

## プロジェクト型学習支援ロールプレイ教材への 解決志向アプローチ導入の検討

### Evaluation of the implementation of solution-focused approach into project-based learning support materials

白澤 秀剛<sup>\*1</sup>

Hidetaka SHIRASAWA<sup>\*1</sup>

<sup>\*1</sup> 東海大学

<sup>\*1</sup>Tokai University

Email: sirasawa@tokai.ac.jp

**あらまし**：プロジェクト型学習は多くの成果が期待できる一方で、メンバーによる学習効果の差や、メンバーの不参加によるチーム崩壊などがある。これまで、プロジェクト型学習を支援するため、1回の授業で完結し、プロジェクト全体像の把握やプロジェクト中のさまざまな困難の乗り越え方を学習するための教材「Project 勇者」を開発した。この教材における不安解消訓練をより効果的にすることを目的として、解決志向アプローチと外在化技法を導入することを検討した結果、教材の進行ルールを変更することなくこれら技法を導入した教材を設計することができた。

**キーワード**：解決志向アプローチ、外在化技法、不安の解消、プロジェクト型学習、チームビルディング

#### 1. はじめに

プロジェクト型学習はアクティブラーニング手法の一つとして多くの成果が期待される<sup>(1)</sup>。一方で、チームメンバーの編成による学習成果の差や、チームメンバーの不参加によるチーム崩壊などが報告されている<sup>(2)</sup>。そもそもプロジェクトは社会人であっても成功させることは困難であり<sup>(3)</sup>、プロジェクトマネジメント知識が乏しいメンバーでプロジェクトを成功させることは困難である<sup>(4)</sup>。

そこでプロジェクト型学習のカリキュラムを変更することなく、プロジェクト型学習を円滑に実施することを支援する教材「Project 勇者」を開発した。この教材は、授業1コマを使用して、プロジェクトの立ち上げから集結までのプロジェクトマネジメントプロセスをロールプレイとして体験するものである。この体験の中で、単にプロジェクトマネジメントプロセスを体験するだけでなく、チームビルディング、想定外の発生、不安感情の発生とその解消なども体験できるようになっている。実証実験の結果、プロジェクトマネジメントプロセスの把握や、プロジェクト中の不安解消に関する自己効力感の上昇などが見られた<sup>(5)</sup>。

この教材の不安解消訓練には小学生向けの認知行動療法を参考にしたプロセス<sup>(6)</sup>が組み込まれているが、これまでの実証実験の中で、不安ストレスに対するコーピングバリエーションを持たない学生が教材実施時間中同一の不安解消発言を繰り返している様子が観察された。そこで、小中学校における困難学級の問題解決での成功報告がある解決志向アプローチ<sup>(7)</sup>や外在化技法<sup>(8)</sup>を本教材に取り入れることを検討した。解決志向アプローチや外在化手法は、短時間で変化・効果を目指すブリーフセラピーで用い

られる手法であり、本教材が目指す、短時間で効果を得たいという目的とも合致する。

#### 2. 教材概要

「Project 勇者」は、プロジェクト型学習を採用したカリキュラムの中の1コマ90分の授業内で完結でき、PMBOK のマネジメントプロセスの基礎を体験できるように設計した教材である。ファンタジー世界を舞台としたロールプレイとすることで、初対面のメンバーとのコミュニケーションが苦手な学生も、あくまでロールプレイという建前を与えて、発言を促す効果を狙っている。加えて、楽しみながらプレイできるゲーム型教材とすることで、チームのアイスブレイクやチームビルディングの支援となることを狙っている。教材は、カード計296枚、プレイマット計12枚、トークンキューブ2色×4個、サイコロ2色×6個で構成されている。

進行はPMBOK のマネジメントプロセスに準拠しつつ簡略化しており、立上げフェーズ(目的設定)、計画フェーズ(作業計画立案)、実行・監視フェーズ(プロジェクト進行、計画修正)、集結フェーズ(最終結果判定)で進めるようになっている。実行フェーズは、デッキ構築型ゲームシステムを採用しており、自分のアクションカードから4枚を取り出して、そのカードに書かれたアクションを実施する。プロジェクトが進行するに従って、自分のアクションカード内に不安カードが追加され、パフォーマンスが低下するが、自身を鼓舞するセルフサポートカード、仲間を鼓舞するピアサポートカードを使って不安を解消することで、不安カードを除去できる。不安の除去を行わないとパフォーマンスが低下し、プロジェクトが失敗するように難易度を調整してある。

### 3. プロジェクト中の不安解消訓練

#### 3.1 プロジェクト中の不安

企業におけるプロジェクト業務経験者に対する調査で抽出された不安の中から、プロジェクト型学習で発生しそうな不安を抜き出して不安カードとして組み込んでいる。

表1 不安カードの内容

ボス復活までに間に合わないかも
本当にボスの復活を阻止できるのだろうか
自分がパーティーにいていいのだろうか
自分の能力が不十分なのは
パーティーの人数が不足しているかも
パーティーの能力が不足しているかも
このクエストをやめたい
もうパーティーを抜きたい

#### 3.2 認知行動療法による不安解消

不安カードを手札から除去するには、セルフサポートカードまたはピアサポートカードを用いて不安解消のための発言をする。しかし、不安に対するコーピングバリエーションを持たない学生は、何を言えば自分や相手を鼓舞できるかわからず、同一の発言を繰り返してしまうという場面が見られた。

#### 3.3 解決志向アプローチによる不安解消

従来の不安カードには不安の内容だけが記載されていたが、外在化技法を適用して、「不安の呪い」がかけられた、「不安の首輪」がはまってしまった、「不安の妖精」が取り憑いたという状況を追加した。また、それぞれに対して効果的な解決志向アプローチの手法<sup>9)</sup>を対処法として記載した。これにより鼓舞する発言に困ってしまうという状況を解決できるとともに、自然と外在化技法を使えるように設計した。



図1 従来の不安カードと改良後の不安カード

表2 不安の種類と対処法の組み合わせ

不安の種類	対処法
不安の呪い	プリテンドミラクルハンド タイムマシーンクエスト
不安の首輪	ミラクルクエスト リソース探し
不安の要請	弱体化対策 実はいいやつ コンプリメントシャワー

### 4. まとめ

教材「Project 勇者」の不安解消訓練部分を認知行

動療法から解決志向アプローチに変更した場合も、従来のゲーム進行を維持することができ、実施時間への影響もほとんどないと推察される。声がけバリエーションが不足し、同じ声掛けによる不安解消を繰り返すといった、これまで見られた訓練効果を低下させる要因の減少が期待される。また、コミュニケーションを苦手とする学生に対しては、どのような声掛けをすれば良いかが選択肢として与えられることとなり、そのような学生への訓練効果が期待される。加えて、不安の外在化が繰り返し出現することで、実際のプロジェクト型学習においても不安を外在化して解決できるようになることに加え、解決志向アプローチの特性から各自の長所に目が向くようになりチームの一体感がより高まることが期待される。これらの訓練によって、否定的な内省が原因でプロジェクトを離脱してしまう学生の減少が期待できる。

### 5. 今後

教材「Project 勇者（解決志向アプローチ版）」の実証実験のための倫理審査申請を現在進めている。

#### 謝辞

本教材は株式会社 Yspace, 株式会社ホロスエンターテインメントと東海大学との3者共同研究で開発中のものです。

#### 参考文献

- (1) 湯浅且敏, 大島純, 大島律子: “PBL デザインの特徴とその効果の検討”, 静岡大学情報学研究, Vol.16, pp.15-22 (2011)
- (2) 佐伯勇: “女子大学人文系学部におけるプロジェクト型学習の実践と課題”, 甲南女子大学研究紀要人間科学編, 53号, pp.107-113 (2017)
- (3) 日経 xTECH: “特集 半数が「失敗」”, <https://xtech.nikkei.com/atcl/nxt/mag/nc/18/022100026/> (2023年12月14日確認)
- (4) 保田洋, 川向肇, 西村治彦: “中小企業プロジェクトの円滑なマネジメントに向けた失敗要因の分析”, 情報知識学会誌, Vol.30, No.3, pp.299-311 (2020)
- (5) 白澤秀剛, 田中洋一: “プロジェクト型学習支援ロールプレイ教材の実証試験結果-プロジェクト全体像把握と不安のサポート訓練-”, JSiSE Research Report, vol.38, No.5, pp47-52 (2024)
- (6) ドーン・ヒューブナー著, 上田勢子訳: “だいじょうぶ 自分でできる心配の追いはらい方ワークブック”, 明石書店, 東京 (2009)
- (7) 浅原雅恵: “学級経営に生かす解決志向アプローチ”, プリーフサイコセラピー研究, Vol.25, No.1&2, pp12-18 (2016)
- (8) 稲垣希望, 池島徳大, 田窪博樹: “問題の外在化技法としての「虫退治技法」を取り入れた心理教育プログラムの開発とその検討”, 次世代教員養成センター研究紀要, Vol.3, pp.73-81 (2017)
- (9) 黒沢幸子: “ワークシートでプリーフセラピー学校ですぐ使える解決志向&外在化の発想と技法”, ほんの森出版株式会社, 東京 (2012)