

「チーム学校」を構築するための教員研修プログラム —研修教材「クロスロード チーム学校編」の活用とその効果の検証—

Teacher Training Program to Develop the “School as a Team”: Using “Crossroad-Team School Version” Training Material and Verifying Effects

網谷綾香*

AMITANI Ayaka

This study developed training materials to improve teachers' collaboration and verified the effects. I named the training material “Crossroad-Team School Version.” Using this material, trainees could simulate teachers' conflicts in different positions and experience the conflicts of other professionals, such as school counselors or parents. I implemented a training program using this material and confirmed its efficacy. However, specific aspects of implementing the program required attention.

1. 研究目的と背景

今日の学校現場では、教科の指導のみならず生徒指導や教育相談、特別支援教育などが重視されており、教員は複雑で多様な課題に日々対応している。様々な期待を背負い業務に追われる教員の多忙化の問題は、従来から指摘されているものの依然として改善されず長時間労働が常態化している。こうした教育課題の多様化と教員の多忙化への対策として、文部科学省(2016)は「学校現場における業務の適正化」に乗り出し、事務職員や専門スタッフ等が学校運営や教育活動に参画していく「チーム学校」の実現を図っている。今日の教員は、他職種も含めチームの一員として積極的に協働していく力がより一層強く求められているといえる。

協働とは「異なる立場に立つ者同士が、共通の目標に向かって、限られた期間内に互いの人的・物的資源を活用して、直面する問題の解決に寄与する対話と活動を展開すること」である(亀口, 2002)。しかし、教育現場では協働を阻む様々な困難がある。例えば、スクールカウンセラーが導入されて20年以上経ているが、現在でも他職種との協働上の問題は完全には解消されていない。協働の阻害要因については、これまでに校内の組織体制の不整備、教員と他職種の役割分担・業務内容の不明瞭性、時間的制約などが指摘されてきたが、相互の専門性理解が

* 京都ノートルダム女子大学・現代人間学部・特任准教授

不十分であることの影響を指摘する研究も多い。相互理解については事例研究でもさかんに取り上げられ、共にケースに対応する中で葛藤しつつ時間をかけて信頼関係が築かれ協働可能なチームが作り上げられる過程も報告されている。しかし、多忙化の中で様々な課題に即時に対応しなくてはならない教育現場では、より効率的に協働性を促す新たな試みが求められる。その一つの可能性が、協働性を促すための研修プログラムである。

学校組織に関わる他職種間協働の成立には教員間の協働性が媒介変数として働く可能性が示唆されており（荊木・淵上，2012），教員のメンタルヘルスの観点からもまずもって教員間協働を促進させることが極めて重要である。教員が困難な課題に対応する際に同僚の支えが得られない場合には，児童生徒への対応が不十分になるだけでなく教員のメンタルヘルスも著しく阻害される（網谷，2012）。しかし，教員の人事異動や他職種スタッフの入れ替わりが毎年のように行われる教育現場においては，自然発生的な協働促進には限界がある。では，どのようにすればよいのか。

先行研究を概観すると，教員間協働を促進させるためには管理職のリーダーシップのもとに整えられた組織体制の中で，積極的な教員間の対話が不可欠であり，それを促すキーパーソンとなる教員（生徒指導主事や教育相談係，学年主任等のミドルリーダー）の存在が重要であることが指摘されている。一方で，全国的に教員の大量退職・大量採用が進み，多くの学校で教員構成が「若返り」している現状の中で，経験の浅い教員がこうした役割を担わざるを得ないこともある。そこで，プログラムを通じて積極的にこうした教員の力量を高めることが必要となってくる。

本研究では，教員の協働性を高めるための研修プログラムを開発した。研修用のツールとして使用するのには，教師の葛藤状況を扱ったシュミレーションゲーム「クロスロード 教育相談編」（網谷，2015）を発展させた新規教材であり，「クロスロード チーム学校編」と名づけ開発することとした。開発にあたり，事前に「クロスロード」のオリジナル開発チームに許可を得た。「クロスロード」はもともと，矢守ら（2005）が防災対応シュミレーションゲームとして開発した手法であり，現在では他領域でも幅広く活用されている。その手順は図1に示した。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。

網谷は，教育相談や生徒指導等の領域における教員の力量形成を目的として，「クロスロード 教育相談編」を開発した。図2に問題カードの一例を示す。36枚の問題カードには，クラス担任や養護教諭，教育相談担当者，管理職など様々な立場の教員が教育相談や生徒指導の場面で陥りやすい葛藤場面が呈示されており，参加者はそれぞれの立場になったと想定して判断を行う。現職者を対象に本教材を用いたところ，非常に有効な教材であることが確認された。例えば校内研修に導入した結果確認された効果は，以下の通りである（網谷，2015）。①様々な事例についてリアルに葛藤の疑似体験ができる。②ゲーム性の高い教材であるため，安心して率直な意見を出すことができ積極的対話が促される。③他者との対話による相互作用を通して，自

らの考え方の偏りへの気づきや価値観の広がりが見られる。④異なる立場（担任・養護教諭・教育相談担当・管理職など）の視点に立つことで、お互いの理解が促進される。

もともと本教材は個々の教員の教育相談的課題への対応力を高めることを狙った教材であったが、②④に示したような効果が見られることから、教員間の協働を高めるための画期的な教材にもなりうると考えられる。教育相談関連の研修会では、事例検討会やケースメソッド法などが用いられることもあるが、「意見を出すことへの安心感」があり「異なる立場の理解」が促進される点は他の研修手法で例をみない重要な特徴である。また、本教材は当初スクールカウンセラーなどの専門家がファシリテーターとなることを想定して開発したものであるが、本研究では学年主任などのミドルリーダーや生徒指導・教育相談担当など協働のキーパーソンとなる教員を研修のファシリテーターに据えることを目指す。

本稿では、開発した教材「クロスロード チーム学校編」について紹介し、この教材を用いた研修プログラムを実施してその効果検証を行う。また、研修体験のあり方や効果が教職キャリアによりどう異なるのかを明らかにし、本教材の活用のあり方について考察する。

なお、研修及び事後アンケート調査の実施については、大阪成蹊短期大学倫理規定研究審査会による審査を受け、承諾を得た（承認番号：H30-51）。

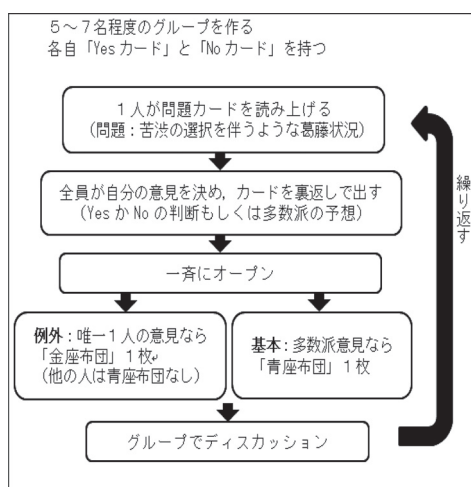


図1 クロスロード・ゲームの手順

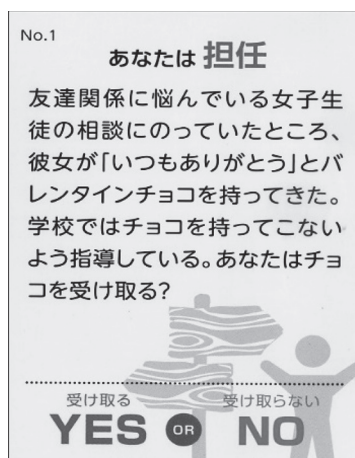


図2 「クロスロード 教育相談編」問題カードの一例

2. 「クロスロード チーム学校編」について

(1) 開発の手続き

網谷・細川・岡本（2020）で報告したように、今回は教員の協働性を高めることを主な狙いとした教材とするため、新たに「チーム学校」および「協働」を意識した葛藤場面の問題カードを作成した。「クロスロード 教育相談編」（以下、「教育相談編」とする）は教員の葛藤のみを取り上げていたが、新規教材では特別支援教育支援員、スクールカウンセラー、保護者など

教員以外の立場の者の葛藤も採用することとした。葛藤場面の抽出にあたっては、様々な立場の教育関係者（現職教員，スクールカウンセラー等）に日頃から現場で経験している葛藤について自由に例を挙げてもらい，その中から典型的と考えられる場面を選択した。選択に当たったのは，筆者を含むスクールカウンセラー経験者，現職教員の3名である。その事例を「Yes」か「No」で回答でき，かつ，トランプ大のカードに収まる程度の短い文章となるようにして問題カードを作成した。この際，できるだけ多くの意見が出るような内容になるように工夫した。さらに，「教育相談編」の問題カードの中から協働性に関わるものを一部抽出し，新たに作成した問題カードと合わせて「クロスロード チーム学校編」とすることとした。なお，「教育相談編」については，今回の新規教材の開発に合わせて問題文の見直しを行い，「クロスロード 教育相談編（第二版）」として改めて公開・頒布することとした（網谷，2019）。

(2) 教材の内容と特徴

問題カードとして提示する葛藤場面を表1に示す。新たに作成した問題カードは全体で19枚である。このうち協働にかかわる教員の葛藤を扱った場面のカードが8枚（新採，メンター，教科担当，養護教諭，栄養教諭など），他職種カードが4枚（スクールカウンセラー，特別支援教育支援員），保護者カードが3枚である。

今回の新たな試みとして，“ポジティブな葛藤場面”も設定した。カードNo.4とNo.13がこれに該当する。いずれの問題文も，力になってくれそうな教員が複数いるという設定である。参加者は，どちらの教員も頼りになりそうだが，どちらがより良さそうかを考えて選ぶ問題となっている。これは，「協働がうまくいっている事例」もシミュレーションさせることを狙って作成したものである。

もう1つの試みとして，お楽しみカード（4枚）を追加した。表1の星印（☆）のカードが該当する。「教育相談編」を研修で用いた際にあまりにリアルであることから学校現場で生じている実際問題とリンクしすぎてしまい「真剣に考えすぎてしんどかった」という声もあった。また，初対面の者同士でいきなりシビアなケースについて語り合うことに抵抗を抱く者もいる。そ

表1 「クロスロード チーム学校編」問題文（新規作成カードのみ）

1	あなたはメンター（新任教員の相談・助言者） 同学年のC先生は新採教諭。ベテランのあなたに自分の担任学級の子どもやその保護者への対応について細かく尋ね，意見を求めてくる。あなたは自分の仕事に加えC先生への助言に時間をとられ，疲弊してきた。C先生にある程度は自分で考えて対応するように伝える？ YES（伝える） NO（伝えない）
2	あなたはメンター（新任教員の相談・助言者） 新採の若手C先生は授業中も休み時間も子どもと友達関係のような言葉づかいで話している。今日も遅刻してきた子と友達口調で雑談しているのを見かけた。あなたは，メンターとしてC先生の言葉づかいを指導する？ YES（指導する） NO（指導しない）
3	あなたは新採教諭 研究授業の指導案を作成したのでベテランのメンターC先生に指導をお願いした。すると「自分の思うようにやってよい」と言われ，具体的な指導はなかった。明日は研究授業。あなたは他のベテラン教員に直接指導を仰ぐ？ YES（指導を仰ぐ） NO（仰がない）
4	あなたは新採教諭 問題行動のあるAの生徒指導に悩んでいる。あなたの学年には，迅速かつ適切に助言や対応をしてくれそうなC先生や，受容的にじっくり話を聞きあなたの意思を尊重してくれるD先生がいる。あなたはひとまずC先生に相談する？ YES（C先生に相談） NO（D先生に相談）

5	あなたは国語科担当教諭 あるクラスの担任 C 先生は国語担当ではないが、自分のクラスにだけ漢字テスト対策用のプリントを配布している。国語の漢字テストは学年共通のもので学期の成績にも反映される。あなたは C 先生に配布をやめるよう言う？ YES (言う) NO (言わない)
6	あなたは養護教諭 A が不眠を訴え 1 時間の休憩を希望してきた。病気ではなさそう。しばらくして担任が来て、A の日々の自己管理の悪さを指摘し、休まずに教室に戻るよう厳しく指導を始めた。あなたは担任の指導を止める？ YES (止める) NO (止めない)
7	あなたは通級指導教室の教諭 通常学級在籍の A が担任への不満を口にするようになった。クラスでは友達との関係が悪化したり、学習意欲が低下したりするなどの問題が出はじめている。保護者は担任との関係が影響していると考えている様子。あなたは担任に不満を伝える？ YES (伝える) NO (伝えない)
8	あなたは栄養教諭 あるクラスの教室をのぞくと食べる前に全員の児童が焼き魚を半分減らしていた。給食後に担任に事情を聞くとほとんどの児童は魚が苦手で、無理に食べさせると保護者からのクレームがくる可能性も高いという。あなたは担任にもう少し工夫した給食指導をして食べさせてほしいと伝える？ YES (伝える) NO (伝えない)
9	あなたはベテラン教諭 授業中に離席の多い A のことを管理職に相談すると、特別支援の専門家による巡回相談を頼み助言してもらったかどうかと言われた。しかし校区の相談員は担任の子ども対応を細かくチェックし厳しく指摘することで有名で、先月相談した同僚はかえって落ち込んでいた。あなたは巡回相談を申し込む？ YES (申し込む) NO (申しこまない)
10	あなたは特別支援教育支援員 担当している A はあなたとの関係が良好で指示もよく通る。しかし、A の保護者は支援員よりも教員である担任と関係を築き、多くの時間を過ごしてほしいと思っているようだ。あなたは A と担任の時間が増えるように A と過ごす時間を減らす？ YES (減らす) NO (減らさない)
11	あなたは特別支援教育支援員 担当している子どもの家庭事情や問題の背景について、守秘義務を理由に教員や学校から情報をあまり伝えてもらえない。あなたは教員に情報をもっと提供してほしいと伝える？ YES (伝える) NO (伝えない)
12	あなたはスクールカウンセラー 胸の内を割って話せない保護者がようやく不安を語り始めた。聞くと、学校側も認識しておいたほうが良い内容だった。保護者に「学校側に伝えてもよいか」了承を得ようとするとかたくなに拒否され、その後はずっと沈黙となった。あなたは保護者が語った内容を学校側に伝える？ YES (伝える) NO (伝えない)
13	あなたはスクールカウンセラー 長期不登校の A の気持ちが少しずつ学校に向きはじめている。まずはキーパーソンとなる先生との関係を構築するところから支援するのが良さそう。担任は子ども達との関わりが上手で快活な若手教諭だが、現在クラスで別の問題を抱えている。一方、養護教諭は多くの不登校の子ども達と関わってきた経験のあるベテラン。あなたはひとまず担任との関係構築から試みる？ YES (担任との関係構築) NO (養護教諭との関係構築)
14	あなたは保護者 子どもが「C 先生は顧問をしているバレー部の子だけ下の名前前で呼ぶ」と話してきた。いつもというわけではないようだが、子どもはバレー部の子だけを特別扱いしていると感じている様子。あなたは担任にやめてほしいと言う？ YES (言う) NO (言わない)
15	あなたは保護者 学校の宿題が多いように感じる。子どもは同じことの繰り返しやコツコツ取り組むのが苦手なタイプで、ドリルやプリントを見るだけでやる気をなくし嫌そうにしている。最近では終わらない宿題を前に「お腹が痛い」と言い出した。あなたは担任に宿題を減らしてほしいと要望する？ YES (要望する) NO (要望しない)
☆	あなたは教員 学校に魔法使いがやってきた！ あなたに「過去を 1 つだけ変えられる力」か「未来を 1 つだけ希望通りにできる力」のどちらかを授けてくれるという。あなたは前者を選ぶ？ YES (過去を 1 つだけ変えられる力) NO (未来を 1 つだけ希望通りにできる力)
☆	あなたは教員 学校に魔法使いがやってきた！ あなたに「動物と話せる能力」か「世界中の言語が話せる能力」のどちらかを授けてくれるという。あなたは前者を選ぶ？ YES (動物と話せる能力) NO (世界中の言語が話せる能力)
☆	あなたは子ども 学校に魔法使いがやってきた！ あなたに「どんなスポーツも天才的にできる能力」か「学んだ内容を完璧に記憶できる能力」のどちらかを授けてくれるという。あなたは前者を選ぶ？ YES (どんなスポーツも天才的) NO (学んだ内容を完璧に記憶)
☆	あなたは子ども 学校に魔法使いがやってきた！ あなたに「どんな人にもでも変身できる薬」か「姿を小さくできる薬」のどちらかを授けてくれるという。あなたは前者を選ぶ？ YES (どんな人にもでも変身できる薬) NO (姿を小さくできる薬)

こで雑談のように意見を交流できるような問題を用意した。これらのカードはゲームの導入にアイスブレイキングとして使用したり、ゲーム最後の問題カードとして使用したりすることを想定しており、気持ちをほぐす狙いがある。

「教育相談編」から抽出したカードは、「あなたは担任／同学年の担任の A 先生は、授業中に私語をやめない生徒に困っている。A 先生から、授業中に教室に入ってその子を注意してほしいと頼まれた。あなたは授業に入り注意する？」のような同僚性に関わるカードや、「あなたは担任／ある生徒 A の持ち物がなくなる事件が頻繁に起きたが、A の自作自演であるようだ。保護者は本人の言い分を信じ、他の生徒 B を疑っている。あなたは保護者に本人の自作自演の可能性が高いことを伝える？」のような保護者との連携に関わるカードなど、17 枚である（「教育相談編 第二版」（網谷，2019）のカード No.2, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 16, 18, 23, 25, 28, 29, 31, 32, 34, 36）が該当）。新規に作成した問題カードと合わせて 36 枚となるが、研修を実施するには全ての問題カードを使用する必要はなく、研修の目的や参加者に合わせて適宜、使用する問題カードを選択すればよい。

3. 教材を活用した研修プログラムの実践 1：各校種・年代混合の研修会

(1) 方法

1) 研修手続きと参加者

2020 年 8 月および 2021 年 9 月に研修を実施した。参加者は 30 から 50 代までの幼・小・中・高・特別支援学校の教諭 45 名であった（第 1 回 30 名，第 2 回 15 名。重複なし）。網谷がファシリテーターとして下記に示す研修プログラムを実施し、研修会後に事後アンケートを実施した。なお、参加者には研究の趣旨を説明し、研究協力への承諾を得た。

2) 研修プログラムの内容

①講義（30 分）：教育現場における協働性の重要性やメンタルヘルスとの関連について調査データ等を基に解説した。

②「クロスロード チーム学校編」を用いたシミュレーションゲーム（80 分）：目的については「ゲームを介して楽しく対話を行い、協働性を高めること」と明示し、教材およびゲーム進行の説明をしたのち 5～6 名のグループに分かれてゲームを行った。

ゲームでは、まず各グループで問題カードを引き、児童生徒への指導や保護者対応における葛藤場面や同僚・他職種との連携にまつわる葛藤場面を共有した。次に、参加者はカードに示された場面での判断や対応についてグループの多数派を予測し、それを一斉に YES / NO カードで表明した。多数派予測があたった者（もしくはグループで唯一の独自意見を出した者）にはポイントを付与し、それぞれの予測についてディスカッションした。これを 1 場面 10 分程度で繰り返した。

③振り返り（15 分）：ゲーム終了後、一連の体験や学習について事後アンケートを通して振

り返らせ、各グループで感想や気づきを共有させた。

3) 事後アンケートの内容

ゲームをどのように体験したかに関する項目7項目、および、研修の効果に関する3項目について「全くあてはまらない」から「非常にあてはまる」の5段階で評定させた。各項目の内容については表2に示した。

4) 分析対象者

事後アンケートに回答した34名(30代14名, 40代8名, 50代12名)を分析対象者とした。

(2) 結果

各グループとも「クロスロード チーム学校編」のゲームに積極的に取り組んだ。どのグループでもゲーム中に歓声や笑い声が上がり、ディスカッションではどの年代・職種の教員も同様に様々な意見を熱心に出し合う姿が見られた。

事後アンケートの各項目の平均値とSDを算出したところ、表2に示す結果となった。ゲーム体験についての項目01から04まではいずれも平均4.5以上の高得点となった。研修の効果に関する3項目(項目08から10)についても平均4.0以上と高い値を示した。各項目得点を従属変数として年代別(30代, 40代, 50代)に分散分析を行ったところ、いずれの項目においても年代による有意な差は見られなかった。

次に、ゲーム体験に関する項目と研修の効果に関する項目間の相関係数を算出したところ、表3に示す結果となった。「今後の教育実践に役立てることができる」については、「ゲームとして楽しく参加できた」「自分の意見と他者の意見の両方を考えながら多数派予測をした」等の項目と有意な正の相関がみられた。一方、「多数派予測よりも自分の意見を率直に回答した」の項目とは有意な負の相関がみられた。「『協働性』に対する自分の考えや態度に気づきがあった」では、「自分の意見と他者の意見の両方を考えながら多数派予測をした」の項目のみ有意な正の相関があった。

(3) 考察

研修の狙い通り、参加者はゲーム形式の研修に楽しく参加し、他者の多様な意見に触れていた。これらの体験は「今後の教育実践に役立てることができる」という実感に結びついていることも確認された。教示通りグループの多数派予測をしてゲームに参加した者は、今後の教育実践に役立つ体験となり、『協働性』に対する自分自身の考え方への気づきも得られていた。しかし、自分の意見を率直に回答したことと「今後の教育実践に役立てることができる」という実感との間には、負の相関が確認された。研修の効果を高めるには、「グループの多数派を予測する」という本教材の手法について十分に強調することが重要といえる。

通常、教員研修のディスカッションの場では、自分の意見や考えを率直に述べるのが求められることも多い。しかし、それは時に意見の対立を生む一因ともなるし、経験の浅い者など

表2 各項目の平均値と標準偏差

項目内容	平均値	SD
01. ゲームとして楽しく参加できた	4.88	.33
02. 教育相談について真剣に考えることができた	4.56	.56
03. 他者の多様な意見を聞いた	4.91	.29
04. 安心して自分の意見や考えを述べることができた	4.59	.50
05. 判断が難しく回答に迷った	3.91	1.19
06. 自他の両方の意見を考えて多数派予測をした	3.03	1.34
07. 多数派予測よりも自分の意見を率直に回答した	4.26	.96
08. 自分の考えの幅が広がった	4.38	.65
09. 今後の教育実践に役立てることができる	4.06	.74
10. 『協働性』に対する自分の考えや態度に気づきがあった	4.00	.55

表3 項目間の Pearson の相関係数

	項目 01	項目 02	項目 03	項目 04	項目 05	項目 06	項目 07
考えの幅の広がり	.08	.31	.19	.13	.12	-.19	.22
教育実践に役立つ	.41*	.51**	.17	.40*	.14	.43*	-.37*
『協働性』への気づき	.00	-.10	-.19	.22	.23	.41*	-.29

* 5% 水準で有意, ** 1% 水準で有意

教員によっては「自分の考えが間違っていたらどうしよう」という不安が高まる場合もある。今回の研修では敢えて「自分の率直な意見は出しても出さなくてもよい」として多数派予測というスタイルを採っており、これが安心して意見を出すことにつながっている。また、多数派予測は、自分の意見を考えることに加え他者の意見を想像し汲み取ることを促すプロセスでもある。その予測は当たることも外れることもあるが、それが共感や意外性という情緒的な反応を参加者に生じさせる。そのような中でお互いの意見を尊重しあい理解することの重要性への気づきが得られるのではないか。

一方、どの年代の教員でも研修での体験やその効果に大差はないことが確認された。教職キャリアを重ねるにつれ生徒指導の経験や同僚・他職種との連携経験が増えるため、葛藤場面では50代など年齢の高い教員ほど判断に迷わなくなる可能性も想定していたが、今回の結果ではどの年代でも判断に迷うことが確認できた。これは「クロスロード」という教材が、確実な正解のない状況を敢えて設定し提示していること、ごく短い問題文で構成され1つの場面でも様々な状況がシミュレーションできるという特徴を持ち合わせているためであろう。

4. 教材を活用した研修プログラムの実践2：ミドルリーダー教員対象の研修

(1) 方法

1) 研修手続きと参加者

2022年4月および7月にA大学教職大学院の授業（演習）の一部として実施した。参加者は30代および40代の10年以上の教職経験を持つ小・中学校の中堅教員11名であった（うち、演習1と演習2の両方に参加した者が10名）。学年主任や教育相談担当、生徒指導担当といった役職を経験している者がほとんどであった。網谷がファシリテーターとして下記に示す研修を実施し、終了後にグループごとおよび全体での振り返りを行った。なお、参加者には研究の趣旨を説明し、研究協力への承諾を得た。

2) 研修プログラムの内容

①演習1（90分）：事前に「教育相談や生徒指導について対話を通して気づきを得ること」を目的として「教育相談編」を実施した。主な流れは実践2と同様である。ゲーム終了後に振り返りを行った他、自分たちがこれまでに経験した葛藤を取り上げて新たな問題カードを考えるという演習も行った。さらに、教材の狙いや活用方法についても詳しく解説した。

②演習2（90分）：「クロスロード チーム学校編」のうち、新規カード（19枚）のみを用いたシミュレーションゲームを行った。目的については「ゲームを介して楽しく対話を行い、協働性を高めること」とした。主な流れは実践2と同様である。ゲーム終了後、グループごとに振り返りを行い、自由記述により気づきや感想を求めた。

(3) 結果と考察

演習2終了後に参加者から得られた自由記述の主な内容を表4に整理した。整理に当たっては、本質を損ねない程度の体裁の修正や文章の一部省略を行った。

ゲーム内での体験全般に関する感想については「教育相談編」と同様の感想が多く、ゲームを通しての対話が「解のない問いに対して互いの思いを共有する過程」となっていたことが確認された。「教育相談編」と比べて「ゲームの面白さや考えることの楽しさが増した」という意見がある一方で、「重い課題があまりなかったように思えた」「問いの質として、「どちらか迷う」ような“ゆさぶりの要素”が「教育相談編」に比べると少ないように感じた」という意見も挙げられた。今回の研修では、事前に「教育相談編」を体験していたこともあり、2回目のシミュレーションゲームでは呈示する問題カードを「チーム学校編」の新規作成カードのみに絞っていた。これらの問題カードには、「あなたは保護者」「あなたはスクールカウンセラー」など、教員以外の立場で考える場面が多く設定されている。他職種や保護者も含めた「チーム学校」を構築するために、“異なる立場であればどう考えるのか”についてシミュレーションさせることが狙いであるが、記述の一部にもあるように設定されても「その立場に立ちきれない」という限界がどうしても生じがちである。そのためにシミュレーションのリアルさ、すなわち、自

表4 「クロスロード チーム学校編」体験後の自由記述

<p>【ゲーム内での体験全般に関する記述】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どれも迷う内容で、YesとNo以外の選択肢も欲しくなるようなものだった。 ・どちらにも言い分があり、どちらも納得できるもので、だからこそ難しく、イエスともノーとも言えるなど感じた。逆にいうと、イエスともノーとも言えることが現場には多くて、それをどう処理していくのか、周りに納得させていくかが非常に大切だと感じた。 ・楽しく取り組むことができた。職員同士でいきなり真剣に話し合うことは難しいかもしれないが、このクロスロードを使うことで自然と対話につなげることができるだろう。 ・大人がカードをめくるときに、わーわーとなるような研修はなかなかない。めくった後も話が広がり、一つの事案から別の話し合いにも発展した。自分と別意見を聞くこともためになった。 ・無意識に自校の職員室や先生方の顔を思い浮かべながら考えている自分に気づいた。クロスロードに取り組みながら、たくさんお話しして笑って、皆さんの意見を聞きながら思考するとともに、気持ちも活性化させたように感じた。 ・現場で働いていて疑問に感じることや、実際に経験したことのあることが多く含まれており、回答を出した後の意見交流が非常に盛り上がった。解のない問いに対して互いの思いを共有する過程が非常に重要であり、組織力の向上にはこのような研修が必要であると感じた。 ・校種が異なることによる感じ方の違いがあり、良い交流になった。
<p>【立場を変えて考えることに関する記述】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初任者、ベテラン、保護者など、いろいろな立場があって、それぞれの立場によって答えが変わるのが面白かった。 ・（「あなたは〇〇」と）役割を想定することで、自分の考えだけでなく、その人ならどうするかや、自分が学校現場でどうしてほしいかという様々な視点を持って考えることができた。 ・チーム学校の中でついつい自分の立場で物事を捉えがちになってしまう。だからこそ、ゲームを通していろんな立場になって考えることが必要になってくると思った。職員室で一緒にすることで新たな発見も生まれそう。 ・立場が変わると意見が変わるような内容がおもしろかった。子どもが担任に不信を感じた時、保護者としてなら「あなたの捉え方も変えてみたら」と子どもに意見するような内容も、（保護者の立場でなく）同僚ならば担任を注意するだろうという事案もあった。 ・「あなたは、〇〇です。」と示されながらも、その立場に立ちきれていない自分がいた。 ・教員以外の立場があり、立場が違えば答えが変わってくることに気づいた。それぞれの立場から一つの物事を多面的に捉える機会になる。しかし、本当にその立場で考えていたかという点は曖昧だった。例えばスクールカウンセラーの立場という題であって、答えとしては教員ならこうしてほしいという考えをもとに自分の意見を伝えていたように感じる。今回は自分の意見がすごく短かった。自分ごとでないから浅くしか考えていない、という感覚があったのではないか。
<p>【「教育相談編」と比較しての感想】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・（「教育相談編」よりも）グループ内での回答が分かれた。現場で働いていて疑問に感じることや、実際に経験したことのあることが多く含まれており、回答を出した後の交流が非常に盛り上がった。 ・前回は生徒指導に関わるものが多く、立場も現実味を帯びたものが多かったため、楽しみながらもどちらの選択をするか迷うところもあった。今回はSCやメンター、保護者、児童といった視点から考えるものもあり、ゲームの面白さや考えることの楽しさが増したように思う。 ・（「チーム学校編」は）重い課題があまりなかったように思えた。「教育相談編」のほうが重い気がする。初めての人はこれぐらいからクロスロードを体験したほうがいいのかと感じた。 ・問いの質として、「どちらか迷う」ような“ゆさぶりの要素”が「教育相談編」に比べると少ないように感じた。
<p>【お楽しみカードについての意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しく交流でき、ゲームの面白さを感じた。 ・確かにリラックスというか交流にはなるが、あの場では学校での事案を話す方が興味深い。実際にさらっと次のカードに移っていったように思う。 ・（お楽しみカードの）質問が楽しめたかというところでもなく、「葛藤する楽しさ」「なるほど！と思う楽しさ」「いろんな考えがあって面白いなあという楽しさ」を狙えば十分に楽しい活動になると思った。

分だったらどうするかと当事者性をもって考える度合いが減じられてしまい、対話してはいるものの議論が深まらなくなる可能性があることが示された。教員以外のカードについては、設定された立場になりきって考えられるように、それぞれの立場のリアルな葛藤や意見を伝えるような何らかの手立てが必要であろう。また、本来は「教育相談編」から抽出した問題カードと合わせて「チーム学校編」として使用するほうが望ましい。その際、研修の目的や構成メンバーの経験などに合わせ、適切な問題カードを選定して使用する必要がある。

お楽しみカードについては、「交流を楽しむ」「リラックス」といった気持ちをほぐす効果はあるものの、議論が深まるような問題カードというわけではない。今回の演習ではすでにグループメンバーが顔見知りで、多くの場でディスカッションをしている者同士であったことから、お楽しみカードを用いた対話はかえって物足りなく感じられた可能性がある。当初想定のように、グループの緊張や不安が高そうな場合に、それを緩和するためのアイスブレイキングとして導入で使用するなどの使い方がよいと思われる。

5. まとめ

(1) 「クロスロード チーム学校編」活用の場

本教材の活用場面としては、第一に教員研修の場が挙げられる。具体的には①「チーム学校」構築に向けて校内教職員の対話を促すため校内研修で活用、②学年主任や生徒指導・教育相談担当、養護教諭、中堅教員など「チーム学校」のキーパーソンとなりうる人材の育成を目的とした研修会で活用（ここで研修を受けた教員が校内で①を実施することも可能）、③初任者研修などキャリア発達を促す研修の場での活用などが考えられる。今回作成した教材では、多職種や保護者の葛藤カードを取り上げていることから、より「自分とは異なる相手の立場になって物事を考える」きっかけを提供できる。また、ゲームという安心できる枠の中での体験は、対話的関係を築くことの喜びと重要性の理解を促しうるものと考えている。

第二に、教員養成段階で「教職実践演習」などをはじめとした教職科目の演習の一部として用いることも可能である。実際の教育現場で生じうるリアルな葛藤のシミュレーションができるため、未経験の学生が現場での「協働」について具体的に考える一助になるだろう。ただし、学生同士でディスカッションをする場合は現場での協働について未経験であるがゆえに多様な意見が出ず議論が深まらない可能性に留意すべきである。そのため、実際の現職教職員であればどのような意見が出るのかを伝えるなど、工夫が必要となってくる。

第三に、教員以外の「チーム学校」参画者、すなわちスクールカウンセラーやスクールソーシャルワーカー、教育相談や特別支援教育のために配置されている支援員などを対象とした研修の場での使用も可能であろう。本教材には教員の立場で考える問題カードが多い。教員と連携して子ども達に関わる必要がある他職種のスタッフにとって、本教材を用いた研修は教員の立場を理解するためのきっかけとなり得るのではないか。ただし、教員以外の職種のスタッフ

のみで研修を行う場合、教員の立場や考え方をより深く理解するためには、やはりファシリテーターが現職教員の意見を伝えるなどの工夫が必要となってくる。

(2) 研究の成果と今後の課題

本研究を通して、「クロスロード チーム学校編」を用いた研修プログラムが協働的な組織に必要な「対話」や「相互理解」を促すひとつのきっかけとなり得ることが示された。今回ミドルリーダー教員に対して実施した後は、「ぜひ職場に持ち帰って研修を行いたい」という声に参加者からあがっていた。しかし、より効果的な研修にするためには、研修目的や参加者に応じて教材や研修の進め方に工夫・配慮が必要であることが明らかとなった。ミドルリーダー教員がファシリテーターとなって研修を進める際にも、こうした点を十分に理解した上で実施することが求められる。

「クロスロード チーム学校編」を用いた研修プログラムは、現時点では試行段階である。問題カードで提示する葛藤場面や立場についても、内容を吟味しより気づきが深まるような問題となるよう洗練させる必要があるだろう。今後は本教材を活用した教員対象の研修の実践を積み重ねていき、教材や研修の進め方をどのように工夫できるかについて具体的に検討していく。実際にミドルリーダー教員がファシリテーターとなり、自身が勤務する学校等で研修を行った場合の効果についても確認したい。さらに、教員以外の他職種スタッフにも試行的に研修を行い、活用の可能性を探っていく。

引用文献

- 網谷綾香 (2012). 児童生徒との関係からみた教師のメンタルヘルス 心理学研究の新世紀④臨床心理学 深田博己 (監)・岡本祐子・兒玉憲一 (編) (pp.193-207) ミネルヴァ書房
- 網谷綾香 (2015). 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 回発表論文集, 280.
- 網谷綾香 (2019). クロスロード教育相談編 第二版 (自費出版)
- 網谷綾香・細川美幸・岡本尚子 (2020). 教員の「協働性」を高める研修教材の開発—シミュレーションゲームを用いた教職キャリア発達支援の試み— 日本キャリア教育学会第 42 回研究大会発表論文集, 136-137.
- 荊木まき子・淵上克義 (2012). 学校組織内の児童・生徒支援体制における協働に関する研究動向 岡山大学大学院教育学研究科研究集録, 151, 33-42.
- 亀口憲治 (2002). 概説 コラボレーション—協働する臨床の知を求めて 現代のエスプリ, 419, 5-19.
- 文部科学省 (2016). 学校現場における業務の適正化について (報告) https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/uneishien/detail/_icsFiles/afiedfile/2016/06/13/1372315_03_1.pdf (2022 年 9 月 20)
- 矢守克也・吉川肇子・網代剛 (2005). 防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション—クロスロードへの招待 ナカニシヤ出版

※本研究は JSPS 科研費 18K02379 の助成を受けて実施した。