

# 教職課程の授業「教育相談」におけるロールプレイの実践的研究

——ロールプレイの有効性尺度の構成——

金子 功一<sup>[1]</sup>, 金子智栄子<sup>[2]</sup>

[1] 植草学園大学発達教育学部, [2] 文京学院大学人間学部

本研究では、教職課程の授業「教育相談」で実施したロールプレイの有効性を明らかにし、自己並びに友人関係の効力感にどのような影響を与えるかを検証した。研究Ⅰでは、ロールプレイによる気づきに関するカテゴリー分類を行った。研究Ⅱでは、研究Ⅰのカテゴリー分類をもとに全64項目で構成し、大学生364名を対象にロールプレイの有効性尺度の作成を行った。その結果、5因子（コミュニケーション力、うなずき効果、受容効果、伝達の難しさ、自己発見）の計33項目が抽出され、ロールプレイの有効性尺度が構成された。また、ロールプレイの有効性尺度と効力感に関する尺度による重回帰分析を行った結果、ロールプレイの有効性尺度の各下位尺度が効力感を高めることが示唆された。「教育相談」におけるロールプレイは、学生の基礎的知識や技法を培うだけでなく、効力感を高めることにも有効であることが明らかとなった。

**キーワード：**教職課程、授業「教育相談」、ロールプレイの有効性、効力感

## 1. はじめに

教育職員免許法改正（文部科学省, 2016）により、2020年から本格的な実施が行われる。授業科目としての「教育相談」は改正前とあまり変更はなく、「教育相談（カウンセリングに関する基礎的な知識を含む）の理論と方法」として、幼稚園から高等学校の教員免許状の取得に必要な科目となっている。実際、文部科学省（2007）の「児童生徒の教育相談の充実について」の報告では、「教育相談」は学校における基盤的な機能で、教員一人ひとりが「教育相談」に対する意識を高めることが大切であり、教員養成の段階から「教育相談」の在り方や方法を体系的に学ぶことが必要であることが指摘されている。

「教育相談」は言葉を媒介とするため、自分の気持ちを言葉で表現できるようになる小学生以上が対象となりやすいが、近年、幼児教育においても「教育相談」の重要性が高まっている。それは、少子化など子どもを取り巻く環境の急変に対応するために、幼稚園の機能や役割が、通常の保育の充実に加えて一層増えているからである。地域においては、

子育て家庭における保護者の負担、不安や孤立感の増加など養育機能の変化に伴う子育て支援が求められている。文部科学省（2002）の「幼稚園教員の資質向上に関する調査」の報告においても、幼稚園教員に求められる専門性の一つとして「保護者及び地域社会との関係を構築する力」が挙げられている。この報告の中では、「幼稚園は、通常の教育活動や園児の保護者への対応やPTA活動の場だけでなく、地域の幼児教育のセンターとしての機能を発揮し、未就園児の親子登園、子育て相談、園開放、子育て情報の提供など子育て支援活動を展開することが求められている。このような局面で、園長や教員は、カウンセリングマインドをもち、保護者の悩みを受け止め、円滑にコミュニケーションをとることが求められている」と示されている。こうした現状からも、幼稚園から高等学校までの全ての学校教育において、「教育相談」の重要性は高まっていることがわかる。

「教育相談」では、カウンセリングに関する基礎的な知識を習得することが求められている。しかし、教職課程の授業科目として、教育実践力に繋げるた

めの技法を身につけることも必要である。新卒者であっても、教育現場で活躍できる教員を養成することが義務と考えるからである。また、カウンセリングの知識と技法の融合には、実践的な場面が必須であると考え、マイクロティーチングにおける一連の研究（金子・鈴木・三浦，1995；金子・三浦，1997；金子，1999）において、知識と技法を結びつけるためにロールプレイが有効であることが実証されている。これらの研究では、ロールプレイは実践的な場面を提供して自我関与を高めることが実証されている。

ロールプレイは、心理臨床の領域では以前から行われており、山田（2007）は学部生を対象とした「臨床心理学実習Ⅰ」の授業において、傾聴及び共感的理解などのカウンセリング技法を学習するためにロールプレイを実施している。この研究では、カウンセラー役・クライアント役の各体験、グループ討議への参加に分けて、その各役割での学びを考察している。その結果、ロールプレイを実施することは、自己理解を深めたり、自己を明確化したりすることを明らかにしている。また、糸井・石田（2010）は、心理臨床の訓練場面では、一定の期間をかけてカウンセリングに関する知識を学び、その上でロールプレイに取り組むことから、人数や時間の制約がある中で多数の参加者が同時に行う教職課程の授業における「教育相談」のロールプレイとは異なることを指摘している。

こうした知見から、心理臨床の領域におけるロールプレイは、ロールプレイの実施時間・回数、相談のテーマ、カウンセラーとクライアントの役割交代、観察者の必要性、収録や逐語記録の作成、グループ討議や評価等の現実的に実施可能な方法で実践されている。しかし、教職課程の授業における「教育相談」は半期2単位で設置されていることが多く、心理臨床の領域のような時間的な余裕がないと考えられる。そのため、ロールプレイの有効性と効果的な学習の手立てについて、検証していく必要がある。

筆者らの「教育相談」の授業では、100人以上の受講生全員を対象にロールプレイを取り入れ、その有効性を検討している。ロールプレイの時間は5分間と設定し、3人1組でカウンセラー・クライアント・観察者の3役となって、1セッションを20分

間で実施され、交互に役割をローテーションして計3セッションが行われる。所要時間は60分間で、1コマ（90分）の授業時間で完結できるものである。

本研究では、教職課程の授業における「教育相談」にロールプレイを導入する際の指標とするため、筆者らが「教育相談」で実践しているロールプレイの有効性を明らかにし、新たな尺度を構成することを目的とする。その際、主に自己への気づきの観点から有効性を明らかにする。なお、「学び」とせずに「気づき」としたのは、自己変化の漠然とした感覚も含めた情報を得たかったためである。また、「学び」の場合は『～を学んだ』というように明確な認識レベルを示し、その一方で、「気づき」の場合は何かを学んだという自覚を含むと考えた。

「教育相談」にロールプレイを導入する際、自己認識への影響性以外には、例えば、葛西・土橋（2012）は、カウンセラーの資質向上についてカウンセラーとしての自己効力感を高めることが重要であると指摘している。実際、大学の心理教育相談室に所属する大学院生を対象に、自己効力感における得点が高まることを示唆している。

そこで本研究においても、ロールプレイの有効性が、効力感にどのような影響を与えるかについて検討する。また本研究では、大学生を対象とするため、一般的な対人関係場面や友人関係場面での効力感として、対人的自己効力感（松島・塩見，2001）と友人との葛藤解決効力感（金子・中谷，2014）を用いる。

以上の知見より、研究Ⅰでは、大学生を対象に、ロールプレイを実践した後、ロールプレイによる気づきに関する自由記述をもとにカテゴリーに分類する。そして研究Ⅱでは、研究Ⅰの分類をもとに、ロールプレイの有効性尺度を構成し、対人的自己効力感（松島・塩見，2001）と友人との葛藤解決効力感（金子・中谷，2014）の各尺度への影響性を検討する。

## 2. 研究Ⅰ

### 2.1. 目的

自由記述をもとに、ロールプレイの有効性に関する自分自身への気づきについてカテゴリーに分類する。

## 2.2. 方法と手続き

### 1) 調査期間

2014年1月

### 2) 調査対象者

A県内私立大学における教職課程の学科に所属する3年次の大学生123名(男性20名:女性103名)であった。

### 3) 調査の手続き

「教育相談」は後期、週1回90分で計15回あり、カウンセリングの定義、理論、不適應のメカニズムと対処、アセスメント、発達障害などに関する内容の授業が行われた後、11回目に授業で修得した技法を実践するためにロールプレイが実施された。ロールプレイの実施の際には、カウンセラー・クライアント・観察者の3役が3人1組となり、話題のイメージアップ(1分)、カウンセリングの実践(5分)、記録(4分)、討議(10分)の計20分からなる1セッションが、計3セッション行われ、各自は3役を1度は経験するように実施された。話題のイメージアップについて、「教育相談」に関する話題が見つからない場合には、自分自身の日常生活での悩みをテーマとして良いこととした。ただし、その際には本人が傷つかないように深刻な話題はさけるように注意した。また、ロールプレイ中には、カウンセラーは自己評価の他、クライアントと観察者からも無防衛、共感性、受容性、間、理解力、熱意の6つの観点で10段階の評価が行われた。

### 4) 調査内容

「教育相談」の授業時に行ったロールプレイについて、「自分自身への気づきがあったか」を「あり・わからない・なし」で回答させ、「あり」を選択した場合には、その理由を自由に記述させた。

### 5) 倫理的配慮

調査への参加は自由意志によること、無記名回答とすることにより個人の匿名性は守られること、得られた回答は厳密に保管されることを、紙面(フェイスシート)および口頭で説明した。

## 2.3. 結果と考察

### 1) ロールプレイによる気づきの有無

ロールプレイによる「自分自身への気づきがあったか」という質問に対して「あり」と回答した学生

は112名(有効回答数91.1%)で、ほとんどの学生が自己への気づきを認めていた。

### 2) ロールプレイによる気づきの分類

学生による自由記述について、筆者ら2名で意見交換を行いながら、カテゴリ分類を行った。まず、カウンセラー・クライアント・観察者の各役割に記述を分類し、その後、各役割におけるカウンセリング技法ごとに分類を行った。その結果、「A. カウンセラーとしての気づき」「B. 自分自身の特徴に関する気づき」「C. クライアントとしての気づき」「D. 3者の観点への気づき」「E. カウンセリングの雰囲気に関する気づき」「F. 他者の特徴に関する気づき」「G. その他」の7つのカテゴリに分類されることが示された(表1)。各分類については、「A. カウンセラーとしての気づき(例:カウンセラーになった時、相手の話に口を挟んでしまうことに気づいた)」が50頻度、「B. 自分自身の特徴に関する気づき(例:自分の感情や考えを整理して答えを導き出していることに気づいた)」が36頻度で特に多かった。

また、「A. カウンセラーとしての気づき」では、〈技法〉は『A-1傾聴(112人中7.1%)』、『A-2あいづち(6.3%)』、『A-3リラックス(4.5%)』、『A-4気持ちや内容の伝達(4.5%)』、『A-5言葉の選び方(1.8%)』に分類できることが示された。気持ちや内容の伝達といった比較的高度な技法の大切さに気づいた者もいるため、ロールプレイの有効性が示されたと考えられる。〈態度〉は『A-6共感(7.1%)』、『A-7受容(5.4%)』、『A-8表情(2.7%)』であった。その他、〈相談内容(3.6%)〉、〈カウンセリングの過程(1.8%)〉もみられた。

「B. 自分自身の特徴に関する気づき」は36人(32.1%)であり、その中でも〈観察者からの指摘による気づき(例:カウンセラーをする時の自分の顔が強張っていることに気づけた)〉が8人(7.1%)含まれており、他者からの指摘の重要性が示された。

一方、「C. クライアントとしての気づき(例:相談内容や悩みを伝える難しさ)」が10人(8.9%)と少なかったのは、学生自身に話す内容を決めさせたため、話題の深刻性が低かったからだと考えられる。また、「D. 3者の観点への気づき」が9人(8.0%)、「E. カウンセリングの雰囲気に関する気づき」が5

人 (4.5%), 「F. 他者の特徴に関する気づき」が4人 (3.6%), 「G. その他」が5人 (4.5%) に分類された。

表1 ロールプレイにおけるカテゴリー分類

カテゴリー	人数	112名中%
A. カウンセラーとして50頻度 (100.0%)		
(技法)		
A-1 傾聴	8	7.1
27頻度 (50頻度中54.0%)		
A-2 あいづち	7	6.3
A-3 リラックス	5	4.5
A-4 気持ちや内容の伝達	5	4.5
A-5 言葉の選び方	2	1.8
(態度)		
A-6 共感	8	7.1
17頻度 (50頻度中34.0%)		
A-7 受容	6	5.4
A-8 表情 (笑顔など)	3	2.7
(相談内容)		
4頻度 (50頻度中8.0%)	4	3.6
(カウンセリングの過程)		
2頻度 (50頻度中4.0%)	2	1.8
B. 自分自身に関する特徴の気づき	36	32.1
(観察者からの指摘による気づき)	8	7.1
C. クライアントとして (相談内容や悩みを伝える難しさ)	10	8.9
D. 3者の観点への理解	9	8.0
E. カウンセリングの雰囲気	5	4.5
F. 他者の特徴に対する気づき	4	3.6
G. その他	5	4.5

以上により、ロールプレイはカウンセリング技法のみならず3者の立場を通じた自己認識にも影響すると考える。そのため、研究Ⅱでは、研究Ⅰのカテゴリー分類をもとに、ロールプレイの有効性を測定する尺度を構成する。

### 3. 研究Ⅱ

#### 3.1. 目的

研究Ⅰのカテゴリー分類 (表1) をもとに、ロールプレイの有効性尺度を構成し、対人的自己効力感及び友人関係の特徴を捉える効力感の各尺度にどのような影響を与えるかを検討する。

#### 3.2. 方法と手続き

##### 1) 調査期間

2014年2月から2015年1月

##### 2) 調査対象者

国立、私立、短期大学の教職課程に所属する2～4年次の学生364名 (男性44名: 女性320名) を

対象とした。全調査対象者のうち、記入もれや記入ミスのあった回答者59名を分析対象から除き、308名 (男性37名, 女性268名) を有効回答者とした。なお、調査はロールプレイ実施直後に行われた。

##### 3) 調査の手続き

講義時間終了後に質問紙を配布して調査を依頼し、回答終了後その場で回収した。最初に対象者は、フェイスシートに必要事項 (所属, 学年, 性別, 年齢) を記入した上で質問項目への回答を始めるように教示された。

##### 4) 倫理的配慮

2.2の5) と同様の説明を行った。

##### 5) 質問紙の構成

① ロールプレイの有効性尺度の項目を構成するにあたり、研究Ⅰにおける学生の自由記述を参考に、『A. カウンセラーとしての気づき』は、『A-1 傾聴 (5項目)』、『A-2 あいづち (5項目)』、『A-3 リラックス (4項目)』、『A-4 気持ちや内容の伝達 (4項目)』、『A-5 言葉の選び方 (6項目)』、『A-6 共感 (5項目)』、『A-7 受容 (5項目)』、『A-8 表情 (5項目)』を構成した。また、『相談内容 (5項目)』、『カウンセリングの過程 (5項目)』を構成した (計49項目)。「B. 自分自身の特徴に関する気づき」は5項目、「C. クライアントとしての気づき」は4項目、「D. 3者の観点への気づき」は2項目、「E. カウンセリングの雰囲気に関する気づき」は2項目、「F. 他者の特徴に関する気づき」は2項目、構成した (計15項目)。

教示文は、『ロールプレイを通して、様々な気づきがあったと思います。次の項目内容で「気づき」があった程度について、以下項目から、あなたの気持ちに最も当てはまると思う数字一つ選んで○で囲んでください』とした。評定は「1. あてはまらない」「2. あまりあてはまらない」「3. 少しあてはまる」「4. あてはまる」の4段階であった。

② 対人的自己効力感 (松島・塩見, 2001) の14項目を用いた。ただし、自己効力感は、各項目で「ロールプレイ前よりも～と思う」という表現に変更した (例: ロールプレイ前よりも、相手とうまくやりとりができるようになったと思う, など) (資料1)。教示文は『ロールプレイを通して、以下の項目がどの程度向上したと思いますか』とした。評



定は「1. 全くあてはまらない」「2. あまりあてはまらない」「3. どちらともいえない」「4. 大体あてはまる」「5. 非常にあてはまる」の5段階であった。

③ 友人関係の特徴を捉える尺度(金子・中谷, 2014)の下位尺度である友人との葛藤解決効力感(6項目)を用いた。友人との葛藤解決効力感は、各項目で「ロールプレイ前よりも～と思う」という表現を変更した(例:ロールプレイ前よりも,友人と言い争いをして仲直りする方法を知ったと思う,など)(資料2)。教示文は『ロールプレイを通して,以下の項目がどの程度向上したと思いますか』とした。評定は「1. 全くあてはまらない」「2. あまりあてはまらない」「3. 少しあてはまる」「4. 非常にあてはまる」の4段階とした。

### 3.3. 結果と考察

#### 1) ロールプレイの有効性尺度の構成

ロールプレイの有効性を測定する項目,全64項目について探索的因子分析(最尤法・*promax*回転)を行った。固有値の減衰状況(17.69, 2.92, 1.76, 1.58, 1.30, 1.18, 1.15)および解釈可能性から5因子構造が妥当だと判断し,再度5因子を想定して因子分析を行った。因子分析の手順としては,①共通性の低い項目(.30以下)を削除し,②因子負荷量.35以下の項目を削除した。次に③因子負荷量が.38に満たない項目を削除し,最後に④因子負荷量.40以下の項目,および複数の項目に高い負荷量を示した項目を削除した。こうした分析の結果,5因子33項目が抽出された(表2)。

第1因子は,「相手を不快にさせないように言葉を選択すること」,「相手をリラックスさせるためには,自分が自然な態度で接すること」など,相手とのコミュニケーションに用いる技法に関する項目であることから,“コミュニケーション力”と命名した(15項目)。第2因子は,「相手がうなずいてくれるだけで,話しやすくなること」,「相手がうなずいてくれるだけで,安心すること」など,カウンセリング技法の1つである「うなずき」の効果に関する項目であることから,“うなずき効果”と命名した(4項目)。第3因子は,「相手の気持ちを受け容れること」,「話を聴いてもらうことは,ストレス軽減になること」など,相手からの受容に関する項目

であることから“受容効果”と命名した(6項目)。第4因子は,「言葉で上手に相談内容を伝えることの難しさ」,「言語表現が豊かであることの大切さ」など,相手に相談内容を適切に伝える難しさに関する項目であることから,“伝達の難しさ”と命名した(5項目)。第5因子は,「今まで気づかなかった自分の新たな側面」,「自分の性格についての新たな認識」など,自分への新たな気づきに関する項目であることから,“自己発見”と命名した(3項目)。なお,各因子で信頼性係数を算出したところ $\alpha = .76 \sim .90$ であり,いずれもある程度高い値を示していた。また,効力感に関する各尺度の信頼性係数は $\alpha = .86, .93$ であった。

#### 2) ロールプレイの有効性尺度と各効力感における 平均値と標準偏差,及び各変数間の相関係数

ロールプレイの有効性尺度の各下位尺度と各効力感における平均値と標準偏差,及び相関係数を算出したところ,ロールプレイの有効性の“伝達の難しさ”以外の下位尺度において,対人的自己効力感( $r = .16 \sim .44, p < .01$ )および友人との葛藤解決効力感( $r = .19 \sim .33, p < .01$ )との間に有意な正の関連がみられた(表3)。

#### 3) 重回帰分析

ロールプレイの有効性尺度の各下位尺度が対人的自己効力感および友人との葛藤解決効力感に及ぼす影響を検討するため,ロールプレイの有効性尺度の各下位尺度を独立変数,対人的自己効力感および友人との葛藤解決効力感の各尺度を従属変数とする重回帰分析を行った(表4)。その結果,対人的自己効力感には“伝達の難しさ( $\beta = -.21, p < .01$ )”と“自己発見( $\beta = .47, p < .01$ )”,友人との葛藤解決効力感には“受容効果( $\beta = .15, p < .05$ )”,“伝達の難しさ( $\beta = -.15, p < .05$ )”,“自己発見( $\beta = .33, p < .01$ )”が影響を与えていることが示された。

表 2 ロールプレイの有効性尺度における因子分析結果（最尤法・Promax 回転）

	F1	F2	F3	F4	F5	$h^2$
<b>コミュニケーション力 (<math>\alpha=.90</math>)</b>						
相手を不快にさせないように言葉を選択すること	.84					.40
相手の表情やしぐさから感情を理解することの大切さ	.72					.43
その場に合った言葉を選ぶようにすること	.66					.62
相手と話すときには誤解のないやり取りをするように心がけること	.62					.53
相手の表情から気持ちを読み取ること	.62					.38
言葉を適切に使い分けることの大切さ	.60					.33
相手の意見を受け容れながら、最後まで聴くこと大切さ	.54					.36
明確には表現されていない気持ちを理解すること	.52					.54
相手の言葉から状況を理解すること	.51					.32
相手をリラックスさせるためには、自分が自然な態度で接すること	.49					.42
自分の考えや気持ちを正確に伝えるように心がけること	.47					.37
カウンセリングの過程は、他者との関係づくりにも重要であること	.46					.41
相手の表情や態度から相談内容の重要性を理解すること	.46					.36
カウンセリングの過程を通して、他者を客観視できること	.43					.30
相手をリラックスさせるためには、自分自身が緊張しないこと	.41					.40
<b>うなずき効果 (<math>\alpha=.81</math>)</b>						
相手がうなずいてくれるだけで、話しやすくなること		.72				.56
うなずくことは聴いてくれているという印象をもたせること		.65				.45
相手が話しているときのうなずきの大切さ		.63				.35
相手がうなずいてくれるだけで、安心すること		.63				.52
<b>受容効果 (<math>\alpha=.78</math>)</b>						
相手の気持ちを受け容れること			.65			.46
相手が自分の気持ちを理解してくれると、嬉しいこと			.63			.44
自然な表情や態度で接することの大切さ			.53			.40
話を聴いてもらうことは、ストレス軽減になること			.50			.42
相手の話を理解する難しさ			.48			.57
カウンセリングの過程を通して、他者からの信頼を得ること			.42			.37
<b>伝達の難しさ (<math>\alpha=.76</math>)</b>						
言葉で上手に相談内容を伝えることの難しさ				.77		.48
自分のことを正確に表現することの難しさ				.56		.42
カウンセラーとクライアントの両方の視点				.55		.32
言語表現が豊かであること大切さ				.51		.46
他者のカウンセリングスタイルについて				.51		.48
<b>自己発見 (<math>\alpha=.78</math>)</b>						
今まで気づかなかった自分の新たな側面					.82	.47
カウンセリングの過程を通して、自分のカウンセリングスタイルを理解したこと					.69	.58
自分の性格についての新たな認識					.61	.65
因子間相関	F1	.68	.48	.63	.47	
	F2		.60	.57	.32	
	F3			.52	.16	
	F4				.41	

表3 各尺度得点の平均値と標準偏差および各変数間の相関係数

	M (SD)	1	2	3	4	5	6
カウンセリング・ロールプレイの有効性							
1 コミュニケーション力	3.42 (.42)	—					
2 うなずき効果	3.61 (.45)	.69**	—				
3 受容効果	3.54 (.44)	.57**	.59**	—			
4 伝達の難しさ	3.34 (.45)	.60**	.50**	.52**	—		
5 自己発見	2.91 (.68)	.42**	.25**	.30**	.39**	—	
6 対人的自己効力感	3.13 (.68)	.19**	.16**	.19**	.07	.44**	—
7 友人との葛藤解決効力感	2.79 (.51)	.19**	.20**	.23**	.10	.33**	.64**

\*\*p<.01

表4 ロールプレイの有効性尺度の各下位尺度を独立変数、効力感に関する各尺度を従属変数とした重回帰分析結果

	対人的自己効力感	友人との葛藤解決効力感
コミュニケーション力	-.01	-.03
うなずき効果	.10	.12
受容効果	.10	<b>.15*</b>
伝達の難しさ	<b>-.21**</b>	<b>-.15*</b>
自己発見	<b>.47**</b>	<b>.33**</b>
R <sup>2</sup>	<b>.23**</b>	<b>.14**</b>

注1) \*\*は1%, \*は5%水準で有意を示す。

注2) 有意な差のあった箇所は太字。

#### 4. 総合考察

研究Ⅰでは、ロールプレイによる学生の「自分自身への気づき」に関するカテゴリー分類を行った。研究Ⅱでは、研究Ⅰのカテゴリー分類をもとに、ロールプレイの有効性尺度の作成を行ったところ、5因子（コミュニケーション力、うなずき効果、受容効果、伝達の難しさ、自己発見）が抽出され、ロールプレイの有効性が確認された。

ロールプレイの有効性尺度の各下位尺度と効力感に関する各尺度との相関分析の結果、ロールプレイの有効性の“伝達の難しさ”以外の下位尺度において、対人的自己効力感および友人との葛藤解決効力感との間に有意な正の関連があった。さらに、ロールプレイの有効性の各下位尺度を独立変数と対人的自己効力感および友人との葛藤解決効力感を従属変数とする重回帰分析を行った結果、対人的自己効力感には“自己発見”が正の影響、“伝達の難しさ”が負の影響を与えていた。また、友人との葛藤解決効力感には“受容効果”と“自己発見”が正の影響、“伝達の難しさ”が負の影響を与えていた。

まず、対人的自己効力感と友人との葛藤解決効力

感の向上には“自己発見”が正の影響を与えていたことから、ロールプレイによって今まで気づかなかった自分の新たな側面に気づくことは、対人関係における自己効力感も向上させることが示された。次に、友人との葛藤解決効力感には、“受容効果”が影響を与えていた。友人との葛藤が生じた際には、相手の気持ちを受け入れたり、相手が気持ちを理解してくれたりして受容することが、適切な対処を行うことにもつながる可能性が示唆された。

松山(2014)は、相談援助演習の授業において、相談をする役・相談を受ける役・観客役の3者に分れて、「悩み相談」による場面を想定したロールプレイングを実施した。その結果、相談をする役は、相談を受ける役との相談を通して新たな考えを知り、共感的な姿勢を感じ取れること、受容される体験が不安感や緊張感を低減させ、肯定的な感情をもたらすことを示している。このように相談場面における相手と共感する体験や相手から受容される体験を通して、学生は相手と気持ちが通じ合うことの大切さに気づいていくと考えられる。

さらに、対人的自己効力感と友人との葛藤解決効力感には、“伝達の難しさ”が負の影響を与えてい

ることが示された。言葉で上手に相談内容を伝えたり、自分のことを正確に表現したりすることが難しい場合、他者とのかかわりに齟齬が生じて、対人関係における効力感を低下させると考えられる。久保山・吉岡（2015）は、大学3・4年生を対象に、「自分のこだわり」を語るワークを取り入れたアサーション・トレーニングを行い、トレーニング前後における「自己アピールの苦手意識」と「アサーション」の行動面や心理面の変化を検討した。その結果、トレーニングの前より後の方が「自己アピールの苦手意識」が減少し、ワークを取り入れたことにより「自分らしさ」を語る回数が増え、自分の意見を述べることに對する自信を高めることを示唆している。したがって本研究では、ロールプレイにおける「伝達する難しさ」が効力感を低下する要因となっていたことから、「教育相談」の授業においてロールプレイを実施するだけでなく、アサーション・トレーニングを同時に推進することで学生の効力感を向上させる取り組みを実践する必要があると考える。

最後に、教職課程の授業「教育相談」におけるロールプレイを実践することの有効性について考察したい。徳田（2013）は、教職科目である「教育相談」の受講者を対象に、カウンセリング学習の成果や課題の検討を行った。その結果、カウンセリングの知識（相談を受ける人への応答の理解等）は修得できたものの、その知識を踏まえて具体的に相談者に関わる力（相談者の気持ちを汲み取り、適切に言葉を選んで応答する力）や、相談者の気持ちを理解する力（相談者が語っていることから、本人がどんな気持ちでいるかを汲み取る力）は身に付いたと言えないことを指摘している。その上で、徳田（2015）は、ロールプレイの体験学習を用いることで、カウンセリングに関する理解がどのように進むかを検討した。その結果、カウンセリングの理解が変容したことやカウンセリングの難しさを実感したこと等の成果が得られ、ロールプレイがカウンセリング学習に有益であると結論付けている。

学校教育では、いじめ、不登校、児童虐待、少年犯罪の低年齢化、ネット犯罪の増加、家庭の教育力の低下など、多くの教育問題が課題となっている。また、児童生徒は、学業成績や進路、部活動等をはじめとする友人・異性・家族などの様々な人間関係

においても、一人ひとりが異なる悩みやストレスを抱えている。こうした諸問題に對して、迅速かつ適切に對応できるようになるために、学生は教職課程の授業「教育相談」において理論や方法を学ぶだけでなく、ロールプレイの実践や体験を通して、教職実践力を身につけることが必要であると考えられる。

今後の課題として、本研究では質問紙による調査を行ったが、教職課程の授業「教育相談」における実際のロールプレイ過程を検討し、“受容効果”や“自己発見”等の有効性が具体的にどのような体験を通して実感できるかについて詳細に検討したい。

## 謝辞

本研究は、日本カウンセリング学会第47回総会で発表した内容の一部を加筆・修正しました。本研究の調査にご協力下さいました学生の皆様に深く感謝申し上げます。

## 引用文献

- 糸井真帆・石田弓（2010）. カウンセリング技法の学習を目的としたロールプレイの問題点に関する研究：教員を目指す学生を対象に 広島大学大学院心理臨床教育研究センター紀要, 第9号, 42-53.
- 葛西真記子・土橋佳奈美（2012）. 初心者カウンセラーの変容過程：特にケースカンファレンスに着目して 鳴門教育大学研究紀要, 第27号, 169-183.
- 金子功一・中谷素之（2014）. 青年期の友人関係が適応に及ぼす影響について：友人に対する価値観と葛藤解決効力感に着目して 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要, 第61号, 95-103.
- 金子智栄子・三浦香苗（1987）. 幼稚園教育実習生に関する研究：実習中の困難要因と教育技術の向上について 保育学年報 1987年版, 85-96.
- 金子智栄子・鈴木朱美・三浦香苗（1995）. 幼稚園教員養成課程におけるマイクロティーチングの研究Ⅰ：学生が認識したマイクロティーチングの有効性について 日本教科教育学会誌, 第18号(2), 19-24.
- 金子智栄子・三浦香苗（1997）. 幼稚園教員養成課程におけるマイクロティーチングの研究Ⅱ：学生指導者の実地指導技術や有効性の認識並びに幼児行動について



- て 日本教科教育学会誌, 第20号(1), 27-32.
- 金子智栄子(1999). マイクロティーチングにおける事前指導強化とフィードバック強化型の学生指導方法についての比較: 幼稚園教員養成課程におけるマイクロティーチングの研究Ⅲ 日本教科教育学会誌, 第22号(1), 11-17.
- 久保山明梨・吉岡和子(2015). 自己アピールの苦手意識に対するアサーション・トレーニングの効果: 「自分のこだわり」を語るワークを取り入れて 福岡県立大学心理臨床研究, 第7巻, 21-30.
- 松山郁夫(2014). 心理劇による相談援助体験に関するソーシャルワーク演習 佐賀大学教育実践研究, 第30号, 53-62.
- 松島るみ・塩見邦雄(2001). 対人的自己効力感尺度の検討 日本教育心理学会総会発表論文集, 第43号, 137.
- 文部科学省(2002). 「幼稚園教員の資質向上について: 自ら学ぶ幼稚園教員のために」  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/019/toushin/020602.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/019/toushin/020602.htm).
- 文部科学省(2007). 「児童生徒の教育相談の充実について: 生き生きとした子どもを育てる相談体制づくり」  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/066/gaiyou/1287754.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/066/gaiyou/1287754.htm).
- 文部科学省(2016). 「教育職員免許法施行規則等の一部を改正する省令の公布について」  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/hakusho/nc/1369200.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/1369200.htm).
- 徳田完二(2013). 教職課程におけるカウンセリング教育: 調査に基づく検討 同志社大学教職課程年報, 第3号, 54-63.
- 徳田完二(2015). ロールプレイを用いたカウンセリング学習の成果: 受講生の記述の分析 同志社大学教職課程年報, 第4号, 27-36.
- 山田俊介(2007). カウンセリングの基礎学習としてのロールプレイに関する一考察 香川大学教育実践総合研究, 第14号, 71-79.

## 資料

### 資料1 対人的自己効力感の項目内容(松島・塩見, 2001の表現を変更)

---

ロールプレイ前よりも, 相手とうまく話のやりとりができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は誰とでも気軽に話せるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は人にしてほしいことをきちんと説明できるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は人にうまくアドバイスできるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 初めて会う人にでもうまく自己紹介できるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は誰とでも仲良くできるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私はたとえけんかしてもすぐに仲直りできるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は友人に嫌なことを頼まれても, うまく断ることができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は何でもやればできるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は自分で自分をほめることができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は友人と話を合わせるのがうまくなったように思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は話が豊富になったように思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は今自分に満足できるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 私は同級生だけでなく, 先輩後輩ともうまくやっていくことができるようになったと思う

---

### 資料2 友人との葛藤解決効力感の項目内容(金子・中谷, 2014の表現を変更)

---

ロールプレイ前よりも, 友人と言い争いをしても仲直りすることができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 友人に裏切られたと思ったときは, 自分の気持ちを素直に話して理解してもらおうことができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 友人との意見が一致しなかった時は, お互いが納得するような見解を見つけることができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 友人関係の中で, 友人と適切に距離を取ることができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 友人に誤解された時は, 丁寧に説明して誤解を解くことができるようになったと思う  
 ロールプレイ前よりも, 友人に誤解された時, 誤解された理由がわかるようになったと思う

---

## Abstract

### **Practical study of role play in teaching course“education consultation” “Composition of role-play effectiveness scale”**

Koichi KANEKO<sup>[1]</sup>, Chieko KANEKO<sup>[2]</sup>

[1] Faculty of Child Development and Education, Uekusa Gakuen University

[2] Faculty of Human Studies, Bunkyo Gakuin University

The purpose of this study was to clarify the effectiveness of role-play conducted in “education consultation”, a required subject of teaching course, and to examine how they affect the effectiveness of self and friendship. In Study I, we categorized the awareness of role-play. In Study II, a total of 64 items were constructed based on the category classification of Study I, and then a role-play effectiveness scale was created for 364 university students. As a result, a total of 33 items of 5 factors (communication ability, nodding effect, acceptance effect, difficulty of transmission, self-discovery) were extracted, and a role play effectiveness scale was constructed. In addition, as a result of a multiple regression analysis using the role-play effectiveness scale and the scale related to efficacy, it was suggested that each sub-scale of the role-play effectiveness scale increased the efficacy. It became clear that role-play in "educational consultation" is effective not only for cultivating basic knowledge and techniques of students, but also for enhancing effectiveness.

**Keywords:** teaching course, class “education consultation”, role-play effectiveness, efficacy