

## 科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 10 月 29 日現在

機関番号：17201

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2011～2015

課題番号：23730618

研究課題名(和文) 教師の成長を促す教育研修教材「教育相談クロスロード」の開発とその有用性の検証

研究課題名(英文) Developing the Training Material "Crossroad-Educational Counseling Version" and Verifying its Usefulness

研究代表者

網谷 綾香 (Amitani, Ayaka)

佐賀大学・文化教育学部・准教授

研究者番号：90404110

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,700,000円

研究成果の概要(和文)：教育相談に関する教員研修用教材の開発と研修効果の検証を、以下の3段階のプロセスで行った。

- 1)小・中・高等学校の教師を対象とした質問紙調査から、教育相談において教師が陥りやすい葛藤を分析した。さらに教育相談担当者やスクールカウンセラーが体験した事例もふまえ、36の葛藤場面を抽出した。2)葛藤場面をゲームのシナリオとする「クロスロード 教育相談編」の試行版を作成し、校内研修会で実施して効果を検証した。ゲームを通して葛藤を疑似体験でき、多様な意見に触れることで価値観の広がりがもたらされるなど、教材の有用性が確認された。
- 3)教材の完成版およびファシリテーター用実施マニュアルを作成した。

研究成果の概要(英文)：“Crossroad-Educational Counseling Version” is an educational counseling training material for teachers, which is a simulation game based on conflict situation scenarios. Teachers could experience simulations of conflict situations by using this material to play a game, which was expected to expand their sense of values by listening to different opinions. The material was developed and its training effects were investigated in a three-stage process. (1) A questionnaire survey was conducted with elementary school/junior and senior high school teachers and conflicts faced by teachers in educational counseling were analyzed. (2) A trial version of “Crossroad-Educational Counseling Version” was developed and implemented at an in-school workshop to examine its effectiveness, which confirmed the usefulness of the material. (3) The complete version of the material and a user manual was developed for facilitators.

研究分野：教育心理学

キーワード：教育相談 教師 教員研修 クロスロード 教師の成長 教材開発

1. 研究開始当初の背景

(1) 教育相談領域における教師の葛藤と成長  
 教師のメンタルヘルスの問題については、ストレスやバーンアウトなどの観点から研究が積み重ねられてきた。メンタルヘルスを悪化させる様々な要因が指摘されているが、特に、不登校やいじめ、非行、発達障害をめぐる問題など、教育相談に関わる領域においては、教師が「指導・援助上の困難性」に直面することも多いことから、悩む教師への支援のあり方を検討することは非常に重要である。一方、教師が児童生徒への指導・援助に悩み葛藤することは、「教師の成長」というポジティブな影響をもたらす契機となりうる。不登校生徒との関係に悩む教師を対象とした研究(網谷, 2001)でも、既存のやり方や価値観では打開できない葛藤状況に陥った教師が、生徒や保護者との相互作用の中で模索しながら、自らの新しい価値観や関わりを見出していく成長過程が見出されている。このように教師の葛藤を成長につながる重要な契機として取り上げた研究は、都丸の一連の研究(都丸, 2005 など)がわずかにあるのみである。また、これまでの臨床心理学的研究においては、悩む教師への支援として、コンサルテーションや教育相談システムのあり方を検討した研究が事例研究を中心に行われてきた。しかし、より予防的・開発的な視点から、どのようにすれば教師の教育相談に関する理解や気づきを深め、教育相談に関わる教師としての成長を促すことができるのかについて、その方法を模索した研究はない。以上のことから、本研究では教育相談における教師の葛藤状況を「教師の成長を促しうるポジティブな岐路」と位置づけた上で、これを積極的に活用した教育相談に関する教育研修のあり方を検討する。

(2) 葛藤状況を活用したシミュレーションゲーム「クロスロード」

葛藤状況を活用した教育研修用教材に、「クロスロード」\*1がある。「クロスロード」は、矢守・吉川・網代(2005)が防災対応シミュレーションゲームとして開発した手法であるが、その後広がりを見せ、感染症対策や子どもの生活習慣病予防など、幅広く活用されている。5名程度のグループで行うこのゲームでは、まず、苦渋の選択を伴うような葛藤状況がシナリオとして提示され、参加者は各々“Yes”か“No”の2者択一の判断を行う(図1)。重要なのは意思決定後のグループ内の振り返り、他者との対話である。対話を通して参加者は、自分とは異なる意見・価値観の存在に気づく。矢守ら(2005)によれば、このゲームで学ばれるのは「最適解(正

解)ではなく、多様な視点・多様な解に触れることによる「問題の構造」の理解である。教育相談領域においても、多くの情報を収集し問題の構造を明確化した上で必要な支援や可能な支援を判断するアセスメント能力が問われる。「クロスロード」は教師のアセスメント能力を育て、また、他者との相互作用を通して自らの価値観への気づきを促進する効果を持つと考えられることから、教師の成長を促す教材としての有用性が期待される。同様の観点から保育者の葛藤を扱った「クロスロード発達支援者版」(梅崎・坂口, 2010)もあり、教育研修に有効であることが示されている。

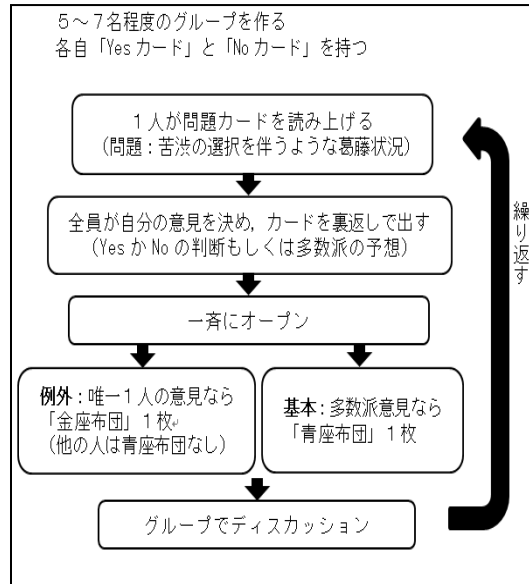


図1 クロスロードゲームの手順

2. 研究の目的

以上をふまえ、本研究では、教師の成長を促す「クロスロード 教育相談編」を開発し、その研修効果を明らかにすることを目的とする。具体的には、以下の3点である。

(1) 教育相談領域で教師が陥りやすい葛藤状況の抽出と試行版の開発

まず、教師が教育相談の実際の業務において、どのような葛藤を抱きやすいか、また、その葛藤状況でどのような判断を行い、どのように解決しようとしたかについて明らかにする。その中からリアリティのある葛藤状況の典型例を抽出し、これをゲームのシナリオとして設定し、「教育相談クロスロード」の試行版を作成する。

(2) 教材の教育研修効果の検証

試行的に開発した教材を、教師対象の研究会で実施し、事後質問紙やゲーム進行中の観察などを通して、教材としての教育研修効果や問題点の有無を検証する。また、ゲームのシナリオに関する質問紙調査を通して教材

\*1 「クロスロード」は著作権のある教材であり、本研究の実施にあたっては、「クロスロード」開発者と事前に覚書を交わし、開発の許可を得た。

の特性について把握し、研修における効果的な使用のあり方についても検討する。

### (3) 完成版の制作

検証結果をふまえ、カードゲームとしてのデザイン性にも配慮した完成版を製作する。

## 3. 研究の方法

### (1) 教育相談領域で教師が陥りやすい葛藤状況の抽出と試行版の開発

#### ①質問紙調査による教師の葛藤状況の抽出

2011年8月から10月にかけて、小学校、中学校、高等学校の教師を対象とした質問紙調査を実施した。研修会で質問紙調査を配布し、無記名で回答を求めた。これまでに教育相談の場面でどのような迷いや葛藤を経験したかについて自由記述で尋ねた。さらに、その葛藤状況において自分が最終的にどのような判断や選択をしたか、また、その判断理由についても記述を求めた。85名の教師の回答を分析し、葛藤の様相について考察した。

#### ②試行版の作成

調査により収集された様々な葛藤場面の中から、多くの教師が体験する可能性がある典型的な事例や、教育相談に対する理解を深める上で取り上げる価値があると思われる事例を現職教員の意見を聞きながら抽出し、リストを作成した。また、臨床心理学が専門の研究者でスクールカウンセラーの経験がある者、臨床心理士の資格を持ち教育相談の経験が豊富な小学校教師、学校心理士の資格を持ち教育相談の経験が豊富な中学校教師が、これまでに教育現場において実際に遭遇した出来事をもとに葛藤状況のシナリオを作成した。以上の手続きにより集められたシナリオ案を3名の専門家と協議し、削除や修正を加え、最終的なシナリオを確定した。

### (2) 教材の教育研修効果の検証

#### ①試行版を用いた研修会の実施

2014年8月に小学校2校で試行版を用いた校内研修会を実施した。研修時間は90分で、参加者は、A校20名、B校24名であった。研修後、グループでの振り返りを行い、自由記述による事後アンケートを実施した。44名の自由記述についてクラスター分析を行い、研修の効果について考察した。

#### ②「クロスロード 教育相談編」質問紙版

2015年4月から8月に、小学校・中学校・高等学校の教師を対象とした質問紙調査を実施した（有効回答者260名）。ゲームの問題カードのシナリオとして確定した36の葛藤場面を呈示し、YES、NOのいずれかで判断を求めた。また、36項目の中で特に判断が難しく迷った葛藤場面を3つ選択させ、なぜその葛藤場面で迷ったのか、最終的になぜその判断をしたのかについて尋ねた。調査結果から教師の平均的な回答傾向を基礎データと

して収集し、各カードの特性について分析、考察を行った。

### (3) 完成版の制作

検証結果をふまえ、ゲーム進行に関する留意点などを示した実施マニュアルや、参加者が使用するゲーム説明書、解説書などを添付した完成版を作成した。

## 4. 研究成果

### (1) 完成版「クロスロード 教育相談編」

本教材では、以下の6つの内容物が1セットになって箱に収められている（図2参照）。1セットで最大8名までプレイすることができる。

①問題カード：36枚。No.1～No.36までのカードには、教育相談上での様々な葛藤場面が提示されている。

<例> あなたは担任 4月に家庭訪問したところ、不登校傾向の生徒の保護者が「子どもが学校を休みたいと言ったら休ませます」と言う。あなたは保護者に同意する？（No.11）

そして、このような葛藤場面で教師がどのように決断するかがYES、NOで問われる。カードには、担任のほか「あなたは養護教諭」「あなたは教育相談担当者」など、様々な立場の教師の葛藤を想定したカードがある。研修では全部のカードを場に提示してもよいし、研修の目的や参加者に応じてカードを絞り込んで使用することもできる。

②ラッキーカード：2枚。問題カードの中に混ぜて使用する。このカードを引いた場合、次の問題で正解すると座布団カードを2枚獲得することができる。

③YES、NOカード：各8枚。参加者にYES、NOカードを1枚ずつ配布する。

④座布団カード：「金の座布団」40枚、「青の座布団」200枚。ゲームのポイントとして獲得されるカードである。獲得した座布団カードが多い者がゲームの勝者となる。

⑤ゲームの流れ・遊び方の説明シート：8枚。参加者に1枚ずつ配布し、ゲームの流れや座布団カードの獲得方法などについて説明する。

⑥解説書：1冊。各問題カードの葛藤の一例や事例の背景などが記載されている。

本教材を用いたゲームの流れは以下の通りである。まず、5人程度のグループを作る。多数決を取るため、できれば奇数人数でグループを作るのがよい。問題カードと座布団カードをテーブルに置き、参加者は「Yesカード」と「Noカード」を1枚ずつ持つ。順番を決めて問題カードを読み上げ、グループのメンバーの多数派の意見を全員が予測する。手持ちのYES、NOカードを選び、裏にしたまま場に出す。問題カードを読み上げた人の「オ

オープン」のかけ声で、一斉にカードを表に戻す。多数派の意見を当てた人は、「青の座布団」を1枚獲得する。例外として、少数派でもその人がグループでただ1人の意見を出した場合には「金の座布団」を1枚獲得することができる（この場合、多数派の人は座布団をもらえない）。なお、オリジナルの「クロスロード」では、多数派予測ではなく自分の意見を表明する方法もあるが、「クロスロード 教育相談編」では、敢えて多数派予測のみの手法を取っている。多数派予測の場合、自分の意見については表明しても表明しなくてもよい。その分心理的な負担が軽減され、よりゲームとして楽しみながら参加することが可能となると考えたからである。また、多数派を当てるためには、まず自分の意見を考えた上で他者の意見を予測する必要がある、その思考プロセスの中で自分の判断や常識を超えた考え方にたどり着く可能性もある。

以上の手続きを問題カードごとに繰り返す、最終的に座布団を多く獲得したものがゲームの勝者となる。

ゲームの途中やゲーム終了後に、参加者はなぜ自分がその判断をしたのかグループで話し合う。解説書には、ディスカッションを促すために想定される葛藤の一例と簡単な解説文を載せているので、それを活用することもできる。

## (2)教材の研修効果

### ①試行版を用いた校内研修による分析

校内研修に参加した44名の教師の自由記述の内容について、KH Coder (樋口, 2004) を使用し、出現数が5以上の語についてクラスター分析を行った。その結果、7つのクラスターが得られた。各語とその語が含まれる文章の内容から、各クラスターを以下のように命名した。「他者の多様な意見を聞くことができる」「状況により判断が異なることの難しさや経験による判断の違い」「自己双方の意見を考える」「他者の多様な考え方に触れることでの気づき」「多数派意見の予測」「ゲーム形式による楽しさ・安心感」「葛藤場面での判断についての迷い」。

自由記述の結果およびゲーム進行中の観察から、本教材には以下のような効果があると考えられた。本教材で提示される葛藤場面は、実際に教師が体験した事例に基づいて設定した。葛藤場面を提示された時、多くの参加者は一度“自分自身ならどうするか”と考えるのだが、カードには最小限の記述しかなく、様々な条件や状況が考えられるため、「判断についての迷い」が生じる。このように、本教材は葛藤を疑似体験するのに効果的である。ここで、自分自身の判断を直接出さなくてはならなければ、自分の判断が正しいのかどうかと不安や緊張を伴うが、本教材では「多数派意見の予測」をすればよい。この手法がゲーム性を高め、参加者に「楽しさ・

安心感」を与えると考えられる。

また、「多数派意見の予測」という特徴から、参加者は「自己双方の意見を考える」ことになる。これは参加者に負荷をかける側面もあるが、その分、ディスカッションの深まりが促進されると考えられる。葛藤場面では「状況により判断が異なる」ため判断が難しいが、判断には本人の「経験」が大きく影響しており、過去の似たような経験がディスカッションで語られることも多かった。ディスカッションを通して、「他者の多様な意見を聞く」ことができ、「多様な考え方に触れることでの気づき」が得られる。自分の考え方の偏りに気づいたという記述や、価値観の広がりや報告した参加者もいたことから、本教材は教育相談での対応の仕方を学ぶと同時に、自分自身の在り方について考える契機を与えると考えられる。

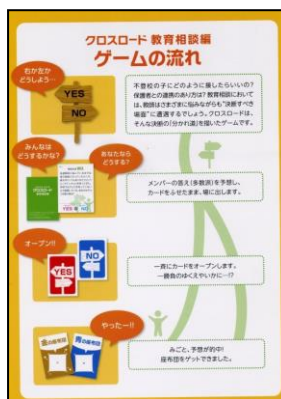
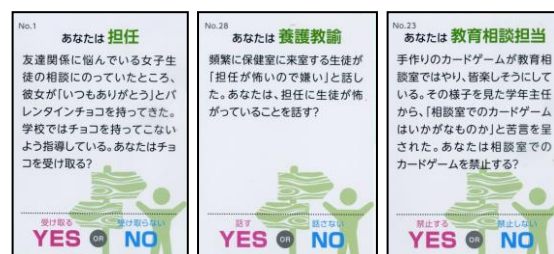


図2 完成版「クロスロード 教育相談編」

### ②質問紙版による分析

「クロスロード 教育相談編」の問題カードで用いた葛藤場面36項目について質問紙調査を行い、教師の判断傾向を分析した結果、

9割以上が YES または NO と判断し、非常に極端な回答の偏りがみられたものが4場面あった。このような項目は、実際に「クロスロード 教育相談編」を使ってゲームを行った場合に、グループの全員が YES または NO と判断し、それが“多数派意見である”と予測する可能性もある。これらの意見が偏りやすい問題カードをゲームで使用する際には、「あるべき論」に終わらないディスカッションが促進されるよう配慮する必要がある。一方で、多くの葛藤場面において意見が割れる傾向にあり、これらの場面を扱った問題カードでは、ゲームにおいて YES と NO の双方の意見が出やすいと考えられるため、活発なディスカッションが行われると予想できる。もっとも判断が難しかったとされたのは、以下の葛藤場面であった。

あなたは教育相談担当

もうすぐ卒業式。ある女子生徒が突然、「自分は男だから男子の制服で卒業式に出席したい」と訴えてきた。管理職に相談すると、「それは認められない。本来の制服で出席するよう説得してほしい」という。あなたは女子生徒を説得する？

YES (説得する) / NO (説得しない)

この場面の回答傾向としては、YES が 66.9%、NO が 33.1%であった。YES と判断した者の意見としては、「その子の意思は尊重したいが、他の生徒や保護者の理解を得るには時間が十分に取れない」、「卒業式は儀式だから、混乱が起きてはいけない」などの意見があった。一方、NO と判断した者からは、「基本的人権は尊重していくべきだと思う」、「周囲の目や理解が得られるかどうか悩んだが、卒業はある区切りをつける機会と考え、支援したいと考えた」などの意見があった。その他のカードについても、回答者の YES / NO の判断の背景にどのような考え方があのか、また、どのような状況を想定して判断しているのかなどについて、多くの意見を得ることができた。

以上のように、「クロスロード 教育相談編」質問紙版を実施することで、教師の一般的な判断傾向に加え、具体的にどのように葛藤しやすいのか、どのような意見があるのかについての基礎的な資料を得ることができた。ゲームを実施した後に、ディスカッションをうながすための材料の一つとしてこれらの資料を提供することも非常に有意義であろう。

### (3)まとめと今後の課題

本研究を通して、教師の成長促進の可能性を持つ新教材「クロスロード 教育相談編」を完成させることができた。現在、教材を用いて実際に校内研修を行ったり養護教諭を対象とした研修を行ったりするなど、実践を積み重ねているところである。

研修の参加者からは、「楽しみながらもり

アルな事例に触れることができ、考えさせられた」、「他の人の多様な意見を聞くことで、新たな発見があった」、「普段あまり話したことのないベテランの先生と率直に意見を交わすことができ、相談しやすい雰囲気が生まれた」など、高い評価が得られている。今後は、さらに多くの教師に本教材を体験してもらい、より詳細に研修の効果を検証したいと考えている。学校種別、立場別(管理職、教育相談担当、養護教諭、担任など)の判断傾向の違いについても分析を行い、研修における配慮事項を検討することも重要である。さらに、本教材を用いた研修を重ね、その効果について検証することが必要だろう。

## 5. 主な発表論文等

[雑誌論文] (計2件)

①網谷綾香・岡本尚子・細川美幸(2016) 教師の成長を促す研修用教材「クロスロード 教育相談編」開発の試みⅡ—教師の葛藤と判断傾向の分析— 佐賀大学教育実践研究, 33, 査読無, pp. 151-159  
<http://portal.dl.saga-u.ac.jp/handle/123456789/122617>

②網谷綾香(2014) 教師の成長を促す研修教材「クロスロード教育相談編」開発の試み—教育相談における教師の葛藤の分析— 佐賀大学教育実践研究, 31, 査読無 pp. 211-224  
<http://portal.dl.saga-u.ac.jp/handle/123456789/122217>

[学会発表] (計2件)

①網谷綾香 教師の葛藤を活かした教育相談校内研修の効果—シミュレーションゲーム「クロスロード教育相談編」の実践を通して— 日本心理臨床学会第34回秋学会大会 (2015年9月18日) 神戸

②網谷綾香 「クロスロード教育相談編」開発の試み—教育相談における教師の葛藤の分析— 日本教育心理学会第56回総会 (2014年11月8日) 神戸

[その他] (計1件)

①網谷綾香(2015) 「クロスロード 教育相談編」 未公刊 (研究成果物)

## 6. 研究組織

### (1)研究代表者

網谷綾香 (AMITANI Ayaka)  
佐賀大学・文化教育学部・准教授  
研究者番号: 90404110

### (2)研究協力者

岡本尚子 (OKAMOTO Naoko)・細川美幸 (HOSOKAWA Miyuki)・大野誠 (ONO Makoto)