

社会福祉士養成課程におけるボードゲームを用いたアクティブラーニング

Active learning by board game in certified social worker training course

桃井 克将¹

¹徳島文理大学保健福祉学部人間福祉学科

Katsumasa Momoi¹

¹ Department of Human Welfare, Faculty of Health and Welfare, Tokushima Bunri University
Nishihama, Yamashiro-cho, Tokushima, Japan 770-8514

キーワード：社会福祉士，ボードゲーム，アクティブラーニング

Key words : Certified social worker, Board game, Active learning

抄録

社会福祉士養成課程では、幅広い分野の内容を学ぶ。実際、国家試験における指定科目は19科目にも及ぶ。多様な科目を学ぶ中で、直接的に福祉とは関係性をイメージしにくい科目の一つに福祉サービスの組織と経営が挙げられる。当科目は、福祉サービス組織の成り立ちや経営理論や会計、人事管理や労務管理についても扱うため、福祉を主に学ぶ学生にとって、福祉と結びつきにくい科目になりがちである。そこで本稿では、当該科目で扱われる経営戦略や経営における交渉、お金の流れについて理解するためのアクティブラーニングの取り組みを紹介し、その意義を検討することを目的とした。質問紙調査の結果から、学生が経営学について楽しく学べたことが見受けられる。一方で、モノポリーでの学習が有効であるとは感じているものの、経営に興味を沸かした学生が少なかった印象である。今回は経営戦略、交渉、お金の流れを理解しやすくするためボードゲームを用いたが、他の内容についても学生による主体的な学びを促進することで、学びを深めることが少なからず可能であると考えられる。

1. 研究の意義と目的

社会福祉士は、福祉系国家資格の一つであり、社会福祉士及び介護福祉士法において「社会福祉士」とは、第二十八条の登録を受け、社会福祉士の名称を用いて、専門的知識及び技術をもって、身体上若しくは精神上の障害があること又は環境上の理由により日常生活を営むのに支障がある者の福祉に関する相談に応じ、助言、指導、福祉サービスを提供する者又は医師その他の保健医療サービスを提供する者その他の関係者（第四十七条において「福祉サービス関係者等」という。）との連絡及び調整その他の援助を行うこと（第七条及び第四十七条の二において「相談援助」という。）を業とする者と定義されている^[1]。

相談援助等には様々な知識と技術が必要であることから、社会福祉士養成課程では、幅広い分野の内容を学ぶ。国家試験科目を基に具体的に科目名を挙げると、精神保健福祉士との共通科目として、人体の構造と機能及び疾病、心理学理論と心

理的支援、社会理論と社会システム、現代社会と福祉、地域福祉の理論と方法、福祉行財政と福祉計画、社会保障、障害者に対する支援と障害者自立支援制度、低所得者に対する支援と生活保護制度、保健医療サービス、権利擁護と成年後見制度の11科目、社会福祉士専門科目として、社会調査の基礎、相談援助の基盤と専門職、相談援助の理論と方法、福祉サービスの組織と経営、高齢者に対する支援と介護保険制度、児童や家庭に対する支援と児童・家庭福祉制度、就労支援サービス、更生保護制度8科目があり、合計19科目を学ぶこととなる^[2]。

多様な科目を学ぶ中で、直接的に福祉とは関係性をイメージしにくい科目がいくつか存在する。その一つに福祉サービスの組織と経営が挙げられる。当科目は、社会福祉士養成課程における教育内容の見直しが行われた際に、表1のような教育内容が決められた^[3]。福祉サービスを提供する組織に関する事柄はもちろんのこと、経営に関わる

理論や会計，人事管理や労務管理についても扱うため，福祉を主に学ぶ学生にとって，どうしても理解しにくい科目になりがちである．その一方で，現場実践においては，所属する組織の成り立ちを理解しておくことが重要であるため，理解を深めておくことが必要な科目である．

表 1. 福祉サービスの組織と経営の教育内容^[3]

科目名	教育内容	
	ねらい	教育に含むべき事項
福祉サービスの組織と経営	① 福祉サービスに係る組織や団体（社会福祉法人，医療法人，特定非営利活動法人，営利法人，市民団体，自治会など）について理解する． ② 福祉サービスの組織と経営に係る基礎理論について理解する． ③ 福祉サービスの経営と管理運営について理解する．	① 福祉サービスに係る組織や団体 ② 福祉サービスの組織と経営に係る基礎理論 ③ 福祉サービス提供組織の経営と実際 ④ 福祉サービスの管理運営の方法と実際

そこで本稿では，当該科目で扱われる経営戦略や経営における交渉，お金の流れについて理解するためのアクティブラーニングの取り組みを紹介し，その意義を検討することを目的とする．

2. 方法

2.1. 使用ゲーム

タカラトミー社製 モノポリー（図 1 参照）．

2.2. 対象者

福祉系学科で「福祉サービスの組織と経営」を受講している学生 31 名（調査協力者 27 名）．



図 1. モノポリーの様子

2.3. 当該ゲームを用いた講義の流れ

具体的な講義の構成は，表 2 のとおりである．3 回分（1 回 90 分）を使用し，モノポリーを使用したアクティブラーニングによる講義を行った．

表 2. 福祉サービスの組織と経営の教育内容

①	<ul style="list-style-type: none"> ● 福祉サービスとは（講義形式による講義概要の説明と導入） ● モノポリー練習編（7～8 名の各グループでルールブックを読みながらゲームを実施する）
②	モノポリー実践編（各自が経営者の立場を意識し戦略を立て，交渉しながらゲームを実施する）
③	モノポリー実践編（2 回目と同様の内容に合わせて，お金の出入り【収支】について記録しながらゲームを行う）

アクティブラーニング形式による講義の 1 回目は，福祉サービスについての復習を簡単に行い，モノポリーを行うことの意味について講義を行った後，モノポリーを知らない学生も多数在籍するため，一度ルールブックを読みながら，グループに分かれて実際にゲームを行った．グループについては，ある程度コミュニケーションが促進され，ゲームがスムーズに進まなければならない点を考慮し，学生に自由にグループを決めさせた．

2 回目は，各自が経営者の立場を意識し戦略を立て，交渉しながらゲームを実施することを目的とした．終了後には，どのような戦略を立てたか，どのように交渉すれば，交渉は成功するか等について，グループ内で意見交換をしてもらい，最後に全体で各グループからの意見を発表してもらった．

3 回目は，特にお金の流れについて理解するた

めに、ゲーム内での収入と支出を記載させ、最終的に自身の手元にあるお金と記録された金額が一致するか確認してもらった。

なお、1回目を行うまでに経営の理論やリスクマネジメント、交渉の意義について講義している。また、3回目は、会計の講義を行う前に実施しており、3回目の終了後に、貸借対照表など具体的な会計の話を行うようにした。これにより、会計等に関わったことがない学生の抵抗感を減らし、より会計に関する各種書類等の理解が促進されると判断したためである。

2.4. 効果測定

(1) 効果測定の方法

質問紙によって、モノポリーを用いた学習効果を調査した。

(2) 質問項目

質問項目は、表3のとおりである。

表3. 福祉サービスの組織と経営の教育内容

問1	経営戦略について学びを深めることが出来た。
問2	交渉について学びを深めることが出来た。
問3	楽しく学ぶことができた。
問4	経営という事柄に興味を沸いた。
問5	モノポリーを用いた学習は有効である。

3. 倫理的配慮

対象者には研究の趣旨を説明したうえで同意を得て実施した。また、筆者は、Collaborative Institutional Training Initiative (CITI)Japan プロジェクトの「01_責任のある研究行為：基盤編」ならびに「02_人を対象とした研究：基盤編」のe-learningを受講済みである。

4. 結果

質問紙調査の結果は図2の通りであった。すなわち、「問1. 経営戦略について学びを深めることが出来た。」が4.85点、「問2. 交渉について学びを深めることが出来た。」が4.70点、「問3. 楽しく学ぶことができた。」が5.67点、「問4. 経営という事柄に興味を沸いた。」が4.33点、「問5. モノポリーを用いた学習は有効である。」が4.96点

であった。

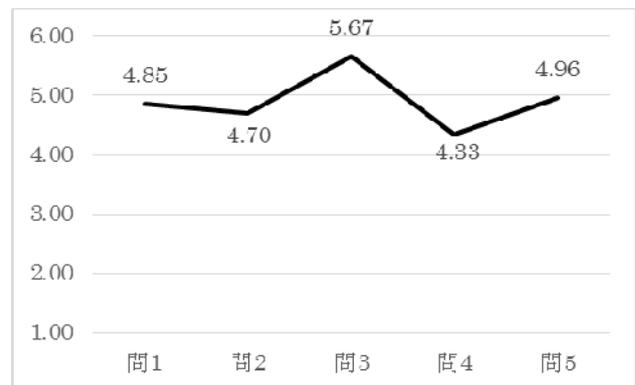


図2. 質問紙調査結果 (平均値, N=27)

5. 考察と課題

質問紙調査の結果から、学生が経営学について楽しく学べたことが見受けられる。一方で、モノポリーでの学習が有効であるとは感じているものの、経営に興味を沸いた学生が少なかった印象である。福祉サービスの組織と経営では、法人のあり方などに加え、経営における戦略に関する理論やモチベーションに関する理論、リーダーシップ理論なども学ぶ。加えて、人事労務管理や会計についても扱うこととなる。今回は「経営戦略」、「交渉」、「お金の流れ」を理解しやすくするためバーバルコミュニケーションが促進されるボードゲームを用いたが、他の内容についても学生による主体的な学びを促進することで、学びを深めることが少なからず可能であると考えられる。

最後に、本研究の課題は以下の通りである。

第一に、今回は受講者を対象に質問紙調査を実施したため、対象者数が極めて少なくなった。今後は、より多くの対象者に対する質問紙調査を行い、その上で本事例の教育効果を検討することが求められる。

第二に、講義内容とゲームの内容がリンクしない学生も少なからず存在する点である。全15回の講義の中で、様々な内容を扱うため、可能な限り少ない回数で、かつ分かりやすく主体的に学びやすい講義(演習)内容としたいところである。よって、講義の終盤に、復習を含めながら実施することで、より効果が期待されるかもしれない。

課題点は残るものの、学生にとっては少なからず福祉分野における経営に関する科目に興味をわく機会になったのではないだろうか。

謝辞

本研究を実施するに当たり、ご協力いただいた学生の皆さんに感謝いたします。

引用文献

[1] 電子政府の総合窓口 e-Gov. “社会福祉士及び介護福祉士法”. 総務省.
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/S62/S62HO030.html>,
(参照 2017-9-7).

[2] 公益財団法人社会福祉振興・試験センター. “社会福祉士国家試験 試験概要”. 公益財団法人社会福祉振興・試験センター.

<http://www.sssc.or.jp/shakai/gaiyou.html>, (参照 2017-9-7).

[3] 厚生労働省. “社会福祉士養成課程における教育内容等の見直しについて”. 厚生労働省.

<http://www.mhlw.go.jp/bunya/seikatsuhogo/dl/shakai-kaiyou-yousei01.pdf>, (参照 2017-9-7).

Abstract

In recent years, the term active learning has been drawing attention. In this study, we examined the effectiveness of active learning by board game in certified social worker training course. For the board game, we used Monopoly and validated the effect. As a result, lectures using monopoly were suggested to be effective. Although the problem remains, the significance of the lecture by the board game was found.

(受付日 : 2017 年 9 月 11 日, 受理日 : 2017 年 9 月 21 日)

桃井 克将 (ももい かつまさ)

現職 : 徳島文理大学保健福祉学部人間福祉学科講師

神戸大学大学院人間発達環境学研究科博士後期課程修了.

博士 (学術), 社会福祉士, 精神保健福祉士

専門は発達障害支援論 (脳科学・障害福祉). 現在は障害のある人への支援について脳機能の観点から研究を行っている. また, 社会福祉士養成教育に関する研究にも力を注いでいる.

主な業績 : Momoi et al : Relationship among eating behavior, effortful control, and personality traits in Japanese students: cross-sectional study. Br J Med Med Res 18(8)1-9, BJMMR.29729, 2016

Momoi et al : Relationship among eating behavior, effortful control, and working memory in female young adults. Health 8:1187-1194, 2016