













- ・数学が苦手なので理解するのが難しかった（高等学校教諭）
- ②「クモの巣」
- ・活動に向かうには多大な気力が必要（小学校教諭）
  - ・体系的にやりたがらない人もいるのでは（小学校教諭）
  - ・道具の準備、男女混合で行う場合に少しためらう（中学校教諭）
  - ・体格や運動能力面で様々なメンバーの中、色々工夫したのですが、なかなか全員クリアはできなかった（支援学校教諭）
- その他、学校現場での実施する場面を想定し、準備が不可能等の理由を挙げた意見が見られた。

**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7位までの活動10ゲームを表5に示した。

1位は「集合ゲーム」で32.0%であった。中でも小学校においては39.0%だった。

2位は「ペア鬼ごっこ」で18.6%、3位は「ヘリウムフープ」であった。「ヘリウムフープ」は校種別の高等学校では1位（23.5%）となっていた。

「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「集合ゲーム」

- ・多くの人と関わりを持ち、言葉だけでなくコミュニケーションを図ることができる（小学校教諭）
- ・仲間が見つけれられた時のよこびと、見つからなかった時の不安を考え感じさせたい（小学校教諭）

- ・論
  - ・声を出さないコミュニケーションのよさを感じた（中学校教諭）
  - ・教室という狭い空間でもできる（中学校教諭）
  - ・ルールもかんたんで、すぐにできそう（中学校教諭）
- ②「ペア鬼ごっこ」
- ・ルールが簡単（小学校教諭）
  - ・ルールを守る大切さを教えながら取り組んでみたい（小学校教諭）
  - ・少ないスペースでも、ルールを守らせつつ行える（中学校教諭）
  - ・ルールを守りながら、体を動かすとともに、クラス内の関係作りのきっかけになりそう（高等学校教諭）
  - ・幅広い実態の生徒たちでも楽しめる（支援学校教諭）
- ③「ヘリウムフープ」
- ・気持ちを合わせられる（小学校教諭）
  - ・自然と声かけが生まれ、課題も丁度よい（小学校教諭）
  - ・協働を引き出せる（中学校教諭）
  - ・異性でも行いやすく、コミュニケーションにつながりやすい（中学校教諭）
  - ・まとめ役を生徒間で自主的に出させることができる（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9位

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=97		小学校 n=41		中学校 n=27		高校 n=17		特支 n=12	
		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 集合ゲーム		31	(32.0)	16	(39.0)	11	(40.7)	2	(11.8)	2	(16.7)
2 ペア鬼ごっこ		18	(18.6)	11	(26.8)	4	(14.8)	3	(17.6)	0	(0.0)
3 ヘリウムフープ		17	(17.5)	7	(17.1)	5	(18.5)	4	(23.5)	1	(8.3)
4 数合わせゲーム		16	(16.5)	6	(14.6)	7	(25.9)	2	(11.8)	1	(8.3)
5 フープ知恵の輪		12	(12.4)	6	(14.6)	2	(7.4)	3	(17.6)	1	(8.3)
6 ゆびを動かす活動		11	(11.3)	7	(17.1)	1	(3.7)	3	(17.6)	0	(0.0)
7 間違いさがし		10	(10.3)	4	(9.8)	4	(14.8)	2	(11.8)	0	(0.0)
7 アイスブレイキング		10	(10.3)	6	(14.6)	2	(7.4)	2	(11.8)	0	(0.0)
7 日本列島		10	(10.3)	5	(12.2)	1	(3.7)	3	(17.6)	1	(8.3)
7 バケツボール		10	(10.3)	5	(12.2)	2	(7.4)	3	(17.6)	0	(0.0)
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

までの活動 11 種目のゲームを表 6 に示した。

1 位は「クモの巣」で 42.3%であった。

2 位は「該当なし」で 34.0%であった。

3 位は「エレクトリックフェンス」で 10.3%であった。

2 位の「該当なし」を除くと、全て午後の講習で実施した、グループ毎に取り組んだイニシアティブゲームという結果になった。

表 6 より、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」

- ・準備や安全管理が難しそうだ (小学校教諭)
- ・落下等でのけがの心配がある (小学校教諭)
- ・安全面に特に注意が必要 (中学校教諭)
- ・厳みつに生徒がルールを守るかという点で困難と感じる (中学校教諭)
- ・無茶な発想をして、ケガにつながる危険性がある (中学校教諭)

その他、準備や設置が困難という意見が散見された。

②「エレクトリックフェンス」

- ・高さがあると難しいし、低いとつまらなそう (小学校教諭)
- ・人の身体を運ぶ (触れて) ということに抵抗がでてしまう (中学校教諭)
- ・盛り上がりすぎて、危険な方法でがんばってしまう (支援学校教諭)

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

回答数 97 の中、3 (小学校 1、中学校 2) がその他の自由記述欄に記述していたので、以下に示した。

【本講習を評価した内容】

- ・自ら、体を動かさせたので、記憶にのこりやすいし、どれも、学校でやってみたい (小学校教諭)
- ・自分も童心にかえり、生徒と遊びながらコミュニケーションを取れたらいいなと思いました (中学校教諭)
- ・「アイスブレイク」で気持ちを和ませてくれ、その後も楽しんで活動できました (中学校教諭)

【本講習へ改善を求める内容】

- ・本日のプログラムをレジメにのせてほしい (高等学校教諭)

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、直接体験を経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た。これは例年のことであり、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。さらに、本講習では、危険度が比較的高いと考えられた「クモの巣」が 3 位となっていることは、講習を計画する上での示唆が含まれていると思われる。

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

表・5 クラスや学校で実施したい活動

ゲーム名	小計 n=97		小学校 n=41		中学校 n=27		高校 n=17		特支 n=12	
	校種	答数 (全体%)	校種	実数 (校種内%)	校種	実数 (校種内%)	校種	実数 (校種内%)	校種	実数 (校種内%)
1 集合ゲーム		31 ( 32.0 )		16 ( 39.0 )		11 ( 40.7 )		2 ( 11.8 )		2 ( 16.7 )
2 ペア鬼ごっこ		18 ( 18.6 )		11 ( 26.8 )		4 ( 14.8 )		3 ( 17.6 )		0 ( 0.0 )
3 ヘリウムフープ		17 ( 17.5 )		7 ( 17.1 )		5 ( 18.5 )		4 ( 23.5 )		1 ( 8.3 )
4 数合わせゲーム		16 ( 16.5 )		6 ( 14.6 )		7 ( 25.9 )		2 ( 11.8 )		1 ( 8.3 )
5 フープ知恵の輪		12 ( 12.4 )		6 ( 14.6 )		2 ( 7.4 )		3 ( 17.6 )		1 ( 8.3 )
6 ゆびを動かす活動		11 ( 11.3 )		7 ( 17.1 )		1 ( 3.7 )		3 ( 17.6 )		0 ( 0.0 )
7 間違いさがし		10 ( 10.3 )		4 ( 9.8 )		4 ( 14.8 )		2 ( 11.8 )		0 ( 0.0 )
7 アイスブレイキング		10 ( 10.3 )		6 ( 14.6 )		2 ( 7.4 )		2 ( 11.8 )		0 ( 0.0 )
7 日本列島		10 ( 10.3 )		5 ( 12.2 )		1 ( 3.7 )		3 ( 17.6 )		1 ( 8.3 )
7 パケットボール		10 ( 10.3 )		5 ( 12.2 )		2 ( 7.4 )		3 ( 17.6 )		0 ( 0.0 )
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



導のしやすさを指摘していることも例年通りと言えた。

「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、準備が不可能とする意見も散見された。反面、次の様な意見も見られたので以下に挙げた。

- ・特別な道具が必要だったり危険だったりするのは、無かった（小学校教諭）
- ・安全面に配慮すればどれも ok（中学校教諭）
- ・どれも、お互いに打ちとけ合うことのできるゲーム（高等学校教諭）

しかしながら、安全管理に関する問題がある以上、一般化には限界がある。

また、男女合同で実施する場合の身体接触等、異性間で配慮すべき点が指摘されていたことも例年同様の結果となった。

本講習でも、受講者が「現職の教員」であったことで、実技の実際場面での安全管理面について大きな助けとなっていた。これも、例年の講習と変わりがなかった。安全面への配慮として、また講習の質の確保を考える上でも、実技講習の1グループの構成人数は、補助者を含めて決定すべきであると考えられた。

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」といった語彙があった。

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。

昨年度の回答には、

- ・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）

という回答があった。この点については、講義の中で、取り上げていたことから、本講習の回答に同様のものは見られなかった。

## 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。

受講者同士が笑顔で活動している光景を多数観察できた。これは、取り上げた各種のゲームを体験することを通し、作り上げられた受講者間の人間関係によると考えられた。

既報のとおり、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の要点二点を、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、の二点としてきた。

今回の調査から、明らかとなった主な二点は次に挙げるものであった。それは、

- 1) 受講者同士がよりコミュニケーションが図れるゲームを有益だったと感じていた
- 2) 安全で設置が容易なゲームを学校現場で実施したいと考えている

という二点である。このことから、免許状更新講習の改善点として、今後重視すべきことは、ゲーム毎により詳細な解説を加えて紹介しながら、体験を深めさせることであり、そのためにも、ゲーム体験にかける時間を増加させることであると言えた。

本学の教員免許状更新講習では、時間の増加に関しては、現在の限られた講習時間の中にあつて、物理的に困難であることから、今後は講習の複数回実施を含む、講習時間数の増加等を改善策として視野に入れて、十分な時間を用意できる講習計画を立案することで、さらなる改善が図れるものと考えられた。

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ているため、資料の偏りを否定できない。今後も調査を継続し、講習の更なる改善を目指したい。

【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) 福島邦男,小野澤尚也,平成 30 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 26, pp.53-62, 2019.
- 10) 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.
- 11) 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.