

実践報告

平成 28 年度教員免許状更新講習実践報告^(注1) — 選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」 —

A practice report of Teaching License Renewal Lecture in 2016 — Special Activities and recreation games —

福島 邦男 Kunio Fukushima 鈴木 宏 Hiroshi Suzuki

Abstract

The purpose of this paper is to consider improving the "Recreation Games as Special Activities" for teacher's certificate renewal lecture (*kyouinnmenkyo-koushinkoushu*). The authors held a lecture of special activities (*tokubetsu-katsudou*) and recreation. After the lecture, we have conducted a practical part of the initiative games. After 112 participants experienced the actual initiative games, most of them gave a positive evaluation. From the answers of the participants, it became clear that both of the "difficult game" and "the game easy to prepare" were required. And, as a demand of the participants, it is a high need for a game that all members of the group tackle has been found.

キーワード：教員免許、更新講習、特別活動、レクリエーションゲーム

Key words : teaching license, special activities, recreation games, initiative games

I はじめに

武蔵丘短期大学（以下「本学」とする）では、教員免許更新講習を実施してきている。本稿は本学で実施した平成 28 年度（以下「今年度」とする）教員免許更新講習の中から、選択科目として実施した「特別活動としてのレクリエーションゲーム」^(注2)について報告する。この講習は、学習指導要領に示されている特別活動の『望ましい集団活動』を中心にすすめた。特に学級活動の場面において、児童生徒に対して集団や社会の一員としての個人について考えさせるための教材として、イニシアティブゲームや PA 系ゲームと呼ばれている、課題解決ゲーム（以降、これらの総称として、ゲームとする）を取り上げた。

筆者らが平成 23 年度の教員免許更新講習で講習参加教員の要望を把握した結果では「現場で使えるような内容を期待する」（安藤・福島：2012, p.90）、「現場で活用したい」（同）旨の意見が寄せられたことから、平成 24 年度以降の講習で取りあげたゲームは、学校現場に於いて実施可能な内容であることを前提として計画している。さらに、実技講習として実際に体験することを通して、日常の教育実践で

も実施可能な方法を検討することをねらいとして講習を展開した。

本報告では、講習内容を分析するとともに、今年度の受講教員（以降、受講者とする）への受講後の調査、および自由記述から、今後の実施について講習内容を検討することを目的とした。

II 「特別活動としての レクリエーションゲーム」講習

1. 日程

今年度の教員免許更新講習「特別活動としてのレクリエーションゲーム」（以下、本講習）は、平成 28 年 8 月 8 日（月）に、本学 1303 及び 1304 教室において、90 分×4 コマ展開で開講した。

主な内容として、1 コマ目は講義を中心とした内容で展開し、2 コマ目以降は実習を中心とした内容で展開した。実習においては、2 コマ目で多くの受講者同士が交流できることを念頭に置いた個人参加型のゲームを取り上げ、3、4 コマ目では集団による課題解決を中心としたチームビルディング的な集団参加型ゲームを取り上げた。なお、本講習の性質上、講習の区切りは 90 分にこだわらず、活動やゲーム

の区切りに休憩をとった。また各回4コマ目の後半は本講習のふりかえりの時間とした。

本講習の概要を表1に、本講習の日程の詳細を表2-1と表2-2に示す。

本講習は、平成23年度以降の実践を踏まえ、前年度までと同じ時間での進行とした。幸い、前年度までの日程と、ほとんど同様の展開で実施することができた。

2. ゲームの内容

本講習で紹介したゲームとは、レクリエーションゲームや、PA系ゲーム⁷⁾またはイニシアティブゲームと呼ばれる課題解決ゲームであった。ここでは総称として「ゲーム」とした。なお、各ゲームの実施内容は昨年度までとほとんど同様に実施した。詳細は武蔵丘短期大学紀要第20巻³⁾を参照されたい。

1) 導入時のアイスブレイキング(表2-1,※1)

講義に入る前に、受講者の緊張をほぐすことを目的として以下の内容で実施した。

各活動の内容は平成24年度以降、同様のものを実施し、時間配分も同様としたが、本講習では次の③にある自己紹介も実施した。

- ① 指たたきから拍手へ
- ② 両腕の挙上と手首まわし
- ③ 隣の席の受講者と自己紹介・ハイタッチ
- ④ 頭上での時計回りと胸の前の反対回り
- ⑤ 人差し指を突き合わせて指紋観察

表1 本講習の概要

講習	教員免許更新講習選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」
講習日時	平成28年8月8日
参加者数	112名 小学校教員 31名 中学校教員 27名 高等学校教員 49名 特別支援学校教員 5名
講習内容	平成20年3月告示(小中のみ、高校は平成21年3月告示)による学習指導要領改訂に伴う特別活動の趣旨について講義するとともに、レクリエーションゲームならびにイニシアティブゲームを体験する。

表2-1 本講習の日程(午前)

時刻	内容
09:20	レクリエーション講義と導入としてのアイスブレイキング※1 ・指たたきから拍手へ ・両腕の挙上と手首回し ・頭上の時計回りと胸の前の反対回り ・人差し指を突き合わせて指紋観察 講師(第一著者)の自己紹介クイズ※2 ・望ましい集団活動として、クイズ形式で、2名以上で相談して答えを出す
09:45	特別活動講義 特別活動改訂の要旨について ゲームの実際について講義
10:25	小休止
10:30	個人参加型のゲーム 一斉指導によるゲーム※3 ・命令ゲーム「だるまさんゲーム」 ・あとだしジャンケン
10:50	・ぐーばー
10:50	休憩、1303教室に移動
11:00	二人組のゲーム※4 ・挨拶と握手 ・肩に手をおきストレッチ ・ミラーストレッチ
11:20	・間違い探し ・あいこジャンケン
11:30	指キャッチ
11:35	・休憩
11:45	鬼ごっこ※5 ・ペア鬼ごっこ ・ペアペア鬼ごっこ
12:05	数合わせゲーム※6 ・手たたきドン 集合ゲーム※7 ・無言でウィンクで集合
12:25	再度、数合わせゲーム(午後のグループ数で集合) 無言で握手で集合し、午後のグループ確定の後、自己紹介
12:30	昼食休憩 食堂にて会食
13:20	・休憩の後、1303教室へ移動

表 2-2 本講習の日程 (午後)

時刻	内容
13:20	集団参加型のゲーム グループのアイスブレイキング ※8 ・ 自己紹介 ・ フープリレー ・ フープ知恵の輪 ・ ヘリウムフープ ・ 人間知恵の輪 (ヒューマンチェーン)
13:55	アイスブレイキングのふりかえり
14:05 14:15	イニシアティブゲーム解説 8種のゲームを体験 ※9 ・ 日本列島 ・ エレクトリックフェンス ・ 危険物処理班 ・ 魔法の絨毯 ・ パイプライン ・ クモの巣 ・ バケツボール ・ ブラインドスクエア ※10 それぞれのゲームブースを 10 分間実習 (概ね 3 種目毎に小休止をとった)
15:40	休憩 1304 教室へ移動
15:50	各ゲームのまとめ ・ ふりかえりの重要性 教員免許更新講習試験
16:30	本講習終了

例年同様、上記のゲームでは多くの混乱と笑顔が見られたが、③の自己紹介とハイタッチにより、より多くの笑いが起こった。このことから、講習の導入として、例年以上に良い方式であったと考えられた。

2) 講師の自己紹介クイズ (表 2-1,※2)

第一著者の自己紹介を、クイズ形式で実施する、ゲーム的要素の高い自己紹介を実施した。今年度も、学習指導要領に示される特別活動の望ましい集団活動についての講義への導入として、受講者 2 名以上で意見を出し合って解答する形をとった。このことは、相互の交流を図るとともに、場の雰囲気と和ませることを目的として有効と考えられたことから、定着させているのであるが、1) で新規に導入した③自己紹介・ハイタッチにより、交流がさらに促されたものと推察された。

3) 個人参加型のゲーム (表 2-1,※3)

受講者間の交流を図ることを主眼として、講師一名が受講者全員に対して一斉指導で指示を出す形式のゲームを紹介した。

紹介したゲームは昨年度までと同様であった。

- ① 命令ゲーム (だるまさんゲーム)
- ② あとだしジャンケン
- ③ ぐーぱー体操 (別名ぐーぱー)

4) 二人組のゲーム (表 2-1,※4)

例年、講義の後の実技であることから、再度アイスブレイキングを実施する目的で、各種のゲームを実施している。

はじめに、二人一組のペアとなつて行うゲームを取り上げた。ここでは、他者との関係性や、他者への気づきを重視した内容とし、ペアをゲーム毎に変更することで、ペアが固定化することを避けるとともに、より多くの受講者とペアを作れるように配慮することを事前に説明し、実施した。

- ① 挨拶と握手
- ② 肩に手を置いてストレッチ
- ③ ミラーストレッチ (別名ミラーイメージ)
- ④ 間違い探し
- ⑤ 負けるが勝ちジャンケン
- ⑥ あいこジャンケン (同じものが出るまで続ける)
- ⑦ ゆびキャッチ

これらのゲームは、活動スペースが制限される状況でも、交流と親睦を図ることができるゲームであることから、最適な活動と考えられた。

5) 鬼ごっこ (表 2-1,※5)

今回も「規則を守る」ということ、並びに「規則がある理由」等を児童生徒に考えさせることを主眼としたゲームとして紹介した。

- ① ペア鬼ごっこ
- ② ペアペア鬼ごっこ

6) 数合わせゲーム (表 2-1,※6)

- ① 手たたき数で集合
今回も罰ゲーム等は取り入れずに実施した。

7) 集合ゲーム (表 2-1,※7)

- ① 無言でウィンクで集合
- ② 無言で握手で集合 1

③ 無言で握手で集合 2:手を振る動作を数える方式に統一

無言で集合するこれらのゲームでは、例年の受講者間に混乱が見られる。しかし、本講習では、昨年度同様に課題を達成することができた。昨年度の 2 回展開に対し、本講習が 1 回だったことで、受講者数が昨年度に比較して多くなったことから、混乱と達成の困難さが予想されたが、ここでは人数増の影響は感じられなかった。

②、③では、数字の伝達手段を統一することで、コミュニケーションが図れることの再確認を行った。

午後の講習を展開するにあたり、集合ゲームの最終回では、午後の活動を実施する上で求められる活動班の数を課題として実施したことも例年通りとした。

本講習は、14 人のグループを計 8 個グループ編成した。

年代や性別等は制限していなかったため、男女比や年齢構成に偏りがみられたが、敢えてそのままでの実施とした。これは、ゲームの趣旨が競争ではないことによるものであり、受講者にも競争でない旨を再度徹底させた。

8) グループのアイスブレイキング (表 2-2, ※8)

午後の講習の導入として、グループ内でのアイスブレイキングとして実施した。

実施したアイスブレイキングは次のとおりである。

- ① 自己紹介
- ② フープリレー
- ③ フープ知恵の輪
- ④ ヘリウムフープ
- ⑤ 人間知恵の輪
- ⑥ ふりかえり

⑥のふりかえりについては、教員の研修という位置づけから、現場で実施可能かどうか、実施する場合の注意点は何かといった、学校現場へのフィードバックを念頭に置いて実施し、グループ内での自由討議とし、筆者らが主導する形はとらなかった。

9) イニシアティブゲーム (表 2-2, ※9)

グループ毎でのアイスブレイキングを経た段階から、イニシアティブゲーム (PA 系ゲームとも呼ばれる) を実施した。イニシアティブゲームとは、一人では達成することの困難な様々な課題に対し、グループにより解決を目指す活動のことを言う。例

年同様、8 種目のゲームを用意した。

ゲームにはグループ内の 8 名のメンバーが実際に活動し、残りの受講者は安全を確保する目的で、補助者として活動するように指示し、補助者からの助言等には制限を加えずに展開した。さらにグループ内での役割分担は個人の意思を尊重した上で交代制とした。活動途中での交代は認めず、交代してのやり直し回数には制限を設けなかった。

全グループに 8 種目全てを体験して欲しいことから、1 種目 10 分の時間制限を設けて実施した。

昨年度同様、グループが①～⑧のゲームに分かれ、順次体験する方式をとった。

8 種目のゲームは次のとおりである。

- ① 日本列島
- ② エレクトリックフェンス
- ③ 危険物処理班
- ④ 魔法の絨毯
- ⑤ パイプライン
- ⑥ クモの巣
- ⑦ バケツボール
- ⑧ ブラインドスクエア

これら 8 種のゲームについて、昨年度からの変更は無い。

これらのゲームを体験させる場合、本来であれば、アイスブレイキングの要素の高いゲームから開始し、コミュニケーションを必要とするゲーム、信頼を必要とするゲームへと移行すべきである。しかし、多くの受講者に、全ての要素を、限られた時間内で体験して欲しいことから、本講習では平成 23 年度より、①→②→・・・→⑦→⑧→①→といった循環での実施方法を取ってきている。

本講習では、午前中に実施したグループ分けの段階から、無作為に活動を進めたため、グループによっては、課題解決の難易度が高いゲームから実施することとなった。本来は避けるべき方法ではあるが、対象が教員ということ、及び教員免許更新のための研修という理由から、実施方法について解説を加えながら、例年同様に実施した。現在までに実施方法についての改善を求める訴えは見受けられていない。

3. 回答にみる受講者のゲーム体験

本講習終了時、受講者に対して無記名でのアンケート方式による調査を実施した。質問項目は 1) 「自

身にとって有益だったと感じられた活動」2)「自身にとって有益ではなかったと感じられた活動」、3)「今後、クラスや学校で実施したい活動」4)「今後、クラスや学校で実施することは困難(不適切)だと考えられる活動」5)「(本講習全体に関する)感想や意見」の五項目について記述を求めた。本節では、上記5つの項目について、受講者の回答から、本講習において取りあげたゲームの妥当性を検討する。

なお、受講後の調査では全受講者112名中111名(小学校31、中学校27、高等学校48、特別支援学校5)から有効回答を得ることができた。有効回答率は99.1%であった。

本講習では、個人参加型のゲームを展開しながら、2人組、3-4人組と次第に人数を増やす方向で集団を作って行き、集団参加型の「アイスブレイキング」を経て、特に受講者間のコミュニケーションを必要とする「イニシアティブゲーム」へ導入する方法をとった。ここでは、1コマ目の講義前後に実施した着座してのアイスブレイキングを含め、本講習で紹介したゲームの中から、活動(ゲーム)名を挙げて記述することを求めた。その際、個人参加型であるか集団参加型であるかの区別を設けなかった。さらに、今回は複数の活動を挙げることに制限を設けなかった。

1) 自身にとって有益だったと感じられた活動

111名の受講者からの回答結果のうち『自身にとって有益だったと感じられた活動』として挙げられたもの、上位10位までの活動10種を表3に示した。

ここでの1位は集団参加型のゲームである「バケツボール」であった。全受講者の27.9%が挙げていた。小学校の受講者の内の35.5%と高い率で挙げ

ていた。中学校では全受講者では「日本列島」とともに18.5%で同率1位になっていた。

全受講者の回答では、上位1、2位が集団参加型のゲームであり、3、4位に個人参加型から集団参加型への移行として位置づけたゲームである「集合ゲーム」「数合わせゲーム」であった。

一昨年度は、この調査で課題達成がとりわけ困難なことが予想された「クモの巣」が第1位であったことに比べ、昨年度と本講習の調査では、回答が分散していた。中でも本講習では、小学校、高等学校、特別支援学校での「バケツボール」の突出が際立っていた。このことは、自由記述内に「全員で取り組めた」等の意見が多数見られたことから、例年実施している「10名以上のグループ分けを行って8名が実際に活動する」という方式に対する反動とも受け取れた。なぜなら「バケツボール」は本講集のグループ人数である14名全員が参加できる種目であったからである。

なお、受講者自身の体験として有益であったという回答は少なく、指導する場合を想定しての回答が多数だったことも、例年同様となった。

さらに「該当なし」の0%も例年同様であった。

表3より、上位3位までに挙げられたゲームについて、選択した理由を回答から一分抜粋する。

①「バケツボール」

- ・ 全員でできる、楽しめる みんなで考えることができる(小学校教諭、原文ママ)
- ・ 誰でも参加できる 実は団結力を有するゲームで奥が深かった(中学校教諭、原文ママ)
- ・ 人数が多くても取り組むことができた(高等学校教諭)

表-3 自身にとって有益だったと感じられた活動

ゲーム	小計 n=111		小学校 n=31		中学校 n=27		高校 n=48		特支 n=5	
	答数	(全体%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)
1 バケツボール	31	(27.9)	11	(35.5)	5	(18.5)	13	(27.1)	2	(40.0)
2 日本列島	15	(13.5)	6	(19.4)	5	(18.5)	3	(6.3)	1	(20.0)
3 集合ゲーム	11	(9.9)	2	(6.5)	1	(3.7)	8	(16.7)	0	(0.0)
3 数合わせゲーム	11	(9.9)	1	(3.2)	4	(14.8)	6	(12.5)	0	(0.0)
5 アイスブレイキング全般	10	(9.0)	2	(6.5)	3	(11.1)	4	(8.3)	1	(20.0)
5 クモの巣	10	(9.0)	4	(12.9)	2	(7.4)	4	(8.3)	0	(0.0)
7 エレクトリックフェンス	8	(7.2)	2	(6.5)	3	(11.1)	3	(6.3)	0	(0.0)
8 フープのゲーム	7	(6.3)	3	(9.7)	1	(3.7)	3	(6.3)	0	(0.0)
9 危険物処理班	5	(4.5)	2	(6.5)	0	(0.0)	3	(6.3)	0	(0.0)
9 パイプライン	5	(4.5)	2	(6.5)	1	(3.7)	2	(4.2)	0	(0.0)
該当なし	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)

複数回答可とした

- ②「日本列島」
 - ・声をかけ合い、互いに支えあおうとすることで仲間作りができる（小学校教諭）
 - ・メンバーが一つになれた気がした（中学校教諭）
 - ・誰でもできる（高等学校教諭）
- ③「集合ゲーム」
 - ・たくさんの楽しみ方を発見した（小学校教諭）
 - ・楽しみながら、次の活動のなかまわげができる（中学校教諭）
 - ・全員で体力差なく参加できた（高等学校教諭）
- ④「数合わせゲーム」
 - ・緊張感がとれた、心がほぐれた（小学校教諭）
 - ・体を使いながらグループを作るのがよかった（中学校教諭）
 - ・人数分けが、ゲーム感覚で取り組めること（高等学校教諭）

2) 自身にとって有益ではなかったと感じられた活動

111名の受講者からの回答結果のうち『自身にとって有益ではなかったと感じられた活動』として挙げられたもの、上位7位までの活動10種と「該当なし」について表4に示した。

集団参加型のゲームが上位を占めており、10種目のうちの8種であった。

この設問での1位は「該当なし」であり、受講者の33.3%が回答した。2位は「ブラインドスクエア」で23.4%だった。3位は「クモの巣」で16.2%だった。

これら上位3位に関しては、昨年度と同じ順での回答となった。

表4より、1位の「該当なし」を除き、「ブラインドスクエア」と「クモの巣」の理由を抜粋する。

- ①「ブラインドスクエア」
 - ・ルールをよく理解できなかった。（小学校教諭）等、ルール説明に問題があったと思われる回答8件
 - ・目を開けても難しかった（小学校教諭）等、難易度が高すぎるとの指摘6件
 - ・動きが小さい。（中学校教諭）
 - ・役割を考えるのが難しい（高等学校教諭）
- ②「クモの巣」
 - ・安全面が心配（小学校教諭）等、安全管理の面に対する不安が9件
 - ・体格差 男女比（中学校教諭）
 - ・身体接触がありすぎる（高等学校教諭）

他の回答にあっても、児童生徒を想定した場合の回答が目立った。

本来は受講者自身に対しての設問であったものの、児童生徒を想定して、難易度が高いと回答したことがうかがえた。中でもブラインドスクエアについては、活動内容に数学の知識が必要となることから、より難しさが強調されたものと思われた。

3) クラスや学校で実施したい活動

「クラスや学校で実施したい活動」への回答結果のうち、上位8位までの活動10種を表5に示した。

集団参加型のゲームが1、2位となった。

1位は、「自身にとって有益だったと感じられた活動」でも1位の「バケツボール」であった。バケツボールは校種別の小学校において「ペア鬼ごつ

表-4 自身にとって有益ではなかったと感じられた活動

ゲーム	小計 n=111		小学校 n=31		中学校 n=27		高校 n=48		特支 n=5	
	答数	(全体%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)
1 該当なし	37	(33.3)	11	(35.5)	8	(29.6)	16	(33.3)	2	(40.0)
2 ブラインドスクエア	26	(23.4)	8	(25.8)	8	(29.6)	9	(18.8)	1	(20.0)
3 クモの巣	18	(16.2)	9	(29.0)	4	(14.8)	4	(8.3)	1	(20.0)
4 危険物処理班	5	(4.5)	2	(6.5)	1	(3.7)	2	(4.2)	0	(0.0)
5 日本列島	4	(3.6)	1	(3.2)	0	(0.0)	3	(6.3)	0	(0.0)
5 バイブライン	4	(3.6)	1	(3.2)	1	(3.7)	2	(4.2)	0	(0.0)
7 間違いさがし	2	(1.8)	1	(3.2)	1	(3.7)	0	(0.0)	0	(0.0)
7 ペア鬼ごっこ	2	(1.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(4.2)	0	(0.0)
7 エレクトリックフェンス	2	(1.8)	2	(6.5)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)
7 魔法の絨毯	2	(1.8)	2	(6.5)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)
7 バケツボール	2	(1.8)	1	(3.2)	0	(0.0)	1	(2.1)	0	(0.0)

複数回答可とした

こ」と同率2位、特別支援学校で2位であるものの、全体の30.6%の受講者が支持していた。

「ペア鬼ごっこ」は全体では4位であるが、校種別の小学校では同率1位となっている。

「クモの巣」は上位10位には選ばれなかった。

「該当なし」は2名1.8%であった。

表5より、全体の上に挙げられた4つのゲームの感想をそれぞれ抜粋する。

①「バケツボール」

- ・ 大人数でもでき、ルールがわかりやすい(小学校教諭)
- ・ 異学年でもわかりやすく楽しく出来る(小学校教諭)
- ・ みんなで協力してできる(中学校教諭)
- ・ 運動能力に関係ない(高等学校教諭)

②「日本列島」

- ・ 簡単にできる(小学校教諭)
- ・ 方法を考える過程が楽しい(中学校教諭)
- ・ 準備が簡単(小学校教諭)や手軽に出来る(高等学校教諭)等、準備し易さに関する回答5件

③「集合ゲーム」

- ・ 用具がいらない(小学校教諭)
- ・ 達成感が得られる(中学校教諭)
- ・ 全員参加で役割分担ができる(高等学校教諭)

④「ペア鬼ごっこ」

- ・ 楽しく ルールを守らせるのに有効(小学校教諭)
- ・ 相手への思いやり(小学校教諭)
- ・ 協力してでき、一体感も生まれそう(小学校教諭)

ここでの回答には、例年、用具の準備が簡単であったり、設営が簡単だったりという回答が目立って

いるが、今回も同様の結果と言えた。学校現場で、時間的制約を受けつつ実施することを考慮すると、当然のことと考えられる。

4) クラスや学校での実施することは困難(不適切)と考えられる活動

「クラスや学校で実施することは困難(不適切)と考えられる活動」への回答結果のうち、上位9位までの活動10種を表6に示した。

1位は「クモの巣」で48.6%であった。

2位は「該当なし」で12.6%であった。

3位は「エレクトリックフェンス」で11.7%であった。

以下、9位までの10種の活動の内、「該当なし」と6位の「ペア鬼ごっこ」を除くと、いずれも集団参加型のゲームであった。これらは、例年の講習でイニシアティブゲームの代表的な活動として紹介し、且つ取り上げて来ている活動であった。

「自身にとって有益」とされたゲームで上位に選ばれていたゲームが、ここ「実施することは困難」なゲームとしても取り上げられた。

上位3位までの活動から「該当なし」を除く「クモの巣」と「エレクトリックフェンス」に関する回答理由をそれぞれ抜粋する。

①「クモの巣」

- ・ 安全面(小学校教諭)等、安全管理上の不安を指摘した回答が31件
- ・ 準備たいへん(小学校教諭)等、準備の困難さを指摘した回答が26件
- ・ 身体接触が多い(高等学校教諭)等、異性との身体接触に問題があるとする回答が8件

表-5 クラスや学校で実施したい活動

ゲーム	校種	小計	小学校	中学校	高校	特支
		n=111	n=31	n=27	n=48	n=5
		答数 (全体%)	実数 (校種内%)	実数 (校種内%)	実数 (校種内%)	実数 (校種内%)
1 バケツボール		34 (30.6)	8 (25.8)	10 (37.0)	15 (31.3)	1 (20.0)
2 日本列島		23 (20.7)	6 (19.4)	7 (25.9)	8 (16.7)	2 (40.0)
3 集合ゲーム		16 (14.4)	5 (16.1)	4 (14.8)	6 (12.5)	1 (20.0)
4 ペア鬼ごっこ		15 (13.5)	8 (25.8)	5 (18.5)	1 (2.1)	1 (20.0)
5 フープのゲーム		14 (12.6)	6 (19.4)	4 (14.8)	4 (8.3)	0 (0.0)
5 数合わせゲーム		14 (12.6)	5 (16.1)	4 (14.8)	5 (10.4)	0 (0.0)
7 パイプライン		13 (11.7)	3 (9.7)	5 (18.5)	4 (8.3)	1 (20.0)
8 命令ゲーム		10 (9.0)	1 (3.2)	3 (11.1)	5 (10.4)	1 (20.0)
8 アイスプレーキング全般		10 (9.0)	5 (16.1)	2 (7.4)	3 (6.3)	0 (0.0)
8 危険物処理班		10 (9.0)	4 (12.9)	4 (14.8)	2 (4.2)	0 (0.0)
該当なし		2 (1.8)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.1)	0 (0.0)

複数回答可とした

②「エレクトリックフェンス」

- ・安全面（小学校教諭）等、危険性を指摘した回答が7件
- ・男女の身体接触（中学校教諭）等、異性との接触を問題視する回答が4件

昨年度までと同様に「クモの巣」と「エレクトリックフェンス」では、安全管理上の問題を挙げる受講者が多数見られた。また、中学校や高等学校では、男女が合同で実施することの困難さが指摘されていたことも例年同様の結果となった。

5) その他の意見等の自由記述

本講習に関するその他の意見・感想として、受講者112人中21名（小学校4、中学校7、高等学校高校10）が自由記述欄に記述していた。

主なものを以下に挙げる。

【本講習を評価した内容】

- ・楽しく学べた（小学校教諭）等、「楽しい」主旨の記述9件
- ・学校でもやってみたい（小学校教諭）等、「実践したい」主旨の記述5件
- ・顔と名前を覚えた（小学校教諭）他1件
- ・初日の不安がなくなりました（高等学校教諭）他1件

【本講習へ改善を求める内容】

- ・ゲームの名称を詳しく知りたい（小学校教諭）
- ・ゲームの説明や方法の絵があるとわかりやすい（中学校教諭）

【その他の内容】

- ・あと4日間頑張れそうです（小学校教諭）
- ・年を忘れて楽しみました（小学校教諭）
- ・考えさせることでコミュニケーションが生まれるということを知りました（高等学校教諭）
- ・進行の仕方、説明の仕方も、とても勉強になりました（高等学校教諭）

この講習は、平成21年度より一貫して、講義よりも実技に比重を置いて展開し、「なすことによって学ぶ」という特別活動の本質を一貫させてきた。そして、直接体験することでしか理解できない部分があることを受講者へ伝えてきたつもりである。

本講習でも、受講者自身が有益だったと考える活動の上位に、イニシアティブゲームが挙げられていることから、受講者同士が、体験を共有できたこと考えられる。

また、多くの受講者が、実際に学校現場で実施が可能と考える活動の条件として、準備の容易さと指導のしやすさを指摘していることも恒例となった。当然ながら、安全面に問題がある活動は、相変わらず敬遠される傾向が強かった。このような反応は、予想されたものであり、一昨年度の報告⁵⁾において、難易度及び危険度が高い活動を、敢えて実施したことで、人間関係が深まった等の回答が得られたことを基にした。反面、本講習では、昨年までの講習に比べ、「クモの巣」「エレクトリックフェンス」といった、受講者同士の支え合いが必要で、危険度が高くなる活動が敬遠される傾向にあった。

また、グループのメンバー全員が活動に参加できるゲームに注目が集まったといえる。これは、平成23年度以降指摘されている、実技講習のグループ毎の規模が大きすぎる点について、依然として抜本的

表-6 クラスや学校等で実施することは困難と考えられる活動

ゲーム	校種	小計	小学校	中学校	高校	特支
		n=111 答数 (全体%)	n=31 実数 (校種内%)	n=27 実数 (校種内%)	n=48 実数 (校種内%)	n=5 実数 (校種内%)
1 クモの巣		54 (48.6)	17 (54.8)	12 (44.4)	23 (47.9)	2 (40.0)
2 該当なし		14 (12.6)	2 (6.5)	4 (14.8)	7 (14.6)	1 (20.0)
3 エレクトリックフェンス		13 (11.7)	2 (6.5)	6 (22.2)	5 (10.4)	0 (0.0)
4 ブラインドスクエア		11 (9.9)	3 (9.7)	2 (7.4)	3 (6.3)	3 (60.0)
5 日本列島		4 (3.6)	2 (6.5)	1 (3.7)	1 (2.1)	0 (0.0)
6 ペア鬼ごっこ		3 (2.7)	1 (3.2)	0 (0.0)	2 (4.2)	0 (0.0)
7 魔法の絨毯		2 (1.8)	1 (3.2)	0 (0.0)	1 (2.1)	0 (0.0)
7 バイブライン		2 (1.8)	0 (0.0)	1 (3.7)	1 (2.1)	0 (0.0)
9 人間智恵の輪		1 (0.9)	1 (3.2)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
9 危険物処理班		1 (0.9)	0 (0.0)	1 (3.7)	0 (0.0)	0 (0.0)

複数回答可とした

な解決には至っていないことに起因すると考えられる。グループ毎の人数を減らすことは、今後の課題と言えよう。また、活動の安全管理面について、今回も集団の構成員が「現職の教員」であったことに助けられたことにも変わりがなかった。安全面への配慮として、実技を主体とする講習にあつては、安全管理と講習の質の確保を考える上で、人数制限を実施するか、複数回の実施を検討すべきでと考えられた。

筆者らの調査¹⁾で、「学校現場において、人間関係づくりを行うためのイニシアティブゲームを活用できる力が求められつつある」(安藤・福島:2012, p.90)と指摘したとおり、本講習でも受講者の記述には「人間関係」や「仲間」といった語彙が多数見られた。今回もイニシアティブゲームを講習の中心に据え、講習の展開を図ったことが、受講生の肯定的内容の記述へつながったものと考えられた。

また、筆者らが平成 23 年度の教員免許更新講習で講習参加教員の要望を把握した結果では「現場で活用したい」(安藤・福島:2012, p.90)旨の意見が寄せられたことから、平成 24 年度以降の講習で取りあげたゲームは、学校現場に於いて実施可能な内容であることを前提として計画し、実施して来た。

改善を求める内容の記述には、ゲームの解説が不十分だったために、ゲームの意図や運営方法が正確に伝わらなかったと思われる内容のものも、依然として存在した。例年、1 種目の制限時間を短く設定せざるを得ないことから、講習の複数回実施を含む、日数増加等の改善策も視野に入れて、十分な時間を用意できる講習を計画すべきであろう。

Ⅲ おわりに

本稿では、今年度教員免許更新講習(特別活動としてのレクリエーションゲーム)の内容を分析するとともに、今後の実施について講習内容を検討することを目的とした。

今年度も免許更新講習の初日に実施することで、初対面の者がほとんどであった受講者も、笑顔による対話が多数見られ、講習を円滑に進めることができた。これは、取り上げたゲームの効果によるところが大である。

教員免許状更新という趣旨として、活動の内容を精査する上で要点となるのは、やはり 1) 難易度・危険度、及び 2) 実際に現場で実施可能な、比較的

取り組みやすい活動の二点と言える。さらに、今年度の調査から、グループ全員が参加できる活動という要望があることも明らかとなり、受講者数と班構成への示唆を得ることができた。

本稿では受講者の主観による回答のみを用いたため、資料の偏りを否定しきれない。今後も調査を継続し、講習の更なる改善を目指したい。

【注】

- 1) 本稿の執筆分担は、以下の通りである。第一著者が草稿を執筆し、第二著者が加筆および修正を行った。
- 2) 本講習での著書らの分担は、第一著者が講習の主担当として全体の運営を行い、第二著者が実際のゲーム場面での補助を行った。

【参考文献】

- 1) 安藤福光, 福島邦男, 武蔵丘短期大学教職科目の改善に関する検討-「特別活動指導法」に焦点化して-, 武蔵丘短期大学紀要 19, pp.89-97, 2012.
- 2) 飯塚宏一, 対人スキル向上に向けての手法-野外活動におけるイニシアティブゲーム体験の社会的スキル調査から-, 宇大附属中研究論集 54, pp.50-53, 2006.
- 3) 福島邦男, 安藤福光, 教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 20, pp.69-79, 2013.
- 4) 福島邦男, 安藤福光, 平野智之, 平成 25 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 21, pp.69-79, 2014.
- 5) 福島邦男, 鈴木宏, 平成 26 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 22, pp.65-74, 2015.
- 6) 福島邦男, 鈴木宏, 平成 27 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 23, pp.115-124, 2016.
- 7) 村田昇, 金井肇, 蛭田政弘監修, みんなのどうとく 3 年 埼玉県版, 学研教育みらい, 2010.
- 8) 諸澄敏之編著, プロジェクトアドベンチャー-日本監修, みんな PA 系ゲーム, 杏林書院, 2005.

