

社会福祉学教育の授業

1. コア・カリキュラムを意識した教育の到達目標

福祉系大学は、福祉職の養成校として社会福祉士、精神保健福祉士などの社会福祉専門職のための国家試験資格取得を目指したカリキュラムの編成が要請されている。しかし、社会福祉学教育の目的は、単に資格取得に必要な知識や技術だけを習得することにあるのではない。社会福祉の現場において、それらの知識や技術を統合しつつ、多様な状況に応じて柔軟に問題発見および解決することが可能な人材を育成することが本来の目標といえよう。

そのような人材を育成するためには、国家試験の指定科目に加え、社会福祉の歴史や目的・価値・理念、福祉行政制度やサービス等に関する科目の充実化を図るとともに、福祉を必要とする人それぞれに応じた適切な対応がとれるようコミュニケーション能力、相手の立場を理解する能力、職業倫理観の醸成などの態度教育について、実習、グループ学習、プロブレム・ベースド・ラーニングなど学生参加型授業を強化する必要がある。高齢者社会の進展する中、今後、社会福祉学教育の果たす役割は益々増大することが予測される。それ故、知識・技術・対応力（態度）を統合したコア・カリキュラムを国家レベルで検討することが喫緊に求められる。

2. 教育現場での課題

(1) 大人数教育から少人数教育への転換

多くの社会福祉系大学におけるコア科目においては、大教室において数百人規模の学生を対象とした講義が実施されている。一方的な知識の提供と知識の獲得を中心とした授業であり、学生が自ら考える授業となっていない。そのため社会福祉専門職のコア教科でありながら、学生の興味・関心が薄れているのが実態であり、大人数教育から少人数教育への改善が課題となっている。

(2) 個々の授業に対する教員の理解不足

社会福祉専門職の国家試験受験資格取得のために、特別養護老人ホームや社会福祉協議会などへの「現場実習」が必須となっており、特に、実習前教育が重要な位置を占めているため、多くの教員が分担して実習前教育・実習先巡回を担当している。そのため、個々の授業の理念や目標設定の意思統一が難しくなっている。

(3) 教員に対する実習の現場研修

個々の教員が児童関連施設、障害児・者関連施設、高齢者関連施設、精神関連施設あるいは社会福祉協議会など、全ての実習先の実情を教員が熟知しているケースは少ない。例えば、児童関連施設に実習に行く学生の担当教員の専門が必ずしも児童関連でない場合や現場経験のない教員が担当することも多い。そのため、実習前教育に際して教員間の連携や教員に対する現場研修の実施が課題となっている。

(4) 「現場実習」の実現

単なる実習体験でなく、大学と実習先との連携によって、実習による教育到達目標とその評価を目的とした「現場実習」の実現が課題となっている。

(5) 実習教育と他の教科とのバランス

現在、4週間の実習教育期間があるが、当然のことながらこの期間における他の教科の履修ができないことが、カリキュラムの編成に大きな影響を与えている。今後、実習期間が大幅に拡大するようなことにでもなれば、本来目指すべき福祉学教育は実現できなくなるであろう。

3. 教育改善のための授業設計・開発・運営の方向性

(1) 双方向授業による問題発見・解決能力の育成

教育改善のための授業設計としては、教員と学生の双方向の教育を可能とする少人数制のクラス編成が望ましい。例えば、プロブレム・ベースド・ラーニングやワークショップなどの少人数制の授業は、学生自ら問題発見・解決するための能力を養うことが期待できるが、現状の人的資源・環境整備の状況では、実現が困難である場合が多く、特に、知識の伝達を主たる目的とした講義は大人数教室において実施せざるを得ない。しかし、知識の伝達は、教室内のみならず教室外でも可能である。例えば、授業前の予習において知識の伝達を徹底することにより、対面の講義では教員と学生間の双方向型授業へと転換することが期待できる。学生は予習復習もせずに授業に出席するケースが多いので、予習復習にはeラーニングを活用し、学生の学習履歴を成績に加味するなどの工夫が必要である。また、eラーニングは個々の学生に対するきめの細かい指導を実現することも期待できる。

(2) 授業科目連携による体系的教育の実現

応用力の習得には、各科目の断片的な知識だけではなく、それらを統合する能力が不可欠である。一年生から四年生までの系統的な一貫教育が望ましいが、多くの大学ではそれが実現できていない。実現には、教員間で授業内容を相互点検する必要がある。例えば、教員相互の授業参観、または授業風景を録画したビデオを相互閲覧し、授業改善に向けた活発な議論がファカルティ・デベロップメントとして必要である。

(3) 実習教育の改善

社会福祉教育においては、現場実習と実習前教育が重要な位置を占める。そのため、IT活用による大学と実習先との遠隔授業の開発と運営、実習前の現場擬似体験（シュミレーション）による授業開発と運営が期待される。例えば、特別養護老人ホームなど高齢者施設実習の実習前教育の授業で「食事」、「排泄」、「入浴」などの介護場面の技術的な指導をあたかも現場で指導しているかのような事例にもとづく授業、虐待のケースや不登校のケースなどを擬似体験できて、利用者の抱える問題点をアセスメント、相談・助言できる能力を養成できるような授業が、設計・開発されることが期待される。

(4) エビデンスにもとづく教育

社会福祉学においても、科学的根拠にもとづく知識・技術・対応力が不可欠である。社会福祉の現場では、児童関連施設、障害児・者関連施設、高齢者関連施設、精神関連施設など分野によって抱える問題は多様であるし、個々のクライアントが抱える問題を解決するための普遍的手法などあり得ない。しかしながら、個々の問題を解決するための最善策を見出すためには、科学的根拠にもとづく論理的思考力が不可欠である。それがベースとなって、はじめて個別的問題に対応するための応用力の習得が適うと言っても過言ではない。

(5) PDCAによる授業改善の導入

教育現場においても、授業計画（plan）、授業の実施（do）、授業の評価（see）のサイクルで授業を組み立て、効果のある科学的根拠にもとづく授業運営が必要である。特に、授業評価では、教員の授業内容が適切であるか、社会福祉専門職の方からの意見を取り入れる仕組みとして、教材や実際の授業を録画したビデオなどをWeb上に掲載する方法が考えられる。また、成績評価においても、定期試

験の結果のみで評価するのではなく、具体的な教育目標に到達できているか否かを、学生の進捗を確認しながら形成的に評価することが必要である。大人数の授業でそれを行うことは困難であるが、eラーニングの活用により、これを補うことが期待できる。

4. ITを活用した授業モデルの紹介

対人支援学習ソフトを活用した現場疑似体験授業

1. 授業のねらい

この社会福祉援助技術現場実習指導の授業では、学生が必要な知識や支援技術を現場でタイミングよく臨機応変に活用できることを目標としている。したがって、システムの学習内容も施設で生活する子どもの24時間（起床から就寝まで）を網羅し、実際の生活リズムに沿いながら連続的な没入ができるように構成されている。ここでは、児童福祉施設で実習予定のクラスにおける展開例を紹介する。

2. 授業のシナリオ

授業は、3、4年生を対象とした選択必修科目で、2単位、一コマ90分15回開講され、授業規模は17名である。ここではITの活用を異にする二つの例を紹介する。一つは、授業期間中に教室内で行う同期型、二つは、授業期間外で学生が実習を開始するまでの間、自宅等で行う補習という非同期型での例である。授業の概要は表1の通りである。

3. IT活用の詳細

(1) 授業の実際

- ① 同期型（教室）での活用例
- ② 非同期型（教室外）での活用例

学生が、システムに搭載されている子どもの事例全てを学習し尽くそうとすると、事例量からして、表1にある2～3回程度の授業枠内で消化することはかなり難しい。そのため、学生が集中できる時間帯にじっくり取り組んでもらえるよう、教室外での学習も可能にした。学生は、放課後のOA演習室や、インターネット環境が整っている自宅等のパソコンを利用しながら、授業終了前後から実習が開始されるまでの間、断続的に生じる学習の空白期間を有効に活用していく（プレ実習体験に相当）。

表1

—授業概要—	
第1週	オリエンテーション（授業の進め方、評価等）
第2週	実習の疑問点に答える（心配事項に関するQ & A）
第3週	母子生活支援施設とは（施設の沿革）
第4週	母子生活支援施設での支援内容と業務形態
第5週	実習内容の記録法について（実習ファイル配布）
第6週	実習課題／計画の作成方法について
第7週	実態調査に見る支援の現状と課題（母親編）
第8週	実態調査に見る支援の現状と課題（子ども編）
第9週	実態調査に見る支援の現状と課題（退所時編）
第10週	母子生活支援施設が目指す「自立」について （自立支援計画の説明も含む）
第11週	実習計画案の最終チェック（全体指導）
第12週	子どもへの対人支援の実際（事例研究） ～対人支援学習ソフトによるeL学習①～
第13週	子どもへの対人支援の実際（事例研究） ～対人支援学習ソフトによるeL学習②～
（～第14週）	

(2) 対人支援学習ソフト

- ① システムに搭載されている子どもの事例数は、現在32である。それぞれが一話完結のノベル型事例になっている。一話の視聴時間は2～3分程度だが、その前後に盛り込まれた学習情報を含めると、一教材の視聴時間は、最低でも7～8分を要する。
- ② 学習の中軸となる事例も、実習中に学生が遭遇する典型的な子どもとの関わりや子ども同士のトラブルにもとづき作成されている。そのため、大小さまざまな事例は、Web上の「仮想福祉現場」に存在するいろいろな生活空間が舞台となっている。学生は、システムの活用でそうした事例を効率よく疑似体験できるとともに、知識や支援技術の活用法を事例展開の脈絡に即して学んでいくことができる。
- ③ 子どもと接する上で、一人ひとりの学生が抱える課題や不安に対し、教員がそれを十分に把握し指導することは困難を極める。したがってシステムによる学習では、学生が主人公となり、メニュー画面からその後の学習項目や進路を自由に決め、自習する方法をとっている。メニュー画面から選択できる学習項目と課題は、図1に示す通りである。

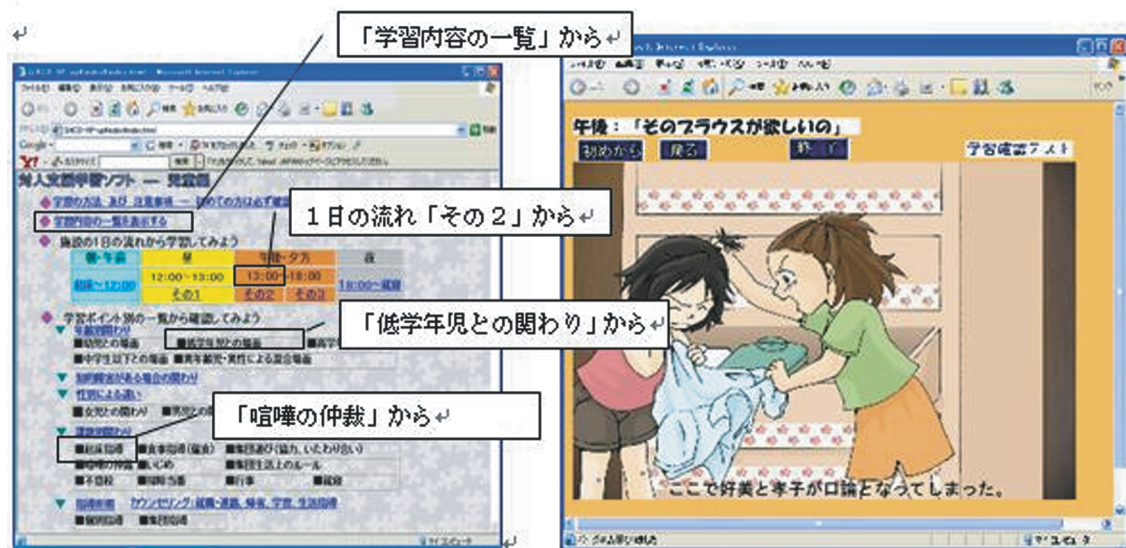


図1 トップページにある複数の学習項目（左上）から、事例学習画面（右上）へ自由な入り込みが可能

事例学習で使用するアニメ等、コンテンツ開発者側での作成が難しい場合、それを専業とする者へ依頼する選択肢がある。その際は画像著作権をめぐる契約を結ぶことが必要。

- ④ 全ての学習画面は、実習者の私目線で構成されている。そのため学生は、自習中、常に子どもと向き合い続ける緊張感を強いられ、傍観的学習ができにくい。さらに、自習途中にはいくつかの確認事項が設定されている。

その一つが「学習確認テスト」である。学生は、現場での展開の速さに慣れておらず、そこ（支援の実際）に巻き込まれ、事例視聴だけで呆然としてしまう場合が多い。入学者向けの「見て」「ふれる」体験学習ならばそれでも良いが、実習直前という性格上やや物足りなさが残る。そこで教材に「深める」学習を取り入れた。学生は、画面右上にある「学習確認テスト」ボタンをクリックし、記されてある問題文と当該事例を刷り合わせることで見えてくる知識や技術の理解度を試すことができる。

二つ目は、学習確認テスト実施後に設けられている「学習ポイントの確認」である（図2）。これは、学習確認テストで問われた内容についてのより具体的な解説に相当する。

三つ目は、「掲示板」の設置である（図3）。学生が事例学習するなかで気づいた事柄を、学生同士のコミュニケーションや教員とのやりとりにあげていくことで、一人では気づけなかった視点が得られるよう、「高める」学習の効果を期待し設定した。掲示板への書き込みは、「学習確認テスト」を行い「学習ポイントの確認」も読み進めた学生だけができる仕組みになっている。さらに書き込みはハンドルネームで行い、学生が書き込む内容にためらいが生じないよう配慮した。

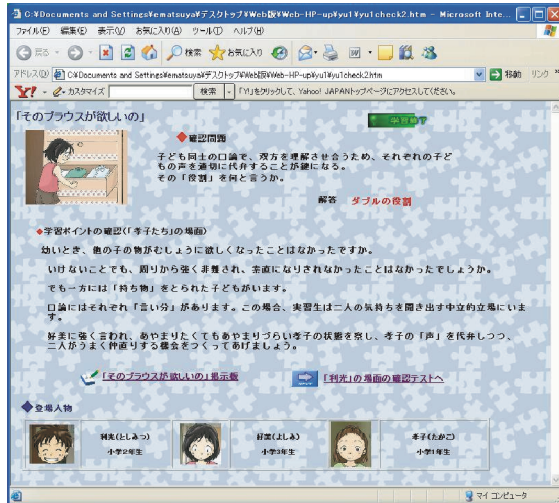


図2 学習ポイントの確認

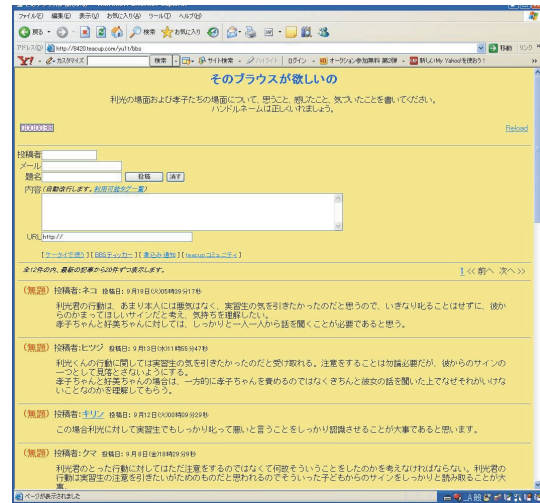


図3 学習ポイントの確認

4. 授業効果

システムを通じ、実習教育版eラーニングが実現できたことで、学習の時間帯や学習場所が広がり、その結果、少しずつではあるが学習状況に変化が現われてきた。また、従来までの紙媒体中心の事例学習では不可能であった言語的要素と非言語的要素を統合させたビジュアルな学習が可能になったことで、さまざまな効果も見えてきた。それらを整理すると以下ようになる。

- ① インターネット環境が整った自宅等のパソコンでも学習の継続ができることから、学習時間枠が広がり、体験数が重要な意味をもつ実習教育の補習回数を増やすことができた（図4）。

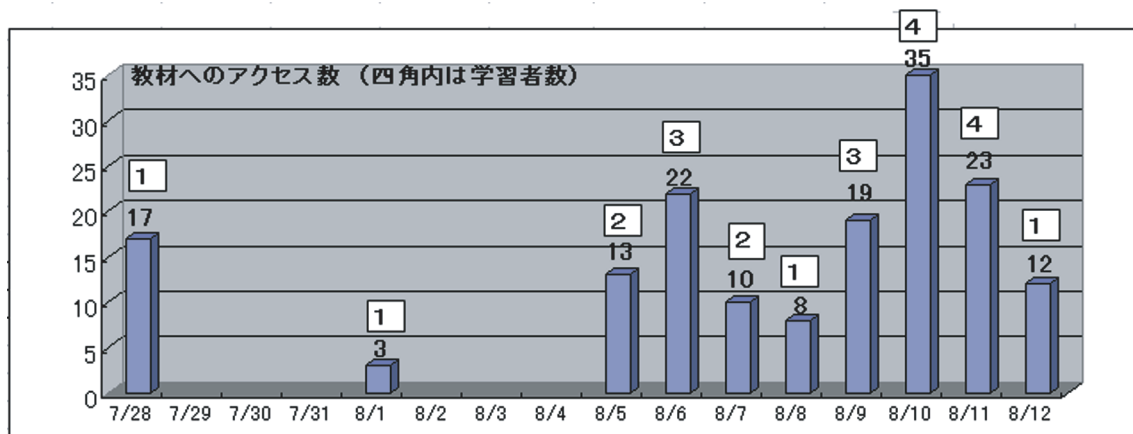


図4 夏季休暇前半期の教材アクセス数と学生数（2006/7-8月）

- ② その場限りの実習体験も何度かそこに「とどまり」「繰り返す」ことが可能になったことで、学生が援助の方法を多角的に掘り下げられるようになった。
- ③ 従来、講義や紙媒体による説明では学べなかった表情、声の調子、態度といった登場人物が作り出す非言語的要素や会話のテンポも、Web上の「仮想福祉現場」で体感できることから、総

合的な疑似体験が可能となった。

④ 実習で求められる知識や援助技術が、事例のどのあたりでどのように必要とされるのか、言語では説明しづらいそのタイミングを、ノベル型のナラティブな字幕展開により、つかみやすくなった。

⑤ 掲示板を設けることで、学生が自分とは異なる考え方を吸収でき、必要な時期に教員からの助言を得られるようになったことで、自らの援助観を涵養する機会を作り出すことが容易になった。

以上の5点は、あくまでシステム導入間もない現時点での効果であり、今後さらなる効果も現われてくると期待される。

[システムに対する学生の反応] 一学生へのアンケート調査からの抜粋（2006/7月）－

- ・ 空き時間に自由に学習できるのは良いと思った。 ・ 映像と音ですごくわかりやすかった。
- ・ 実際にはなかなか体験できない福祉施設の様子がよくわかり、身近に感じられた。
- ・ 実習に行ってから困るのではなく、さまざまなケースを想定した事前学習をする事で、どのような時にどのような対処をすれば良いのか、知ることが出来たと思った。
- ・ 実際に子どもと触れ合っているような体験ができて良かった。
- ・ 一人ひとりが関心のある事例を学習（選択）できるのが良かった。
- ・ WEB教材は教科書よりわかりやすく、シミュレーションのような感じで楽しみながら勉強ができると思った。
- ・ 確認テストがあったり、意見交換ができたりですごく良い。

5. 問題点・課題

本システムの開発により、学生が自主的に学習を行う仕組みはある程度整ったと考えられる。しかし、学生がこの仕組みを通じて学習の質をふり返ろうとした場合、いくつかの問題点が残る。

具体的には、①学生が行った学習項目の把握（学習履歴機能の活用）、②学習項目の履歴から見える学習傾向の判定（学習評価機能の設定）、③学習傾向から見える学習の不足部分を充填する個別指導の必要性（学習ナビゲート、チュータリング機能の設定）、さらには、④ ①～③のプロセスで学生が発する疑問に対する現場とのライブ・スーパービジョンの実施（福祉施設の施設長や実習担当職員と学生との双方向コミュニケーションの場の確保）があげられる。

今後は、こうした機能を既存のシステム機能にうまく絡ませていくことで、対人支援学習ソフトウェア編一を活用した授業運営がより効果を発揮できるものと考えられる。

また、システムを他大学の教員や学生、あるいは福祉現場と共同利用することで、担当教員にかかると「掲示板」書き込みへの返信や個別指導の負担を軽減し、現場へのアクセスも継続的に確保することができるであろう。

いずれにせよ、システムの利用面・運用面でのこれら問題点を解決していくことが、学生がある程度モチベーションを維持しながら学習を進めていく上での分岐点になっていくと考えられる。

Web-CTによるコミュニケーション技術体験授業

1. 授業のねらい

このコミュニケーション技術体験授業は、コミュニケーションに関する基礎知識・技術の獲得と学生による自分自身への気づきおよび課題発見を目標としている。適切な他者との関わり方とコミュニ

ケーションの基礎技術を身に付けていくために、体験学習を「専門演習」の一部に組み込んだ。現場実習や卒業研究に向けての準備やその後のキャリア支援のためにも欠くことのできない言語的・非言語的コミュニケーションの基礎技術を各自の研究テーマと結びつけながら、Web CTの活用によって実践的に学ぶ授業である。

2. 授業のシナリオ

授業は、3・4年生を対象とした通年30回の必修科目、4単位で授業規模は13名である。以下に4年生を対象とした第1回目の授業進行を紹介する。

授業のシナリオ（①ロールプレイ実施・撮影、"教材作成後の授業、の計2コマ分の授業）

<目的>

プレゼンテーション、ロールプレイによるコミュニケーションの基本技術の習得

<学習のポイント>

コミュニケーションには言語的・非言語的なアプローチがあり、それぞれにメッセージが存在する。学習者はそれらに敏感になりながら、目に見えない相互作用が生じていることに気づく。具体的なポイントは以下の通り。

- (1) ロールプレイにより、実際に役割を演じながら、自分のコミュニケーションのパターンをふりかえることが自己覚知につながる。
- (2) 社会福祉の現場実習や就職活動で遭遇しうる生活場面面接や構造的な面接場面での自分のあり方をイメージしながら、ロールプレイと反復訓練により基本的技術の修得をめざす。
- (3) 他者とコミュニケーションの場面や、やりとりの中で生まれた感情、気づきを共有することで、コミュニケーションのあり方は多様であることを知る。

<学習の流れ>

- (1) 言語的・非言語的メッセージについてのポイント概説（講義）
- (2) 場面設定、状況説明
- (3) 5場面のロールプレイ実施（望ましくない例、望ましい例のVTR撮影）
 - ①マイクを持たない形での発表
 - ②面接室での相談場面
 - ③車椅子利用者の場合
 - ④ベッドに寝ている利用者の場合
 - ⑤食事介助などをしながらの相談場面
- (4) 演示直後のふりかえり（集団学習）
（ここまでの1コマ分の授業）
- (5) 編集映像での確認（個別学習・ロールプレイ担当学生による小集団学習）
 - ①観察、自己覚知（個別学習）
- (6) 教員による講義（動画）および概念図・解説（静止画）によるまとめの一部視聴
 - ①非言語的コミュニケーションと言語的コミュニケーションの違い
 - ②個人・家族・重要な他者との相互作用
 - ③観察の視点が定まらない状態
 - ④観察対象の焦点化
 - ⑤観察結果の伝達とフィードバック
 - ⑥観察対象の拡大

収録された教材はあらかじめ登録されているパスワードを通して、学生がパソコンで視聴し、自己観察、他者観察、相互観察の結果から、自己評価、他者評価、相互評価を実施する。また、撮影された時の写真も参考資料として閲覧しながら、表情、目線、しぐさなどを確認し、自己の言語的・非言語的コミュニケーションのパターンや特徴について語り合う授業を展開した。双方向型のコミュニケーションの方法を学ぶために、特に実習現場で必要とされるコミュニケーションの場面を想定した。

各場面はこれまでのボランティア経験の中で戸惑った場面や、学生が役割を演じながら考えてみたいとする場面である。また、スピーチにおいて陥りやすい場면을学生の過去の経験から設定し、望ましくない例と望ましい例の2パターンを演じることを決定する。部屋の環境整備、レイアウトも学生が行い本番の撮影に入る。撮影直後、円形にイスを配置し、それぞれの役割を演じた上での気づきについて教員をファシリテーターとし、自己評価、相互評価を行う。その場面のVTRは事後学習および分析資料として別途保管している。

3. IT活用の詳細

授業は、段階的に学生が参画することで、授業の電子教材化そのものが学生の学習プロセスとなっている。すなわち、本教材の電子化以前に、プレゼンテーション入門「上手な話し方」というテーマで、各学生が初対面の地域住民の前で一定時間、自らを語り、それらを撮影することにより、自己・他者・相互評価するという機会を専門演習の中で経験している。その次の試みとして本学が三菱電機と共同開発した電子教材作成ツールMmoa（モア）を活用し、「ソーシャルワーカーのためのコミュニケーション技法～言語的・非言語的コミュニケーション」（デモンストレーション版）を作成した（図1、図2）。

- ① 当日はコンピューター設置の個室を数箇所備えた実験教室を使用し、最初、学生に対し、電子教材の内容と使用方法についてデモンストレーションを行った。
- ② Mmoaについて映像（動画・静止画）、インデックス（索引）、テキスト（文字）、URL(htmlファイル)などの機能を説明した。次に、教材内容であるスピーチ場面、実習現場を想定した利用者と実習生の関わりの場面（車椅子の利用者との場面、初回面接場面、利用者

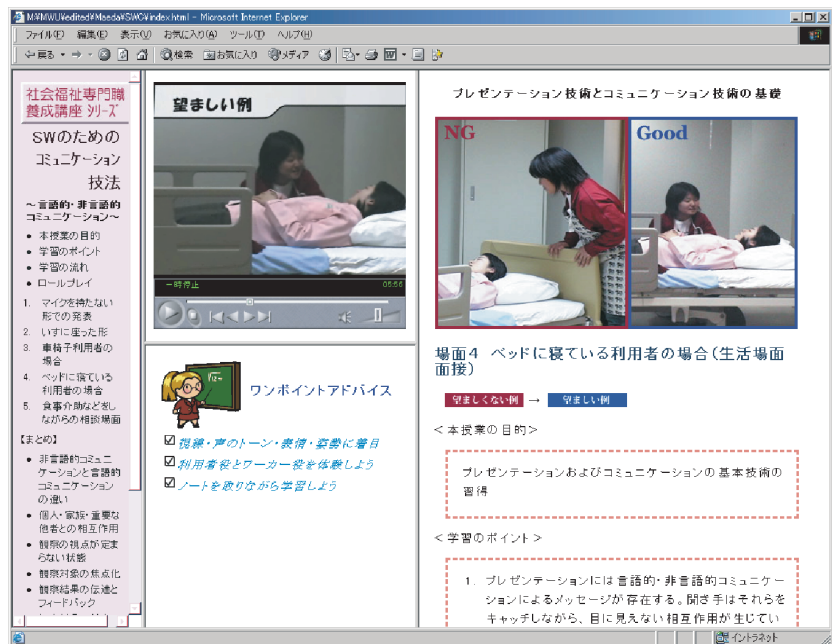


図1

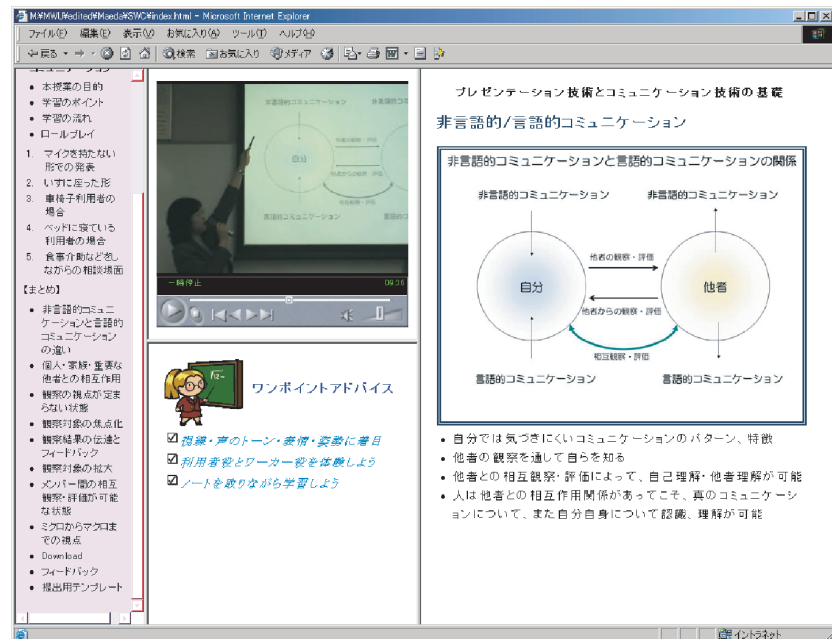


図2

がベッドに寝ている場面、利用者がベッドで食事をしている場面)、教員による講義、講義資料、フィードバックシート、などについて説明を加えた。また、学生によるロールプレイ場面に関しては、それぞれの望ましい事例と望ましくない事例があること、動画と静止画を確認し、観察すべきポイントを解説した。

- ③ 1コマの授業の中で、各自がすべての内容を詳細に観察し、フィードバックシートに記入した上で授業終了時に提出するには時間が足りないことから、「専門演習」でのプレゼンテーションの評価にもとづき、各学生に対して、特にどの部分について着目し、シートを完成するのかという点を伝えた。
- ④ その後、学生はそれぞれ、イヤホンを用いて学習に取り組み、教員は各学生の状況を見ながら、個別的な質問に対応した。
- ⑤ 授業終了20分前には各自が観察し、考察した点を簡単に発表し、授業終了時には記入したフィードバックシートを教員のパソコンに送信するようにした。教材の中の教員による講義の主な部分については次週までに各自で学習し、講義のまとめの提出を課題とした。2006年度よりWebCTへの学外コンピューターからのアクセスが可能となったため、教材を学内でネット配信することで自宅学習、授業の復習の機会は広がっている。電子教材を活用することで、現場実習や就職活動の欠席者への学習補完や試験準備にも有用であるといえよう。
- ⑥ 電子教材を活用した学習の結果の一つである学生のロールプレイの様子やフィードバックシートの内容を教員のみが評価するのではなく、プレゼンテーション指導に協力いただいた団体の役員に視聴してもらうことにより、各学生のその後の能力の伸長に関し、第三者評価の機会を得た。

4. 授業効果

(1) 授業への主体的参加と取り組み

従来の紙媒体の授業に比べて、VTR、学生自身のロールプレイによる電子教材の作成と活用を通して、学生の主体性を引き出すことが可能となった。映像を通して、学生の観察と考察の結果が個人レベルから、集団レベルへと共有され、授業の中で双方向型の学習環境を創り出すことができたのではないかと考える。学生自身が演じることによって感じ、気づく「当事者性」と、学習者として観察する自己や他者の「客体化」が相互に行きかう経験をしたといえよう。この点は、知識・技術の修得以上に、社会福祉専門職をめざす学生にとっては意味ある学習プロセスである。

(2) 学習の利便性・連続性・反復性・補完性

メールでの提出を実施することにより、提出の遅れが少なくなった。教員にとっては受領確認が容易になったと同時に、学生の学習履歴が把握できる。学生にとっても自宅からの課題送信が可能となり、自分のペースで繰り返し復習できる、ノートテイクやまとめの講義資料を印刷できるなど利便性が高まったようである。

(3) 現場実習や就職活動の事前準備としての疑似体験学習

実際に学生からは本授業を通して、実習先での利用者との対話、実習発表、就職面接においても「緊張せずに臨めた」、「相手の表情や目を見ながら、自分の言いたいことを自分の言葉で落ち着いて伝えることができるようになった」とあり、実習中の巡回訪問時の評価もよかったとの報告を得ている。

5. 問題点・課題

今回のコミュニケーション技術の修得という目的からすると、少人数でのインタラクティブな授業の中での電子教材の活用が最も有効であろう。ただし、学習効果・成果を正しく評価するための方法は未確立であり、教員のみならず、学生自身、当事者や家族、社会福祉専門職、地域住民などさまざまな視点からの評価システムを備えた電子教材の活用方法を模索する必要がある。

また、教材作成に費やした時間とエネルギーは当初の予想以上であり、教材構想を何とか具現化できたのは、情報教育研究センターによる技術的支援があったからである。今後は、教育目標・目的を効果的に達成するための多様かつ簡便な教材作成ツールの開発がさらに進み、CPU技術が不十分であっても、志さえあれば果敢にIT活用教育に挑戦できるようなシステム構築を期待したい。

ビデオ・オンデマンドを利用した福祉機器入門授業

1. 授業のねらい

この福祉機器入門の授業は、用途や対象による福祉機器の種類・特徴・機能・利用方法について理解し、機器の取り扱いができるように知識を修得することを目的にしている。したがって、例えば、福祉機器の取り扱い方など実物の操作体験の学習に効果的な内容も含まれている。ただし、実習授業とは異なり、多数の学生が同時に受講する集合教育のため、講義時間内に体験的学習を実施することは時間的制約により困難である。そのため、教室講義で知識を得て完結させることを目的とするのではなく、それに加えて興味のある学生には、受講後であっても実際に機器の操作体験や関連ホームページ閲覧などの「自主学習」によって、講義内容をより具体化して理解できるように配慮している点が特徴である。

表1 ある1回の講義の概略

テーマ : 移動支援機器
学習のポイント : 本章では、主として下肢障害により歩行が困難な人が使う福祉機器を紹介している。ひとまとめにされる機器の中にも、用途や対象者でさまざまな種類があることを、以下のポイントからその要点を学んでほしい。 ・ 車椅子の分類方法とそれぞれの特徴を理解する ・ 対象者に応じて適切な選択と利用方法を考える ・ 単なる移動手段以外としての車椅子の機能や役割を知る ・ 杖や歩行器等の歩行支援機器の種類と特徴を理解する
講義目次（章立て） : 2.1 歩くことのサポート 2.2 車椅子の分類 2.3 車椅子における移動以外の機能 2.4 車椅子以外の移動支援機器

2. 授業のシナリオ

授業は、2年生を対象とした前期に開講される選択科目であり、2単位で授業規模約120名である。毎回、講義の冒頭では、その日のテーマの概略、学習のポイント等を明示し、パワーポイントを利用して講義を進めていく。講義は、各講義によって多少の変動はあるが、4節程度のパートから構成する。最初のパートでは、問題提起や従前の一般的な考え方を解説し、その後のパートでは、具体的な例示と説明を順に行っていく（表1）。この時、具体的な例示方法として、実際の機器の写真や操作風景のVTRなどを多く用いている。また、講義の内容上、明確な回答や結論というものを示すことができないため、考え方のポイントや遭遇しやすい問題点などをまとめとしている。講義の最後には、その日のテーマに沿った、アンケート（質問によっては、講義の受講と並行して回答させるものもある）や、受講後に簡単なコメント形式で回答できる設問を提出させることで、理解の程度を大まかに

確認している。なお、講義で使用する教科書は、独自に作成したものであり、講義内容とは完全に対応し、1回の講義で1章を順に行うので、学生の予習・復習も容易になっている。また、各回の講義は、徐々に内容が深まるように構成しているので、順に受講することが望ましいが、基本的には、1つのテーマが1回の講義で完結するようにまとめているので、欠席した講義があっても、次の講義には直接的な影響は生じないようになっている。

3. IT活用の詳細

自習支援を念頭においた講義であるため、講義の進行はパワーポイントを中心にまとめているが、機器紹介の写真や操作方法例のVTRなどを多く取り入れるとともに、関連ホームページや参考ホームページにもリンクを張っている。そのため、興味分野の理解をより具体化するための自習や、欠席補充としての自習が必要な場合には、単にパワーポイント資料やVTRを貸し出して見せるだけでは内容の理解にはつながらないこともある。しか



図1 VOD教材画面例

し、そのつど個別に質疑応答や解説を加えるのでは、学生・教員の双方にとって負担になりかねない。

そこで、教室講義を収録してのビデオ・オンデマンド（VOD）方式による教材作成（「EZプレゼンター」を利用して収録）を行うことになるが、機器操作法の例示などのVTRはスライド上には自動的に録画されない。そこで、より鮮明に再生させるためには、講師映像部分の収録映像と該当VTRを差し替えての配信や、VTRを別途配信（ストリーミング）する必要が生じるが、収録映像の編集の時間的問題を考えると、画質の鮮明さの追及よりも速やかな公開が重要であると考え、講師映像を収録する際に投影スクリーンが全面に入るよう、カメラアングルの調整を行うことで対応した（図1）。

収録したVOD教材は、学内のVODサーバにて公開し、学生は個人IDによる認証を行い、いつでも視聴学習が可能になっている。その活用方法としては、下記の（2）の方式が今回のメインではあるが、それ以外にも利用できる。なお、（1）の方式は2005年度から、（2）および（3）の方式は、2006年度から実施している。

（1）復習・欠席補充による個別視聴

実習時期が変則的になり学期期間中の実習や就職活動等の理由により、やむを得ず講義を欠席（公欠）した学生へのフォローとして、該当講義をVODにて学習させる。受講の確認は、VOD配信システムのアクセスログおよび簡単なレポート（内容のまとめ）によって行っている。

（2）実習・卒業研究における個別学習

社会福祉実習では、各学生の実習先により事前学習する内容が異なることもある。また、卒業研究においても、それぞれの学生が興味を持つことは異なり、個別対応が必要な場合も多いが、このとき、講義を収録したVOD教材を指定して個別視聴による学習を行わせる（図2）。

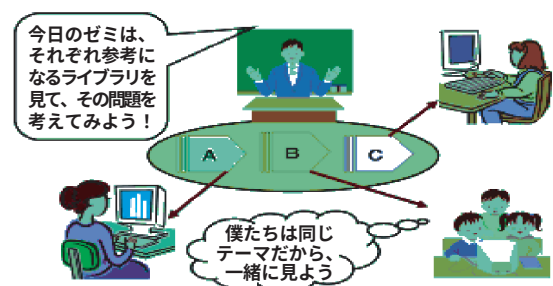


図2 個別学習イメージ

(3) 対面・集合講義におけるVOD放映

事前に収録した講義内容（前年度に実施した講義の収録）を個別学習ではなく、講義時に教員の講義に代えて放映することで、講義で学生全員を対象に説明する必要がなくなることから、教室内を巡回指導することで個別指導が可能になる。

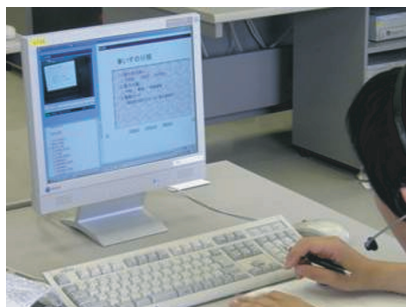
4. 授業効果

(1) 復習・欠席補充による個別視聴

VOD教材の視聴学習を薦めることで、基本的には教室講義に出席した学生と同一条件になる。分かりにくい箇所や聞き逃した箇所を容易に反復視聴できるので、理解を高める効果があると考えられる。通常の対面講義では、授業についていくことが困難でノートをまとめ切れない箇所の確認や聴覚障害を持つ学生（講義はノートテイクにより受講）の確認としても利用されている状況がわかった。学生のコメントから「全く同じ講義が受講できて助かる」などがあった。

(2) 実習・卒業研究における個別学習

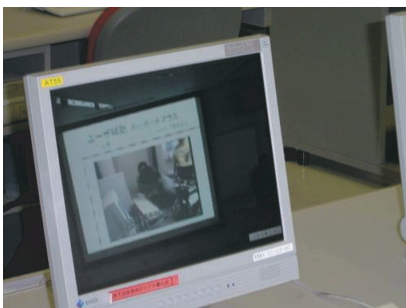
ゼミ等で個別テーマの解説を行うと、対象学生ではない学生にとっては単なる自習時間になってしまうが、個別視聴による学習によって基礎部分の解説が省略できる。また、学生自らの工夫で、実際の操作をしながらの受講、VTRの拡大画面での視聴ができた。さらにまた、メモの取り方においても、ノートに書き留める方法や、ワープロソフトを併用（起動）しメモをとる方法も見られた（図3）。



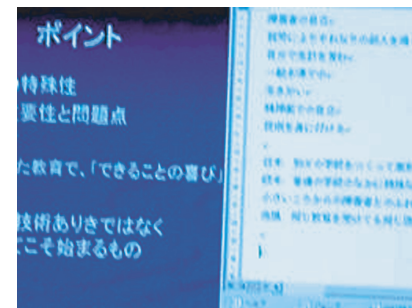
(A) ノートを取りながらの視聴



(B) 講義の説明に沿った実際の機材操作



(C) 収録映像画面の拡大表示（ビデオ再生時）



(D) ワープロによるメモ

図3 VOD視聴による個別学習風景

(3) 対面・集合講義におけるVOD放映

100人を超える大教室での講義時には学生個々との対話（質疑応答等）を十分に確保できないが、この方式を行う場合には、教員は教室内を巡回しながら質疑応答等の対応が可能になった。

また、受講者数が少ない場合には、大教室での放映ではなく、PC教室等を利用して各自での視聴を行う中での巡回指導を試した（図4）。その際には学生自身がノートをとるタイミングにあわせVODの進捗をコントロール（一旦停止や巻き戻しなど）できた。



図4 個別学習イメージ

5. 問題点・課題

- ① 講義を収録しVOD配信を行うことは、初回講義および適宜アナウンス、掲示で周知しているが、VODの利用数はかなり低い。学生が主体的にVODを視聴学習すること、相応の学習時間の確保が求められるため、かなりの負担となり、学習意欲がないと利用しないと考えられる。
- ② このようなVOD教材は、通信教育のように独学に近い状態で在宅にて学習を行うeラーニングなどにも利用されることや、教室講義（対面授業）を行う前の予習に利用する方法が考えられる。その際、今回言及できなかった今後の課題として、評価システムがあげられる。実用的に考えた際には、多肢択一式問題を含めた課題を採用して、採点を自動化し、レポート成績により次のステップに進級する可否決定などのシステムとの組み合わせも検討する必要もある。
- ③ これらの内容には得手・不得手があるが、障害者福祉分野をはじめとする社会福祉分野に限ることなく他の分野でも共通して適用できるものと考えられ、今後は多様な受講スタイルに対応できる教示方法の確立が今後の課題となってくるだろう。

5. IT活用に伴う課題

学生のニーズの多様化、少人数教育の実現、効果的な実習と実習前教育の実現、現場疑似体験授業の実現、授業の連続性・再現性、授業効果の評価など教育現場での課題は山積している。限られた人的資源の有効活用を図りながら、山積した課題を解決するために、IT活用が一つの有効な手段となりうる。今後のIT活用に伴う課題を以下にあげる。

① 自習に利活用できるように教材の標準化

国試問題の自己採点や実習現場の疑似体験などのシミュレーションを学生が自学自習できるように教材を標準化する。

② 授業間の連携と情報の共有化

実習前ゼミなど多くの教員が担当する教科内容の意思統一や学生情報の共有化。

③ 教員のIT意識改革

福祉の教員のなかには、ITで福祉の心や本質を教育することは不可能といったITに関して否定的または嫌悪的な感情をもつ者もあり、意識改革が必要。

④ 教員のIT知識・技術の強化

教員のITリテラシーが不足している者が少なくなく、IT活用の有効性は理解されても、実際に活用できる技術的な指導・支援が必要。

⑤ 授業効果の評価方法の確立

経験に基づく福祉教育からエビデンスに基づく福祉教育に移行することが必要であり、そのためにITが有効。

⑥ 個人情報保護、セキュリティーの問題

学生や実習先施設の利用者の個人情報保護の方法など。

⑦ IT環境の整備に関わる財源の確保

既存の質が高く、出来のよい教育用ソフトが不足しているため、新たに開発する必要がある。

⑧ 福祉現場と大学との連携

実習中の学生と大学教員との遠隔TV授業や実習先の現任者とリアルタイムに会議などを可能にするためのIT化が必要。