

科目名	教育相談の理論と方法						
Course Name	Theory and Method of School Counseling and Guidance						
年次	2年	期別	前期	単位数	2	授業形態	講義
担当者氏名	小竹仁美						
連絡先(質問等)	本館2F 研究室か、メールで対応。オフィスアワーは授業担当時間および学生相談時間以外。						
必修/選択	選択(栄養教諭は必修)						
関連 DP	DP1,DP2,DP4						
授業の概要と到達目標	<p>教育相談は一人一人の児童生徒の学業や人間育成に関わる諸問題について、本人や保護者などに、その望ましい在り方を助言することであり、教育相談の中心にあるのはカウンセリングを基礎とした活動である。そのため教員も教育相談に必要となる臨床心理学、カウンセリングの知識や技術を身につけておく必要がある。</p> <p>① 教育相談の事例を通して、信頼関係の形成の仕方を身につけることができるようにする。</p> <p>② 主要なカウンセリング理論の歴史と考え方を学び、心理的問題を各理論を使ってとらえることができるようにする。</p> <p>③ カウンセリングのスキルを体験的に学び、使うことができるようにする。</p>						
授業の方法	講義形式とロールプレイなどの参加型形式。						
学習成果	L01	他者の話を公平に誠実に聴く姿勢を身につけることができる。話し手の話す内容を言語的・非言語的に聴き、話した内容を受け止める態度を身につけることができる。					
	L02						
	L03	話し手、聴き手、観察者としてロールプレイに参加し、基本的なカウンセリングスキルを身につけて使うことができる。					
	L04						
課題に対するフィードバック	授業参加態度やレポートは実施後に各自にフィードバックする。試験は試験後に模範解答を示す。						
教科書/参考図書	教科書:教育相談(津川律子他編、弘文社)。※必ず購入し、第一回目の授業から持参すること。						
履修上の留意点やルール等	●学ぶ意欲があること。●ロールプレイやディスカッションに積極的に取り組むこと。●事前・事後学習に費やすべき時間の目安は各回 180 分とする。						
担当教員の実務経験							

成績評価の方法と基準					
評価の領域	評価基準	学習成果の割合			
		L01	L02	L03	L04
授業参加態度	S評価は、ロールプレイやディスカッションに積極的に取り組み、活発に意見を发表或したり、他の参加者から意見を引き出したり聴いたりすることが十分に行われていることである。20%の配点である。	10		10	
レポート/作品	S評価は、ロールプレイ後のレポートが授業に基づいた内容で書かれ、期日までに提出されていることである。30%の配点である。			30	
発表					
小テスト					
試験	ロールプレイのテストおよび定期試験(正誤問題)を実施する。ロールプレイ30%、定期試験(正誤問題)20%の配点である。	20		30	
その他					
合計		30		70	

回数		授業計画
1	授業内容	ガイダンス、教員が教育相談を学ぶ必要性、学外の連携機関
	事前・事後学習	学級に問題を抱える子どもがいたとき、解決に向けて何ができるかを考える。
2	授業内容	メンタルヘルスの基礎知識(思春期頃まで)、カウンセリングのスキル(傾き、相槌)
	事前・事後学習	こどもの精神障害に対するイメージをまとめる。
3	授業内容	メンタルヘルスの基礎知識(青年期から成人期)、カウンセリングのスキル(繰り返し)
	事前・事後学習	精神障害についてまとめる。
4	授業内容	教育相談の実際(発達障害、不登校、いじめ)、カウンセリングのスキル(明確化)
	事前・事後学習	学校における子どもの居場所作りのために何ができるかを考える。
5	授業内容	教育相談の実際(自傷・自殺、虐待)、カウンセリングのスキル(質問の仕方)
	事前・事後学習	心身の危機にさらされている子どもがいたとき、解決に向けて何ができるかを考える。
6	授業内容	保護者支援と学内連携、ロールプレイのテストの説明
	事前・事後学習	問題を抱える子どもがいたとき、保護者に対してどのように動くかを考える。
7	授業内容	心理支援の基礎(他者理解、共感的理解と傾聴)
	事前・事後学習	ロールプレイの場面設定を考える。
8	授業内容	心理支援の方法(アサーション、認知行動療法)、ロールプレイの場面設定提出
	事前・事後学習	ロールプレイのシナリオを考える。
9	授業内容	心理支援の方法(投影法、箱庭療法)、ロールプレイのシナリオ作り進捗状況確認
	事前・事後学習	心理支援の技法を取り入れてロールプレイのシナリオづくりを進める。
10	授業内容	心理支援の方法(ストレスマネジメント、臨床動作法)、ロールプレイの練習
	事前・事後学習	ストレスマネジメントの課題を実施し報告書を作成する。
11	授業内容	災害に遭った子どもの心の支援
	事前・事後学習	子どもの心を守るために教師ができる対応をまとめる、ロールプレイの練習。
12	授業内容	心理支援の方法(グループエンカウンター)
	事前・事後学習	グループエンカウンターの体験を報告書にまとめる、ロールプレイの練習。
13	授業内容	ロールプレイのシナリオの最終チェック
	事前・事後学習	ロールプレイのテストに向け練習する。
14	授業内容	ロールプレイのテスト①
	事前・事後学習	ロールプレイ後の課題レポートを作成する。
15	授業内容	ロールプレイのテスト②
	事前・事後学習	ロールプレイ後の課題レポートを作成する。

回数		授業計画
1	授業内容	
	事前・事後学習	
2	授業内容	
	事前・事後学習	
3	授業内容	
	事前・事後学習	
4	授業内容	
	事前・事後学習	
5	授業内容	
	事前・事後学習	
6	授業内容	
	事前・事後学習	
7	授業内容	
	事前・事後学習	
8	授業内容	
	事前・事後学習	
9	授業内容	
	事前・事後学習	
10	授業内容	
	事前・事後学習	
11	授業内容	
	事前・事後学習	
12	授業内容	
	事前・事後学習	
13	授業内容	
	事前・事後学習	
14	授業内容	
	事前・事後学習	
15	授業内容	
	事前・事後学習	
16	授業内容	
	事前・事後学習	
17	授業内容	
	事前・事後学習	
18	授業内容	
	事前・事後学習	
19	授業内容	
	事前・事後学習	
20	授業内容	
	事前・事後学習	
21	授業内容	
	事前・事後学習	
22	授業内容	
	事前・事後学習	
23	授業内容	
	事前・事後学習	
24	授業内容	

	事前・事後学習	
25	授業内容	
	事前・事後学習	
26	授業内容	
	事前・事後学習	
27	授業内容	
	事前・事後学習	
28	授業内容	
	事前・事後学習	
29	授業内容	
	事前・事後学習	
30	授業内容	
	事前・事後学習	