

社会福祉士養成課程におけるICTを活用した 模擬面接教材の評価分析

坂本毅啓^{*1}, 佐藤貴之^{*1}, 中原大介^{*2}

^{*1} 北九州市立大学, ^{*1} 福山平成大学

Evaluation analysis of teaching materials of simulated interview using ICT in social worker training course

Takeharu Sakamoto^{*1}, Takayuki Sato^{*1}, Daisuke Nakahara^{*2}

^{*1} The University of Kitakyushu, ^{*2} Fukuyama Heisei University

筆者らはこれまで、4年間にわたって模擬面接の演習教材の作成と形成的評価を行ってきた。本稿ではその教育効果の分析を行った。その結果、ICTを活用することで客観的視点の獲得、動画の反復的視聴によって細かいところまで観察が可能、学習者のペースで学習が可能、モデルとなる動画視聴の有効性、授業時間の短縮といった効果がわかった。一方で、作成したルーブリックの基準の詳細化、動画撮影に対する抵抗感・違和感、インタフェース操作の説明書の詳細化といった改善点が明らかとなった。

キーワード: 社会福祉士養成課程, 模擬面接, コミュニケーションスキル

1. はじめに

日本社会における高齢化や経済的格差の拡大に伴う福祉ニーズの高度化や多様化など、今日における福祉専門職の社会的必要性は非常に高い。そのような社会的背景を踏まえて、これまでに筆者らは、福祉専門職を養成する社会福祉士養成課程において、ICTを活用した教材の開発を行ってきた⁽¹⁾⁽²⁾。これまで4年間にわたって教材として活用し、形成的評価を繰り返してきた結果を踏まえて、筆者らが作成してきたICTを活用した模擬面接の演習教材について、特に教育効果について評価分析を行う。その上で、社会福祉士養成課程における模擬面接を実施する中で、ICTを活用したことによって、学習者は何を達成することができたのかを述べる。

2. 教材の概要と授業の展開

2.1 模擬面接へ着目した背景

福祉の専門職であり、クライアント（援助対象者、要保護者、要援護者、及びその家族等）の生活状況を

的確に分析し、どのような福祉ニーズを抱えているのか、どのような支援が必要であり、どのような社会サービスをつなげていくことが必要であるのかを考えることが求められる。特に福祉ニーズを抱えている人に対して、受容的、共感的な態度を基に言語的・非言語的コミュニケーションスキルを組み合わせながら、クライアントにとって口に出しにくいような生活の困難を聞き出し、そして気づく援助的コミュニケーションスキルが求められる。

一方で社会福祉士は、厚生労働省所管の国家資格であり、養成課程のカリキュラム、時間数、内容に至るまで詳細に規定されている⁽³⁾。カリキュラムの中でも「相談援助演習」は150時間(1コマ90分×75回)あり、その含むべき教育内容はケースワーク（個別援助）、グループワーク（集団援助）、コミュニティワーク（地域援助）、事例検討など、多岐にわたる内容が詳細に決められている。そのような中で、より実践的に援助的コミュニケーションスキルの獲得を目指したテーマが模擬面接である。

一般的に模擬面接を演習で実施するには、グループ

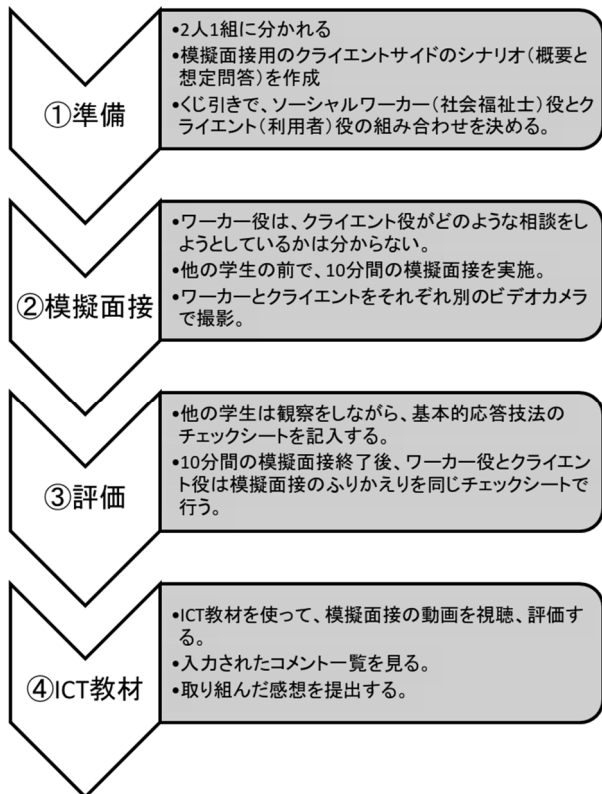


図 1 学習全体の流れ

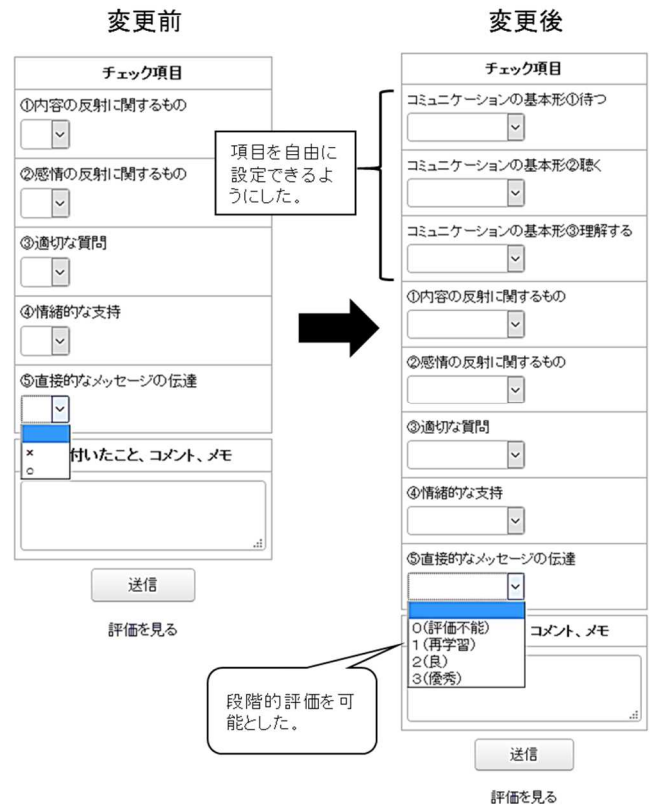


図 2 ルーブリック導入時の変更

で模擬面接を学習者が直接観察してフィードバックシートに記入したり、模擬面接を撮影して録画内容を個人や集団で視聴したりする。しかし、「これらの従来の方法では①演じた際の自己の客観的観察ができない、②20名1クラスで実施した場合相当な回数(時間数)を要してしまう、といった課題」があった⁽⁴⁾。効率的かつ効果的な教材を作成することを目指し、ICTを活用した教材の開発に取り組んできた。

2.2 開発した教材の概要と授業の展開

学習全体の流れは、図1のとおりである。この図の中で、②で模擬面接の場面をビデオカメラで撮影した後の、④の模擬面接場面を視聴・ピアレビューするた

めのコンテンツを開発した。さらに2016年から2017年にかけては、模擬面接を学習者が評価可能なルーブリックを作成し、図2のようにピアレビュー画面の変更を行ったり、動画を視聴する中での気づきなどが共有できるように、動画に直接強調マークとコメントを書き込める機能を持たせるなど、バージョンアップを行った。

3. 教材の評価分析

3.1 これまでの実施状況

相談援助演習の中の模擬面接を実施するための教材として活用してきた状況については、表1のとおりで

表 1 これまでの実施状況

	模擬面接参加者	アンケート回答者	備考
実施年度	2014年度 度数	12	12
	2015年度 度数	8	7
	2016年度 度数	16	0
	2017年度 度数	8	7
合計	度数	44	26
本論の分析対象	度数	16	14

表 2 学習者が使用した OS

			使用OS			合計
			Android	iOS	Windows	
実施年度	2015年度	度数	4	2	0	6
		実施年度の%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
	2017年度	度数	3	0	4	7
		実施年度の%	42.9%	0.0%	57.1%	100.0%
合計		度数	7	2	4	13
		実施年度の%	53.8%	15.4%	30.8%	100.0%

(注)2015年度は無回答があったために母数が6となる。P=0.047<0.05

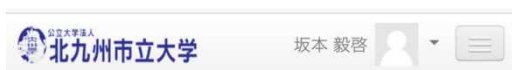
ある。2014年度と2015年度は、図1のとおり模擬面接を他の学習者が観察しながら紙にピアレビューし、後日、ICTを活用したピアレビューを行った。2016年度以降は、紙を使ったピアレビューを実施せず、個別に模擬面接を撮影し、ICTを活用したピアレビューのみを実施した。この中で、本稿で教材としての評価分析をするために扱うデータは、学習者とアンケート回答者の数が同数である点を考慮して、2015年度と2017年度のアンケートとした。

3.2 ピアレビューの方法と学習時間

模擬面接の動画のピアレビューで使用したパソコン

のOSは、表2のとおりであった。2017年度は大学内のパソコンを活用してピアレビューを行う学習者が多かった。学習者によると、その理由は「その方が画面を見ながら評価できる」とのことであった。特に2016年度以降はルーブリックによる評価方法に切り替えたことに伴って評価項目が増えたこと、そしてスマートフォンだと動画と同じ画面上に評価欄が表示されない(図3)が、パソコンのディスプレイであれば動画と同じ画面上に評価欄が表示される(図4)ことから、動画を見ながら評価を行うことができるという、インターフェースの違いの影響を受けたと考えられる。

次にアンケートで尋ねた学習時間について平均学習時間を年度別に比較すると、2015年度は1時間57分であったのに対し、2017年度は2時間50分となっており(図5)、ICTによるピアレビューのみ実施した2017年度は53分間より多くの学習時間を要している。等分散を仮定しない(Leveneの検定、有意確率0.01)



福祉コース (坂本)

ダッシュボード ▶ 福祉コース (坂本) ▶
模擬面接教材 ▶ 模擬面接② ▶ 評価を行う

模擬面接②



ワーカー役：
クライアント役：
ルーブリックを閲覧する場合はここから



図 3 スマートフォンのインターフェース

図 4 パソコンのインターフェース

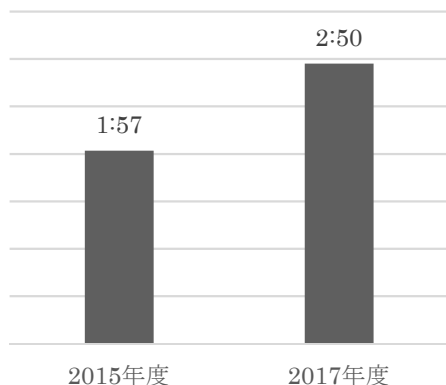


図 5 年度別に見た平均学習時間

t 検定の結果は $p=0.031$ であり、有意な差であると認められる。このような違いは、2015 年度までは直接模擬面接を見て一度ピアレビューを行っているのに対して、2017 年度は ICT を活用して模擬面接を初めて目にし、さらにループリックに基づいてそれまでよりも詳しく評価をすることが必要になったためと考えられる。なお、模擬面接に関する一連の流れに要する授業時間は、学習者の人数にもよるが ICT のみにすることで 1 コマ (90 分) から 2 コマ (180 分) の短縮が可能となった。

3.3 教材としての学習効果

3.3.1 量的分析

まずは教材としての学習効果を、2015 年度だけ用意した選択肢型の質問項目の量的分析から進めていく。

2015 年度は紙と ICT の両方を活用したピアレビューを行っているので、どちらのコメントの方が役に立ったのかを尋ねた。その結果、概ね ICT を活用したコメントが役に立ったという意見の方が多いことから、

表 3 どちらが役に立ったか (2015 年度)

行ラベル	度数	割合
ICT でのコメントの方が役に立った。	3	42.9%
ICT でのコメントとプリントでのコメントは、同程度役に立った。	3	42.9%
プリントでのコメントの方が役に立った。	1	14.3%
総計	7	100.0%

模擬面接を行う上で ICT を活用することは効果があると考えられる。紙と ICT では、どこが違うのかを集計した結果が表 4 である。客観的視点の獲得、自己評価、ワーカーへの評価、細かいところまで観察することができると等の項目違いがあった。ただし、それは決して「冷静に評価することができた」(14.3%, 1 名) という訳ではないようでもある。

表 4 ICT と紙の比較 (2015 年度)

項目	度数	割合
自分を客観的に観察することができた。	7	100.0%
表情や声量、態度等、全てのふりかえりができたので、自己評価するにはとてもよかった。	6	85.7%
クライアントの視点でワーカーの表情を観察したり、言葉を聞いたりすることができた。	6	85.7%
ワーカーの細かな表情や仕草、クライアントに対する姿勢を、ICT を活用した方がよく観察することができた。	6	85.7%
自分の良いところも、悪いところもわかりやすかった。	5	71.4%
表情や雰囲気づくりに気を付けようと思っていたところが、見るだけで伝わってきた。	4	57.1%
動画で見の方が全体を観察できる感じで、見やすかった。	3	42.9%
ワーカーの様子がよく観察できた。	3	42.9%
自分の表情や受け答えが、思っていたのとまったく違った。	2	28.6%
自分を冷静に評価することができた。	1	14.3%
ワーカー役をしている時はできていると思っていたことが、できていなかった。	0	0.0%

3.3.2 質的分析

次に 2015 年度と 2017 年度に共通した質問項目である、取り組んでみた感想の内容から、共通する文章を分類 (KJ 法) し、そこからこの教材によってどのような効果があったのかを見ていく。以下では、分類された感想の内、主なものだけを紹介しておく。

まず、最も記述した学習者が多かった内容は、「自己の新たな気づき (6 人/14 人)」である。これには「自分を振り返る点の方にとっても使えた。(ID:2015-05)」, 「自分のピアレビューを見るのは気が進まなかったが、見てみると、コメントでもらった内容の意味がよくわかった。(ID:2015-06)」が含まれる。紙で指摘されるだけよりも動画を視聴することでその指摘された内容を理解することができ、ワーカー役を行った学習者が自己をふりかえり、新たな課題等に気づくことができている。

次に多かったのは、「客観的視点の獲得(5 人/14 人)」である。「自分を客観的に見ることができて良かった。

(ID:2015-01)」や、「自分を客観的に見る機会はないので、とても良い経験になった。(ID:2017-02)」といった感想が含まれる。日常ではできない客観的視点の獲得をすることで、先述の「自己の新たな気づき」へとつながっていくと考えることができる。

3 番目に多かったのは、「ICT を活用した利点 (5 人/14 人)」である。これには「時間的にも、自分の空いている時に取り組める事など、利点が多くあり良かったです。(ID:2015-04)」や「プリントでは、その場で感じたことを書いてもらえていて、ICT では内容重視で書いてもらえていたように思ったので、2 つをやることで、自分の解析がより深くできるのではないかなと思う。(ID:2015-06)」といった感想が含まれる。スマートフォンなどのデバイスで、空き時間に取り組めるというのは社会人学生が多い社会福祉士養成課程、特に通信課程では有効な機能性であると言えよう。また、ICT の方が内容重視で書いてもらえていたという感想は、ICT を活用したピアレビューの方が自分のペースでじっくりと取り組めることで、ワーカー役の学習者にとってはより内容のあるコメントを得ることを通したより深い学習ができると言える。

4 番目に多かったのは「評価・コメント機能の効果 (4 人/14 人)」である。これには「プリントでの感想

よりも、具体的なアドバイス、評価ができたのではないかな。(ID:2015-01)」, 「ICT で見た方が相談内容も良く理解出来て、コメントが言い易かった。(ID:2015-02)」, 「面接でのコミュニケーションの基本や成り立ちをコメント入力において振り返る事が出来た。(ID:2015-02)」といった感想が含まれる。これらから、ICT を活用した評価・コメント機能が学習に効果をもたらしていると言える。

最後の分類は「反復的視聴による深い観察・評価 (4 人/14 人)」である。これには「何度も見られる事で、頭に残りやすく自分の為に参考になりました。(ID:2015-04)」や「自由に動画を止めたり巻き戻したりできるため、とてもやりやすかった。(ID:2017-05)」といった感想が含まれる。ここからは気になった点などを何度も容易に見直せることは、ピアレビューにおいて意味あることだと分かる。

以上見てきたように、感想文の質的分析から、教材には 5 つの学習効果があることがわかった。

3.4 ルーブリックの評価

2017 年度のアンケートでは、2016 年度から導入したルーブリックについての評価を自由記述方式で質問している。自由記述回答を KJ 法で分類したところ、「評価基準が不明確 (6 人/7 人)」が最も多かった。これには「基準があいまい (ID:2017-01)」や「優秀と良の違いを判断するのが難しかった。(ID:2017-02)」といった感想があった。ここから、作成したルーブリックが現段階においては基準が不明確であり、今後改善が必要であることを指摘している。特に「評価段階が多い方が評価しやすい。(ID:2017-03)」という指摘のように、現段階では優秀・良・要再学習・評価不能の 4 段階であるが、さらに多段階化・細分化した方が評価しやすく改善をする必要がある。

一方で、「ルーブリックがあることの効果 (3 人/7 人)」として、「ルーブリックのような評価の基準が手元にあったので、やりやすさもあった。(ID:2017-04)」, 「評価を見たときに、このような内容が求められているのだと感じた。(ID:2017-06)」と言ったような、積極的評価も見られる。特に本教材をとおして学ぶべき内容がわかりやすいという点は、ルーブリックを導入したことで Dannelle D. Stevens らが指摘しているオ

ンライン学習においてループリックを活用した時の「教育的存在感」を示したと言える⁵⁾。

3.5 今後の改善点

3.5.1 インタフェース操作説明の改善点

次に、本教材の今後の改善点と課題点について考えていく。まず、2015年度実施までにわかっていたトラブルを改善し、新たに動画にマーキングできる機能を追加したバージョンであった。改めて2017年度実施の際に学習者に、新たに追加した機能について質問をした。その結果、「途中でマーカーを入力し、その部分のコメントを入れるとの説明だったように思うのですが、出来ませんでした。(ID:2017-06)」や、「パソコンの動画画面の横幅が大きく、評価のしづらい所があった。(ID:2017-02)」,そして「一回、iPhoneで動画をみて、評価しようとしたとき、一番上の項目だけどうしても開けず、パソコンでやり直しました。他の項目は開きました。(ID:2017-05)」といったトラブルがあったことがわかった。

新たに機能を追加し、操作について説明をしたものの、各自のデバイスでうまく操作できないことがあったことがうかがえる。これらのトラブルについて、筆者らは再現実験を行ったが、同様のトラブルの再現はできなかった。システムのバグというよりも、むしろ学習者が操作方法をよく理解できていなかったためではないかと考えられるため、2017年度の配布した操作説明書よりもより詳細な操作説明書を用意するとともに、パソコンとスマートフォンの両方を学習者の目の前で実演して理解させるような工夫が必要であると考えられる。

3.6 演習課題としての改善点

筆者らが開発した教材は、相談援助演習において援助的コミュニケーションスキルを獲得することを目指したものであることは先述したとおりであるが、そもそもとして、演習課題としての改善点も明らかとなった。

まず、「そこまではなく、気付きも前後で変わらなかった気がする。(ID:2015-03)」という感想は、学習者によっては、紙かICTかは関係ないことはあり得ることである。これは、教育者側がICTを活用すれ

ばすべてうまくいくわけではないという、当たり前の確認とも言えるが、重要な点であろう。

次に、「カメラがあることに意識がいつってしまった。(ID:2017-01)」という感想は、カメラに撮影される

ということが、学習する上で逆に阻害する要因にもなり得る可能性を示唆している。また、「初めての経験で、他の人に自分の映像が見られている、自分自身でも見る、それは正直抵抗はありました。(ID:2017-03)」という感想は、これまでの筆者らの研究発表でも指摘されて来た肖像権の問題とも関わってくる。これらについては、引き続き動画データの扱いについて検討が必要であると言える。

一方で「先輩の動画をみれるところがとても勉強になりました。(ID:2017-05)」,「お手本となる人の動画を見ることができて、良かった。(ID:2017-05)」という感想もあり、モデルとなるような先輩の動画や、プロフェッショナルの動画を視聴することは、学習者にとって有効であることも示唆される。肖像権の問題も視野に入れながら、本教材による模擬面接の演習課題を次に取り組み際には、モデルとなる動画視聴も一連の学習の流れの中に入れ込むように改善をする。

4. おわりに

本稿では、筆者らが開発した教材を基に、実際に模擬面接の演習課題に学習者が取り組み、その学習効果と、システムの改善点と教育プログラムとしての改善点について評価分析を行ってきた。その結果、ICTを活用することでより効果的、かつ効率的な学習をすることができていることがわかった。今後は、今回の評価分析から見えてきた課題点を更に改善し、ICTを活用することで学習者が具体的にどう変化していくのか研究を進めていきたいと考えている。

謝辞

本研究はJSPS 科研費 26330403 の助成を受けたものである。

参考文献

- (1) 坂本毅啓, 佐藤貴之: “介護職員等実務者研修におけるシリアスゲーム活用の検討”, 教育システム情報学会研究

報告, Vol.27, No.4, pp.34-37 (2012)

- (2) 佐藤貴之, 坂本毅啓: “福祉専門職教育における情報技術を用いたシステム導入の検討”, 教育システム情報学会研究報告, Vol.28, No.1, pp.74-79 (2013)
- (3) 社会福祉士・介護福祉士・社会福祉主事制度研究会 (監修): “新訂 社会福祉士・介護福祉士・社会福祉主事関係法令通知集”, 第一法規株式会社, 東京, (2018)
- (4) 坂本毅啓, 佐藤貴之, 中原大介: “社会福祉士養成課程における模擬面接教材のルーブリック作成”, 教育システム情報学会研究報告, Vol.31, No.6, pp.149-154 (2017)
- (5) Dannelle D. Stevens, Antonia J. Levi (原著), 佐藤浩章, 井上敏憲, 俣野秀典(翻訳): “大学教員のためのルーブリック評価”, 玉川大学出版部, 東京, (2014)

参 考 資 料

- 学習効果の質的分析に用いたアンケートの記述とその分類 (記述は原文ママ)

1. 自己の新たな気づき (6人/14人)

- ① 実際自分で見ることで気づくことや反省する部分を見出せた。(ID: 2015-02)
- ② 自分を振り返る点の方にとっても使えた。(ID: 2015-05)
- ③ 自分のピアレビューを見るのは気が進まなかったが、見てみると、コメントでもらった内容の意味がよくわかった。(ID: 2015-06)
- ④ 他の人の意見や他の人の面接のやり方を見て、考え方や自分のできてないところ、良かったところが考えやすかったです。(ID: 2017-03)
- ⑤ 自分では気づかないようなところも、他の人の意見で、面接の様子から、たくさん発見があったので、ためになった。(ID: 2017-04)
- ⑥ 自分の反応や言葉に、気を配る必要があると強く感じた。(ID: 2017-06)

2. 客観的視点の獲得 (5人/14人)

- ① 自分を客観的に見ることができ良かった。(ID: 2015-01)

- ② 自分自身を振り返る意味では、客観的に捉えることができ、学びにつながったと思う。(ID: 2015-03)
- ③ ICTにて自分の様子を観察したのは初めてだった。(ID: 2015-03)
- ④ 自分のワーカーの様子を客観的に見る事ができ、大変勉強になりました。(ID: 2015-04)
- ⑤ 自分を客観的に見る機会はないので、とても良い経験になった。(ID: 2017-02)
- ⑥ 自分の様子を客観的に見れて、自分自身の人と向き合う時の姿勢や様子を知ることができたのは、良かった。(ID: 2017-07)
- ⑦ 自分の姿を自分の目で見ることはむずかしいので、それを客観的に見て評価できること、また、他の人にも評価やアドバイスをしてもらえたのは、自分を見直すきっかけになりました。(ID: 2017-07)

3. ICTを活用した利点 (5人/14人)

- ① 授業と授業外とで、継続した学びをするには、ICTは有効であると思う。(ID: 2015-03)
- ② 時間的にも、自分の空いている時に取り組める事など、利点が多くあり良かったです。(ID: 2015-04)
- ③ ICTを活用するとまた新たにみえてくる部分などもあって良かった。(ID: 2015-05)
- ④ プリントでは、その場で感じたことを書いてもらえていて、ICTでは内容重視で書いてもらえていたように思ったので、2つをやることで、自分の解析がより深くできるのではないかと思います。(ID: 2015-06)
- ⑤ 今後にかかしていくためには大切。(ID: 2017-03)

4. 評価・コメント機能の効果 (4人/14人)

- ① プリントでの感想よりも、具体的なアドバイス、評価ができたのではないかと。(ID: 2015-01)
- ② ICTで見た方が相談内容も良く理解出来て、コメントが言い易かった。(ID: 2015-02)

- ③ 面接でのコミュニケーションの基本や成り立ちをコメント入力において振り返る事が出来た。(ID : 2015-02)
 - ④ 他の人の面接からもたくさん学びを得ることができるので、良い取り組みができたと思いました。(ID : 2017-03)
 - ⑤ 他の人の評価をすることはむずかしく、評価する人によって、評価やコメントが違って、おもしろかった。(ID : 2017-04)
5. 反復的視聴による深い観察・評価(4人/14人)
- ① 何度も見れる事で、頭に残りやすく自分の為に参考になりました。(ID : 2015-04)
 - ② じっくり考えながらできた。(ID:2015-06)
 - ③ 動画で何度も再生したり、巻き戻しもできたので、評価がつけやすかった。(ID:2015-07)
 - ④ 自由に動画を止めたり巻き戻したりできるため、とてもやりやすかった。(ID:2017-05)
6. 今後の改善・課題点 (3人/14人)
- ① そこまでではなく、気付きも前後で変わらなかった気がする。(ID : 2015-03)
 - ② カメラがあることに意識がいつてしまった。(ID : 2017-01)
 - ③ 初めての経験で、他の人に自分の映像が見られている、自分自身でも見る、それは正直抵抗はありました。(ID : 2017-03)
7. 見本となるモデルを視聴することの効果 (1人/14人)
- ① 先輩の動画をみれるところがとても勉強になりました。(ID : 2017-05)
 - ② お手本となる人の動画を見ることができて、良かった。(ID : 2017-05)