

# 社会福祉実践の教育・訓練で求められる 学習支援システムの提案

戸塚法子

## はじめに

昭和62年5月26日に社会福祉の増進に寄与することを目的に制定された「社会福祉士及び介護福祉士法」は、今年で15年目を迎えた。この節目はこの年から社会福祉士養成教育に携わり始めた筆者にとっても、それまでの足跡と今後の展望を見定めるうえで大きな節目と言えることができる。

その間、福祉サービス利用者の基本的人権を最大限に尊重しその自己実現に向けた支援の仕組みが急速に整えられてきている一方、社会福祉士養成教育という面で驚かされるのは、福祉支援の場で働くことになる学生を養成する教育現場における教授手法として、一斉授業と紙媒体による資料のそれが主流を占め、そこへ面接等に特化した教育用ビデオが若干取り込まれると言った、法律制定当時とほぼ変わらない手法が依然として採用され続けてきていることである。

では、被養成者側の学生には何の変化も起こっていないのかと問えば、変化の激しい社会から生まれ出て来る多様な価値観、少子化社会がもたらした過保護養育や受験競争社会のひずみとして現れて来た対人交流の貧しさや協調性のなさ、さらには自己中心性、そうした相乗効果として、「利用者と関わるのが恐ろしい」「施設に行くのが怖い」と実習を中断することも珍しくはなくなってきた。

そのなかで筆者は、こうした“事態”に拍車を掛けるもう一つの要因が、教育現場で毎年のように生じている、ある“負の循環(後述)”のごく初期段階に内在しているのではないかと考えるに至った。その循環のおおもと部分で閉塞している事態を、今の学生を見据えた柔軟な手法で代替していくことこそ肝要と考え、今後望まれる新しい学習観とそれに基づいた教材、教授手法を、本稿を通じて提案していきたい。なお、具体的な教材開発そのものと学習支援システム環境の整備については、引き続き松山論文で詳述していく。

## 1 社会福祉士養成教育の現状 ―養成教育をめぐる“負の循環”―

社会福祉士養成教育におけるコア科目の一つ「社会福祉援助技術現場実習指導Ⅱ」は、通称「現場」と呼ばれる福祉施設や機関で提供される支援サービスを、いかに有効なかたちで利用者に提供して行くか、そこに介在してくる支援技術の教育を、(種別)現場に特有な業務形態の脈絡をふまえて行わねばならない特性を有している。しかもそうした教育を実践現場から隔てられた場所で行わねばならないという教育現場が抱え込む教授の“難しさ”も見逃すわけにはいかない。

さらに主として生活型福祉施設という“路上”へ学生を送り出していく養成教育も、そこで生活する利用者との接触場面で活用する支援技術を、現場における脈絡としての実践総体のなかで正しく使いこなせなければ意味がない。

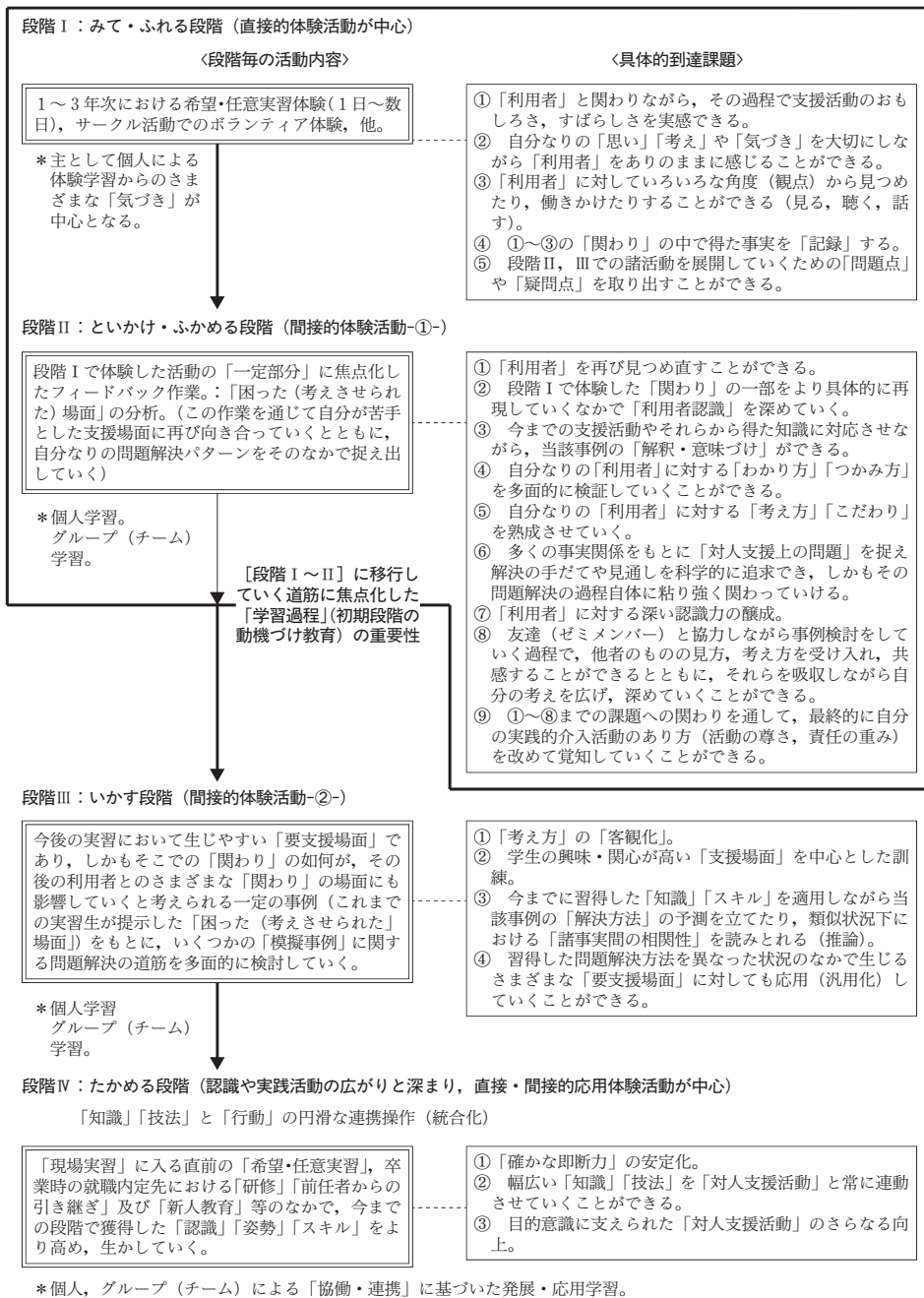
そして本科目における重要な副産物は、実践と対人支援技術のコラボレーションからじょじょに醸し出されていく現場感覚の練磨でもある。履修学生が、学習へのインセンティブを有しながら、“活きた”インタラクションに没入し、その中で現場感覚を養わねば対応できないような実践の脈絡を反復体験することによってのみ、それぞれの状況下で最適な支援技術とそのためのタイミングを見抜く目が養われていく。

このことは筆者が言い続けてきた「認知の階層性(図1)」における段階Ⅰ(「みて・ふれる段階」)でしっかりと「脈絡としての実践総体」に浸る学生の欲求が満たされていないと、それ以降高次の階層での成長に影響してくることも連動して来る(注1)。

脈絡としての実践総体は、こうして福祉現場で学生と利用者のさまざまなインタラクションを通して学生の内に蓄えられていくべきものであり、それが唯一の学習法であった。しかし昨今、福祉現場が正規実習の対応でかなり飽和状態化しており、それ以外の学生達が任意にその環境へ入り込むには難しい現実が横たわっている。養成教育自体が“動的”な実践を前提とする以上、それを無理矢理紙ベースの資料や一斉学習の枠内にとどめようとしても、一番肝心の“脈絡にそった”支援技術の活用とそのタイミングの検証を教育という土俵へ上げることはできない。そうした肝心の部分を訓練できない学生にとっては、利用者が抱える課題を十分に掘り下げられず、結果的に「利用者はどう関ればよいか不安(→関るのが怖い)」「どのようなタイミングでどう動けば良いかわからない」と言った迷路にはまってしまう。

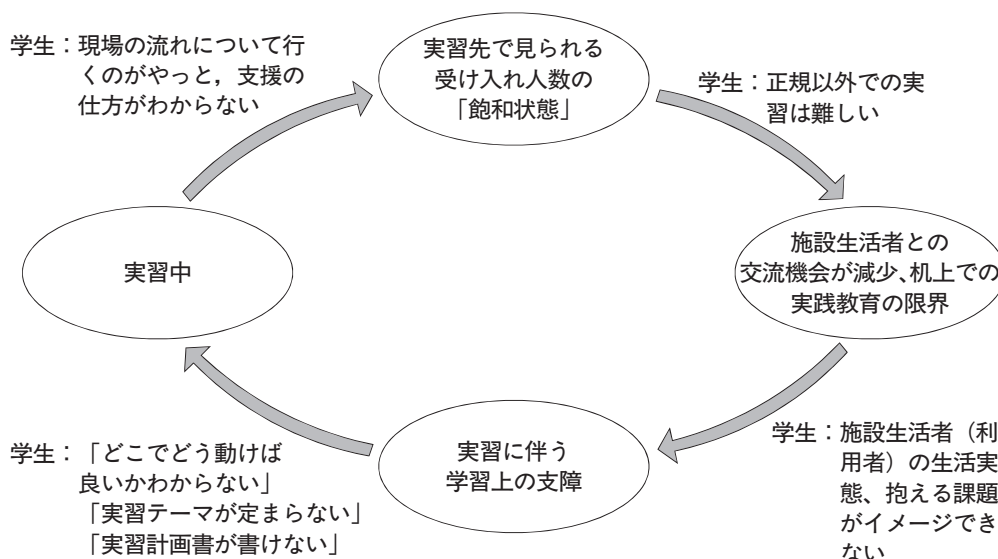
“路上(実習)”前に教育現場で生じるこうした“ひずみ”は、それへの対処法に手をこまねいているうちに押し出しのかたちで学生を送り出すに至り、「現場の流れについて行くのがやっと」「利用者への支援など考える余裕もないし、その仕方もタイミングもわからない」と言った“葛藤”を生み出し、その状態がこの後連綿と繰り返されていく“負の循環”を創り出しているのもまた事実である(図2)。

図1 「認知の階層性」に基づいた学習過程 一宮崎（戸塚）試案一



出典：筆者（戸塚）が1994年にまとめた論文（「社会福祉援助技術」教育指導法における一考察・その2／東北福祉大学研究紀要第18巻）に一部加筆・訂正をしたものである。

図2 社会福祉士養成教育の現状 —養成教育に絡む“負の循環”—



前述の「みて・ふれる段階」で満たされるべき学習欲求の未充足が、後々まで響いていく連鎖を何とかして断ち切るため、筆者は脈絡としての実践総体に準ずる別な環境をWeb上で仮想的に創り出し、その“現実”を通して学生を“動的”な学習環境に浸らせることにより、冒頭で述べた“負の循環”を解消していけるのではないかと考えた。

## 2 養成教育を規定する学習者観とそれに基づいた学習支援システムの遷移

学習支援に直接コンピュータを利用するという考えは、プログラム内蔵方式のコンピュータが1940年代に出現して以降のことであった。通説では、最初の学習支援システムが実現したのは1950年代末から1960年代初頭にかけてと言われている(注2)。それ以降コンピュータは、教育の領域へ様々に取り込まれ遷移を遂げてきている。使われ方は時代時代の「学習観」や心理学、認知科学、言語学、人口知能の研究に影響を受けた「教育理念」との密接な関連性のなかで遷移してきたと言っても過言ではない。表現を変えれば「学習と向き合う学習者をどう捉えるか」を軸に学習支援システムが設計されて来たことになる。

そしてこの学習観は、社会福祉士養成教育へのコンピュータ導入においても、大前提となって来る。それは今日に至るまで大きく「三つの流れ(教育システムのパラダイム)」に分けることが可能である。第一の流れは、最初の学習支援システムが登場してから1970年代前半に至る流れで、行動主義的学習観に支配されていた。すなわち「教育というのは、まず学習

者が達成すべき行動（目標行動）を明確に打ち立てて、あとはそこに近づけるために、学習論から導かれた「最適な教え方」によって、効率よく、確実に本人の身につけさせてゆく」（注3）のものであった。学習者の理解プロセスで起こる変化や能動的姿勢は重視せず、学習を工学的論理でひたすら最適化していく事こそ目標行動を達成するうえで重要とされた。また作りあげられた“学習モデル”のもと「スモールステップ・即時フィードバック・逐次的ゴールへの到達」（注4）という学習原理が貫かれ、系統的・計画的ドリル方式の「プログラム学習」が出現していった。そしてその延長線上で1960年代から70年代初頭にかけて「最適学習」や「ゴール学習」が普及していった。当時、コンピュータはまさに“ティーチングマシン”として機能していた。

その後「プログラム学習」をコンピュータ制御で「フレーム」に提示し学習者から解答してもらい、システム主導型の初期CAI (Computer Assisted Instruction：フレーム型CAI) が登場していった。一斉授業の弱点を補う新しい個別学習のかたちとしてかなり注目された。しかし新しいとは言っても選択肢に対する解答入力という自由度しかもないドリル方式で、教師の決めたコースを他者とのインタラクションなしに進んで行く孤立学習であったため、学習者が飽きていった。次第に「個別性」が真の意味で追求されないこの学習観に疑問が唱えられ始め、そこにハードウェア的限界（コンピュータ能力の低さ、互換性なし、インターネットを前提としない）やソフトウェア的限界（媒体はフロッピーで配布、ロールプレイング性といったおもしろさの欠如）が織り重なっていた。結局、初期CAI（フレーム型CAI）は1970代後半以降80年代にかけて衰退していった。

そして初期CAIの次に登場してきたのが1970年代後半からの、CAIにAI(人口知能)を取り込もうとする動きであった。ICAI (Intelligent Computer Assisted Instruction) やITS (Intelligent Tutoring System) という支援システムがこのなかから現われ、普及していった。両者ともシステムによる教え込みを中心とした「教授型」であったが、学習観は知識伝達というよりも、それを含めインタラクション全般を適応的にすることに志向していたため、知識構成に近いものであった（注5）。ICAIやITSは、初期CAI（フレーム型CAI）の欠点であったシステム主導性を改良し、新たな個別学習支援（学習者主導型）を提案していった。但しCAIはそれをシステムが記憶する問題の範囲内で、ITSも記憶する領域知識の適応可能な範囲内で解決できるものという制限つきではあった。そして学習者が問題解決過程で正しく知識を獲得できたかどうかは、「状況に応じてそれらを正しく使えるかどうか」（注6）という観点から判断されていった。問題解決過程で誤り原因が見つかった場合は、それらを学習者モデルに蓄積し、学習の文脈に沿ったかたちで説明していった。その意味で、コンピュータは教師の役割を柔軟に果たしていった。しかし全般的に見ると“教育は知識や技能の伝達”という自己完結的な考え方をシステム設計に残していたこともあり、この学習観は研究者た

ちが様々な学習パターンを考えAIを盛り込んでいくものの、期待通りに学べないものが多かった。

次第にこの学習観に、人工知能学者や認知科学者達から疑念が持たれ始めていった。そのなか、教育畑にいたCAI派達は、AIを取り込むも教室で使わせる方向に傾いていった(注7)。しかも個人学習ではなく、一人ひとりの個性に見合った伸ばし方を共同学習の中で追求していこうとする考え方であった。グループ学習環境を媒介としたこの協調学習の考え方は、1980年代中頃になるとネットワーク技術の進展や普及ともあいまって、皆が話し合いながら仕事をする仕組みをコンピュータでサポートするCSCW (Computer Supported Collaborative Work) や学習者同士の協力作業を取り入れた双方向型支援システムとしてのCSCL (Computer Support for Collaborative Learning) として登場して来た。共同学習の多くが1970年代から80年代にかけて開発されていった。

1980年代に入ると人口知能や認知科学の研究が盛んとなり、それらが学習観へと反映されていった(認知的学習観)。これは学習の内部メカニズム理解への焦点移行であった。「日常生活の中で用いている知識は、それが通常活用される状況や脈絡、文化、所属集団等の中で適切に生じるものであり、周辺のツールや他者との間に分かちもたれているもので、誰か特定の人間の内にしまい込まれているものではない」(注8) ことから、「真実味のある問題の解決へ利用できる知識を学習することができるのは、社会・文化的に意味のある文脈において学習活動が生じる場合」(注9) であり、「獲得すべき知識はそれを利用して問題を解決せねばならないような状況に置かれ」(注10) なければならないと、学習を“状況という文脈”に位置づける重要性が唱えられていった(状況に埋め込まれた学習)。このことは、状況(環境)を学習者に提供するシミュレーション型教育の導入につながっていった。そしてその形態として協調学習が取り上げられた。学習者は「Collaborative Learner」と位置づけられ、協調関係の範囲も、クラス間、学校間、企業-学校間へと広がっていった。

1980年代半ば以降1990年代に入ると、学習理論の枠組みはさらに変わっていった。認知科学や文化人類学を中心に、人間の認知過程を物理的・文化的状況に埋め込まれたものと捉え、環境との相互作用による学習者の認知過程を重視する考え方が広まっていった(社会構成主義的学習者観、状況論的アプローチ)。学習者が現実の問題にぶつかったときに使える知識を伝えて行こうとするならば、何らかの問題解決作業から離れてはできない。それをグループメンバーが協調して問題を探求し、解決を試みると言う共同作業のかたちで学習者に現実的問題の文脈を与え、そこにおかれた問題の探求と解決を試みさせる必要があると考えられた。学習は「脱文脈化した認知的・技能的作業ではなく、他者とともに行う協同的でしかも共同体のなかでの「手応え」として価値や意義が創発的に返ってくるような、具体的な実践活動」(注11)と捉えられた。学習者の主体的活動が環境の変化をもたらし、そこで情

報が認知される。知識は学習者によって構成されなければならない。学習者が破綻を体験した時はそれを克服する知恵を示唆し、なぜ破綻したか吟味させるプロセスを通して使える知恵を獲得させていく。従来からあった学習を頭の中での知的能力や情報処理過程に全て帰着することなく学習者の立場から学習をデザインするため、この学習観は「learner-centered」であるとともに「problem-based」を志向していった。そこへGUIの進展もそれを後押しし、学習者に自由な操作を許す発見的・創造的学習支援のILE (Interactive Learning Environment) が出現していった。ここでは、学習者がILE上に表示される対象を直接操作することで引き起こされる状態変化に対する試行錯誤的操作が観察されていく。

ネット化やマルチメディア化が進む現在、それらを最大限に利用する学習法は、まさに今日の教育システムとなって来ている（時と場所の囲い込みを第一義的なものとし新しい教育システム）。

### 3 社会福祉士養成教育に求められる学習支援システムの役割

学生向け実践訓練のための学習支援システムをどこに標準を合わせ設計するか考えるとき、それは即「利用者との関わりで役立つ技術（支援スキル）の獲得」と答えなければならない。しかし実習後の学生達からぼやきとして伝わって来るのは、現場が真に必要なとしている教育や訓練と大学でのそれとがかなり食い違っているということである（注12）。現場には、複雑な生活課題を背負う利用者自身やその家族によって持ち込まれる“難題”が山積している。筆者の専攻領域である母子福祉領域においても、複雑な生育歴や病歴を有する母親とその母に育てられる子どもには、双方に深刻な支援課題があり、さらにDVや児童虐待といった問題が絡み、単なる“屋根対策”では追いつかない事態を呈している。そのなかにあって利用者（母親と子ども）を支えなければならない現場のソーシャルワーカーには、利用者の変化に対応してタイミングのよい柔軟な対応が求められて来る。

しかし現場ではそれらと呼応するかのように、もう一つの“変化”も現われて来ている。それは、利用者への対応に効を奏して行かねばならないはずの支援スキル自体の寿命が短縮されてきているとともに、利用者一人あたりに必要な社会資源や支援スキルの量が、逆に増加・多様化してきていることである（注13）。こうした兆候は即、教育現場に養成教育の“高速化（→即戦的人材の養成）”を要求して来る。と同時に複雑な生活課題に直面している利用者を支援していくべく研鑽を積み重ねなければならない生活指導員（社会福祉士）を支え続けていく機会、彼らが卒業後も安定して教育を受けられる機会（最新知識やスキルを獲得できる現任訓練の場／社会人の再教育化）に対するより一層の強化が必要になって来る（注14）。にも関わらず日々のめまぐるしい現場業務にあって、必要な知識・支援スキルを獲得しなければなら

らないものの、まとまった研修機会を捻出できないのもまた事実である。しかも指導員が交代で利用者の24時間を支えねばならないシフト勤務（特に生活型施設）下においては、先輩指導員の培ってきたノウハウが若手指導員にじっくり伝授・訓練される機会もまとまったものとしてはない。しかしそうした研修・教育機会の不足ゆえに生じる世代間での支援上の微妙なズレや、バックグラウンドの異なりから派生する支援観やマネジメントビジョンのギャップは、利用者あるいは実習生からも“明らかな支援上のバラツキ”として跳ね返って来ていることは否めない。

そうした現象は職場内に強いストレス状態をつくり出し、“実践現場”に実習生として関わる学生にとっても、彼らへの“実習指導”に直接・間接的な影響がもたらされて来る。学生のための“学習支援システムづくり”は現場職員のための“学習支援システムづくり”にも直結して来るのである。したがって情報システムにおける情報処理、情報通信、情報管理機能を学習支援に特化した福祉版“学習支援システム”をどう構築し、実践現場と教育現場の底上げをどう同時に図っていくかは、まったなしの最重要課題なのである。

昨今マルチメディア技術の急速な進歩によりコンピュータ上に、ある状況世界（学習支援教材）を映像・音声・アニメーションを用い擬似的につくりあげることが、オーサリングツールの向上で可能となってきた。しかも、グラフィックスやアニメーション作成技術によって学習者（学生）を擬似世界へと結びつけるインタラクティブ性ある動的環境や直感的で分かりやすいシミュレーション型環境が社会福祉周辺の高等教育分野において、じょじょにはあるが確実に浸透してきている（注15）。こうしたなか、e-Learning（パソコンとインターネットを活用したラーニングシステム、以下eL）が90年代から、メディア教育全般を指すものとして日本でも普及して来た。そしてインターネットやブロードバンド化が、環境面でのeL導入をさらに容易にして来ている。

実践現場と教育現場を結ぶ学習支援システムづくりの鍵は、そうした一つひとつのメディアにどういった働きを期待し、どのように高次の学習体制を作り上げていくかにかかっている（単に“活用する”から“活用してどうするのか”へ）。すなわち今まで述べて来た脈絡としての実践総体を、シミュレーション型学習環境のなかでどう構築していくのかといった開発上の課題が前面に出て来る。

そのなかにあってシミュレーション型学習環境の特徴としては、①現象の時間を自由に変化させ、特に短い時間で何回でも試行でき、発見学習ができる ②試行錯誤の繰り返しにより、学習者に思考のための豊かな機会を提供する ③多様な教育・学習ができる、等があげられている（注16）。そのために様々なメディアと融合させながら、これらをより現実に近い環境のなかで仕立て稼働させていくことが求められて来る。

さらにこれまでの学習支援システムの多くがスタンドアロン環境ゆえに教材配布・教材更



新に困難を極めたのに対し、インターネットによって、①教材配布、教材更新が容易にできる ②学習する場所と時間に制約がなくなる ③学内だけの利用に留まらず、広く社会人教育にも利用できる（学習場所が限定されない）、が可能となってきた（注17）。そしてシステム自体が、テキストベースからWebベースに変化してきたことで、以前は不可能だった静止画（→支援態度・姿勢）・動画（→支援状況）・音声情報（→声かけの実際）までもが“教材”として盛り込まれるようになってきた。そのうえ3次元CGがインターネット上で実現可能となり、主人公の背後で問題行動を起こしつつあった別の利用者の動きも学習対象になりつつある（高度なマルチメディア性）。

またシミュレーション型学習環境の下で、双方向性や同時性と言ったインターネットの特性は、学生—教師間、福祉施設—学校間におけるスーパービジョン、レポート・意見のやりとり LMS (Learning Management System) を、電子メール、電子掲示板、FTPといった通信手段によって可能にし、その管理機能もによって実現されてきている。こうした段階まで至って来ると、知識を提供するという“レクチャー”の機能は淘汰され、その専従者だった教師も、それらのリンクづけを担う者、コーディネーターへと役割転換し、それに伴い新たな教授手法が要求されて来ることになる（注18）。

#### 4 Webを活用した「社会福祉実践・学習支援システム」について

##### ～教材開発に盛り込む教授手法～

本稿のメインテーマは冒頭でも述べた通り、社会福祉実践環境をできる限り忠実に模した仮想環境(virtual reality：実際には存在しないけれども、機能としてそれが存在すると同等の効果をもつ。人工的に合成された現実世界。注19)をWebベースで提供し、「(学力が多様化している)個」を柔軟に支援するeLによって従来型授業を補完しようとするものである。

伝統的に行われてきた教授手法では福祉実践を整理・体系化し演繹的に教えて来た。しかし今後は学習者が主体的かつ発見的に福祉実践を学ぶ時代（帰納法による教育システム）になっていくことが大いに予測される。そこでは学習内容を直接的には伝授せず、学習者自らが見つけ出せるよう、“状況”のみをセッティングするという発見学習が採用されていく。すなわち対象領域の模擬システム（いわゆる“状況”）をつくり、そこへ学習者がそれぞれに働きかけ、対象理解を深めて行くシミュレーション型学習法である。盛り込まれる“リアリティ”も、①「autonomy」（振る舞いのリアリティ）、②「interaction」（操作的リアリティ）、③「presence」（没入的リアリティ、実写的リアリティ）、という3要件（注20）から構成される。今回はそのうち“没入的リアリティ（実践現場で起こっている様々な現象）”を最大限に表現し、そこで発生する問題の因果関係を、様々な脈絡のなかで学んでいく“シミ

## 福祉施設における「起床」から「就寝」までの物語場面（抜粋）：図3～6

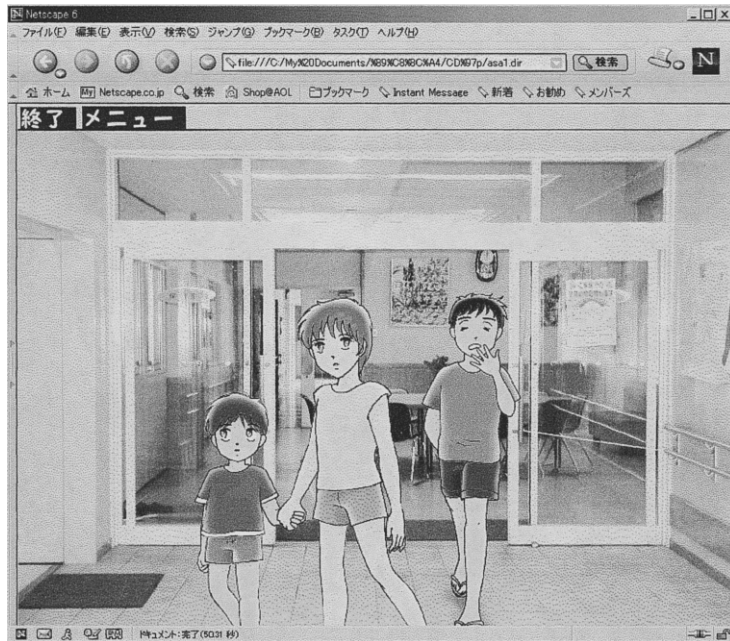


図3 実習先玄関での子ども達との関わり場面(出勤時)

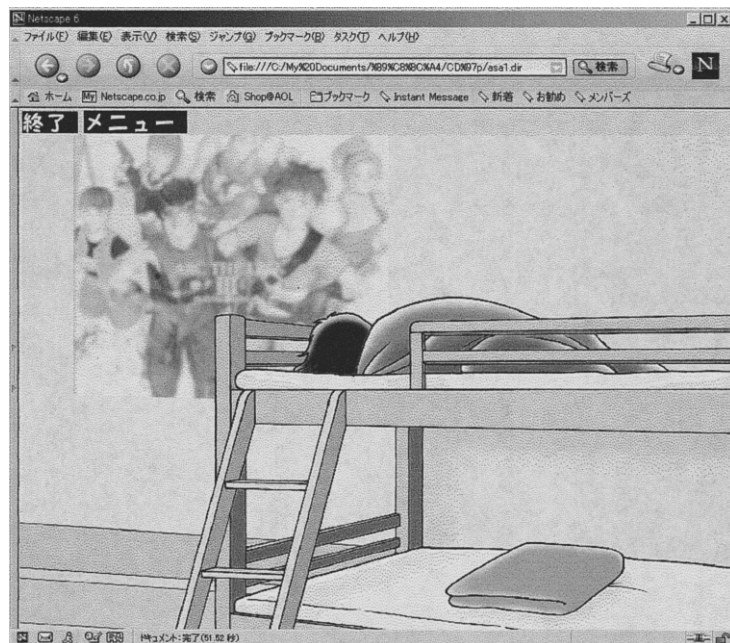


図4 (その後)子ども達の居室へとまだ寝ている子を起こしにいった場面



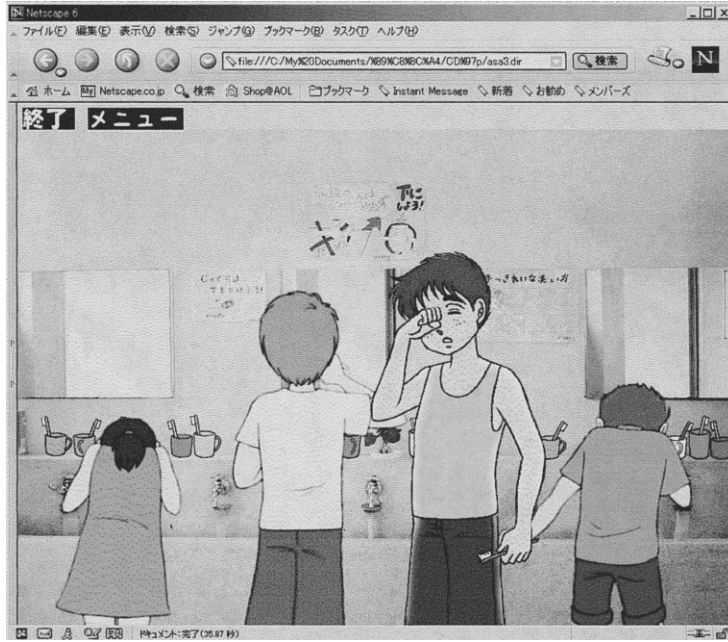


図5 朝の子ども達の洗面に立ち合っている場面



図6 体育館での子ども達のランニングを見にいった場面

### 「画面」越しに子ども達と対話していく教材設定



図7 いまなり頭を叩かれた女兒が私に訴えてきた場面

ュレーション型”を開発の前提とした。

学習対象は社会福祉士課程に在籍する児童福祉施設実習の予定者で、戸塚が担当する「社会福祉援助技術現場実習指導Ⅱ」の履修生である。開発教材は、空き時間を利用したeLとし、活用時期は、前期演習期間の4月下旬～5月中頃を想定した。それは、学生がこの頃からそれまでに収集した知識・情報に基づき、実習計画策定に取りかかるためである。したがってそれまでの間学生が、Web上の仮想環境に随時没入し、既に触れてきている「認知の階層」段階Ⅰにおける ①利用者と関わりながら、実践活動のおもしろさやすばらしさを実感する ②自分なりの「思い」「考え」「気づき」を大切にしつつ利用者をありのままに感じる、の2点を十分達成して行ければと考えた。そして教材から何を学ぶかは、一人ひとりの学習者に委ねる「入門編」とした。

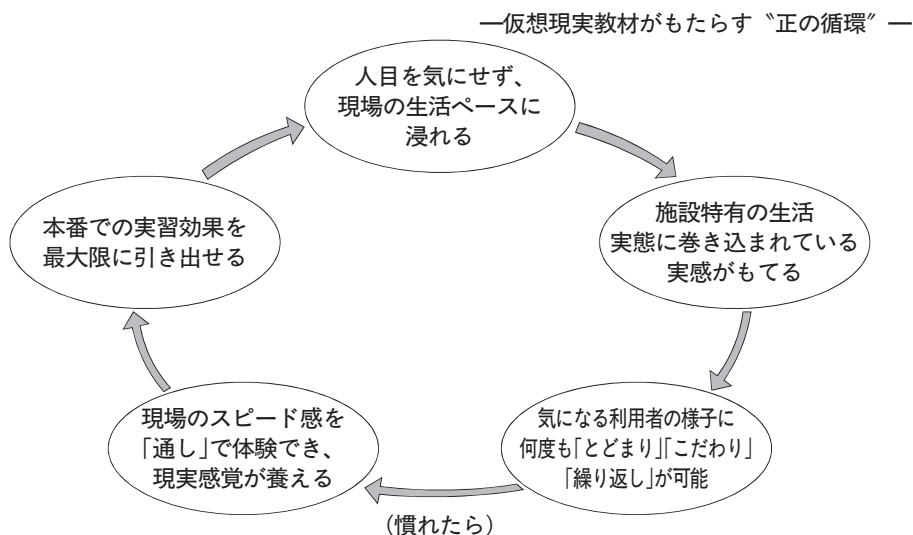
こうして今回の教材は、「児童福祉施設」という脈絡の下、“状況”のセッティングとして施設内に生じる子どもとの交流の数々を「前後ある連なり」で仕立てていった。実際の現場（リアリティ）に向かなければ養えなかった現場感覚を、開発中の教材を使い、視覚的・総合的に養成していく“漬け込み型教育”の福祉版である。臨場感が強いほど学習者の興味もそこに引きつけられていくため、「連なり」としての実践を再現する動的・視覚的表現、内発的インセンティブを醸成し・持続させるおもしろさ（つかみ）、直感的なわかりやすさ、へ

の工夫を開発上一番の焦点とした。

従来型の紙と鉛筆による道具立てでは自由度も少なく、学習者の探求意欲を失う結果につながっていたため、戸塚はコンテンツ作成（すなわち教授手法）上の工夫として、①実習先で学生が体験して来た様々な子どもとの関わり事例を合成し、福祉施設における「起床」から「就寝」までを一つの物語として再現した（図3～6）。②「画面」のアングルとしては、実習生の「視線」から広がる施設内環境を表現し、視界に飛び込んで来る子ども達とのありがちな交流を教材に据えた。構図も、実習生の立ち位置から広がる施設の様子で構成し、登場して来る子ども達とは「画面」を通しインタラクションが保てるよう統一した。この工夫によって学習者が「画面」越しに子ども達に語りかけていく緊張感を、学習中ずっと持続させて欲しかったからである（→傍観者的学習姿勢の排除）（図7）。③どこからともなく（姿の見えない）実習生のつぶやきも音声情報として随所に入り込ませたが、施設の子ども達と直接関わった経験が少ない学習者に、仮想実習生（アバタ）の感情や息づかいを自らのもののように感じ取って欲しかったからである。

人目を気にせず施設の日課を通して繰り返られる子ども達の態度に驚き、そして考え込んだりを繰り返すなか、学習効果としては ①本番で似た状況に遭遇しても、慌てず適切な関わりを考え出す素地ができる ②気になる子どものふるまいに何度も「とどまり」「こだわり」「繰り返し」ができる（学習者の個別性を配慮） ③その結果、施設特有の生活実態に巻き込まれている感覚が醸成され、事例に接触する機会が増すごとに現場感覚が鍛え上げられ、本番の実習にそれらの経験や感覚を最大限活用できる ④教材の連続使用によって会話のスピード感をノーマルモードでフル体験し、個々の事例に沿った支援のベストタイミングを養

図8 本教材のメリット



うことができる、といった“正の循環”を期待するところである（図8）。

## 5 今後の課題

今後は、以下の課題を漸次克服していくことに焦点を絞りつつも、さらなる開発の続行とその改良を続けて行きたい。

- ①社会福祉の専門知識や支援スキルといった社会資源を使わざるを得ないような具体的事例に学習者を数多く直面させて行く。そしてその経験から子どもからのサインを能動的に解説し、知識や支援スキルとの整合性がとれたものをオリジナルな技能として柔軟に実践で活用して行けるようにしていく。
- ②画面上に現れる子どもの態度や職員の言動、アバタのつぶやきに対し、学生同士が電子メール・電子掲示板等によって意見交換を図れるようにして行く。また彼らから出てきた意見や疑問を演習に持込み検討し合い、同期・非同期を含め全体としての協調学習効果をアップさせていく。参考資料の検索や事例のスーパーバイザーとなる現場ワーカーとのテレビ会議といった手法も随時検討していく。
- ③効果的・効率的学習に向けて、何らかの教育ガイダンス的要素（必要な着眼点の提示）をシステムに組み込んで行く。それによりいろいろな角度（観点）から子ども達を見つめたり、各場面で必要な情報へのインセンティブを高められるようにして行く。
- ④実習後のふりかえり（後期演習）においては、学生達が体験してきた実際を、既得の専門知識と照らし合わせながらこれまでの認知活動が正しかったかどうか、矛盾を秘めたまま理解プロセスを終了させていないかどうかをチェックして行く効果的な理解支援システムづくり（認知的モニタリング）が課題になって来る。その際、個人レベルで理解プロセス全ての妥当性をチェックして行こうとすると、誤りを発見できず必要知識も見落とす事態が発生してくる。そこでいかにグループレベルでの協調学習を機能させるかということが同時に重要な課題となって来る。
- ⑤学習の進捗状況や成績を管理するシステム（LMS）を活用し、個々人の学力（→学習履歴として保存）に応じた学習選択肢を順次設定していく必要が出て来る（ステップアップ方式）。さらに高度個別教育を進展させるため、学習履歴から個人の理解度をシステムが認識し、一人ひとりに適したアドバイスを提供し支援する機能も求められて来る（段階分けを細分化しすぎて指導・教授型にならぬよう気をつけなければならない）。
- ⑥インターネット上でWebブラウザを利用し、ホームページ画面を見ながら自学自習する形態を前提とすると、開発中の本教材のように音声・画像量が多くなりダウンロードにかなりの時間が費やされてしまう。万が一に備えDVDとの二本立てで学習の進行を確保する一

方、開発上の新たな改良と学内システム環境の早急な整備も必要不可欠になって来る（この部分は松山論文で詳述）。

[本研究は、文部科学省研究費・萌芽研究（課題番号14651044）の助成金を受け行っている研究成果の一部をまとめたものである]

#### 一注一

- 1 「認知の階層性」に基づいた学習過程〔戸塚試案〕は、段階Ⅰから段階Ⅳに至るまで、各段階が前段階のうえに積み上がって行くものとして構成されている。したがって、それ以前の段階までが十分に達成されていないと、当該段階での学習に大きな支障が生じてきてしまう。  
宮崎（戸塚）法子「社会福祉援助技術現場実習」教育指導法に関する一考察（その2）—「認知の階層」に根ざした「援助技法教育過程への階状性」導入に関する試案—  
東北福祉大学研究紀要、第18巻（通巻21号）、1994年、p.79.
- 2 大槻説乎「(第7章第1節)アーキテクチャの変遷」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』実教出版、2001年、p.105  
田村浩一郎「(第1章)教育情報システム／オーバービュー」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書、p.3.
- 3 佐伯胖「(第5章第2節)協調学習の認知理論」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書、p.83.
- 4 “what’s e-learning” <http://www.studybox.co.jp>
- 5 平嶋宗「(第7章第2節)知的マイクロワールド」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書、p.112.
- 6 大槻説乎「(第7章第1節)アーキテクチャの変遷」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書、p.107.
- 7 “what’s e-learning” <http://www.studybox.co.jp>
- 8 Brown,J.S.,Collins,A.,& Duguid,P.: “Situating cognition and the culture of learning”, Educational Researcher,18 (1) 1989 pp.33-42.
- 9 大島純「(第5章第3節)協同(共同)学習の理論と実践」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書、p.89.
- 10 大島純「(第5章第3節)協同(共同)学習の理論と実践」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書、p.89.
- 11 佐伯胖「(第5章第2節)協調学習の認知理論」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書、p.84.
- 12 e-Learning WORLD 2003 (2003年7月)における基調講演「これからの大学におけるeラーニングの役割と使命」の中で白井克彦氏(早稲田大学学長)が、「近年における傾向として、本当に社会が必要としている教育・訓練と大学でのそれとが食い違っており、職業としての展開ができない。就職で必要とされるスキルが見えない。大学での教育内容と社会に出てからの知識に関連性が感じられない・・・。」と述べている。そして社会福祉領域でも、同様のことが「実習」に関連して生じてきている。

- 13 近年における福祉施設やそれ以外での福祉サービスを利用する人々が抱える問題の深刻度、逼迫度等がそれぞれ特異であり、しかも個々人のワーカビリティも多様である。ある一定の支援スキルが、類似の問題状況に巻き込まれている大部分の人達に通用して来たからということで、単純に一括して括れなくなって来ている（→スキルの寿命の短縮化）。また支援スキルもその時々その人の状態に応じて様々なものを活用して行かねば問題の解決が難しくなっている（→スキルの多様化）。
- 14 最近様々な情報教育関連のシンポジウム・研究集会において、大学評価における教育評価の重視、社会に通用する即戦的人材の要請、専門職業教育におけるスペシャリスト育成、教育による雇用とのミスマッチの解消、社会人の再教育強化、中間管理者層の再教育（成果直結型の研修）、ということが大学側からだけでなく、企業側からも言われ始めてきている。そうしたなか、社会福祉領域においてもこれらのテーマが深刻な課題となりつつある。
- 15 社団法人私立大学情報教育協会『私立大学の授業を変えるーマルチメディアを活用した教育の方向性ー』1996年、同協会『大学教育への提言 授業改善のためのITの活用』2001年、の中で法学、経営学、会計学、被服学、医学、薬学といった職能教育分野でのそうした取り組みが紹介されている。戸塚は拙稿「コンピュータツールを活用した援助技術演習」（『ソーシャルワーク研究』Vol.28, No.3,2002年）において、それら動向の整理・分析したものを報告している。
- 16 林敏浩「(第8章第6節) ゲーム・シミュレーション」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書, p.149.
- 17 黒瀬能津「(第8章第5節) インターネット・仮想現実」教育システム情報学会編『教育システム情報ハンドブック』前掲書, p.145.
- 18 e-ラーニングが社会福祉実践教育に浸透して来ると、紙ベースの資料とそれに基づいた知識の伝達から180度脱却して行かねばならなくなる。
- 19 廣瀬通孝『バーチャルリアリティ』オーム社, 1995年, p.3.
- 20 Zeltzer,D.: "Autonomy,Interaction and Presence",Presence,vol.1,No.1,1992年pp.127-129.



## **A Learning Support System for Social Work Education / Training**

Noriko TOTSUKA

Most education for Social Work training takes place in a classroom and uses handouts and there has been no change in this approach for a long time.

But using only this method prevents the student from gaining the understanding of the practical side of care services in a welfare facility. This paper is a proposal to improve Social Work education and training by implementing a simulation-type e-Learning system. The merits of such an approach are as follows:

- 1 Students have the opportunity to repeat a Social Work task as many times as it is necessary and can study on their own.
- 2 Students can study anywhere at any time.
- 3 A teacher can distribute and update study materials easily.
- 4 In addition to education in an academic setting, the system can be used for Social Work on-the-job training.
- 5 Such a system can be used to monitor a subject to provide study materials, something which is impossible in a conventional teaching approach.

Working together with the development people. I am currently creating a Social Work version of an e-Learning teaching system. When it is completed, I plan to utilize it in a Social Work class. This will help me discover the parts of the material which would need improvement. Finally, various learning functions will be added to the e-Learning system, making it a better teaching/learning tool.

