

「教育臨床総合研究10 2011研究」

臨床・カウンセリング体験領域におけるC系G系の授業実践(7)

— 一人ひとりが活躍できる問題解決学習を活用した学級活動の一例 —

Teaching Practices of Counseling and Group Approach Program in
“Experience Area of Clinical & Counseling Psychology” (7)

— A Case Study of Classroom Activities with Problem Solving
Method Helping Every Student Takes Their Own Role —

峰 崎 貴 久* 中 川 郷 里**

Takahisa MINESAKI Misato NAKAGAWA

足 立 智 昭***

Chiaki ADACHI

要 旨

本論文は、島根大学教育学部の1000時間体験学修を構成する一領域の臨床・カウンセリング体験領域におけるC系G系で、学生がどのような力を身につけ活かしているのかを、教育実習での授業実践を主軸に報告する。その授業実践の目的は学級活動におけるファシリテーションであり、校内行事での生徒の協働・成長をより促進させることを目指した。

〔キーワード〕 C系G系 問題解決学習 学級活動 ファシリテーション

I 本論文の目的

1. 授業実践の経過

島根大学教育学部では、4年間を通して「学校教育実習」をI～VIまで行うプログラムとなっている。1年次に学校教育実習I、2年次に学校教育実習II、3年次に学校教育実習III・IV・V、そして4年次に学校教育実習VIを行う。本論文では、筆者達が3年次の学校教育実習IVで実施した学級活動の授業実践を中心に述べる。

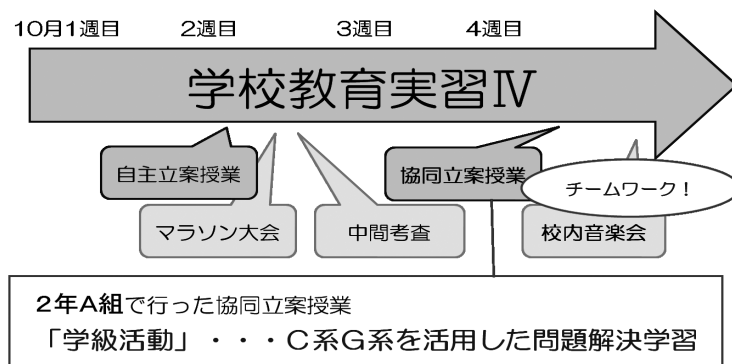
筆者達は、学校教育実習IVで平成22年10月から1ヶ月間、島根大学教育学部附属中学校2年A組を担当した。図1に示す通り、この時期はマラソン大会や、中間考査、校内音楽会といった様々な行事があり、その中で実習生による授業が行われる。今回筆者達は「校内音楽会」の行事の前に協同立案授業として、学級活動の授業をすることになった。校内音楽会にむけて、

* 島根大学教育学部学校教育課程II類 音楽教育専攻

** 島根大学教育学部学校教育課程II類 健康・スポーツ教育専攻

*** 島根大学教育学部附属教育支援センター

より良いチームワークを作ることができるよう、手助けをしたいと考えた結果、筆者が大学のC系G系（カウンセリングとグループアプローチ）で学んだ、「問題解決学習」が適していると判断し、授業題材として扱うことにした。



2. 担当クラスの雰囲気及び現状

筆者達は、2年A組に春の教育実習Ⅲと秋の教育実習Ⅳで2度、時期を変えて関わる事ができた。春の教育実習の際のこのクラスの印象は、「授業に対してまじめであり、他のクラスと比較して、おとなしい」というものであった。実習担当の教員も同様の印象を語っていた。生徒達は、クラス替えがあってもなくあったこともあり、他者とどのように接してよいか様子を見ている。その様子見の空気がある中で、若干名の生徒が急に騒いだ際に、周囲の多くの生徒は引き気味の視線を送っていた。このような背景から、上記のような印象をもつに至った。

数か月後、秋に再度訪れた時には、クラスの雰囲気が少し変わったように感じた。これまで、騒いでいた生徒本人が自身をコントロールできるようになりつつあり、突発的な騒ぎは減少した。また、その生徒が騒いだ場合にも、以前ほどクラスの雰囲気を乱すような突発的なものではなく、周囲の生徒が騒ぎの意味を理解し受け入れることができている様子であった。しかし、春に感じた「このクラスの生徒達はまじめであるが、自己主張ができるが生徒が他のクラスより多くない」という点については、秋にも同様な印象を持った。その印象を強くしたのは「校内音楽会」の練習時のことである。例えば、練習時にリーダーシップをとろうとする生徒は、普段の授業中の発言も多く、比較的自己主張をすることができる生徒である。しかし、一旦その生徒がリーダーシップをとると、他の生徒は「委任状態」となり、クラス内での役割の流動性が失われた。役割の流動性の消失は役割の確立に繋がるわけではない。つまり、リーダーシップとフォロアーシップが合意をもって形成しているわけではないので、一部のリーダーシップが全体のまとまりに寄与していない。

換言すれば、リーダーシップを意欲的にとろうとする生徒が、フォロアーシップを十分に得られないために、クラスをまとめあげるまでには至っていないということである。具体的には、リーダーが鼓舞しても練習意欲を示さない生徒や、リーダーの進め方に対して批判的な助言を示す生徒がいるため、クラス全体がまとまりきらず団結しきれないという場面が何度かあった。

3. 学校行事を通して培ってほしい力

学習指導要領を参照すると、学校行事のねらいは「学校生活に秩序と変化を与え、集団への所属感を深め、学校生活の充実と発展に資する体験的な活動を行うこと(教育用語辞典)」とされている。このことから、学校行事には学校生活を構成するクラスの形成においても、重要な役割があると考えられることができる。

筆者達が実施する学級活動の後には「校内音楽会」が控えていた。クラスごとに合唱を行い、その練習成果を競い合う。このクラスは仲が良く、まじめに取り組む生徒も多いが、自己主張をする生徒が少ない。そのため、練習を取り仕切ったり、自分の考えをぶつけたりすることが難しかった。

しかし、普段経験しない困難な場面に直面し乗り切ろうと努力していく過程で、生徒は成長していくのではないかと筆者達は考える。練習を取り仕切ることができないのなら、どのようにすればうまく取り仕切ることができるのか考えることによって、リーダーシップのとりかたを身につけることに繋がるであろう。また、自分の考えをどのようにぶつければ、お互いに有益な理解をすることができるのかを試行錯誤することによって、生産的な自己主張ができるようになっていくであろう。このように考えれば、2年A組にとって「校内音楽会」はクラス全体の成長にも、生徒個人の成長にも重要な役割をもっているのである。

しかし、その重要な役割がある学校行事は、ややもすると形式化・形骸化しやすいともいわれている。したがって、行事のねらいを明確にし、日常の学習活動との関係を図り、児童・生徒の自発的活動を生かすなどの工夫をすることが望まれる(教育用語辞典)。そのような工夫を行うことは教師やそれに準ずるファシリテーターの役目であると考えられる。例えば、今回の「校内音楽会」を例にとると、リーダーが決まらないからといって教師が不適切な方法で勝手にリーダーを選び、それが上手くいかなかった場合、クラスの雰囲気を悪くし、生徒の孤立を招く場合もある。また、音楽会での良い結果のみを追求し、教師が必要以上に介入してしまうと、生徒の自発的活動を阻害してしまう恐れもある。そのような場面を作らないためにこそ、教師の状況に応じた適切なファシリテーションが必要であるといえよう。

4. 学級活動の目的

秋の時点でのこのクラスの特徴をまとめると、「発言者が偏っている」「リーダー格がない」「比較的小となしい」といえるのではないだろうか。故に筆者達は「校内音楽会」でクラス合唱を作っていく過程で、図2に示す通り、「自己表現力」「団結力」「リーダーシップ」を身につけてほしいと考えた。

〇クラス合唱を作っていく過程をとおして

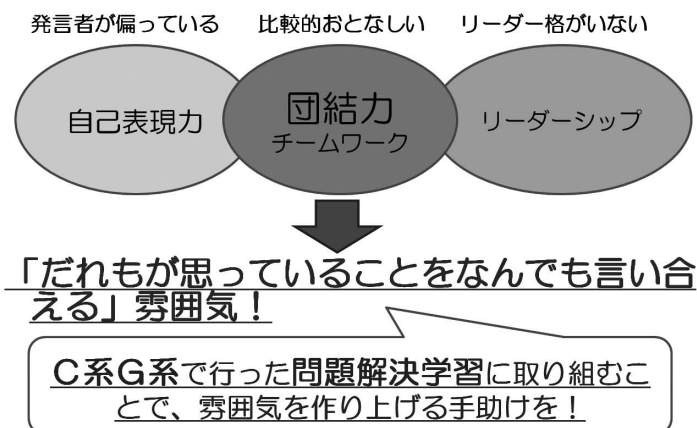


図 2

良い音楽を作るためには、個々が自己表現をもち、それを考え合い、みんなで音楽を作っていくことがとても大事である。そのためには、誰もが思ったことを何でもいいあえるような雰囲気がクラスにあることが望ましい。このような雰囲気は「ひとりでは解決できないことをみんなで協力してやり遂げるような活動」を体験することで、少しずつ作り上げられていくものである。今回、教育実習で筆者達に与えられた時間を使って、「一人ひとりが自分の役割行動をとることによって、みんなで協力しあえるような活動」を提供し、「だれもが思っていることをなんでも言い合える雰囲気作り」のきっかけとしたいと考えた。

具体的にはリーダーシップ・フォロアーシップのとりかたを模擬的に体験させ、効果的な協働のありかたを学び、意識的に協力しあう活動をすることで、凝集性との高い集団を作ることが目的とした。

そのような目的を達成するにはどのような活動が良いか、私たちの体験を振り返ってみた結果、「C系G系」で体験した「問題解決学習」が特にふさわしいと思い、取り組んでみることにした。

II C系G系・問題解決学習とは？

筆者達が実践した授業内容を説明する前に、臨床・カウンセリング体験領域で体験した、「C系G系」の「問題解決学習」がどのようなものかを説明する。

1. C系G系の活動内容

表1 C系・G系の概要

通称名	正式な講義名	内容	講義で得られる力
C系	生徒指導・進路指導・保護者支援の臨床技術	個人に対する相談（Counseling系）を行う上で必要となる知識・技能の習得を目指す体験実習	①自己理解の深化 ②コミュニケーションの向上 ③自己課題の把握
G系	子ども理解・学級集団形成の技術	まとまりのある学級集団作りなど、集団に対する支援（Group approach系）を行う上で必要となる知識・技能の習得を目指す体験実習	①協力・協働性の醸成 ②共感・想像力の活性 ③問題解決力・学級経営の習得

臨床・カウンセリング体験領域では2年前期の2つのコア授業科目『生徒指導論・進路指導論』『臨床教育相談論』（計60時間）において認知学習した「臨床カウンセリング」に関する基礎知識をベースにして、実際に自分で考え、実践するための「体験の場」として『C系・G系』の体験学習（計40時間）に繋げている（平成21年度学生フォーラム冊子:臨床・カウンセリング体験領域における評価法）。

表1に示した通り、C（カウンセリング）系は個人に対する相談を行う上で必要となる知識・技能の習得を目指す体験学習である（図3）。具体的には以下の3つの力を身につけることを目的とする。心理テストや描画などを体験することで、自分の性格や特徴等について理解を深める（①自己理解の深化）。ロールプレイ体験などから自身のコミュニケーションのあり方を見直し、より良いコミュニケーションができるように検討する（②コミュニケーション能力の向上）。体験をもとに自己を振り返ることで今後の課題を発見する（③自己課題の把握）。

G（グループアプローチ）系は他者とのコミュニケーションが中心であり、学級づくり、集団支援の上で必要な知識・技能の習得を目指す体験学習である（図4）。具体的には以下の3つの力を身につけることを目的とする。小集団におけるエクササイズの中で他者の意見を受容しながら、自分の意見を主張できるようになり、凝集性の高い集団のありかた、つくりかたを経験する（①協力・協働性の醸成）。集団メンバーの言動・行動の変化を察知し、その背景にある感情を想像し他者の気持ちを理解する（②共感・想像力の活性）。学級集団づくりに役立つエクササイズのバリエーションを知り、その有用な進め方、必要な介入、フォローを行うことのできる力を養う（③問題解決力・学級経営の習得）。

以上の目的を達成すべく、現在、C系・G系は、表2のようなプログラムで構成されている。筆者達が今回実践した「問題解決学習」は表2：G系の5回目目体験したものである。



図 3



図 4

表 2 臨床・カウンセリング体験領域実習内容一例 (C・G系)

C系		G系	
回	講 義 題 目	回	講 義 題 目
1	オリエンテーション	1	オリエンテーション
2	自分とのコミュニケーション (心身・身心相関)	2	偏愛マップ
3	コミュニケーション技術 1 自分の聴き方の持ち味	3	印象ゲーム
4	コミュニケーション技術 2 ブチどん話とリソース	4	10ウィッシュユリスト
5	コミュニケーション技術 3 リフレイミング	5	問題解決学習 バンガロー事件
6	絵を味わおう 水のある風景	6	プレスト 何故学校に来れているのか
7	子ども理解 実際の教育現場から	7	コンセンサス学習 1 サバイバル
8	怒りのマネジメント 1 自分自身の怒り	8	コンセンサス学習 2 わらじ物語
9	怒りのマネジメント 2 ロールプレイ	9	プレイ・シアター
10	全体振り返り	10	全体振り返り

2. 問題解決学習の定義

問題解決学習とは、問題を解決していく過程を通して「リーダーシップ・フォロアーシップ・チームワーク・役割分担・協働性」などを学ぶ学習である (図 5)。

この学習法は、教師が課題を提示し、子どもが理解するという学習法ではなく、子どもの問題把握と解決へ向けての、思考を中心に据えた学習法である (J.デューイの反省的思考より) この学習法を行う上で留意しなければならない点がある。この学習は子ども達の自主性、自主的な学びに重点をおいているため、学習が教師の想定した方向に向かうとは限らないので、柔軟なファシリテーションが必要となる。また、問題解決学習は活動後の振り返りが非常に重要であり、この振り返りをもって、体験した内容を知識や技能に定着させていくのである。

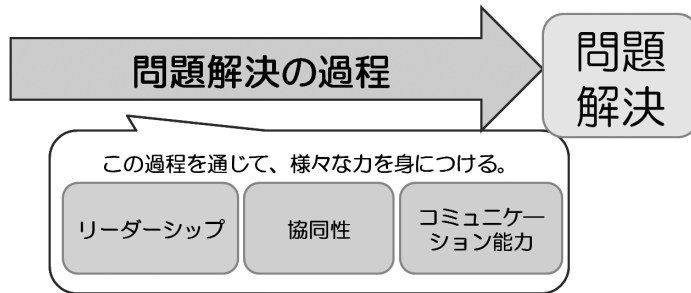


図 5

Ⅲ 授業実践

1. 今回の授業でのねらい

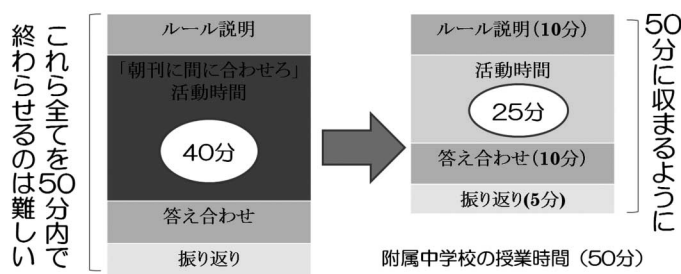
今回の活動にあたって、クラス内で「なんでも言い合えるような雰囲気」をつくりたいと考えた。そのため、今回行う問題解決学習では、前述した通り、リーダーシップ・フォロアーシップのとりかたを模擬的に体験させ、効果的な協働のありかたを学び、意識的に協力しあう活動を行うことで、凝集性の高い集団を作ることをねらいとした。

2. ねらいにあった活動の種類

このようなねらいに即した教材の中には、カードを用いた活動があり、「平和中学校」（「職場の人間関係づくりトレーニング所載」）「バスは待ってくれない」（「Creative Human Relations Vol.Ⅲ」所載）「朝刊に間に合わせろ」（『復刻版 クリエイティブO.D.Vol.V』所載）などがある。今回はその中から「朝刊に間に合わせろ」を教材として扱うことにした。

3. 授業で扱う際の問題点

問題解決学習では、活動後の振り返りを行うことが重要であり、その時間をしっかり確保することが必要である。しかし、図 6 に示す通り、附属中学校の授業時間 50 分であり、「朝刊に間に合わせろ」を行い、振り返りをしっかりと行うためには時間が足りなかった。



活動時間を短縮し、かつ、問題解決学習の本質を見失わないような授業ができるような工夫！

図 6

この時間的制約を解消し、なおかつ問題解決学習としての本質を見失わない活動にするために、授業にあわせた改作を行った。筆者達が実際にどのように工夫し、改作したのかをわかりやすくするために、原典である、「朝刊に間に合わせろ」について説明する。

4. 原典の内容

「朝刊に間に合わせろ」は、以下のようなストーリー設定がされてある。

『あなた方は、アメリカのスポーツタイム新聞者の記者です。今週の土曜日に、日本のプロ野球チームとニューヨーク「カナワーズ」の親善試合が行われます。日本のプロ野球チームのメンバーを、明日の朝刊に発表しろと編集長のムッチャマンが言っていますが、情報処理の不手際のため、チーム名の「カッテクルーズ」と、監督、コーチを含めて11名が来るということしか分かっていません。各記者が、必死になって集めた情報が、手元にある情報カードです。ムッチャマンは、明日の朝刊に間に合わせるために40分以内にメンバー表を作るように命令しています。』

この「朝刊に間に合わせろ」は、40分以内に、情報が書かれている26枚のカードからメンバーの氏名とそれぞれのポジションを決定していく活動であり、各グループ、5・6人で取り組む。

- ①各グループに26枚の情報カードを配布する。この情報カードには、メンバーの氏名とそれぞれのポジションを決定する上での重要なことが書かれてある。
- ②この情報カードをグループ内で均等になるよう裏返しで配布をする。
- ③一人ずつに与えられた情報カードは、グループ内のメンバーに口頭で伝えることはできるが、他のメンバーに見せたり、情報が皆に見えるように黒板や模造紙に書き写すことはできない。
- ④グループに一枚ずつ、白紙のA3サイズの紙が配布されるので、そこに必要な情報を記入していくことはできる。
- ⑤グループ内で協力しなければ、この課題の解答を導くことができないようになっている。ポジションを決めるまでの制限時間は40分である。

IV 授業の工夫

活動時間を短縮し、かつ、問題解決学習の本質を見失わないためには、①活動を始める前にルールがしっかり理解できており、②活動が楽しそうで興味を持てる内容であり、③振り返りの時間がしっかりと確保できていることなどが重要であると考えた。これらに留意しつつ、様々な工夫を行った。

1. 教材の導入部分の設定変更

この教材はストーリーを理解するのに時間がかかる。これは、今回掲げた問題解決学習のねらいには直接関係ないと思ったため、導入部分での上記のストーリー設定を省略した。その結果、教材名を「朝刊に間に合わせろ」から「野球チームのメンバー表を作ろう！」に変更し、活動内容がすぐにわかるようにした。

野球チームのメンバー表を作ろう！
～ルール説明～

班ごとにカードを26枚配布する。

配られたカードを班のメンバーで均等に分ける。

※その際、カードは見えないようにして配る。

カードに書いてある情報をもとに、グループで話し合いながら、野球のメンバー表を作成する。

※その際、他の人が持っているカードを見ることはできず、情報は口頭で伝えることとする。

2. 制限時間の変更

「朝刊に間に合わせろ」の制限時間である40分はこのクラスの生徒が積極的に活動に取り組んだ際には少し長いのではないかと予想された。制限時間が短い方が、生徒がより集中して活動に取り組めると考えたため、制限時間を20分以内に変更することにした。

3. ワークシートの変更

図7で示す通り、左のワークシートは外野のなかにショートやセカンドがあるなど、配置が少し不適切である。活動の際、生徒に無用な疑問、混乱を生じさせないために、ポジションの位置をよりわかりやすく作り換えた。

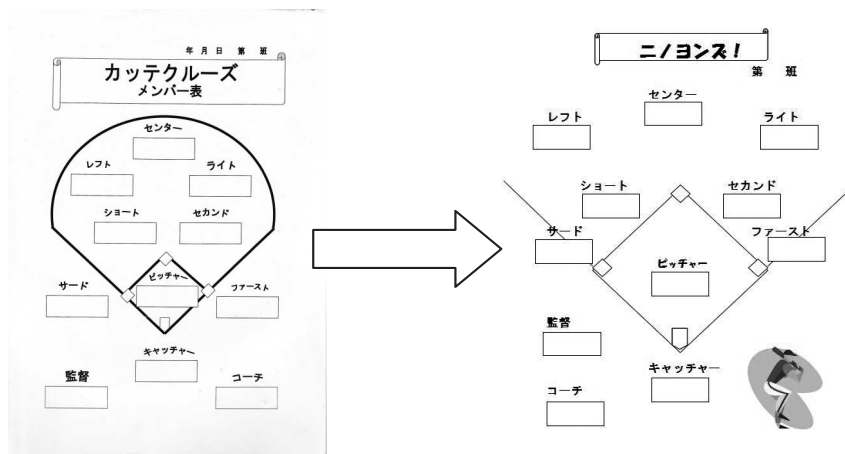


図7

4. ルール説明時の工夫

生徒がより早く確実にルールを理解し、活動に入ることができるように「野球チームのメンバー表を作ろう」のルール説明をする際に、4枚のカードを使い、練習問題をさせた。

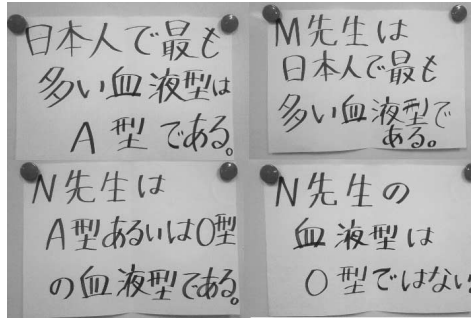


図 8

図 8 で示したように、カードにはM先生とN先生の血液型がわかる情報が含まれている。4人の生徒に出てきてもらい、1人一枚ずつカードを配った。そのカードを他の人にみせないように配布し、読み上げさせた。すべてのカードを読み上げさせたあと、M先生、N先生の血液型を考え、答えさせた。

5. カードの変更, 再作成

図 9 の「朝刊に間に合わせろ」で扱われている選手の名前は、「エナツ」「カワカミ」「ヤザワ」といった、生徒が知らない選手が多い。生徒にとってより身近な活動になるよう、「ダルビッシュ」「イチロー」といった現在活躍している選手に名前を変更し、カードを再作成した。

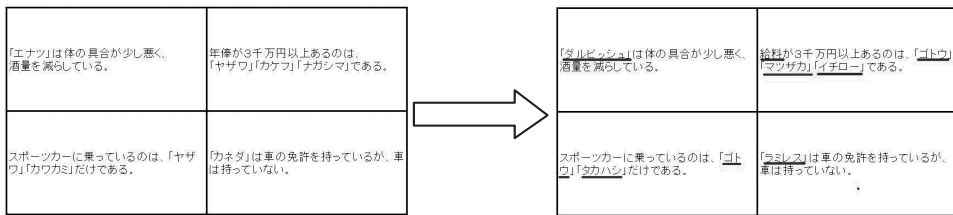


図 9

6. 振り返りの重要性

活動をただ終わらせてしまうのではなく、活動についてそれぞれ自分でふりかえることが重要である。この振り返りを通してファシリテーターは授業の目的を生徒に再度認識してもらい、体験した内容がどのようなものであったかを、言語化させることによって、定着をはかる必要がある。そのため、ふりかえりは「楽しかった」といった感想だけでなく、自分の活動を捉えなおせるようにすべきである。

図10に示す通り、今回は、「活動の中での自分の役割」や「班の雰囲気や他の人の活動の様子」について振り返

「野球チームのメンバー表を作ろう！」
→振り返りシート→

年 組 番 ()

1. 活動の中での自分の役割はどうでしたか？
2. 班の雰囲気や他の人の活動の様子はどうでしたか？
3. 今日の活動の感想を自由に書いてください。

図10

ることで、授業の目的である、リーダーシップ、フォロアーシップのとりかたや協働の在り方について自己探求の時間とした。

V 結果・考察

図11は筆者達が行った授業が実際、どのような授業展開になったのかを図式化したものである。この流れに沿って授業時に生徒の様子はどうであったのかを具体的に述べ、考察する。

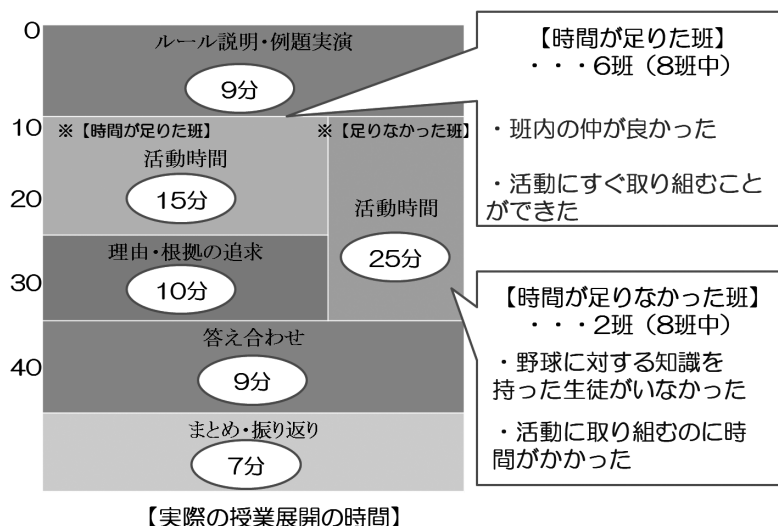


図11

1. ルール説明・例題実演時の様子

この授業を行った時点で既に1カ月、このクラスに関わっていたこともあってか、生徒は今から実習生が何を行うのか、興味をもっているようであった。ルール説明時にも真剣に聴いている様子であった。また、図8で示した練習問題を行う際にも、4人の生徒が自主的にデモンストレーション役を引き受けてくれたため、効果的に練習問題をすることができた。その後、授業中、活動のルールに対する質問がほとんどなかったことから、多くの生徒がルールを理解することができたのではないと思われる。これは、①無用な混乱を生じさせないように、ワークシートを作り換えたことや②活動前に、ルールをより確実に理解するために、練習問題をしたこと、などの工夫の効果であると考えられる。

2. 問題演習（活動時間・理由根拠の追求）

多くの生徒が積極的に活動に取り組み、8班中6班が20分以内に問題を終えることができた。中には12分で全問正解する班もあった。また、その班は情報整理のために用意したA3の模造紙をまったく使うことなく、口頭だけで話し合いを進めていた。私たちの想定以上に早く終わった班があったのは、①その班が男女内のコミュニケーションが既に形成されており、②活動に入る際に周りの様子を伺う時間がほぼなかったことや③ストーリーを省略し制限時間を20分に短縮したこと、などが理由として推察される。このことは生徒の感想に「班同士で積極的に

関わることができた」、「みんなで協力して、1番早く正解することができた」といった意見があったことから考えることができる。

しかし、あとの2班は20分以内に終わることができなかった。「野球のルール・ポジションがわからなかった」、「あまり話し合いに参加することができなかった」といった意見があったことから、①班の中に野球に対する知識（特に内野・外野関連）を持っている生徒がいなかったことや②活動の最初に話し合いが積極的にすすまなかったこと、などが理由として推察される。また、班によって問題を解決するのに要した時間が違ったため、解決した班の活動意欲を継続させるのに苦労を要した。しかし、「なぜこの答えになったのかみんなの前で発表できるように理由を班で考えてみて」というようなファシリテーションを行うことによって、意欲を継続させることができた。これは、①予想される状況を想定し、模擬授業を行い、②授業がうまく進むように、教具など様々な準備をしたことの成果であると考えられる。

3. 答え合わせ

答え合わせは班ごとに発表する形で行った。実習生の介入により、生徒は問題演習後も活動意欲を持続し、理由・根拠の追求に取り組んだため、答え合わせは、単にポジションを埋めるのではなく、何故その答えになったのか、根拠を含めた答え合わせを行うことができた。また、時間が足りず、発表ができない班を他の班がサポートする様子もあり、クラス内での協力を垣間見ることができた。

4. まとめ・ふりかえり

授業をおよそ想定した時間配分通りに進めることができたので、「まとめ・振り返り」に十分な時間を割くことができた。まとめでは今回の問題演習時に実習生が感じたこと、再度振り返ってほしいことを中心に生徒にフィードバックした。

前述したように、情報整理のために用意したA3の模造紙の使い方には班ごとに様々な違いがあった。

①メンバーの名前だけを先に書き出し、それに情報を付けたしていく班、②あらゆる情報を表にして書き出す班、③消去法でポジションを決めていく班、④紙を全く使わず、口頭だけで情報を整理する班、など方法は様々であった。これは、多くの班が活動に積極的であり、より効率的に問題を解決しようと取り組んだ姿勢の表れではないかと推察する。

このように、班ごとに協働の仕方に工夫があり、協力しようと取り組んでいた姿勢を称賛するとともに、自分自身がしっかり班の中で活躍することができたかを振り返るように促した。

5. 授業を通しての考察

振り返りには「知的なゲームで楽しかった」、「普段、こんなに頭を使ってやることが少ないので楽しかった」という感想があった。以上のことから、「活動そのものが楽しそうで興味ある内容であること」という体験学習の必須条件は達成できたようである。

今回の授業の目的である、「なんでも言い合える雰囲気」（凝集性の高い集団）をつくるきっかけとしてはどうであったか。実際につくることができたかどうかは、明言はできないが、生

徒の感想から「みんな積極的に話し合いに入っていて、なごやかだった」、「チームワークを深めることができた」、「模造紙に書くことが多く、書記として頑張った」などといった記述がみられたことや、その後の音楽会練習時において、自発的な練習や練習意欲の少ない生徒に声かけを行っている場面がみられたことから、この授業の目的は少なからず達成できたであろう。

VI 授業の反省と課題

1. 野球のポジションについての説明不足

野球について詳しい生徒がいなかったため、活動に取り組みにくい班もあった。このことは「野球のポジションがわからなかった」といった感想があったことから考えられる。野球に対する知識を持っていることも、この問題解決学習で活躍するための1つの要素であるため、全員に説明する必要はないかもしれないが、そのような班があることも考慮して、机間支援などで対応できるようにするべきであった。

2. 演習に取り組みにくそうな班・生徒に対しての支援の仕方

生徒の感想に「話し合いにうまく参加することができなかった」といった意見があった。

グループ内での活動に積極的でない班・生徒に対して、生徒がリーダーシップ（役割）をとれるようにフォローをする、積極的に活動ができるよう声かけをするなどの介入方法をさらに磨くべきであった。課題としては、人権意識を持ち、生徒1人ひとりがどのような状況に置かれているのかを理解・共感し、その生徒の立場を考えた上で、支援をできるように感覚を養っていききたい。

3. 授業後のクラスの様子と今後の課題

前述した音楽会練習の際の変化の場面の他に、直前になっても練習意欲を示さない（あるいは示すことのできない）生徒達に、意欲十分な生徒（仮にB）が「もっと声だせよ！」とキレ気味に喚起する場面があった。Bにとってそれは懸命な自己主張であったのだが、それが反感を買い、少しクラスの雰囲気が悪くなったようにみえた。筆頭筆者（峰崎）はその際、「Bの言い方は確かにちょっと乱暴だけど、Bの怒りも、もっともだよ。校内音楽会まであと少しだし、みんなで頑張ろう！」といった介入を行った。

本来ならば、上述したような場面が幾度かあり、その場面に応じて必要な支援（行わないことも支援の一つ）を行うことがファシリテーターの重要な役目であると考えられる。しかし、教育実習の終了とともに生徒に関わる機会がなくなってしまったため、この活動を通して、生徒がどのように変化していったのかを長期的な視点でみることができなかった。1回の活動が生徒に大きな変化をもたらすわけではないが故に、今後筆者達が教師として長期的に学級経営をする際には、活動後の生徒の様子をしっかりと見ていきたい。また、同時に介入のしすぎにも注意を払いたい。ファシリテーターによる必要以上の介入はリーダーの役割を阻害し、生徒の自主性を奪ってしまう恐れがある。今回の「校内音楽会」において筆頭筆者（峰崎）は少し介入しすぎたのではないかと反省している。生徒の成長をフォローできるような支援のあり方を身につけていきたい。

謝辞：島根大学教育学部附属中学校後藤幸広教諭には教育実習及び本論文の執筆にあたって多大なご支援を賜り，誠に感謝申し上げます。

【参考及び引用文献】

- 1) 星野欣生 (2003) 『人間関係づくりトレーニング』 金子書房
- 2) 星野欣生 (2007) 『職場の人間関係づくりトレーニング』 金子書房
- 3) 國分康孝 監修 (1997) 『エンカウンターで学級が変わる ②』 図書文化社
- 4) 國分康孝 監修 (1999) 『エンカウンターで学級が変わる ③』 図書文化社
- 5) 國分康孝, 片野智治 (2001) 『構成的グループ・エンカウンターの原理と進め方』 誠信書房
- 6) 島根大学教育学部編 (2009) 『平成20年度学生フォーラム：臨床・カウンセリング体験領域における評価法』 エッグ社
- 7) 島根大学教育学部附属教育支援センター編 (2007) 『臨床カウンセリング体験領域 Counseling&Group Approach』 明和印刷
- 8) 津村俊充, 星野欣生 (1996) 『Creative Human Relations Vol.Ⅲ』 プレスタタイム社
- 9) 山崎英則, 片上宗二編 (2003) 『教育用語辞典』 ミネルヴァ書房
- 10) 柳原 光 (2003) 『復刻版 クリエイティブO.D.Vol.V』 プレスタタイム社