

大学院で最初に学ぶ心理臨床実習

学校臨床心理専攻・信原孝司

1. 授業の概要

臨床心理基礎実習 I は、心理臨床の専門性について、特に基礎的な知識と技術の習得を主な目的とした実習型の授業である。また、この科目は、臨床心理士を目指す大学院生にとっては必修科目であり（履修者のほとんどが臨床心理士資格の取得を目指していることにも特徴がある）、大学院入学後に最初に学ぶ心理臨床実習である。

2. 導入

授業では、昨年度の学生からの授業評価を参考とし、初回到授業予定を学生に周知徹底するようにしている。これによって学生は今後の見通しを持って授業に取り組み、事前に必要な分野を予習して習熟を深める等の効果を期待している。

以下は今年度の授業内容である。

授業回	3 時限（知識）
1	オリエンテーション
2	専門性、倫理
3	心理査定
4	心理学的処遇
5	
6	
7	様々な援助施設
8	
9	
10	精神医学的知識

3. 授業内容

3 時限目はテキスト学習を中心とした基礎的な知識習得のための授業である。履修生を 4 グループに分け、担当項目の内容についてテキストをまとめ、関連項目について自分達で調べてきた内容を発表し、全体でディスカッションする。

4 時限目は心理療法の基礎的な応答技術を習得するための授業である。3 時限目と同様に各グルー

プがテキストの担当項目をまとめた発表の後、関連項目の技法習得のためのビデオを視聴する。その後、2 分～10 分のロールプレイ（心理療法の模擬練習）を毎回実施し（授業進行に応じて時間を長くしていく）、最後に感想や質問を受ける時間を取っている。

なお、授業13 回目以降は、それまでに習得した知識と技術の総仕上げとして、試行カウンセリング（心理療法の本番を想定した模擬実習）に入る。これは、履修生が各自で相談者役割を取ってくれる学生（深刻な心理的問題を持っていない方）を探して依頼し、1 回50 分の心理療法の試行を 3～5 回に限って実施するものである。

授業回	4 時限（技術） / 11 回以降は 3 時限も使用
1	オリエンテーション
2	基本的関わり技法・ロールプレイ 2 分
3	関わり行動・ロールプレイ 3 分
4	会話への誘い・ロールプレイ 3 分
5	明確化・ロールプレイ 5 分
6	ロールプレイ 5 分
7	感情や情動・ロールプレイ 5 分
8	ロールプレイ 7 分
9	要約技法・ロールプレイ 7 分
10	ロールプレイ 7 分
11	技法の統合・ロールプレイ 10 分
12	ロールプレイ 10 分
13	試行カウンセリング
14	
15	

※ 3 時限目・4 時限目のテキストは以下のものを使用している。

3 時限目テキスト：
 鐘幹一郎・名島潤慈 編著 2000 新版 心理臨床家

4 時限目テキスト：

アイビィ, A. E. 他 福原真知子 訳 1999 マイク
ロカウンセリング 基本的かかわり技法 丸善

4. 授業での工夫

盛り沢山の内容を限られた時間の中で習得するために、また最初の心理臨床実習であることから学び易くするために、以下の工夫を行っている。

I. 発表資料をまとめる際、インターネットの情報に頼らず、学生達が出来るだけ実際の書籍に当たるように指示した。

・・・専門用語の説明など、インターネットの検索で容易に調べられるものもあるが、出来るだけ専門書を読んで理解し、何が大切かを自分の頭で考えさせるよう配慮した。

II. 学生達が自分達の意見を発表する形式(ディスカッション)を盛り込み、自身の考えの整理に役立てた。

・・・ディスカッションは毎回の授業で行なうが、学生達の質問には、出来るだけ受講者全員でディスカッションするようにした。教員が直接応えるのではなく、自分で考えたことを発表することによって、知識や技術の整理に役立たせるように配慮した。

III. 視聴覚映像を利用し、学生の印象に残るような工夫を行った。

・・・知識や技術の習得に役立つよう、可能な限り視聴覚映像を利用するように心掛けた。

IV. 毎授業の最後には、学生からの質問を受け付ける時間を設けた。

・・・授業が双方向となるようにするため、授業の最後には感想を述べてもらい、質問を受ける時間を設けるように配慮した。

5. 工夫への課題

授業での工夫には、次に述べるような課題が残ったので、以下に考察してみたい。

I の課題・・・インターネットの情報に出来るだけ頼らず、実際の書籍に直接当たるように指示は出したものの、取り上げる数は指定しなかった。そのことで、発表グループによっては引用文献や参考文献の数に偏りがあった。文献が多いから良い発表という訳でもないが、具体的に数字を示した上で、発表の中身を工夫するような指示でも良かったか

も知れない。

II の課題・・・ディスカッションを偏りなく活性化させるかが課題として残った。感想や質問を述べる学生を指定せず、任意にして進行させているが、自発的に発表する学生に偏りがみられる。順番に指名すると自分の考えをしっかりと発言してくれるので、発言することがなくて発言しないのではない。どのように自発的な発言に発展させ、ディスカッションを活性化させていくかは課題である(が、発言すれば良い訳でもないので、偏りよりも、発言内容の質に注目する視点も今後は必要と思われる)。

III の課題・・・ビデオに限らず、出来るだけ視聴覚教材を使用したいと考えていたが、現時点では4時限目の技術の習得に限定されている。3時限目はテキストで取り上げる内容が盛り沢山であるため、視聴覚教材のための時間を割くことが難しい現状がある。テキストの内容に関連した事項も含めた視聴覚映像を用い、視野を広げるような観点から導入を目指していきたい。

IV の課題・・・質問・感想に関しては、やや時間不足の感があった。質問・感想からディスカッションに展開する場合もあり、時間の許す限り自由な発展を認めたい気持ちがある一方で、授業予定の進行を守り過ぎた印象がある。今後は少し幅を持たせた授業進行を心掛けたい。

6. 来年度に向けて

実習という授業形態であるので、学生の自発的な参加を促して授業効果を高めたいと考えている。その一方で、初めての心理臨床実習でもあり、学び易さへの配慮も必要である。

全般的に、限られた授業時間の中に盛り沢山の内容が入っているので、学びの優先順位の精選が必要と考えられる。

そして、学生の自発的な参加に繋がる授業形態となるような授業準備(とりわけ、授業で取り上げる内容と関連した情報、更に深める情報等が提示出来る準備)を検討し、授業進行にも多少の幅を持たせて、学び易さに配慮した授業実施を心掛けていきたい。