











度は校種に関わらず「バケツボール」が1位となった。

回答理由の自由記述内に「全員で取り組める」旨の理由を挙げた意見が多数見られた。このことから、例年実施している、グループ内の8名が実際に活動し、他は補助をするという実施方式への不満があることに起因すると思われた。しかし、安全管理上、本講習ではグループの構成員同士が補助者役を引き受ける必要があり、全種目ともグループ全員が取り組むことは不可能と考えられた。

「該当なし」は0%であった。

表3より、上位2位までに挙げられたゲーム4種目について、選択した理由を回答から一分抜粋し以下に示した。

①「ヘリウムフープ」

周りの人と呼吸を合わせたり、心を合わせたりしないと（小学校教諭）

- ・非常に難しく、チームの協力が不可欠（中学校教諭）
- ・協力の必要性や声かけの重要性を学んだ（高等学校教諭）
- ・簡単そうに思えたが、深い学びができた（高等学校教諭）

②「バケツボール」

- ・全員で協力してできた（小学校教諭）
- ・徐々に難しくすることができて危険も少ないの

で小学校でやりやすい（小学校教諭）

- ・誰かがリーダーシップをとらないとうまくいかない（中学校教諭）
  - ・参加者全員の協力が不可欠（高等学校教諭）
- ③「集合ゲーム」
- ・握手で人を探すのは学級でもできそう（小学校教諭）
  - ・安全で、道具もなくでるに出来る（小学校教諭）
  - ・積極的に相手にコミュニケーションが取れた（高等学校教諭）
  - ・知らない人と自然に握手したりして、集団として意識できた（高等学校教諭）
- ④「日本列島」
- ・グループの先生と意見を出し合い、コミュニケーションを取る点（中学校教諭）
  - ・初対面の人同士でも、コミュニケーションを取り合いながら少しずつ難易度を上げて楽しみながら活動を行うことができた（高等学校教諭）

2) 自身にとって有益でなかったと感じられた活動

「自身にとって有益でなかったと感じられた活動」として挙げられたものから、上位7位までの活動10ゲームと「該当なし」について表4に示した。

10種のゲーム中6つが集団参加型のインシヤティブゲームであった。

この設問での1位は「該当なし」であり、受講者の52.9%が回答した。2位は「クモの巣」で11.5%、

表・4 自身にとって有益ではなかったと感じられた活動

ゲーム名	校種	小計	小学校	中学校	高校	特支
		n=104	n=30	n=16	n=52	n=6
		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 該当無し		55 (52.9)	18 (60.0)	7 (43.8)	28 (53.8)	2 (33.3)
2 クモの巣		12 (11.5)	4 (13.3)	3 (18.8)	4 (7.7)	1 (16.7)
3 スクエア		11 (10.6)	2 (6.7)	1 (6.3)	7 (13.5)	1 (16.7)
4 エレフェン		9 (8.7)	1 (3.3)	2 (12.5)	4 (7.7)	2 (33.3)
5 列島		7 (6.7)	1 (3.3)	1 (6.3)	4 (7.7)	1 (16.7)
5 パイプ		5 (4.8)	3 (10.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	1 (16.7)
7 危険		3 (2.9)	1 (3.3)	1 (6.3)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 バケツ		3 (2.9)	0 (0.0)	1 (6.3)	2 (3.8)	0 (0.0)
7 ヘリウム		3 (2.9)	1 (3.3)	0 (0.0)	2 (3.8)	0 (0.0)
7 魔法		2 (1.9)	0 (0.0)	1 (6.3)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 ミラー		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)

複数回答可とした

3位は「ブラインドスクエア」で10.6%だった。

これら上位3種目に関しては、2位3位の入れ替えはあるものの、平成27年度以降同じ内容で、昨年度とは順位も同一であった。

表4より、1位の「該当なし」を除き、「クモの巣」と「ブラインドスクエア」の回答理由を一部抜粋して以下に示した。

①「クモの巣」

- ・危険要素があるため（小学校教諭）
- ・体が重いと、まわりに悪いと思って、持ち上げてもらいをためらう、つまり中に入りにくい（小学校教諭）
- ・大人が通るには、やや無理がある（中学校教諭）

②「ブラインドスクエア」

- ・達成できたかどうかを実感しにくい（小学校教諭）
- ・角の人以外は意味が無いと思う（中学校教諭）
- ・難しく、わかりにくい活動でうまくいかなかった（高等学校教諭）
- ・完成形にこだわると難易度が高く、グループの構成によっては「楽しむ」とらえ方が困難（高等学校教諭）

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9位までの活動10ゲームを表5に示した。

集団参加型のイニシアティブゲームが1、2位となった。

1位は「ヘリウムフープ」で27.9%であった。校種別の中学校においては2位だった。

2位は「バケツボール」で21.2%であった。「バケツボール」は校種別で中学校の1位となった(校種別中学校で37.5%)

3位は昨年度同様「集合ゲーム」であった。

「該当なし」は0名0%であった。

表5より、全体の上位3位内に挙げられた3つのゲームの感想をそれぞれ一部抜粋し以下に示した。

①「ヘリウムフープ」

- ・チームワークを高められる（小学校教諭）
- ・グループで協力することの喜びを肌で感じられる手軽なゲーム（小学校教諭）
- ・心をつににする感覚（中学校教諭）
- ・気持ちを一つにする、心を整えるのによいと思う（高等学校教諭）
- ・みんなの心が一つになる（高等学校教諭）

②「バケツボール」

- ・座ってできるのは有効（小学校教諭）
- ・失敗しても個人に焦点が合わない所（小学校教諭）
- ・肢体不自由の生徒も参加できる（中学校教諭）
- ・仲間同士のコミュニケーションがとりやすい（高等学校教諭）
- ・力を合わせて協力することと簡単にできるから（特別支援学校教諭）

表-5 クラスや学校で実施したい活動

ゲーム名	校種	小計 n=104	小学校 n=30	中学校 n=16	高校 n=52	特支 n=6
		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 ヘリウム		29 (27.9)	8 (26.7)	4 (25.0)	14 (26.9)	3 (50.0)
2 バケツ		22 (21.2)	7 (23.3)	6 (37.5)	5 (9.6)	4 (66.7)
3 集合		15 (14.4)	2 (6.7)	2 (12.5)	9 (17.3)	2 (33.3)
4 パイプ		13 (12.5)	3 (10.0)	3 (18.8)	5 (9.6)	2 (33.3)
5 ベア鬼		11 (10.6)	5 (16.7)	2 (12.5)	2 (3.8)	2 (33.3)
5 アイス		11 (10.6)	1 (3.3)	2 (12.5)	7 (13.5)	1 (16.7)
5 列島		11 (10.6)	2 (6.7)	1 (6.3)	6 (11.5)	2 (33.3)
8 数合わせ		10 (9.6)	2 (6.7)	1 (6.3)	4 (7.7)	3 (50.0)
9 フープ		9 (8.7)	4 (13.3)	2 (12.5)	2 (3.8)	1 (16.7)
9 危険		9 (8.7)	3 (10.0)	2 (12.5)	3 (5.8)	1 (16.7)
該当無し		0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)

複数回答可とした

③「集合ゲーム」

- ・安全で楽しかった（小学校教諭）
- ・入学してすぐの子供たちに体験をさせてみたい（高等学校教諭）
- ・言葉を使わないことでちがうコミュニケーションがとれる（高等学校教諭）

- ・準備が難しいことと、一度に楽しめる人数も考えると、効率が悪く感じた（中学校教諭）
- ・巢にふれた、ふれないの判断があいまいになってしまう（中学校教諭）
- ・協働できることは良いが、ケガ等が心配（高等学校教諭）
- ・クラス全員が体験するには時間が必要（高等学校教諭）

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7位までの活動12種目のゲームを表6に示した。

1位は「該当なし」で34.6%であった。

2位は「クモの巣」で27.9%であった。

3位は「エレクトリックフェンス」で22.1%であった。

1位の「該当なし」を除くと、上位に集団参加型のイニシアティブゲームが5つ挙げられた結果となった。

上位3位までの活動から「該当なし」を除き「クモの巣」「エレクトリックフェンス」に関する回答理由をそれぞれ一部抜粋して以下に示した。

①「クモの巣」

- ・けがが心配（小学校教諭）
- ・落ちる、引っかかる、などけがの要因が多かった（小学校教諭）

- ・女子生徒と男子生徒とを区別しないといけない（高等学校教諭）
- ・（人を持ち上げるものは）特別支援学校では難しいと思われる（特別支援学校教諭）

②「エレクトリックフェンス」

- ・あまり高すぎると怪我が起きそうである。小学校の場合、低かったら行うことができそう（小学校教諭）
- ・ルールを無視して飛び越えて、ケガをする生徒が出る可能性がある（高等学校教諭）
- ・（クモの巣とも）教員一人に対し、クラス全員となると実施は難しいと思うが1班に一人の教員が配置できるなら（高等学校教諭）

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、有効回答104名の中、8名（小学校4、中学校2、高等学校高校2）がその他の自由記述欄に記述していた。主なものを以下に示した。

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

ゲーム名	校種	小計	小学校	中学校	高校	特支
		n=104	n=30	n=16	n=52	n=6
		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 無		36 (34.6)	9 (30.0)	6 (37.5)	20 (38.5)	1 (16.7)
2 クモの巣		29 (27.9)	10 (33.3)	6 (37.5)	12 (23.1)	1 (16.7)
3 エレフェン		23 (22.1)	9 (30.0)	2 (12.5)	11 (21.2)	1 (16.7)
4 スクエア		12 (11.5)	5 (16.7)	0 (0.0)	4 (7.7)	3 (50.0)
5 列島		10 (9.6)	3 (10.0)	0 (0.0)	5 (9.6)	2 (33.3)
6 魔法		7 (6.7)	1 (3.3)	1 (6.3)	3 (5.8)	2 (33.3)
7 ペア鬼		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (6.3)	0 (0.0)	0 (0.0)
7 数合わせ		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 ミラー		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 智恵		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 危険		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (6.3)	0 (0.0)	0 (0.0)
7 ヘリウム		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (16.7)

複数回答可とした



【本講習を評価した内容】

- ・ たくさんの方とお知り合いになれた (小学校教諭)
- ・ 仲間との楽しさを味わえるゲームがたくさん (小学校教諭)
- ・ 楽しかった (中学校教諭)
- ・ すぐにでも使いたい活動ばかり (中学校教諭)
- ・ 童心に返って遊ぶことができた (高等学校教諭)
- ・ 誰でも無理なく取り組むことができ、また仲間づくりのためにもとても良い教材だ (高等学校教諭)

【本講習へ改善を求める内容】

- ・ 楽しかったですが、ハードでした (小学校教諭)

【その他の内容】

- ・ 特活＝レクではなく、特活の中に今日の活動をいかに意図的に組み込むかが大切だと思う、特活で最も大切なのは学級会だと思っている (小学校教諭)

### Ⅲ まとめ

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、「なすことによつて学ぶ」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。

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することで、人間関係を深め、受講者個人に成長があったと推察された。

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。

例年同様に「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記述が多数見られた。反面、ここでの回答理由の中に、次の様な意見も見られた。

- ・ 難易度を変えればできると思っている (小学校教諭)
- ・ ルールをしっかり守らせることで、どの活動も実施できる (高等学校教諭)
- ・ 工夫すれば良いだけのこと (高等学校教諭)

肯定的意見も例年同様のものではあったが、安全管理に関しての問題がある以上、一般化には限界があるものと言えた。

また、男女合同で実施する場合、身体接触等、配慮すべきことの多さと、解決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。

さらに、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ことも、平成 23 年度以降指摘されて来ている、実技講習のグループ毎の規模が大きいという指摘について、未だ解決には至っていないことに起因すると考えられた。

実技講習の実際場面での安全管理面については、今回も受講者が「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、講習の質の確保を考える上でも、人数制限を実施するか、複数回の実施を検討すべきでると考えられた。

筆者らの調査<sup>1)</sup>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、本講習においても受講者の記述には「人間関係」や「仲間」といった語彙があつた。

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、改善を重ねて実施して来た。

調査への回答には、現場で実施したい旨の意見が多数存在した反面、「実施の意図を考えつかない(高等学校教諭)」等の、ゲームへの認識が不十分だったか、あるいはゲームの趣旨を曲解したのではないかと疑われた回答も存在していた。

今後はより詳細な解説を加え、受講者自身の体験に留めることなく、現場へ還元できる講習へと変換させることも必要であると思われた。

## IV 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、初対面同士であった受講者も、笑顔で活動している光景が多数観察することができた。これは、講習を円滑に進めるうえで重要なことであったと同時に、取り上げたゲームを体験した結果と言えた。

過去の調査から、教員免許状更新講習の趣旨として、活動の内容を精査する上で要点となるのは、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であった。

今後は、児童生徒へ向けて実施したいと考えている受講者が多数であったことから、個々のゲーム種目に対して、より詳細な解説を加える必要があると考えられた。本学の講習では、活動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る必要があると言えた。

しかしながら、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、第二著者が実技講習において個別指導へ加わった。

### 【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) 福島邦男, 鈴木宏, 平成 28 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 24, pp.51-59, 2017.
- 8) 福島邦男, 安藤福光, 平成 29 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 25, pp.27-36, 2018.
- 9) 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.
- 10) 諸澄敏之編著, プロジェクトアドベンチャージャパン監修, みんなの PA 系ゲーム, 杏林書院, 2005.