

教師の連携・協力する力を促すグループワーク

—PATHの技法を用いた試みの紹介—

千川 隆（熊本大学教育学部）

I. はじめに

今日、現職研修の中で教師間の連携・協力するための力を促す研修が求められている。これまで特殊教育の分野での研修は、個に応じた指導方法や障害に関する知識の修得が中心であったが、その研修は“久里浜帰り”という言葉に示されるように、知識を修得し、その知識をひけらかすことで逆に教師集団の中で浮いてしまう結果を招いてきたことも否定できない。これは、これまでの研修が医療モデルに基づくものであったためであり、今日、地域社会の資源をどのように活用するかといった社会モデルに基づく教育の資質向上のための研修が必要とされる。

本稿の目的は、PATHの技法を用いたグループワークの方法を紹介することである。PATHはPlanning Alternative Tomorrow with Hopeの略であり、希望に満ちたもう一つの未来の計画と訳されるであろう（千川・肥後，2000）。PATHは障害者本人とそれにかかわる多くの人が一同に会してその人の夢や希望に基づきゴールを設定し、そのゴール達成のための作戦会議である。PATHは課題を明確にし、それに向けて話し合いをし、問題を解決していく課題解決型の方略である。

現在、PATHの手順に従って、障害児（者）を中心にしてすべての人を集めてPATHを実施することは各人の時間的制約のために困難である。しかし教師にとって課題解決していく能力が必要であるため、その能力を促す研修が必要である。そこで著者は、課題解決する能力を促すためにPATHの技法を用いた研修を行うことができないものかと思うようになった。具体的に、著者は実際のPATHの実施ではなくロール・プレイを入れてPATHをシミュレートするという方法を用いることにした。その結果、著者PATHの技法を現職教師の研修の一環として、あるいは教員養成カリキュラムの一環として用いたところ、予想以上の反響を得ることができた。実施する中でPATHの手続きにはない部分を追加する必要性が出てきた。そこで本稿は、これまでの著者による実践を通じて工夫・修正した点を含めて、教師研修としての

PATHシミュレーションの試みを実施する上での留意点を記述するものである。

II. PATHのシミュレーションの手練き

1. 必要な時間

PATHのシミュレーションを実施するのに必要な時間は、約3時間である。しかし、これは参加するメンバーによって長くなったり短くなったりする。PATHの実施後に各グループでのプレゼンテーションを実施するのであれば、各グループ最低10分ずつ必要となり、その分の時間が必要となる。また、実施後に参加者に感想を求めるのであれば、その分の時間を必要とするであろう。

2. 場所

実施する場所は、各グループで作業するために移動可能な机のあるセミナー室などである。

3. 用意する物

各グループに1枚の模造紙、色マジックペン、説明するために使うホワイトボード（黒板）、配付資料（表1）。ファシリテータとして著者は、Inclusion Press Internationalが出しているPATHのテキスト（Pearpoint, O' Breien, & Forest, 1998）を参考にする。PATHの例として、そのテキストについてあるPATHの図表をカラーコピーして各班1枚ずつ配布すると楽しそうな雰囲気を理解してもらうことができる。

なお、時間がある場合には「ウエイトレス物語」（フジテレビ1996年放送）のビデオを見せることがある。このビデオは知的障害者が地域の喫茶店のウエイトレスをしているところ取材したドキュメンタリーであり、その中で地域の中で生き生きと仕事をしている彼女たちの様子、親と子の意見の食い違いなどが描かれており、地域の中で普通に生活できること、さらに保護者の思うことが必ずしも本人の思いと同じではないことなどが後ほど述べるグループ内での役割を演じる上で役に立つ。

4. 実施するまでの手続き

PATHを実施するに先立ちまず実施すべきことは、各グループごとに参加者を班分けすることである。参加者は、3～4名のグループに分かれる。この人数が良いのは5～6名のグループになると参加しないメンバーが出てくるためであり、逆に2名だけだと話が広がらないからである。

PATHのシミュレーションを実施するに先立ち、本来のPATHに追加した項目は資料中「1. その子のことをイメージしてみよう」と「2. グループ内での役割を決めよう」であった。この2つの項目を入れたのは、本来のPATHのメンバーが本人を含めて本人をよく知っている者であり、各人がそれぞれの立場で参加しているので、この2つのステップは必要ない。しかし、PATHのシミュレーションでは、ロール・プレイとなるため2つのステップを加える必要があった。まず各グループの中で一人の事例を提供できる人を決定する。多くの場合は、現在（以前）に担任しているく担任していた）児童生徒であった。

Ⅲ. PATH の実施

1. その子のことをイメージしてみよう。

最初のステップは、グループメンバーでその子のこと共有することである。この手続きの導入は、MAPSの最初のステップと同じである（千川・肥後, 2000）。メンバーは「〇〇くんは誰ですか」という質問に対して様々な角度から情報を共有し合う必要がある。ここで留意しなければならないのは、ベテランの教師や特殊教育に深く携わってきた人の中には、障害や能力（～はできるが、～はできない）にとられる人がいることである。PATHのシミュレーションを実施する上で、できないことなどの障害状況を述べたとしても何の役にも立たないのである。その児童生徒の夢や希望を考えメンバーがその子のことを共通理解するためには、その子が何が好きなのか、何を楽しんでいるのか、どんな性格なのかなどの情報を提供するように促す必要がある。意外なことを楽しんでいた、具体的なエピソードが出てくるとそのグループが活気づく。一方、～ができないと言われメンバーがその子の障害の部分を理解できても本人を思い描くことができず、そのグループは暗い雰囲気となる。なお、性格面について場合によっては、二つの逆の視点からとらえるように促すと理解が深まることが多い。たとえば、「乱暴な子」という表現が見方を変えれば「元気な子」になった

り、「周囲の人の言葉を気にする子」が「感受性の豊かな子」となったり、さらに「落ち着きのない子」が「好奇心にあふれている子」と否定的な表現から肯定的な表現に、あるいはその逆に考えることができると、その子の理解が深まるであろう。

2. グループの中で役割を決めよう。

次のステップは、各グループの参加メンバーで役割を決めることである。本来のPATHはその子にかかわる人たちが一同に会することになるが、ここではシミュレーションとしてPATHを用いるために、各人が役割を演じる必要がある。役割の中で不可欠なのは本人である。それ以外は、対象者の年齢や環境に合わせて様々である。役割に分かれて実施する目的は、PATHの中での討論を活性化させるためである。これは保護者の思いが必ずしも本人の思いと一致するとは限らないこともあり、各人がそれぞれの役割の観点から討論に参加すると今までにない観点の広がりが見られる。ただし、各人の演じた役割の数だけ夢や希望を別々に羅列したグループもあったが、ここでの目標はあくまでも討論を推し進めるための役割の設定であるので、討論してその結果合意を得られるのであれば、それを示してもかまわない。

3. PATHにトライ。

いよいよPATHの実施となる。PATHの詳細な手続きについては千川・肥後（2000）を参照のこと。時間の見通しとして1と2、それにPATHのステップ1に1時間半くらいかけるくらいが良いようである。まず、模造紙の上に資料にあるような図を描くように指示してから、PATHを開始する。

ステップ1. 幸せの一番星（夢や希望について語ること）

まず最初のステップは、本人にとっての夢とは何かということである。第1のポイントは紙の上に書き記すことではなく討論をすることであることを伝えることである。一般に夢とか希望というとお金持ちになることや結婚・就職といったことを挙げるのがよく見られる。そんなとき著者は、その夢がかなうことが果たして本人にとって本当に「幸せ」になるかどうかを問いかけるようにしている。例えば、お金持ちが本当に幸せなのだろうか。お金のために殺人事件が発生していることを考えると、それが本当に幸せなのかは疑問である。結婚についても結婚イコール幸せなのだろうか。結婚という言葉の

中に、お互いを理解しあえるパートナーを見つけること、あるいは家庭をもつことが含まれるかもしれない。そうすると結婚ではなく理解しあえるパートナーを見つけること、と表現を変える方がよいであろう。ただし、メンバーが結婚という言葉に含まれる思いを理解しあい結果として出てくるのであれば、結婚という言葉を用いてもかまわない。中には身辺自立を夢として挙げたグループもあったが、自立が一人で何でもできることではなく、支援を受けながらも自己決定・自己選択することであるなどの今日的な自立観の変化を踏まえた論議がされているかどうかが重要になる。

第2のポイントは、このステップがブレイン・ストーミングと同様に、思ったことを語り合うことであると伝える。現実にとらわれている人がどのように現実から離れて夢を語り合うことができるかが大切である。教師の中にはあれもできないこれもできないという点にとらわれて、夢を語れない人たちがいる。そのようなときには、ここ20年間の障害者観の変化や障害者施策の急激な変化、さらに障害者がドラマの主人公になっている状況を説明し、現在ではかなわないこともここ数年のうちに変わることがありうることを理解してもらう必要がある。

第3のポイントは、言葉に含まれている思いを考えることである。たとえば、野球が好きな子の夢の実現が、プロ野球の選手になることではない。プロ野球選手にならなくても球場のグラウンドキーパーやスポーツ店で野球のグラブを磨いていることも野球にかかわる仕事であり、夢の実現には代わりない。さらには、余暇として休日に草野球チームで楽しんだり、少年野球のコーチでも十分に野球にかかわることはできるのである。このような発想の転換を促すために、必要なら、テキストに記載されているJudyの例を紹介することもある。

ステップ2. ゴールを設定する・感じる。

本来のPATHでは非常に近い将来（1年後あるいは3年後）をゴールとして描くことが多いが、シミュレーションとして現職教員の研修として実施する場合、本人が学童期の場合が多いので、著者が実施する場合は、青年期（20前後）に設定するように促すことが多い。まず、その時の年月日を記入することから始める。その方が現実にとらわれず本人の人生を描くことができる。具体的な項目を思い浮かべることは容易にできるが、「感じる」ことがなかなかできにくい場合がある。その場合は、「活き活き」「ゆ

ったり」などの形容詞を挙げるように指摘することもある。また、日本人の場合、「達成感」「成就感」などの漢字表記の方が感じを浮かべやすい人もあるので、著者はなかなか感じられないときにはそのような表記でもかまわないことを伝えるようにしている。なお、おもしろかった例は、本人はゴールを達成して「ヤッタ！」と思っていたが、保護者からすると「もうちょっと」という感じを述べたグループもあった。

ステップ3. いまに根ざすこと（どこに私／私たちはいるのか）

まず、現在の年月日を記入することから始める。そして現在の状況とそれをどのように感じているかを記入する。ゴールに比較して今がどのような状況にあるのかを話し合い、その感じを出し合うことは非常に重要である。著者はテキストの例にしたがい、輪ゴムを用意しておいて夢と今とが食い違えば食い違うほど、輪ゴムが伸びた状況でありストレスもかかるが、そのストレスが強ければ強いほど人を夢の実現に向かって揺り動かす原動力が強いことを伝えるようにしている。今の状況については段階1の「その子のことをイメージしてみよう」と共通する部分もあり、比較的討議しやすいようである。感じを記述することもそれほど苦労はいらないようである。

ステップ4. 夢をかなえるために誰を必要とするか。

ステップ4は夢をかなえるのに必要な関係者の名前を挙げることである。これまでのステップ1とスナップ2の議論が十分にされていれば、容易に挙げることができる。夢が具体的であればあるほど、予想外の関係者が登場することもある。ポイントは誰でもかまわないということではなく、あくまでもゴールや夢の実現に必要な人を挙げることである。

ステップ5. 必要な力（どんな力を増したらいいか）。

ステップ5では、必要なストリングスを挙げることである。ストリングスをどう訳すかは難しいが、著者はここでは力と訳している。テキストでも力そのものを挙げるものもあれば、その力を増す方法までを挙げている例もある。力を増す方法を挙げるようにするとステップ7との違いが混乱してしまうことがあるので、著者は力を挙げてもらい、時間的に余裕があるグループではその力を増す方法を挙げてもらうようにしている。

ステップ6. 近い将来の行動を図示する。

ステップ6では、まず近い将来の年月日の記入から始める。多くの場合、小学校や中学校卒業時などを挙げるグループが多い。これまでのステップから考えて、そのときにどのくらいのことが可能になっているのかを話し合い、記録するように促す。

ステップ7. はじめの1歩を踏み出す。

ステップ7は、参加したメンバーそれぞれが家に帰ったときにまず何をしなければならないかについて話し合って記録することである。例えば、水遊びが好きな自閉症の子どもが将来の夢として水泳選手を挙げたのであれば、保護者役の人は家に帰ったときにさっそくスイミングスクールの電話番号を調べるなどである。あるいは、本人役の人は自分の夢の実現に向かってまず何をするかである。

4. 発表

最後に、各グループが作成したものを発表する時間を設定する。これは、グループでの討論を共有し合うことが目的である。多くはPATHのステップに従い順に説明する場合が多い。表記されている言葉や図に含まれている思い、あるいはそこに至るまでの討論の経過が出てくるとそのPATHに示された思いについてグループを超えて共有し合える。発表後に他のグループからわかりにくい言葉等についての質問を受けるようにする。ただし、ここではあくまで各グループで協議したことを共有することが大切であ

るので、できあがったPATHを評価するものではないので評価にかかわるような表現（例えば「よくできました」「もっとこうしたらいいのに」等）を避けるようにする。

IV. 終わりに

以上が、現職教員の研修としてPATHのシミュレーションを実施する上での工夫である。これはあくまでもPATHそのものというよりもシミュレーションである。将来的には、障害のある人本人を含めたPATHの実施が必要になるであろう。今後、研修としてPATHシミュレーションの手続きをさらに洗練することにより、教師が保護者との連携協力関係を作る一つのヒントを得ることができれば幸いである。

引用文献

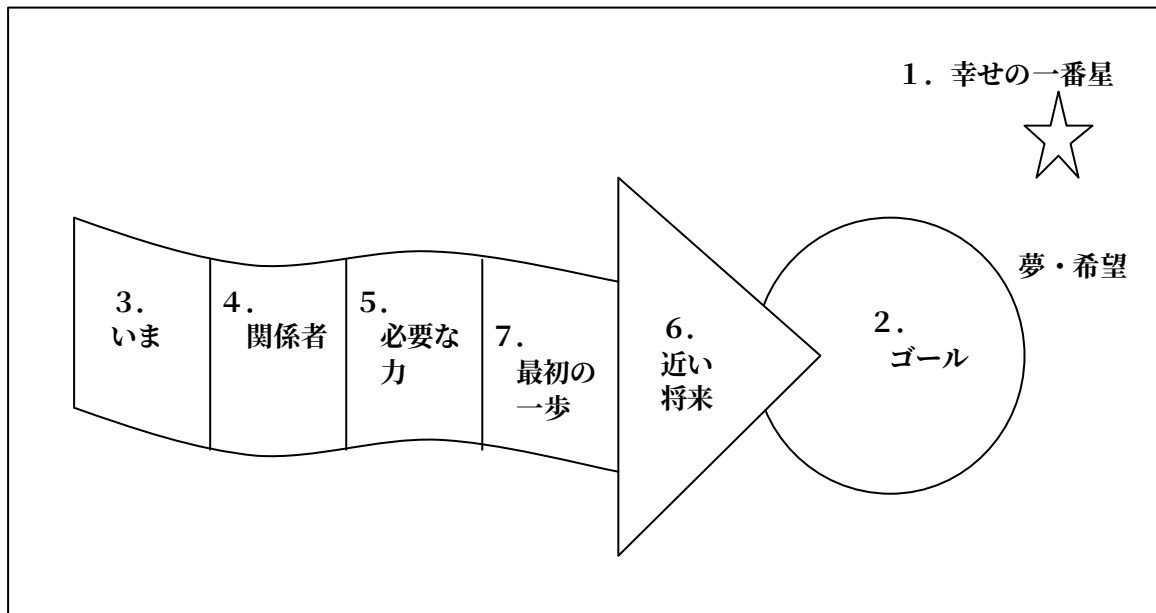
干川隆・肥後祥治 パートナーシップの原動力としての夢：カナダにおけるMAPSとPATHの紹介
障害児教育分野における協力・連携関係（パートナーシップ）の形成に関する調査研究，
国立特殊教育総合研究所研究成果報告書，44 - 50，2000.

Pearpoint, J., O' Brien, J., & Forest, M. *PATH: Planning alternative tomorrows with hope; A workbook for planning possible positive futures (2nd edition)*. Toront, ON: Inclusion Press, 1998.

資料

障害のある子の PATH を考えよう！

1. その子のことをイメージしてみよう。
どんな子だろうか？ どんな「障害」ではなくその「人」は誰ですか？
何が好きなのか？ 誰が好きなのか？ 得意なことや苦手なことは？
その子の持っている力と力の弱さは何か？
2. グループの中での役割を決めよう。
本人、親、通常学級の先生、養護学校の先生、施設の職員、
近所のおばさん、アドボケイト（権利を擁護する人）、
サポーター、ボランティア、など。
3. PATH (Planning Alternative Tomorrow with Hope) にトライ。



PATHのステップ

1. 幸せの一番星（夢や希望について語ること）
2. ゴールを設定する・感じる
3. いまに根ざすこと（どこに私／私たちはいるのか）
4. 夢をかなえるために誰を必要とするのか
5. 必要な力（どんな力を増したらいいか）
6. 近い将来の行動を図示する
7. はじめの一步を踏み出す

参考：<http://www.inclusion.com>