

# ふりかえり方法の改善について —新・貿易ゲームへの「つぶやき」の導入—

富田 和 広

## 1 はじめに

### 1-1 本研究の目的

本研究の目的は、参加型学習における参加者間の過度の感情的対立を防ぐふりかえり方法を明らかにすることである。

参加型学習は、体験のプロセスで学習者を対立状況に置くことも多く、それが学習者の現実の人間関係に良くない影響を与えてしまう可能性があるが、この点について言及している先行研究は少ない<sup>1</sup>。

参加型学習のふりかえりはアクティビティの後に実施されることが多く、アクティビティ途中の過度の感情的対立を防ぐことはできない。そこで本研究では、新・貿易ゲーム（以下、貿易ゲームと略す）<sup>2</sup>を行いながら、感情などを記録していく「つぶやき方式」を導入することで、気持ちの整理＝感情のコントロールを試みた。結論を先取りすれば、参加型のアクティビティの途中にふりかえりを実施することで、感情のコントロールを促すことができた。

### 1-2 本研究の意義

ふりかえり<sup>3</sup>は、学習や会議における気づきを促す手法として、また、災害時のストレス緩和プログラムとして用いられている。

尾原秀史は、シミュレーション教育においてディブリーフィングの教育的効果は教育工学的に証明されていると述べている（尾原 2011:767）<sup>4</sup>。和栗百恵は、大学教育におけるふりかえり支援のための研究において、感情もふりかえりの対象であると述べている（和栗 2010）。しかし、教育分野ではふりかえりにおける感情のコントロール効果についての実証研究は少ない。

災害時のストレス緩和においては、自然発生的なインフォーマル・ディブリーフィングが外傷後ストレス症状を緩和する効果が認められており（兵庫県精神保健協会こころのケアセンター 1999:7-8）、惨事ストレスケアとしてデフュージング（ディブリーフィングの簡略版）の有効性も認められている（君塚ほか 2009）。ディブリーフィングのストレス緩和効果については議論が続いており（兵庫県精神保健協会こころのケアセンター 1999）、実証の困難性も指摘されている（兵庫県精神保健協会こころのケアセンター 1999:9）。

以上のように、教育分野においては感情のコントロール効果についての言及は少なく、災害時のストレス緩和効果についての結論は出ていない。

本研究では、厳密な実証をおこなったわけではないが、教育分野におけるアクティビティ途中でのふりかえりが感情のコントロールを促すことに効果がある可能性を示唆した点で、若干の貢献ができたと考えている。

### 1-3 本論文の構成

本論文では上にあげた目的を達成するために、まずふりかえりの必要性を指摘している先行研究を

整理し、その重要性を確認した上で、ふりかえりの感情をコントロールする効果についての先行研究をまとめ、その可能性を示す。次に、ふりかえりの時期に言及した先行研究を示し、アクティビティの途中でふりかえりを実施した先行研究をあげ、その課題についてまとめる。最後に、前述の先行研究を詳細に整理した上で、実践事例での調査結果を示し、本論で提案するふりかえり方法の有効性について述べる。

## 2 先行研究と理論的枠組み

ここでは、教育分野ではふりかえりは気づきを生み出すプロセスとして位置づけられているが、感情のコントロールについての実証研究は少なく、災害救助の分野ではストレス緩和プログラムとして位置づけられているが、その効果の実証については議論が続いていることを示す。

### 2-1 教育分野などでのふりかえりの位置づけ

ふりかえりは、D. コルブの経験学習モデルやF. コルトリーヘンの教師教育学におけるALACTモデルやなどで、気づきを生み出すプロセスとして位置づけられている。

ALACTモデルでは、行為と省察（ふりかえり）が代わる代わる行われるのが、経験による学びの理想的なプロセスとされる。経験学習モデルでも、「実体験」「ふりかえりと観察」「概念化・一般化」「試験・応用」というサイクルの中に位置づけられている。そしてふりかえりでは、感情への気づきも促される<sup>5</sup>。

経験（体験）学習のサイクルを利用しているプロジェクトアドベンチャーでは、ふりかえりは体験から学ぶ上で最も大切なこととされている（プロジェクトアドベンチャー・ジャパン 2013:45）。また、シミュレーション教育を行っている看護学や日本語教育におけるピア・ラーニング、構成的グループエンカウンターなどでもふりかえりは重視されている<sup>6</sup>。

尾原は、麻酔学のシミュレーション教育においては、ディブリーフィングは最も重要な時間と考えられており、結果について自ら分析、評価、反省することによって討論に積極的に参加することが、より教育的効果があると教育工学的に証明されていると述べている（尾原2011:767）。和栗は教育分野の先行研究をまとめる中で感情もふりかえりの対象であると述べている（和栗 2010）。柳沢早紀は、貿易ゲームの途中で机の上に置いた模造紙にその時々感じたことを記入するという方式を実施し、記入された内容を分類した所、自分の感情についてのものが一番多かったと述べている（柳沢2012:24）が、それが感情のコントロールに効果があったかどうかまでは考察していない。

以上のように、教育の分野ではふりかえりにおける気づきの対象は感情にも及んでいるが、その効果についての実証研究はあまり見られない。

### 2-2 ストレス緩和プログラムとしてのふりかえり（ディブリーフィング）の重要性

ストレス緩和プログラムとしてのふりかえりは、ディブリーフィングと言われることが多い。ディブリーフィング法は、各国で災害救援者や一般被災者を対象としたプログラムとして実施されているが、有効性を巡っては賛否両論がある（兵庫県精神保健協会こころのケアセンター 1999）。

阪神・淡路大震災に関する調査の報告書では、自然発生的なインフォーマル・ディブリーフィングが、外傷後ストレス症状を緩和する効果があることが示されている（兵庫県精神保健協会こころのケアセンター 1999:7-8）。東京消防庁の調査では、惨事ストレスケアとしてデフュージング（ディブリーフィングの簡略版）の有効性は認められており、ディブリーフィングはPTSD様の反応を抑える

効果は認められなかったが一般的な健康度の改善に効果が認められたと述べられている（君塚ほか2009）。

前述の阪神・淡路大震災に関する調査報告書では、「プログラムとしてのディブリーフィング法の効果証明が困難なことの理由の一部として、対照群においてもインフォーマル・ディブリーフィングの効果が存在すること、症状としての回避が強い被災者は、不参加や受け身の参加となり効果が出にくいことなどが影響を及ぼしているものと推測された」と述べられている（兵庫県精神保健協会こころのケアセンター 1999:9）。

金丸隆太は、単回の強制的なディブリーフィングの効果への疑問を提示した上で、心理的ディブリーフィングの効果が低いのは、ファシリテーターの訓練過程にあまり配慮していないことと、ディブリーフィングを急ぎすぎるからであろうと述べている（金丸 2013:133）。

以上のように、惨事ストレスケアとしてのディブリーフィングは積極的に行われているものの、その効果の実証の難しさが指摘されている。

### 2-3 ふりかえりの時期

教育分野では、ふりかえりはアクティビティの後に実施されることがほとんどである。ストレス緩和プログラムでも、ディブリーフィングは、事件からの時間が長いほど効果は下がるとしており、ディブリーフィングの簡略版であるデフィージングは、できることなら、事件直後に行うべきであるとされている（兵庫県精神保健協会こころのケアセンター 1999:29-31）。

柳沢は、リアルな感情表現を促すことと、ゲーム中に感じたことを記録し、それをゲーム後のふりかえりで活用することを目的として、貿易ゲームのゲーム中に、参加者が模造紙に自分の気持ちや出来事を書き込み、その模造紙を基に学習者同士のふりかえりを促すという方法を提案している<sup>7</sup>（柳沢 2012）。この方法については次に詳細に紹介する<sup>8</sup>。

### 2-4 つぶやき方式

柳沢は、大学の授業においてつぶやき方式を導入した貿易ゲームを実施している<sup>9</sup>。この節では、その結果をまとめる。

手順は以下の通り。

1. ゲーム開始前に各グループに模造紙1枚と参加者にA4の紙を配布。ゲーム中に模造紙にできごとや交渉、感情などを書き込んでもらう（書き方の指定はせず、その時感じたことでも交渉の記録でも何でも良いと学習者に伝えておく）。ゲーム終了後も書く時間をとる。
2. 他のグループの模造紙を見て回り、感じたことやその国に伝えたいことなどを、コメントとして模造紙に書く（つぶやきと区別するために、コメントは丸で囲む）。
3. 自分のグループに戻り、書かれたコメントを見る。「もし、自分がこの世界全員に見てもらえるtwitter上の有名人だとしたら、何をつぶやく？」と問いかけ、A4の紙に140字以内で書き、グループ内で共有する。

授業中に実施した調査結果は以下の通りである（配布数36、回収数33、回収率91%）。



を黒のマーカーで書く。その後は、自由に記入してよいが、他の班のボードはのぞかないように伝えておく。

3. ゲーム終了後に、班ごとに所有している金額を板書する。
4. 今の気持ちを自分の班のホワイトボードに記入する (2分)。
5. ボードを表 (おもて) にしたら、他の班のホワイトボードを見に行き、そこで赤のマーカーでコメントを書く (5分)。
6. 自分の班に戻って他の班のメンバーによって書かれたコメントを読み、気づいたことを青のマーカーでホワイトボードにかく (あるいは重要だと思うコメントを青のマーカーで囲む) (5分)。
7. 自班のホワイトボード全体を見て、各自が気づいたことを班ごとにシェアし (15分)、全体に向けてプレゼンする。

アンケート調査の質問文は、「自分の気持ちが整理できたかどうか」「他者の気持ちが理解できたかどうか」「他者の自分への考えが理解できたかどうか」「つぶやき方式が有効かどうか」の四問である。

調査概要は以下の通り、二回実施した。

【第一回調査】 2017年6月25日に広島県内で開催された研修会で実施 (某独立行政法人主催。国際教育・開発教育に関心のある教職員、学生、市民を対象にしたワークショップ)。貿易ゲームは国際会議バージョン<sup>11</sup>。サンプル数は48。属性は大学生17、教員23、会社員3、その他5<sup>12</sup>。

【第二回調査】 2017年7月20日に広島県内の四年制大学の授業で実施 (国際文化系学科の2年生担当専門科目)。貿易ゲームは企業の海外進出/産業の空洞化+国際会議バージョン<sup>13</sup>。サンプル数は42。全て大学生。

参考までに、第一回調査のある班のボードを示す (図1)。コメントでは、つぶやきへの同意や追加の情報などが書かれている。

## 3-2 調査結果

### 3-2-1 第一回調査

第一回の調査の各質問における百分率分布表は表2のとおりである。

表2 百分率分布表 (第一回調査)

以下の意見についてあなたはどのように思いますか。	Q1 ゲーム中に、気持ちをホワイトボードに書くことで、気持ちの整理ができた。	Q2 ゲーム終了後、他の班のホワイトボードのつぶやきをみることで、他の人の気持ちがよく理解できた。	Q3 ゲーム終了後、他の班の人が書いたコメントをみることで、他の人の考えがよく理解できた。	Q4 貿易ゲームのふりかえりの手法として、つぶやきを利用することは有効だと思う。
強くそう思う	14.6	58.3	52.1	64.6
そう思う	33.3	41.7	43.8	33.3
どちらとも言えない	37.5	0.0	4.2	0.0
あまりそう思わない	10.4	0.0	0.0	2.1
全くそう思わない	4.2	0.0	0.0	0.0
分からない	0.0	0.0	0.0	0.0
計	100.0	100.0	100.1*	100.0

N=48

\*まるめのため総計が100%にならない。

Q1「ゲーム中に、気持ちをホワイトボードに書くことで、気持ちの整理ができた。」という意見について、肯定的な回答（「強くそう思う」と「そう思う」の合計）は47.9%、否定的な回答（「あまりそう思わない」と「全くそう思わない」の合計）は14.6%であった。Q2「ゲーム終了後、他の班のホワイトボードのつぶやきをみることで、他の人の気持ちがよく理解できた。」という意見についての肯定的回答は100.0%、Q3「ゲーム終了後、他の班の人が書いたコメントをみることで、他の人の考えがよく理解できた。」という意見についての肯定的回答は95.9%、Q4の「貿易ゲームのふりかえりの手法として、つぶやきを利用することは有効だと思う。」という意見についての肯定的回答は97.9%で、どれもほぼ肯定的意見であった。

4つの質問の相互の相関係数を求めたものが表3である。Q1と有意な相関関係にあるのはQ3（.360\*）である。Q4と有意な相関関係にあるのはQ2（.286\*\*）である。

表3 相関係数（第一回調査）

	Q1	Q2	Q3	Q4
Q1 ゲーム中に気持ちの整理	1.000			
Q2 終了後に他班のボードを見て気持ちの整理	.201	1.000		
Q3 終了後にコメントを見て他者の考えが理解	.360*	.629**	1.000	
Q4 つぶやき法は有効だ	.184	.286**	.186	1.000

\*p<.05 \*\*p<.01

### 3-2-2 第二回調査

第二回調査の各質問における百分率分布表は表4のとおりである。

表4 百分率分布表（第二回調査）

以下の意見についてあなたはどのように思いますか。	Q1 ゲーム中に、気持ちをホワイトボードに書くことで、気持ちの整理ができた。	Q2 ゲーム終了後、他の班のホワイトボードのつぶやきをみることで、他の人の気持ちがよく理解できた。	Q3 ゲーム終了後、他の班の人が書いたコメントをみることで、他の人の考えがよく理解できた。	Q4 貿易ゲームのふりかえりの手法として、つぶやきを利用することは有効だと思う。
強くそう思う	2.4	14.3	12.2	16.7
そう思う	42.9	71.4	73.2	61.9
どちらとも言えない	35.7	9.5	9.8	16.7
あまりそう思わない	9.5	4.8	4.9	4.8
全くそう思わない	9.5	0.0	0.0	0.0
分からない	0.0	0.0	0.0	0.0
計	100.0	100.0	100.1*	100.0

N=42

\*まるめのため総計が100%にならない。

Q1「ゲーム中に、気持ちをホワイトボードに書くことで、気持ちの整理ができた。」という意見について、肯定的な回答（「強くそう思う」と「そう思う」の合計）は45.3%、否定的な回答（「あまりそう思わない」と「全くそう思わない」の合計）は19.0%であった。Q2「ゲーム終了後、他の班のホワイトボードのつぶやきをみることで、他の人の気持ちがよく理解できた。」という意見につい

での肯定的回答は85.7%、Q3「ゲーム終了後、他の班の人が書いたコメントをみることで、他の人の考えがよく理解できた。」という意見についての肯定的回答は85.4%、Q4の「貿易ゲームのふりかえりの手法として、つぶやきを利用することは有効だと思う。」という意見についての肯定的回答は78.6%で、どれも肯定的意見が多かった。

4つの質問の相互の相関係数を求めたものが表5である。Q1と有意な相関関係にあるのはQ2 (.386\*)とQ4 (.499\*\*)である。Q4は、Q2 (.397\*\*)とも有意な相関関係がある。

表5 相関係数 (第二回調査)

	Q1	Q2	Q3	Q4
Q1 ゲーム中に気持ちの整理	1.000			
Q2 終了後に他班のボードを見て気持ちの整理	.386*	1.000		
Q3 終了後にコメントを見て他者の考えが理解	.221	.724**	1.000	
Q4 つぶやき法は有効だ	.499**	.397**	.352*	1.000

\*p < .05 \*\*p < .01

第二回調査のQ4を従属変数、Q1～Q3を独立変数とした重回帰分析の結果は、以下の通りである<sup>14</sup>。

表6 重回帰分析の結果

	標準変回帰係数 ( $\beta$ )	相関係数 (r)
Q1 ゲーム中に気持ちの整理	.438**	.499**
Q2 終了後に他班のボードを見て気持ちの整理	.076	.397**
Q3 終了後にコメントを見て他者の考えが理解	.199	.352*
重相関係数 (R)	.570**	

\*p < .05 \*\*p < .01

### 3-3 考察

第一回調査においては、Q1「ゲーム中に、気持ちをホワイトボードに書くことで、気持ちの整理ができた。」とQ3「ゲーム終了後、他の班の人が書いたコメントをみることで、他の人の考えがよく理解できた。」に有意な相関関係がみられた。アクティビティ途中のつぶやきが感情のコントロールに効果があれば、アクティビティ後の他者のコメントを冷静に判断できると考えられる。また、Q2「ゲーム終了後、他の班のホワイトボードのつぶやきをみることで、他の人の気持ちがよく理解できた。」とQ4の「貿易ゲームのふりかえりの手法として、つぶやきを利用することは有効だと思う。」に有意な相関関係がみられた。アクティビティ後の他者からのコメントを読むのではなく、アクティビティ途中の他者のつぶやきを知ることがふりかえりの手法として評価されていると考えられる。これらのことから、つぶやき方式が、アクティビティの最中でもアクティビティ後でも、感情のコントロールに効果的であり、アクティビティ途中のつぶやきがふりかえりの際に有効であることがわかった。

第二回調査でも、度数分布では同じ傾向が見られたが、いずれも第一回調査より肯定的回答が少な

かった。これは、ゲームのルールが同じではなく、人の移動が著しく制限されたバージョンで、班同士の交渉が少なく、つぶやきそのものも低調であったためだと考えられる。

相関関係については、第一回調査とは異なった結果がみられた。第二回調査の貿易ゲームのバージョンは人の移動が制限され、多くのプレイヤーは他の班のメンバーと話しをすることなくゲームを体験した。つまりアクティビティの途中で、第一回調査のゲームと比べて、他者の感情や考え方に触れることが極端に少なく、アクティビティ終了後に他班のホワイトボードに書かれているつぶやきを見て初めて、感情の対立を経験したのである。Q1「ゲーム中に、気持ちをホワイトボードに書くことで、気持ちの整理ができた。」とQ3「ゲーム終了後、他の班の人が書いたコメントをみることで、他の人の考えがよく理解できた。」に有意な相関関係がみられたのは、アクティビティの途中でつぶやきが、感情コントロールに効果的に作用したことを意味していると考えられる。そしてそのことが、Q1とQ4「貿易ゲームのふりかえりの手法として、つぶやきを利用することは有効だと思う。」の有意な相関関係となって現れたのではないだろうか。

そして、重回帰分析の結果に示されたように、Q2、Q3の標準偏回帰係数の値は相関係数より小さくなり有意性を持たず、Q1だけが、大きな標準偏回帰係数の値と有意性を持った。アクティビティ途中で対立状況の経験の少なさによって、ゲーム途中のつぶやきが、ふりかえり手法としての有効性との関係を際立たせたと考えられる。

## 4 おわりに

### 4-1 本研究の総括

貿易ゲームのような参加型アクティビティでは、参加者の人間関係に悪影響を及ぼすような、過度の感情的没入が生じることがある。ふりかえりに関する先行研究においては、その必要性、重要性は強調されて、感情に関するふりかえりについても言及されているものの、その効果についての実証研究は、災害時のストレス緩和に関するものが中心であった。そこで、本論文では、アクティビティの途中にホワイトボードなどにその時々の感情を記入するという「つぶやき方式」の感情コントロール効果について、バージョンの異なる貿易ゲームを2回実施し、その効果について質問紙調査を行った。その結果、ゲームの参加者から肯定的回答を得た。さらに、つぶやきへのコメントを記入し、それらをもとにふりかえりを行うという手法についても、肯定的回答を得た。

### 4-2 本研究の課題と展望

筆者はこの方式を模擬国連<sup>15</sup>のふりかえりにも導入し、ある程度の効果が認められたが、他のアクティビティでは実施していない。どのような種類のアクティビティで効果が高いかについて検討する必要がある。また、模造紙への記入、ホワイトボードへの記入のみを試したが、他の方法も検討すべきであろう。さらに、記入してもらった内容、時間、コメントの方法などについても検討の余地がある一方、タイムライン方式の併用<sup>16</sup>、ICT機器の利用など、さまざま展開も可能であると考えられる。これらは今後の課題である。

## 注

- 1) 和栗は、ふりかえりのプロセスで不快な感情が起これることについても学生に伝える必要があると述べているが(和栗 2010:93)、アクティビティ途中の感情については言及していない。学校

教育の場では、参加型学習の前に対立を解決する方法について学ぶ機会を設けることも必要である。筆者も大学において15回の授業の内、1回はそのための授業に当てているが、それだけで問題の発生を防ぐことはできていない。筆者の大学での経験では、アクティビティの途中で、学習者同士がけんかをしたり、教室を出て行ってしまったり、授業終了後に他の学生の悪口を言ったり、履修を取りやめてしまうといったことがあった。

- 2) 開発教育協会・神奈川県国際交流協会 (2009) を用いた。
- 3) リフレクション、ディブリーフィングも同じ意味で用いられている。本論文では、先行研究での用語をそのまま用いる。ディブリーフィングはデブリーフィングという表記を用いる先行研究もあるが、ここではディブリーフィングに統一する。
- 4) その実証データについては筆者は未見である。
- 5) コルトリーヘンのALACTモデル、コルプの経験学習モデルについての日本語での紹介は、それぞれ、ネットワーク編集委員会 (2013)、プロジェクトアドベンチャー・ジャパン (2013) に詳しい。
- 6) 看護学については織井 (2016)、日本語教育については池田・館岡 (2007)、構成的グループエンカウンターについては國分ほか (2004) などを参照のこと。なお、看護学ではリフレクション、構成的グループエンカウンターではシェアリングが、ふりかえりに相当する。
- 7) 柳沢はこの方式をtwitter方式と名付けている。それは、学習者が大学生でtwitterに親しみを持っている世代だったので、twitter方式と名前をつけることにより、「ゲーム中に記録する」ということと「感情を表現する」ということに抵抗をなくすことができると考えたからであると述べている (柳沢 2012:20)。本論文では、ゲーム中に感じたことや考えたことを、逐次記録していく方式を「つぶやき方式」と呼ぶことにする。
- 8) グループワークの途中にふりかえりを導入することについては、小林昭文らも言及している。具体的には、グループワークに問題が発生した場合に、教員が「質問」を各「グループに対して」投げかけることで、自分たちの在り方を「ふりかえって」、問題に気づき、よりよい行動に向かわせることができると述べている (小林ほか 2015:243-4)。小林らが取り上げているケースは、「議論をしなくなる」「雑談をする」といった問題が発生していることが分かる場合であり、問題発生後に個別に対応可能な場合であると言えよう。感情面の問題についても、それ自体を経験=学びの対象としてとらえることもできるが、ここではより大きな問題にならないように予防する方法について考察している。
- 9) 2012年11月8日に筆者の担当授業で実施。出席者36名。累積債務バージョン。このバージョンについては、開発教育協会・神奈川県国際交流協会 (2009) を参照のこと。
- 10) 自由回答欄には、「一番楽しいふり返りだった」といった記述もあった (柳沢 2012:25)。
- 11) ワークショップでは、全ての班が参加して貿易ゲームの新ルールを決めるというようにアレンジした。
- 12) 属性による回答の有意な違いはみられなかった。
- 13) 製品には渡された色鉛筆でグループ名を記入し、マーケットで生産コストが差し引かれる。ゲームの進行とともに先進国の生産コストが高くなる。移動できるのは各グループで一人だけ。
- 14) 第一回調査についても同様の重回帰分析を試みたが、有意な結果はみられなかった。
- 15) 模擬国連とは、参加者一人一人が特定の国の大使となり、実際に国連で議論された議題について模擬会議を行うディベート。様々なバージョンがある。詳細は日本模擬国連を参照のこと。
- 16) つぶやきをイベントごとに時系列に記入できるようなワークシートに記入してもらうという方法も考えられる。

## 文献

- 池田玲子・館岡洋子、2007、『ピア・ラーニング入門』、ひつじ書房。
- 尾原秀史、2011、「シミュレーション教育の現状と問題点」『日本臨床麻酔学会雑誌』31(5)、762-70。
- 織井優貴子、2016、『看護シミュレーション教育基本テキスト—設計・実践・評価のプロセス』、日経研出版。
- 開発教育協会・神奈川県国際交流協会、2009、『新・貿易ゲーム—経済のグローバル化を考える』、開発教育協会・神奈川県国際交流協会。
- 金丸隆太、2013、「被災者のデブリーフィングから考えた質的研究と量的研究の協力」『質的心理学フォーラム』5、132-5。
- 君塚聡子・加藤友啓・日高一誠・新藤貴久・高井啓安・下畑行盛・宮尾雄三・松井豊、2009、「惨事ストレスケアにおけるデブリーフィングの調査検証」『消防技術安全所報』46、東京消防庁消防技術安全所、67-78。
- 國分康孝・片野智治・大友秀人・鹿嶋真弓・國分久子・朝日朋子・岡田弘・河村茂雄、2004、『構成的グループエンカウンター事典』、図書文化社。
- 小林昭文・鈴木達哉・鈴木映司・アクティブラーニング実践プロジェクト、2015、『現場ですぐ使えるアクティブラーニング実践』、産業能率大学出版部。
- 日本模擬国連ホームページ。(http://jmun.org/ 2017年10月31日閲覧)
- ネットワーク編集委員会編、2013、『教師のリフレクション(省察)入門：先生がステップアップするための教員研修』、授業づくりネットワークNo.8 通巻316号、学事出版。
- 兵庫県精神保健協会こころのケアセンター、1999、『非常事態ストレスと災害救援者の健康状態に関する調査研究報告書—阪神・淡路大震災が兵庫県下の消防職員に及ぼした影響—』(https://web.pref.hyogo.lg.jp/kk41/documents/000038204.pdf。2017年9月25日閲覧)。
- プロジェクトアドベンチャージャパン、2013、『クラスのちからを生かす 教室で実践するプロジェクトアドベンチャー』、みくに出版。
- 柳沢早紀、2012、「参加型学習における振り返り方法について」、2012年度県立広島大学人間文化学部国際文化学科卒業論文。
- 和栗百恵、2010、「『ふりかえり』と学習—大学教育におけるふりかえり支援のために—」『国立教育政策研究所紀要』139、85-100。

**Abstract**

## **An Investigation into the Method of Reflection**

TOMITA Kazuhiro

Participatory activities such as the trade games enhance absorption in a game, adversely affects the human relationships of the students. I tried a method of writing emotions (“tweet”) on the whiteboard in the middle of the game play. The results of the survey indicate that “tweet” can control emotions.