

協同学習法を用いたロールプレイによる健康相談演習での学び

中村晶子

大阪青山大学健康科学部看護学科

Learning Through Role-Playing as a Collaborative Learning Method in Health Counseling Training

Shoko NAKAMURA

Osaka Aoyama University Faculty of Health Science School of Nursing

Abstract

Collaborative learning promotes mutually beneficial interactions among group members and fosters a proactive learning attitude. This study conducted a post-lesson reflection on how role-playing as a collaborative learning method was used in the context of health counseling, and analyzed the content of the reflection. The results confirmed that the students' proactive learning attitude was a result of using role-playing as a method of collaborative learning. Also, role-playing allowed the students to undergo self-reflection and experience psychological dilemmas, which provided them with an opportunity to consider the role of a school nurse and how they should respond in such a role. The study also raised an issue which needs to be addressed, i.e., the need to re-examine the training content in terms of the use of techniques such as counseling skills.

Key words : Role-playing, Health consultation, Cooperative Learning

キーワード：ロールプレイ、健康相談、協同学習

I. 緒言

教育とは、能力や可能性をEducation（引き出す）ことである。同年齢の仲間や教師、多種多様な人との能動的な関わりやコミュニケーションによって、お互いの意見や考えを引き出し、探求を深めて、新しい価値や意義を発見する経験が必要である。

協同学習は「協力して学び合うことで、学ぶ内容の理解・習得を目指すと共に、協同の意義に気づき、協同の技能を磨き、協同の価値を学ぶ（内化する）ことが意図される教育活動」¹⁾である。多様な相互交流によって、グループの互恵的な相互依存の関係を構築しながら、一緒に課題の解決を目指すグループ学習である。その活動を通して、自律性と集団作

業スキルが促進される。

また、健康相談とは、対象が自らの健康課題に気づき解決できるよう、そのセルフケア能力を高めることを目的としている保健指導技術である。

先行研究では、ロールプレイによる効果として、ソーシャルスキルの獲得や対人関係の改善が報告されている。また、健康相談活動に関する授業でのロールプレイの効果として、養護教諭の態度や姿勢の検討を可能とし、その資質を高めることにつながる等の報告がある。『健康相談の理論と方法』では、協同学習法によるロールプレイ²⁾を用いて、メンバー間の互恵的な相互交流を促し、主体的な学習態度を育てること、さらに、健康相談に関する知識を活用した対応技術の実践を目指した。

本研究では、【振り返りシート】の記述からテキスト分析を行った結果を協同学習法による演習での学びとして報告する。

II. 目的

本研究では、「健康相談」の演習における学生の【振り返りシート】の内容から、協同学習法を用いたロールプレイによる学びを明らかにすることを目的としている。

III. 方法

1. 対象

2018年度の選択必修科目「健康相談の理論と方法」を受講した看護学科2年生の学生77名を対象とした。

2. 演習内容

「健康相談の理論と方法」は保健師国家試験および養護教諭免許の必修科目である。健康相談に関する基本的知識、学童期から青少年期の健康課題、支援方法を学び、各事例に対する具体的な支援の検討を行った。その後、残り5回でロールプレイによる健康相談演習を行った。

演習方法は、学生3名×26グループを編成した。事例は、相談者は中学2年生の生徒とし、情報（家庭環境、体格（身長・体重）、成績、クラブ、友人関係、好きなこと）を統一した。また、対応は4月に赴任した新任の養護教諭である。場面は、昼の休憩時間とし、養護教諭一人が事務を執っている保健室に、生徒が「頭が痛い」といって初めて来室した時から開始するとした。

演習1回目は、ロールプレイの準備として、シナリオを作成するために、生徒について、学校・家庭・友人等の背景、症状、来室時の状況（訴え・症状）についてイメージしることから始めた。グループで意見共有を繰り返し、身体面、生活・行動・習慣面、学習面、心理面、社会面（人との関わり）、その他の6項目でアセスメントを通して、グループの生徒像を作り上げた。また、生徒像から養護教諭による相談時のアセスメントや支援内容を具体化した。さらに、養護教諭や生徒の視点や言動およびその根拠も追加し、最後に支援方針を確認して明確にして、10分程度のシナリオを作成した。

演習2回目には、教員からの助言を受けて、シナリオを補足・修正し完成させ、生徒役、養護教諭役、観察者を決めた。観察者は第三者の視点での観察ができるように他のグループに派遣されるため、派遣先のグループのシナリオを読み、言動と根拠を確認する時間を設けた。あわせて、生徒役と養護教諭役はシナリオの言動の意味を再確認する時間も設けた。また、観察者は2役の言動・表情・声の調子などを観察し、気づきや感じたことを記録するため、シナリオを読み、支援内容や方針等の不明点を派遣先のグループメンバーに確認の時間も確保した。

演習3回目で2回のロールプレイを行った。1回目のロールプレイはシナリオ通りに実施した。終了後、生徒役は言動と内面的な変化から、養護教諭役は自分の対応（言動）と内面的変化から、観察者は気づきや感じたことから、各自が振り返り、振り返りメモに記入して、3役で意見共有を行った。また、言動の理由についても同様に検討を行い、必要に応じて、シナリオの言動を変更した。その後、グループでの検討結果から、ロールプレイでの言動と根拠に関する意見を【振り返りシート】に記入した。

休憩後に実施した2回目のロールプレイでは、観察者は元のグループに戻って養護教諭役に、生徒役は観察者に、養護教諭は生徒役に交代した。また、実際のロールプレイで感じた思いや感情、体調の変化を優先するため、シナリオ通りに実施しなくても良いとした。ロールプレイ終了後、1回目と同様に、観察者によるロールプレイ時に気づいたシナリオと違う2役の言動と観察者として感じたことを報告した。また、養護教諭役および生徒役は、その際の気持ちや思いを説明して、3者間での相違点から養護教諭の支援について検討を行った。その後、【振り返りシート】に健康相談の意義を記入した。

教員は演習計画に沿って、ファシリテーターとして相互交流を促し、進行する役割を務めた。演習前に評価の内容を説明して実施した。シナリオに関する評価は、課題の明確化、講義で説明した養護教諭の特性や保健室の機能をいかすことができたか、カウンセリングスキルの活用である。また、ロールプレイの評価は、養護教諭の特性、対象の理解、カウンセリングスキルの活用、自己の理解の4点について、各自の振り返りメモおよび実施後の意見共有の記録の内容から評価した。

3. 分析方法

ロールプレイでの言動と根拠自由記述の内容をKH Coder 3を使用して、テキスト分析を行った。各テーマに関する主要語を抽出して、その関連性から共起ネットワークによる分析を行った。^{3, 4)}

IV. 倫理的配慮

対象の学生には、研究の趣旨および個人情報の保護について、口答で説明した。また、研究協力は自由意思であること、研究に同意しない場合や同意撤回する場合に学業評価等への不利益は被らないこと、さらに、同意した場合のみ【振り返りシート】を無記名で提出してもらうこと、調査結果は本研究以外での使用をしないことも口頭で説明した。本研究は神戸常盤大学倫理審査委員会の承認を得て実施した（承認番号：18-16号）。本研究における開示すべき利益相反はない。

V. 結果

【振り返りシート】の回収は1回目・2回目とも53枚（68.6%）である。

1回目ロールプレイ終了後のロールプレイでの

言動と根拠に関する自由記述では、157文が抽出され、総抽出語数が2793語、異なり語数が528語であった。1回目の特徴語（上位5つ）は、〈大切〉23回、〈必要〉20回、〈話す〉12回、〈聞く〉20回、〈会話〉15回である。共起関係が2回以下の組み合わせを排除して、共起ネットワーク図を作成した（図1）。ロールプレイ1回目では、〈大切〉〈必要〉〈会話〉〈初対面〉〈解決〉〈環境〉〈真剣〉の7つのクラスターが抽出された。原文を参照すると、「言葉肯定する返答が大切」「情報を集め、心を開いてから悩みを聞くことが大切」「内気で真面目な性格だと悩みを言えないだろうと思うのでくみ取って気づくことが大切」「自分の悩みを伝えてくれるようになるには時間がかかる」、「行動や表情にも注目して読み取る必要がある」「行動や表情などアセスメントしていく必要がある」、「初回には悩みよりもお互いの信頼関係を気づくために他愛のない会話から初めて、信頼できると思ってもらえるような安心感のある環境づくりが必要」「傾聴していることが伝わるよう会話することで信頼関係を築いていく」、「沈黙も会話も時折大切に使うべき」「初対面で思いをすべて出すことは難しいので、関わりすぎない距離がよい」、「話やすい雰囲気や場所を提供して緊張を和らげ、少しずつ話してもらい一緒に悩み

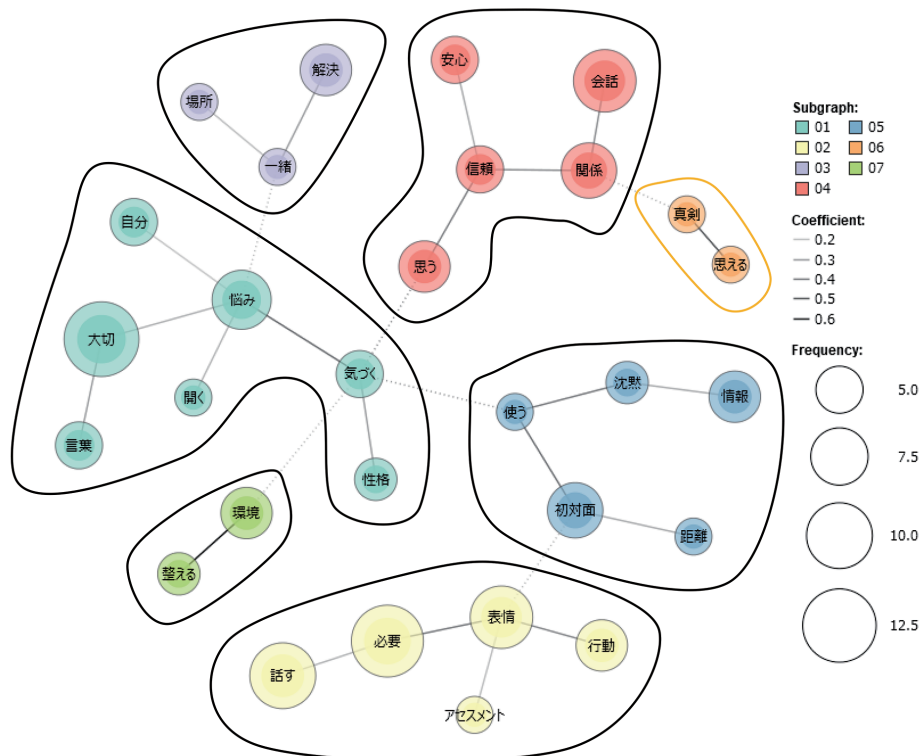


図1 ロールプレイ1回目振り返りの共起ネットワーク図

を解決していく」、「目を見てうなずきながら聞いてくれることで真剣に自分の話を聞いてくれているように思える」「真剣に聞いてもらえたと、この人に話してよかった、また聞いてもらいたいと思えるように…」などがみられた

2回目の健康相談の意義では、71文が抽出され、総抽出語数が1,167語、異なり語数は433語であった。特徴語（上位5つ）は、＜対象＞39回、＜話＞21回、＜対応＞10回、＜考える＞15回、＜質問＞16回である。2回目のロールプレイについても、同じ条件で共起ネットワーク図を作成した。（図2）＜話＞＜考える＞＜質問＞＜相手＞＜共感＞＜寄り添う＞を中心とした6つのクラスターが抽出された。

原文を参照すると、「やさしい口調で傾聴してくれると話やすい」「ペースに合わせて、話のキャッチボールを続ける」、「自分の対応をどう感じているか、何のために相談に来たのかを考えて対応しなければならない」、「急に質問するのではなく、対象の気持ちを考えて話を聞く体制を整える」「質問攻めでは少し圧がかかってしまい話をしたい気持ちになれない」「質問するときには間髪入れずに行うのではなく、少し間をあけてわざと沈黙を作る」、「相手の不安や距離感が難しい」「発言によって空気が暗くなってそのまま話が進んでいくと気が楽になるこ

とは難しい」、「話を聞いてくれ、共感し自然な感情が表出されることで楽になり安心できる」、「気持ちに寄り添うことが大事」「寄り添いながら話を聞くことが大事」「目を見て話を聞くこと、うなずきは寄り添うことができる」などがみられた。

VI. 考察

本研究でのロールプレイでは、生徒と養護教諭の役割をイメージするために協同学習法によるグループで意見を共有することを主に実施した。特に相談者である生徒像を具体的にイメージしてもらうことを重視し、生徒の背景や状況、生徒自身の状態をアセスメントし、養護教諭の対応とその根拠を明確にしながら、言動（セリフと対応）を検討していった。その結果、主体的な意見共有の機会が持て、具体的な生徒像を基にしたシナリオを作ることができた。さらに、ロールプレイは同日に2回実施したが、ロールプレイ時の学生のモチベーションは維持されていた。

1回目の【振り返り】では、ロールプレイでの言動から、対象の信頼や安心を得ることを目的とした養護教諭の対応があげられていた。具体的には、対象との距離感や環境への配慮、言葉と共に行動や表

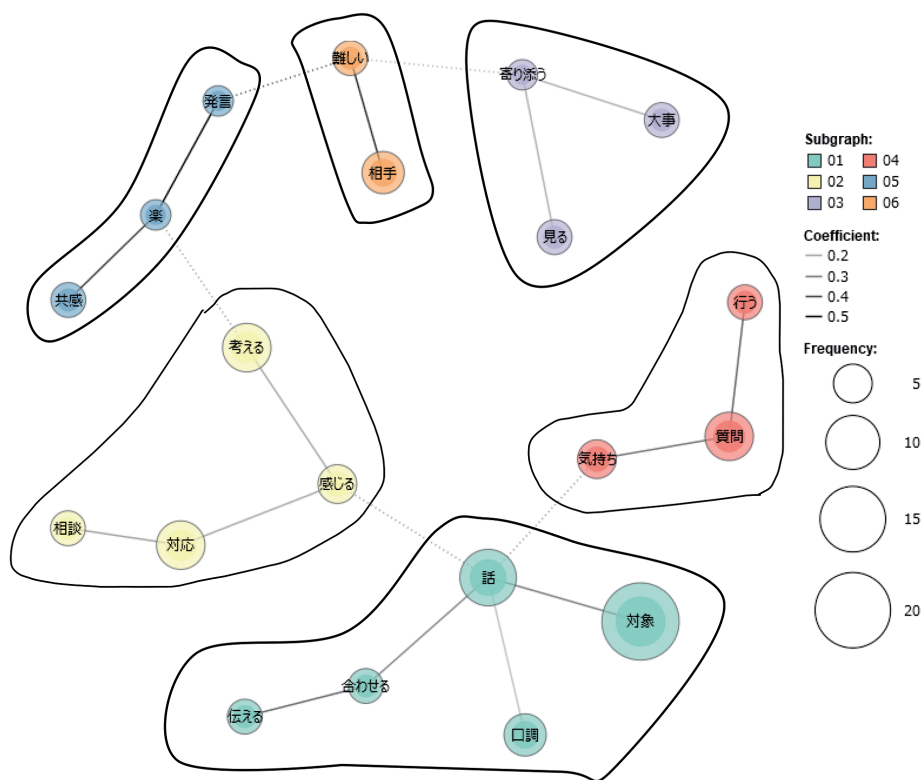


図2 2回目ロールプレイ振り返りの共起ネットワーク

情に注目し、対象の性格や対象がどうとらえているか等のアセスメントの必要性、そして、一緒に真剣に向き合い解決していく姿勢の重要性である。

さらに、2回目の健康相談の意義については、健康相談では対象の気持ちが楽になり、安心できることが大事であるとの気づきがあった。そのために、〈対象〉の気持ちに寄り添うことや共感する姿勢、口調や質問の仕方、沈黙やうなずきという技術が重要であることにつながっていた。2つのテーマで記入してもらうことによって、健康相談における養護教諭の〈対応〉や姿勢から、健康相談の目的を考える機会を持つことができた。これは生徒役・養護教諭役・観察者という3つの役割を交代複数の役を体験でき、多面的な視点での観察をメンバーで振り返った成果であると考え。留目ら⁵⁾は、ロールプレイングの導入の意義について、「演者のみならず観客もまた演者を鏡として自らの姿を内省でき」、「学生が自身の心理的葛藤に直面する重要性」を体験的に理解できると述べている。本研究での協同学習法によるロールプレイでも、自分の価値観や姿勢等の特徴を振り返る機会となっている。

また、対象の学生は、これまでにジグソー 2 やバズ・グループという協同学習の技法を授業で体験しており、その経験を活かすことができたと考える。特に、ロールプレイの準備であるシナリオの作成では、3名のメンバー各自が既存の学習内容から、考えをまとめ、説明しなければならない。この相互交流の中で相互依存しながら、自分の責任とともに、グループでの協同作業にも主体的に参加し、互恵的に学習を進めていく過程を体験することができていた。さらに、シナリオにはない言動に対して、悩みながら対応した経験から、生徒と養護教諭の戸惑いや葛藤をメンバーと共有することができていることから、協同学習による効果があったと考える。しかし、繰り返しや沈黙等のスキル以外をうまく活用ができなかったとの意見があり、技術の活用につい

ては課題となった。

本研究は、分析対象が1大学であることから、研究に協力した学生の傾向を反映するものであって、一般化傾向を示すには限界がある。

Ⅶ. 結語

本研究結果から、協同学習法による学生の主体的な学習態度は確認したが、その継続は確認できていないことから、協同学習法を用いた授業を継続する必要性が示唆された。また、学生の内省と心理的葛藤の機会を確保することができたが、カウンセリングスキル等の技術の実践は不十分であるため、今後も授業内容を検討する必要性が示唆された。

謝辞：本研究にご協力いただいた学生の皆様に深謝いたします。

文献

- 1) 関田一彦, 安永 悟: 協同学習の定義と関連用語の整理, 日本協働教育学会協働と教育, 2005, 1, 13
- 2) Elizabeth F.Barkley, 安永 悟 訳他: 協同学習の技法 大学教育の手引き, 2015, 京都, ナカニシヤ出版, 123-127
- 3) 末吉美喜: テキストマイニング入門 ExcelとKH Coderでわかるデータ分析, 2019, 東京, オーム社, 43-206
- 4) 樋口耕一: 社会調査のための計量テキスト分析 内容分析の継承と発展を目指して【第2版】, 2021, 京都, ナカニシヤ出版, 115-217
- 5) 留目宏美 廣瀬清人: 養護教諭1種免許履修におけるロール・プレイング導入のための研修会参加報告, 聖路加看護大学紀要, 2010, 36, 15-16

要 旨

協同学習は、メンバー間の互恵的な相互交流を促し、主体的な学習態度を育てる。本研究では、協同学習法を用いた健康相談のロールプレイ終了後に【振り返り】を行い、その記述内容からテキスト分析を行った。その結果、協同学習法によるロールプレイによる学生の主体的な学習態度が確認できた。また、学生はロールプレイによる内省と心理的葛藤を経験することができ、養護教諭の役割や対応を考える機会となった。課題として、カウンセリングスキル等の技術の活用について演習内容を検討する必要性が示唆された。

