

ライフパートナー授業における4コマ漫画を用いたケースカンファレンスの実践報告：
実践を他者に的確に伝える方法として

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2014-05-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 栗原, 知子, 廣澤, 愛子 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10098/8258

ライフパートナー授業における 4コマ漫画を用いたケースカンファレンスの実践報告 — 実践を他者に的確に伝える方法として —

福井大学教育地域科学部 栗原 知子

福井大学教育地域科学部 廣澤 愛子

本学部を代表する地域連携・実践力育成授業の一つとなっている「ライフパートナー事業（1994年開始）」は、学校教育相談研究Ⅰ～Ⅳの実践活動として位置づけられている。地域での実践は学生個人での活動が主となっており、授業内でのケースカンファレンスは、主に報告レポートを用いて行われてきた。文章だけでは伝えきれない活動状況をよりの確に伝えるために、学生作成の4コマ漫画による実践報告（グループワーク）を試験的に実施した。4コマ漫画は、描かれた絵によって事例を短時間で共有することができるのと同時に、学生が活動を振り返る際に、起承転結での確に事例を捉え直すことができる等、新たな可能性を見出した。

キーワード：ライフパートナー事業、学校教育相談研究、ケースカンファレンス、4コマ漫画

1. はじめに

地域と協働した実践的な教員養成事業として、本学部を代表する地域連携・実践力育成授業の一つとなっている「ライフパートナー事業（1994年開始）」は、学校教育相談研究Ⅰ～Ⅳの実践活動として位置づけられており、近年では約130名の受講生が地域や教育現場で活躍している。不登校や発達障害等の特別支援を必要とする児童数は年間200名を超え、地域のニーズも急激に増加の一途を辿ってはいるが、同時に、教育機関との意識のズレや学生の活動態度、パートナー不在、パートナーの未決定等、様々な課題も増えつつある。

受講生は、前期・後期を連続して受講することとし、年間約30回の授業では、本学部教員の他、教職大学院、適応指導教室の教員、教育委員会等、本学内外の各教員が持ち回りで講義や演習を行っている。実践活動は、授業外の時間を利用し（週に半日程度）、実際に教育現場やパートナーの家庭等を訪問し、年間を通して12回の活動を積み重ね、活動毎にレポートを提出することとなっている。ライフパートナー派遣は、主に学校派遣と家庭派遣の2種に分類され、適応指導教室を中心に教育機関と連携しながら、学生1名に対し、小学生～中校生を対象に、1名のパートナーが決定される。多くの学生は6月頃からパートナーとの面談を開始し、徐々に各現場での実践活動を始める。主な活動内容は、学習支援、話し相手、遊び相手等で、基本的にパートナー制となっているため、パートナーと学生がじっくり個人と向き合うことができる。その反面、パートナーとのやりとりについて、教育機関や担当教員等に相談または事例を検討する機会は、各教育機関によって差があり、活動時に一人で

悩んだり、疑問に思ったことに関して相談する場が少ないことが課題として挙げられる。そのため、授業では、前・後期を通して約6回の事例報告・検討会（ケースカンファレンス）を設け、4～6名の学生及びTAまたは教員でチームを作り、2～3課題の事例を報告し、検討することとしている。

2. ケースカンファレンスの目的と課題

ケースカンファレンスは、被支援者について、支援を受けている過程の中での状態変化や新しい課題・問題点がないか、実際の事例を用いて支援に携わっている人が集まり、様々な専門・立場から事例を検討することである。本来ならば、各教育機関の担任教諭や相談員等と学生が行うべきであるが、現場によって十分でない場合が多く、授業ではTAや教員がチームに入り、実際に事例を検討する力を学生につけることを目的としている。

受講生は、担当地域等によって約10グループ（各10～15名程度）に分けられ、各グループにはTAを配置している。ケースカンファレンスでは、各グループをさらに2～3チームに分け、報告者のレポートを用いて各学生の事例について話し合う場を設けている。レポートは主に、パートナーの年齢、性別、状態（障害の有無や登校の有無）、活動場所や内容がまとめられており、活動開始時から検討時までのパートナーとのやりとりや、二人の関係の変化、そのきっかけや教育機関・家庭等の状況などがつづられており、A4用紙約3枚にまとめられている。報告者は各グループ2～3名で、報告と検討を各15分程度ずつ行っている。

ケースカンファレンスは、被支援者であるパートナー

の状態の変化や課題解決に向けた検討会であるが、授業では、学生に以下の力をつけてもらうことも目的としている。①事例報告者はレポート作成により、実践の振り返りを行い、自身の実践のまとめと客観的考察視点を養う。②他の学生は、自分以外の事例報告を聴き、他者の視点を参考にしたり、自身の実践に重ね合わせたりしながら活動を振り返り、課題に対して意見を出し合う。③TA（または教員）は、話をまとめながら、検討会の進行を行い、学生同士が自分自身の経験と照らし合わせ、報告者が抱える課題について検討できるように、今後の活動に向けて問題点を整理する。

ここで最も重要となるのは、同じ事例を経験していないチームメンバー間での情報共有である。レポート報告によるケースカンファレンスは、各事例での学生とパートナー間の会話や事件等、詳細な内容を数回の活動の流れにのせて詳しく知ることができるメリットがある。しかしながら、活動経験の浅い学生や他者の事例に興味を持っていない学生にとっては、文章によるレポート報告では、事例への興味が見いだせずじたり、報告を客観的に聞くことができなかったりと、その後の検討会で意見や感想が出ずに話し合いが進まない、または特定のメンバーのみで進められるケースが見られた。また、報告者側のレポートも、活動の詳細は記載されていても、全体を通しての課題が見えにくかったり、活動回ごとの事例を羅列したのみのレポートになっていたりと、聞き手にとっても状況と課題、それに対する報告者の視点が見えにくい場合があった。さらに、教員サイドは、約130名の学生がどのような活動をそれぞれ行っており、活動に対する課題や悩み、楽しみを持っているかの全体像が把握しにくい状況となっていた。

3. 授業での新たな実践の試みとその方法

先のレポート報告によるケースカンファレンスの課題から、①情報を端的に共有できること、②学生が興味を持って事例を聴くこと、③学生の抱える課題を明確にすること、④学生がどのような活動を行っており、何を感じているか、課題に思っているかを網羅的に把握することの4点を新たに事例報告の目的とすることとした。そのため、受講生だけでなく、授業を担当する教員や各教育機関の教師にとっても数多くの事例を短時間で知ることができ、起承転結で的確に課題の背景・経過・自身の行動・結果を振り返り、理解することができる4コマ漫画を用いた新たな事例報告を試みることにした。

前・後期の事例報告・検討会（ケースカンファレンス）のうち、2011年11月1日（火）（1限目、大1講）の授業時間を利用し、活動を始めている学生だけでなく、まだパートナーが決定していない学生も含め、すべての学生に最低1つの4コマ漫画作品を20分で作成してもらった。その後、19チーム（各5～7名）に分かれ、すべての学生が1分ずつの報告を行い、チーム内で興味の持てる課

題を最低1つ選出して、各課題について30分間の検討を行うグループワークの方式をとった。

4コマ漫画は、課題を最も表すことのできる事例について、起承転結の順で絵を描いてもらうこととし、図1のようにA3サイズのワークシートを用いて、①作品のタイトル、②課題の要点（おおまかなエピソード）、③課題（1. ちょっといい話、2. 悩み・失敗、3. その他から選択）、④その内容（1. パートナーとの関係、2. 保護者との関係、3. 教師との関係、4. ライパの運営・仕組み、5. 社会、6. その他から選択）、⑤対象者（1. 小学生、2. 中学生、3. 高校生、4. 保護者、5. 教師、6. その他から選択）について各自の自己申告制によって記入・選択してもらった。

コース	学年	氏名
1.		
2.		
3.		
4.		
タイトル（課題をひとこと）または キーワード		
活動報告用紙に添付して 提出は 課題の番号		
課題（2つまで） 1. ちょっといい話 2. 悩み・失敗 3. その他 対象者（4つまで） 1. パートナーとの関係 2. 保護者との関係 3. 教師との関係 4. ライパの運営・仕組み 5. 社会 6. その他		

図1. 4コマ漫画作成ワークシート

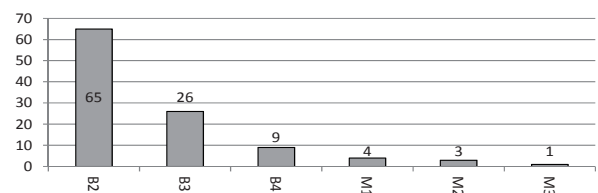


図2. 受講生の学年

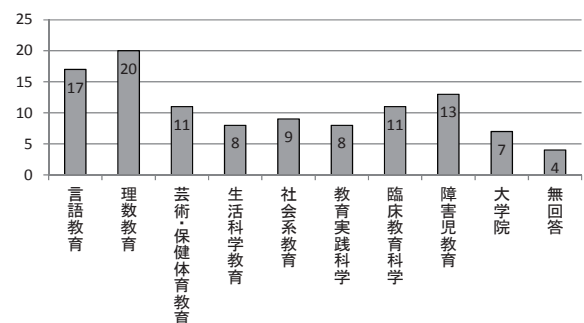


図3. 受講生の専門

受講生の内訳を示したのが図2及び図3である。受講生は学部2年生を中心に、3年生から大学院生3年生まで、108名であった。また、受講生の専門は、理数教育コース、言語教育コースの学生がやや多いものの、各コースの学生が10名前後ずつ受講していた。

4. 4コマ漫画を用いたグループワークでみえたもの

(1) 課題の内容

各学生が自己申告によって選択した課題の内容について示したのが図4～6である。

学生が課題として選んだのは、「悩み・失敗（活動やライパの授業に対する悩みや失敗事例）」48%、「ちょっといい話（メンバーに教えたい活動でのうれしかった出来事）」35%、「その他」18%と、「悩み・失敗」が約半数を占める結果となった。次に、課題の内容については、「パートナーとの関係（自身とパートナーとの間に起こった出来事）」62%、「その他（子ども同士の関係など）」15%、「教師との関係（教師との間に起こった出来事）」11%、「ライパの運営・仕組み（ライパの中で課題に思うことなど）」8%、「保護者との関係（自身や子どもと保護者の間に起こった出来事）」7%、「社会（社会に対する思いや課題）」4%であり、やはり、パートナーについての課題が多く挙げられた。課題の対象者については、「小学生」63%、「中学生」31%、「その他」8%、「教師」5%、「高校生」3%、「保護者」3%と、小中学生についての課題が8割近くを占めた。

(2) 各課題別にみる受講生の課題設定内容

では、各課題ごとに受講生はどのような内容を事例として選んでいるのだろうか。「ちょっといい話」「悩み・失敗」「その他」の各課題別にそれぞれ内容と対象者の内訳を表したのが、図7、8である。

課題の内容の内訳（図7）をみると、「ちょっといい話」では、8割以上が「パートナー」との事例を描いているのに対し、「悩み・失敗」では「パートナー」が6割にとどまり、「教師との関係」や「ライパの運営・仕組み」についての課題もみられた。また、「その他」については、「保護者との関係」や「教師との関係」、ライパ活動以外について表現した「その他」など、様々な内容がみられた。各課題別に対象者の内訳（図8）をみると、「ちょっといい話」では、対象者のほぼすべてがパートナーであり、「小学生」約8割、「中学生」が約2割を占めた。これに対し、「悩み・失敗」では、約6割強がパートナーとの関係を描いていたが、その内訳をみると「小学生」5割、「中学生」が3割と、「ちょっといい話」に比べ「中学生」の課題が相対的に多いことがわかった。また、「その他」については、6割がパートナーとの内容であったが、残りの4割は、保護者、教師、その他と様々な対象者に関する内容が多くみられた。

以上のように、各課題ごとにその内容と対象者には、

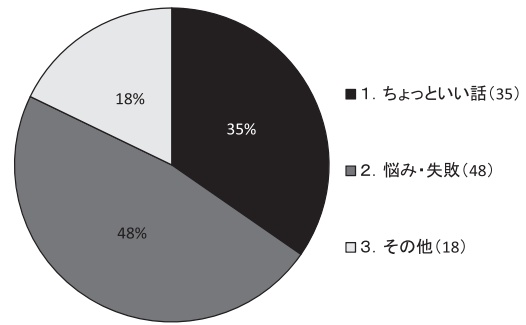


図4. 課題の内訳

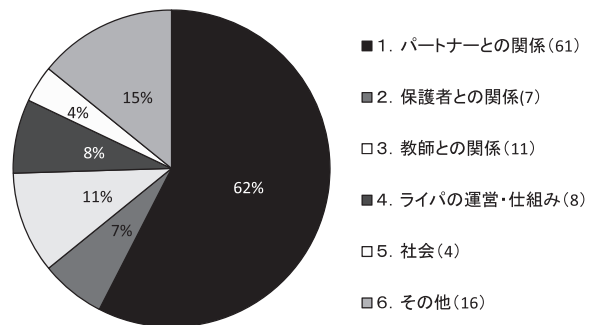


図5. 課題の内容

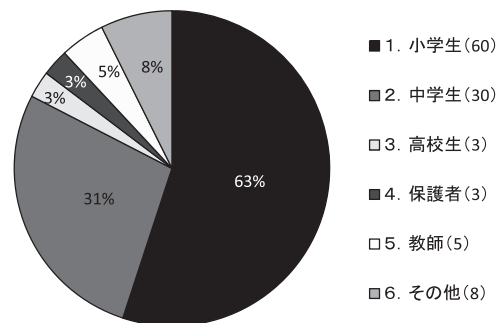


図6. 課題の対象者

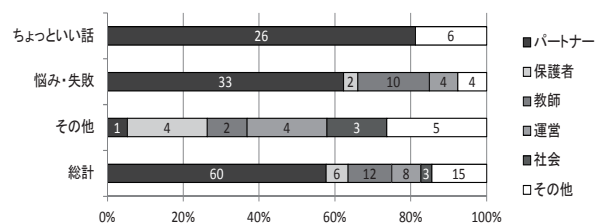


図7. 各課題別内容

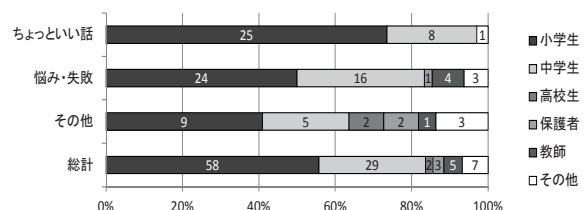


図8. 各課題別対象者

それぞれ特徴がみられることがわかった。本報告では、事例数の多かった「ちょっといい話」「悩み・失敗」について、さらに詳しくその特徴について紹介したい。

(3) ちょっといい話

まず、「ちょっといい話」として出された事例について、その特徴を見てみると、パートナーとの間に起こった、うれしいコマや楽しい報告が多く描かれている。図9（タイトル：「花丸うれしいな」）のように、小学生であるパートナーとの実践の中で、対象者と接していてもはっきりとした言葉や反応がなく、自分の行動に不安になったり悩んだりした時に、パートナーがふとした瞬間に魅せる笑顔や一言に一喜一憂し、自身の活動に自信をつけていく一幕である。このように、パートナーのかわいらしい心の内をうかがい知ることができたり、意外な一面をみることができたなど、コミュニケーション面で満足感を得ることのできた内容が多い。単純に子ども達と楽しい活動ができたことやパートナーに慕われたことなどもよく描かれている。また、子ども同士の関係が向上したり、自身の実践によってパートナーの成長が目に見えたことなども描かれていた。

このように、受講生の印象に深く残ったうれしかった出来事が、その背景とともに語られ、自身の気づきや子どもたちの微笑ましい一面が、4コマの場面と共に伝えられた。事例に対するストーリー性や課題が明確な分、チームのメンバーも事例報告に共感できるものが多くみられた。

(4) 悩み・失敗

「悩み・失敗」においては、ライフパートナー活動の運営について書かれているものが多く見られた。その一例が図10「依頼こず」である。このように、学生の空き時間と、学校側からの要望日時が合わずに、ライフパートナー活動自体が開始できないケースが増えている。これは、大学のカリキュラム上の問題とも絡んでくるので、一朝一夕には解決できないが、学校側との交渉なども含めて、今後早急に、方策を見出していく必要があると思われる。

また、次に多く見られた「悩み・失敗」は、教師との連携の問題である。教師の多忙により、なかなか子どもの情報を共有できなかったり、教師は子どもの勉強を見てほしいと思っているが、子どもの側に学習意欲がなかったり、与えられている課題が子どもの学習の習熟度に見合っておらず学習に取り組めない等、教師の思いと学生の思いにズレが生じ、それが解消できずに学生が悩むケースが散見される。学生が教師とうまく連携できず、しかもそれが解決できないときに、それをTAや教員に容易に相談できるようにすること、そのような事例を第三者が早期にキャッチして介入すること、の必要性が感じられる。



図9. ちょっといい話の一事例

最後に、子どもとの係わりにおいて見られた「悩み・失敗」は、子どもに制限を加えたり、注意をしたりする方法やタイミングが分からない、というものである。ライフパートナーの立場をどう考えるのかとも係ってくる問題であるが、子どもに注意をしたり、子どもの行動を制限したりすることを、どのようなタイミングでどの程



図10. 悩み・失敗の一事例

度行えばよいのか分からないという声が多かった。これは、子どもと信頼関係を築いていくときに当然ぶつかる問題であり、また信頼関係が出来つつあるからこそ出てくる問題とも言える。この点については、授業などで積極的に取り上げ、子どもへの制限や注意の仕方について説明していく機会を持ちたいと考えている。

5. 4コマ漫画を用いる意義

以上のように、4コマ漫画を用いたケースカンファレンスの試みについての実践を報告してきた。レポート方式と4コマ漫画方式によるケースカンファレンスのメリット・デメリットをまとめたのが、図11である。

4コマ漫画は、レポートと違い、絵で事例を表現することによって、短い時間で事例の情景を思い浮かべ、瞬時に情報を共有できる。また、自分が最も課題にしたい内容について、その課題を表す最も適切な事例を一つ選出し、漫画にすることによって、起承転結的確に課題の背景・経過・自身の行動・結果を振り返り、理解することができる。これは、受講生だけでなく、授業を担当する教員や各教育機関の教師にとっても同様に、数多くの事例を短時間で知ることができる点で有効であると考えられる。

やや思い切った言い方をするならば、4コマ漫画によるケースカンファレンスは、ライフパートナー活動のある場面、ある瞬間を切り取り、詩的に表現することを可能にする。これは、レポートによるケースカンファレンスの、時間軸に沿った語りとは対極的であり、そこで描かれるストーリーは、レポートによるカンファレンスにおけるそれとは根本的に異なる。それは、ライフパートナー活動全体を象徴するような瞬間を切り取り、劇画として表現するためのストーリーだと言える。そのような瞬間を探すこと自体が、学生自身がライフパートナー活動について自ら考え、捉え直す機会をもたらすと言える。さらに、どのようなストーリーにすれば他者に伝わるのかを考えることも、他者と情報を共有するためのよい訓練になると思われる。

また、これまでレポート報告ではあまり挙げられてこなかった、ライフパートナー事業の運営やシステムに関する問題点や希望についても、学生側の意見を新たに知ることができた。起承転結に加え、漫画という表現方法によって、最後の「落ち」をつける作業があるからこそ、普段、教員側に伝えることのできなかった課題や、パートナーとの関係で深刻に悩んだ内容について、「笑い」や「風刺」の要素を加えながら表現できる点も有効であると考えられる。教員と学生との円滑なコミュニケー

	レポートによるケースカンファレンス	4コマ漫画によるケースカンファレンス
メリット	・事例の詳細・具体的な出来事が理解できる	・ストーリー性(起承転結)があり、読み手に響きやすい
	・報告者以外のメンバーも、自分の事例に重ね合わせて、事例を振り返ることができる	・視覚情報により、事例の情景が想像しやすい
	・一つの事例をより詳しく知ることができる	・多くの事例を効率よく把握できる
	・細かいやりとりを思い返し、活動の振り返りの良い機会になる	・シビアな課題もユーモアと風刺で気軽に報告できる
	・事例を時間軸にのせて、経過報告できる	・興味を持って事例報告をきくことができる
デメリット	・事例の背景・課題・現状・解決策等、理論的展開に乏しい	・課題のアウトラインはつかみやすいが、検討時に詳細を聴く手間が増える
	・興味をもって聞かない学生は、内容に共感しにくい	・絵が苦手な報告者にとっては、作成が困難
	・報告に時間がかかる割に、ストーリー性が見えにくい	・会話のやり取りや、時間軸に乗せた事例経過の詳細な情報までは伝わらない
	・報告者の力量により、レポートの良しあしが左右されやすい	・印象に残っている事例を安易に取り上げてしまう

図11. 各方法のメリット・デメリット

ションが、より良いライフパートナー活動に繋がることは言うまでもない。

6. さいごに

4コマ漫画を用いたケースカンファレンスへの新たな試みの可能性について検討したが、課題も多く残されて

いる。授業に対するレポートから、絵が苦手である学生が多いこと、20分で課題を選出することが困難であること等、4コマ漫画を作成するにあたって、学生に多くの技術面での不安があることがわかった。これらの点については、そのサポート方法も含め今後の課題として、検討していきたい。

Report of the Case Conference by Four-Panel Comic Report on the Life-Partner Project

- One of way to explain on the case conference -

Tomoko AWAHARA and Aiko HIROSAWA

Key words : the Life-Partner Project, the Consultation and Study of School Education, case conference, four-panel comic report