション・ワークショップI (キャリア編)」

a) 肯定的な感想

- ・カードをもとに質問されるので、答えにくいことを多く質問され、「そこを深く掘り下げられなくなかった！」という気持ちにもなった。しかし、自分と向き合うのはこのような時しか出来ないため、良い経験になった。
- ・普段なら聞かないことや、カードがなければ聞かなかったことなど、様々な考え方に触れることができた。
- ・最後にサポーターから手紙(コメント)を書いてもらったのが嬉しかった。元気が出ない時や辛くて泣きそうな時にこの手紙を見て元気をもらいたい。
- ・カードに沿って質問をするので、話が途切れることなく進み、気まずくならず、やりやすく感じた。
- ・同級生や実際に福祉の現場で仕事をしている方(ゲスト参加者)に、自分の悩んでいることを聴いてもらうことや、それについてアドバイスをもらえるような機会はなかなかないと思うので、良い経験になった。
- ・自分の今後について言語化し、伝える練習になった。
- ・自分の将来や今後やりたいことについて、普段あまり話さない人に話す機会はなかなかないので緊張したが、話すことによってこれらが明確になった。
- ・ゲスト参加者の方に褒めて頂いたことがとても嬉しかった。
- ・最後に周りの方が手紙を書いて、自分の発表について思ったことや今後についてのアドバイス、強みを教えてくれるというのはとても嬉しい事だと感じた。
- ・質問で深い部分を突かれた時には、周りに伝えられる言葉が出てくるのに時間がかかったように思うが、それは自分の考えたテーマを追究できていないからだ気付かされた。
- ・主人公は、このカードを使っての振り返りをする中で自分自身では気付くことのできない性格や考えに気づくことができる気がした。また、他の人の考えを聞くことで自分自身の考えを整理することができた。
- ・他の人の人間観やキャリアについて知ることによって、自分も考えないといけないと気付けた。

b) 実施上の課題を含む感想

- ・自己分析がすでにできている主人公に対しては、質問する内容が難しかった。

3) 「実習タニモク・ワークショップ」

a) 肯定的な感想

- ・私自身が気付けていない長所を踏まえて目標を考えてもらった嬉しさがあった。頑張ろうという気持ちになれた。
- ・自分自身のことを悲観的に見過ぎているのではないかと感じる事ができた。
- ・他人が決める目標は、良い意味で自分ができると思っている範囲を超えた目標である場合があり、新鮮な感じがした。
- ・自分にはない発想が聞けることで、新たな発想に繋がると思った。
- ・自分では気づけなかった長所や短所に気付くことができた。
- ・今まで自分の中で考えていた将来のことを、初めて多くの人にカミングアウトするきっかけになった。
- ・他のメンバーからフィードバックされたことによって、今持っている考えや思いを曲げずに

勉強や仕事等を行いたいと思った。

b) 実施上の課題を含む感想

- ・人の目標を立てる際に、型にはまらないよう考えることが難しかった。「実現できそうなもの」を考えてしまいがち。
- ・自分の場合は、実習中に困ったことも、その場で解決したことがほとんどだったため、冒頭の話共有のネタに困った。
- ・他人から目標を言われた際に、「それが出来れば苦労はしない」という思いを抱いた。
- ・考えた目標が、他の人と似通ってしまう場合が多かった。
- ・他人の目標を勝手に決めるのは無理矢理すぎるように感じた。他人事なので本来は気軽に考えて良いと思うがそういうわけにもいかない。
- ・自分でもできないような他人の目標を決めて楽しさはあったが、「それができないんだ!」という内容もあり、突っ込みどころが多いように感じた。
- ・上から目線になってしまったり、アドバイスをしてしまったりと、“自分が相手だったらこうする”という立場になることが難しかった。
- ・質問がなかなか思い浮かばなかった。当事者が経験した実習での困りごとに共感はあるのだが、目標に結びつけられそうな質問が思い浮かばなかった。

4) 「実習リフレクション・ワークショップⅡ（レギュラー編）」

a) 肯定的な感想

- ・自分に向き合い、自分を知るのには本当に自分にとって苦手なことだと思った。ただ、嫌だけど大事なことだと思うし、このような授業などで無理矢理にでもやらなければ、一生逃げ回っていたと思うので、やって良かったと思う。
- ・グループの他の人から最後にもらうカードには、他の人が思ってくれた自分の良いところが書かれていて嬉しかった。そういった部分は自分の強みと考えていいのだと気づくポイントにもなった。
- ・質問をされたことによって、今自分が考えていること、今後何に取り組んでいきたいかが明確となった。
- ・「相手の強みを見つける」というカードがあったが、相手の話を聞き相手の強みを見つけるのは、実際に支援現場に出た際に利用者のストレンクスを見つけることと同じような感覚だと感じた。
- ・質問をするために、相手の話を深くまで掘り下げられるところはないかと探しながら、一生懸命聞くことができたと思う。
- ・実習のことだけでなく、そのさらに先を見通した話もカードを用いてできたので、話しながら自分の将来に向けての思考も整理できた。
- ・質問を受けて、私は何のプロなのかはっきり言える人になれたらいい、そうなりたいなと思った。

b) 実施上の課題を含む感想

- ・質問のカードが難しいものが多かったのか、私たちのグループでは誰のターンの時でも他の人から質問がなかなか出なかった。
- ・カードを自分で選んでそれに合わせて話すことはできたが、サポーターとして質問を相手に投げ掛けることが難しかった

5) 全ワークショップを総合して

a) 肯定的な感想

- ・今までの演習では、与えられたテーマについて思いつくことや関連することを書き出し、考えをまとめるやり方が多く、正直に言うとは何を書き出してどうまとめればよいのか分からないこともあった。また、自分のことではなく、事例について今までの自身の経験から考えられることや感じたことから書き出すため、楽しいとは思えず、やりたくないという気持ちが強かった。しかし、今回は「自分について考える、相手に考えてもらう」という方法で、自分を深めるきっかけや知るきっかけになり、苦痛な思いをせずに行えたと思う（質問などで突っ込まれて悩んだことは除く）。
- ・(全てではないが) 他のグループワークや演習より、何をしているのかが明確になっており、印象に残るグループワークだった。
- ・相手の話を真剣に聞くこと、質問することはとても疲れると思った。こんな状態で今後利用者の相談が聞けるのか、実際に支援ができるのか少し不安になった。結果的に、話を聞くことは疲れたが、自分を深め、自分を知る良いきっかけになり楽しかった。
- ・ただ漠然と話をするより、テーマに沿って簡潔に話すことができたと思う。普段の自分では話さないような視点や語り口で話すことができた。ツールを使用することは、楽しみながら行うことはもちろん、物事を多面的に見るトレーニングにもなると思った。
- ・周りの人たちに話す事によって自分でも整理がつき、周りの人達からの質問からも、自分では気付かなかった点に気づく事が出来た点では良かったと感じた。一般のグループワークに比べて、カードというツールがあったのでスムーズに進める事ができた。
- ・普段は言われない言葉や聞かれない質問に対し、頭を使って自分の考えを必死にひねり出したし、自分の「弱み(?)」もたくさんさらけ出したので、普通の事例検討のようなグループワークより満足感があった。
- ・事例検討や通常のグループワークなどの演習に比べて、楽しく行えたと思う。あまり硬くなることなくできたところが良かった。
- ・事例検討や通常のグループワークでは、積極的に意見を出す人となかなか出さない人に分かれることがよくある。しかし、今回のワークでは、必ず一人は強制的に自分の言葉で周りの人に伝わるように話さなくてはならないので、そういった点でも発言の機会の差が出にくくなるのが良いと思った。
- ・事例検討が苦手なので、カードを使って他人の将来について聞き、他人の目標を立てることは新鮮だった。特にリフレクションカードは、普段は話さないようなことを聞いたり聞かれたりするもので、頭を使うことが多かった。カードを使うことによって、仲の良い友達でも知らなかった一面を知ることができたのも面白かった。
- ・通常のグループワークとは違った頭の使い方をするため難しかったが、自分が気付けないような考えを他人に教えてもらったり、自分で気づいたりできて楽しかった。自分自身の長所をほめてもらえたのも嬉しかった。紙に書いてメッセージとして友達から渡されるため、いつも見えるところに貼っておけば、頑張ろうと思う気持ちの維持に繋がりそう。
- ・振り返りを通じて自分自身の意持ちを整理できた。主にキャリアのリフレクションカードを使ったワークショップを行った時には、自分がどんな人間でどんな社会人になりたいのかを考えることができた。事例検討では、自分が生きてきた経験からその人をどうしたらよいか考え、それをまとめて終わってしまうが、一緒に学んでいる仲間の目標やアドバイスを考え

ることで、自分も一緒に見つめ直すことができる。この4つのワークショップを体験できてよかった。

- ・ただ実習を振り返るのではなく、実習での出来事を言語化し、さらに社会福祉士について考えることに繋げ、深くまで実習を振り返れた。就職のことを話せて気持ちが楽になったのが良かったし、改めて就職について考えられたので自己分析にも繋がったのではないかと思う。

b) 実施上の課題を含む感想

- ・実習中に実際にどういう体験をしたのかを聞けるともっと良かった。他の実習生の声かけの仕方や、成功体験や失敗談などから自分も勉強になることもある。カードツールも楽しく、考えながら言葉にすることができて良いと思うが、遊び感覚で終わったという印象がある。
- ・自分のターンでないときにも自分の話をしてしまう人がいたり、楽しく行えるからこそ話がそれてしまう場面があったりしたので、そういった点は注意しながら行ったほうが良いと思った。

4. 考察および課題

感想に記載されていた内容は、全体的には肯定的な評価の方が目立っていた。その一方で、ネガティブな評価や感想も散見されており、「難しかった」という感想が複数あったことが特徴的であった。ワークショップツールを活用した実習の振り返りは、総体的には、学生の多くが興味関心を持って主体的な事後学習に取り組む契機となった反面、実施上のいくつかの課題も浮き彫りになったと考えられる。特に、ネガティブな感想の中には、本実践やワークショップ的な進行における重要な課題と見なせる指摘が含まれていたことには留意すべきであろう。

以下、各ワークショップについて、感想を踏まえて定的な感想から見て取れる示唆、ネガティブな感想から浮き彫りなる課題について簡単な総括を行う。また、全体を通じた効果と課題について考察したい。

「カタルタ・SCT ワークショップ」

「難しかった」という感想が目立ったのがこのワークショップであった。その一因は、「ロジカル」のカードセットを用いたことにもあると考えられる。もう少し一般的な語が多く含まれる「スタンダード」のカードセットの方が、取り組みやすい面があった可能性がある。

また、カタルタの使用では、偶然現れた接続詞に応じて、正解・不正解にとらわれずに柔軟な発想をすることが必要となるが、「正しいことを言わなければならない」といったバイアスが場に残っており、学生の柔軟な発想を阻害した可能性がある。事前に、日常的话题などを用いた練習セッションを取り入れるなどして、場の雰囲気を受容的、開放的なものに整えるファシリテーションが必要だったと考えられる。第1回目のワークショップ実践だったこともあり、目的設定の伝達がやや不十分であった可能性も否定できない。

一方で、カタルタは、語彙力や文章構成力につながるスキルアップやトレーニングになりそうだという評価が多く見られた。福祉支援者は、多様な利用者に関わる上で一定の言語的スキルが望まれることを考慮すれば、言語的スキル向上も目的のひとつに据えて、カタルタを繰り返し活用し、発言の練習をしていく場があってもよいかもしれない。

「実習リフレクション・ワークショップⅠ（キャリア編）」

「実習リフレクション・ワークショップⅡ（レギュラー編）」

キャリア編では、学生の関心が高い「今後のキャリア」に直接関わるツールを活用したためか、全体を通じて印象に残った学生が多く、感想も多く寄せられたワークショップとなった。リフレクションカードのワークショップでは、カードに書かれていることという一定の制約がある中で、質問と語りが紡がれていく。このため、日常会話や普段の思考とは異なる視点から、他者にも伝わるように自身の考えを言語化し、キャリアを内省することを強いられる。このような経験は、これから就職活動を前にした学生のニーズに合致したようである。また、キャリア編の回では、社会人がサポーター役として各グループに1名ずつ入ったが、学生とは大きく異った属性や経験を持つサポーターからの質問やコメントに、高い価値を見出す学生が多かった。このようなバックグラウンドの異なる者からの問いかけやコメントであっても、一定の枠組みの中で安全かつゲーム的に行えるのも、リフレクションカードの特長であろう。

また、レギュラー編の回も概ね肯定的な感想が多かった一方で、この回は学生同士のみでのグループ構成となったため、グループによっては質問が途切れがちになった場面があったようである。ファシリテーター（著者）も、各グループの様子を見ながら適宜サポーターとしての質問を投げかけて回るなどの配慮をしたが、複数グループを1名でファシリテーションする限界はあり、十分な介入がしきれなかった面がある。理想的には、キャリア編の際のゲスト参加者のように、各グループにリフレクションの経験者やサポーター専属という立場の参加者（たとえば、本実践のような実習教育であれば、実習を修了した先輩など）を配置することができれば、さらに効果的なワークショップ運営となったであろう。

なお、双方のリフレクション・ワークショップを通じて、最後にサポーターから受け取ったコメントカードが嬉しかったという感想が多く見られた。コメントカードの利用は標準的なリフレクションカードの手続きには含まれておらず、必ずしも必須ではないものの、コメントカードがあることで、リフレクション全般の印象が強くなりやすく、参加者にとって大きなエンパワメントにもなり得ることが明らかになった。

「実習タニモク・ワークショップ」

学生が最も本質的な難しさを感じたように見受けられたのが本ワークショップであった。他のワークショップでは何らかのカードツールを活用したため、カードという媒体にある程度依存・依拠した思考や進行が可能だった。しかし、本ワークショップは最も縛りが少ない（参加者が頼れるアイテムがない）ものであり、参加者の柔軟な発想や思考に大きく頼るプログラム内容となっている。この曖昧さが、参加者に「難しさ」として捉えられた可能性がある。

その分、ファシリテーションには、より一層の慎重さや丁寧さが求められたはずだが、この点も不十分であった可能性が高い。本実践では、授業時間枠の制約というファシリテーター（著者）側の都合もあり、事前説明や進行上の配慮に不十分な点があったことを否定できない。学生を対象に、タニモクメソッドのように曖昧さの度合いが比較的高いワークショップを実施する際には、より十分な説明と理解を得る過程が必要になることが示唆された感想であった。

とはいえ、一部の学生からは、「自分では思いもよらない目標」を提示されたことでの気づきや発見があったという感想も寄せられている。より丁寧な進行に配慮した上であれば、本実践のような実習教育の一環であっても、タニモクメソッドを活用できる可能性は確認できたと考えられる。

全ワークショップを総合したメリット

全体を通じて、多くの学生が楽しさや面白さを感じながらワークショップに参加できたことは、大きな価値を持つことだと思われる。ワークショップそれ自体が、交流と笑いがある活動と位置づけられているように(中野,2001)、「楽しかった」、「面白かった」という感想が挙がってきたことは評価すべき点であろう。また、同級生同士という固定化されたメンバーや友人関係の中であっても、外在的なルールや縛りを提供することによって、日常では繰り広げられることのない対話や自己開示が行われたという例が散見されることも、非常に大きな意義があったポイントだと思われる。

もう一点、重要な肯定的評価として挙げられる点として、本実践に関しては、学生がこれまでに経験してきた通常のグループワークや事例検討とは異なる視点から取り組めたという評価が挙げられる。社会福祉士を目指す学生は多くの「演習」系授業を履修する必要があるため、いわば「事例検討慣れ」や「ワーク慣れ」をしていることがままある。もちろん、専門知識や支援技術の教育上、類似したワークが多くなることはやむを得ない面があるが、学生にとっては「またいつものワークか」といった受け止めになりがちになったとしても不思議ではない。今回は、「自らの成長と課題を振り返る」という内省的テーマを志向してワークショップツールを最大限に活用したが、結果的にワークショップの目標はある程度達成できたものと考えられる。

全ワークショップを総合した課題

一方で、ネガティブな感想として挙げられた「他者の体験をもっと聞きたかった」という点は、本来であれば、本実践で活用したツールの中でも実現し得た指摘であろう。この感想が、時間的な制約を意味するのか、内容的に聞きたい話が聞けなかったということの意味するのかは不明であるが、ファシリテーターの進行上の工夫や、丁寧な事前説明によって、「聞きたいことを聞ける(聞いても良い)」場の創出ができていれば、避けられたコメントかもしれない。このような不全感が生じたとしても、それをワークショップ中に解消できるようなファシリテーションこそが、本来は理想的なのである。この点は今後の課題である。

また、「遊び感覚で終わったという印象がある」という声は、事前の説明や場作りが不十分であったことの証左として見られた感想であるように考えられる。もとより、本実践では、意図的にワークショップに「遊び感覚」を取り入れる方向性のファシリテーションを意識していた面がある。その点においては、この感想は「それが上手く行った」と理解できることもできる。しかし、学生自身が、「遊び感覚」の存在を肯定的に捉えきれなかったとすれば、それは事前のワークショップの位置づけや目的の共有が曖昧であったと推察可能である。

さらに、いくつかの感想から、ワークショップのような曖昧な場においてもなお、学生は「正解」を探しがちであるという可能性が示唆されたように思われる。すなわち、「難しい」「どう質問してよいか分からない」といった感想が多かった背景には、学生は何らかの「理想的な方法」や「正しい方法」が所与のものとして存在していると考えていることが想定される。どうすればそれを実行できるのかが分からなくなった時に、「難しい」と感じてしまうのではないだろうか。そもそも、ワークショップのような場では、基本的に所与の「正解」は存在せず、むしろそれを試行錯誤しながら創り出していくことに価値が見いだされる。その過程では、本来は「どのように質問しても OK」なのだが、参加者たる学生がワークショップ慣れしていない中で、感覚的にこのような「即興性」(荻宿・佐伯・高木,2012)への理解と適応を、短時間のうちに求めることは難しかったかもしれない。この点も、ファシリテーターが十分に留意しながらプログラムや進

行について検討していくべきポイントになりそうである。

5. まとめ

ワークショップツールは、留意すべきポイントを踏まえた上で活用することによって、学生に新鮮な学びや気付きを与える契機になり得ることが示された。教育場面において学生対象のワークショッププログラムを本実践に類した形式で実施する際に、特に留意すべきと考えられるポイントを3点示し、まとめに代える。

1) 事前の説明と“準備運動”

どのようなツールを活用するに際しても、場のルール（曖昧さを含めた自由な発言の許可、言いたくないこと等を言う必要はないといった安全性、正解や正しさを求める場ではないことなど）を事前に丁寧に説明しておくことが肝要である。また、可能であれば、ワークショップ内でキーとなる活動については、練習的に取り組む機会を設けることができれば、ワークショップ内での活動が「難しい」といった感想に留まりにくくなるのではないだろうか。

2) 目的の明確化

教育場面での実施ということも考慮しながら、ワークショップ実施の目的を明確化しておくことが重要である。何を目的に、どのようなことをするのかを事前に伝達して、心理的な準備をしてもらうことが、「遊び」や「楽しさ」を感じた際にも、それに本質的な意義を加えていくことにつながる。また、目的の明示は、可能であれば口頭での説明にとどまらず、印刷物の配布もしくは掲示で対応するとベターであろう。これにより、「遊び感覚で終わった」という受け止めをある程度防ぐことが可能になるとと思われる。

3) 振り返りと改善

ワークショップの実施ばかりに集中するのではなく、事後の振り返りの時間に余裕を持たせておくことが望ましい。また、事後的に、ワークショップのプログラムや進行に対するフィードバックも合わせて収集し、次の実践への示唆につなげていくことも重要となる。

本報告の最後に、ある学生が感想の最後に書いた“叫び”を引用したい。

「振り返りってホント大事！ 自分を知らのって大変！」。

ワークショップ形式の授業や、あるいはワークショップツールの活用が、このような思いを持つ学生の自己省察の一助となるような、ワークショップデザインの検討やファシリテーションスキルの在り方について、今後も引き続き検討していく必要があるだろう。

注

- 1) 本稿で活用したツールは、必ずしも「ワークショップツール」という名称や位置づけで開発されたものではないが、本稿では、ワークショップ的な場で活用した既存ツールという意味で、一括して「ワークショップツール」と呼称する。
- 2) 社会福祉士及び介護福祉士法では、第2条において、社会福祉士は「専門的知識及び技術をもって、身体上若しくは精神上の障害があること又は環境上の理由により日常生活を営むのに

支障がある者の福祉に関する相談に応じ、助言、指導、福祉サービスを提供する者又は医師その他の保健医療サービスを提供する者その他の関係者との連絡及び調整その他の援助を行うことを業とする者」と規定されている。

- 3) 養成施設によって、「ソーシャルワーク実習指導」など、呼称が異なる場合もある。
- 4) 実際に、過年度において実習経験を踏まえた事例検討を試みたこともあるが、事例概要等の肝心な点が不明な場合も多く、「推測」に基づく議論が多くを占めてしまいがちとなるという課題があった。
- 5) 著者は、リフレクションカードについては「カードファシリテーター養成講座」を、タニモクについては「体験講座」を受講済みである。
- 6) 本来、ファシリテーターはファシリテーションに専従すべきと考えられるが、この回では、学生とゲスト参加者の人数的なバランスを考慮し、グループにサポーターとして加わりながらファシリテーションを行った。

引用文献

- 安斎勇樹・青木翔子 (2019). ワークショップ実践者のファシリテーションにおける困難さの認識 日本教育工学会論文誌, 42, 231-242.
- 広石英記 (2005). ワークショップの学び論——社会構成主義からみた参加型学習の持つ意識 教育方法学研究, 31, 1-11.
- 飯岡由紀子 (2019). 答えは「あなたの語る体験」の中にある！ End of Life Care をサポートする「カードを使ったリフレクション」—End of Life Care をサポートするカードを使ったリフレクション がん看護, 24, 312-315.
- 加納尚美・富田美加・吉良淳子・滝澤恵美・齋藤さわ子・對間博之・庄司俊之・馬場 健・武島 玲子・工藤典雄 (2015). チームワーク入門実習におけるファシリテーション研修 茨城県立医療大学紀要, 20, 75-83.
- 荻宿俊文・佐伯 胖・高木光太郎 (2012). ワークショップと学び 3——まなびほぐしのデザイン 東京大学出版会
- 森原規行・熊野森人・福元和人・熊野陽人 (2017). カードゲーム「カタルタ」を用いたコミュニケーション活動に関する実践研究 京都精華大学紀要, 51, 147-161.
- 森田直之・廣瀬公一郎・山口直志・武田鎮一・中安雅美・館林 恵・森口哲平・本田昌大・三石 原士・粟島 亨・豊岡耕一郎・山下康弘 (2017). “タニモク・メソッド”を用いた課題解決型授業の実践と考察 日本科学教育学会年会論文集, 41, 427-428.
- 中野民夫 (2001). ワークショップ—新しい学びと創造の場 岩波新書
- 日本社会福祉士養成校協会 (2013). 相談援助実習・実習指導ガイドラインおよび評価表 <http://www.jaswe.jp/practicum/jisshu_guideline2015.pdf> (2020年3月10日)
- 田中 誠 (2013). 教育支援ツールとしてのリフレクション・カード 長崎国際大学論叢, 13, 57-68.
- 田中 誠 (2014). 教育支援ツールとしてのリフレクション・カードとポートフォリオの活用 長崎国際大学論叢, 14, 33-42.