

## 実践報告

# 平成 27 年度教員免許状更新講習実践報告<sup>(注1)</sup> － 選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」－

## The teacher's license update lecture practice report in 2015 - 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 (*kyouinmenkyo-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 154 participants experienced the actual initiative games, most of them gave a positive evaluation. From the answer of participants, it became clear that both of “a difficult game” and “the game that easy to prepare” were necessary.

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：teacher's license, special activity, recreation game, 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。本報告は本学で実施した平成 27 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」<sup>(注2)</sup>を対象とした。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、日常的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 27 年 8 月 4 日（火）及び同年 8 月 25 日（火）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。さらに、今年度の講習は 2 回展開のため、両者の内容に差が生じないように講習を展開した。

本講習の概要を表 1 に示す。

平成27年度教員免許状更新講習実践報告

表 1-1 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 27 年 8 月 4 日及び 平成 27 年 8 月 25 日
参加者数	157 名（詳細を表 1-2 に示す）
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 1-2 受講者の内容（単位 人）

校 種	8 月 4 日	8 月 25 日	計
小学校	32	29	61
中学校	24	17	41
高等学校	30	18	48
特別支援学校	2	2	4
計	90	67	157

次に、本講習の日程の詳細を表 2-1 と表 2-2 に示す。

本講習は、本学では初となる 2 回展開であったことから、平成 23 年度以降の実践を踏まえた上で、8 月 4 日及び 8 月 25 日の両日とも、同じ時間での進行とした。幸い、両日の日程には調整を要するほどの差が生じず、ほとんど同時の展開で実施することができた。

表 2-1 に午前の日程を、及び表 2-2 に午後の日程をそれぞれ示した。

表 2-1 本講習の日程（午前）

時 刻	内 容
09:00	1304 教室で開講式
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 ・ぐーぱー
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 ・無言でウインクで集合
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	イニシアティブゲーム解説
14:10	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

## 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<sup>7)</sup>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同様に実施した。詳細は武蔵丘短期大学紀要第20巻<sup>3)</sup>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、同様のものとして実施した。

- ① 指たたきから拍手へ
- ② 両腕の拳上と手首まわし
- ③ 頭上での時計回りと胸の前の反対回り

### ④ 人差し指を突き合わせて指紋観察

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ことから、講習の導入として最適と考えられた。

### 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、場の雰囲気や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。

### 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 ぐーばー体操 (別名ぐーばー)

### 4) 二人組のゲーム (表 2-1, ※ 4)

二人一組のペアとなっ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 肩に手をおいてストレッチ
- 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実施せずに実施した。

#### 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法に統一

無言で集合するこれらのゲームでは、今回も受講者間に混乱が見られた。しかし、昨年度は照れなどが強いと感じられた①では、本講習の2回とも、より親睦を図れた様子であった。さらに2回とも課題を達成することができた。このことは、今年度講習が2回になったことで、受講者数がある程度分散し、昨年度に比較して少なくなったことが影響しているためと思われた。

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が再確認出来た。

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。8月4日では8人の集団を、8月25日には7人の集団をつくった。結果的に各集団内で1から8、あるいは1から7の数字を分担することで、数字毎に集合するゲームとした。数の伝達に関する表現方法には制限や条件をつけずに実施した。

8月4日は、10人と11人のグループを計8個グループ編成した。

8月25日は、9人と10人のグループを計7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差がみられた。今後の課題といえた。

#### 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処かといった、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。2回とも、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。ただし、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

①～⑦については、昨年度からの変更は無い。

⑧は今年度よりヘリウムフープに替えて導入したゲームである。詳細は以下10)に挙げる。

#### 10) ブラインドスクエア (表 2-2, ※ 9)

今年度のイニシアティブゲーム8種に新たに加えたゲームであった。

ブラインドスクエアとは、視覚を制限するイニシ

アティブゲームの中では代表的なものの一つであり、用意するものは8m程度の長さの細いロープのみである。

課題は、グループ全員が、閉眼でロープをつかみ、指示された図形をロープで形作るというものである。

ここで、課題とする図形は、「四角形」「三角形」といった大まかな図形の課題から、「正三角形」「正方形」等、辺の長さや角度を指定した、難易度の高い課題を設けた。また、課題の難易度が高すぎると判断される場合は、閉眼ではなく、開眼で実施することも考慮した。

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的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ところであった。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、例年同様に実施してきた。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157名中154名(小学校61、中学校41、高等学校48、特別支援学校4)から有効回答を得ることができた。有効回答率は98.1%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

154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12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「日本

表-3 自身にとって有益だったと感じられた活動

ゲーム名	校種	小計 n=154		小学校 n=61		中学校 n=41		高校 n=48		特支 n=4	
		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 日本列島		30	(19.5)	16	(26.2)	7	(17.1)	7	(14.6)	0	(0.0)
2 バケツボール		26	(16.9)	12	(19.7)	9	(22.0)	5	(10.4)	0	(0.0)
3 クモの巣		22	(14.3)	5	(8.2)	6	(14.6)	9	(18.8)	2	(50.0)
4 ヘリウムフープ		18	(11.7)	5	(8.2)	5	(12.2)	7	(14.6)	1	(25.0)
5 集合ゲーム		13	(8.4)	5	(8.2)	5	(12.2)	3	(6.3)	0	(0.0)
6 危険物処理班		12	(7.8)	4	(6.6)	4	(9.8)	4	(8.3)	0	(0.0)
7 握手で集合		9	(5.8)	4	(6.6)	1	(2.4)	4	(8.3)	0	(0.0)
7 アイスブレイキング		9	(5.8)	5	(8.2)	3	(7.3)	1	(2.1)	0	(0.0)
7 バイブライン		9	(5.8)	7	(11.5)	1	(2.4)	1	(2.1)	0	(0.0)
10 後出しジャンケン		8	(5.2)	4	(6.6)	2	(4.9)	2	(4.2)	0	(0.0)
10 エレクトリックフェンス		8	(5.2)	3	(4.9)	4	(9.8)	1	(2.1)	0	(0.0)
10 魔法の絨毯		8	(5.2)	4	(6.6)	2	(4.9)	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

平成27年度教員免許状更新講習実践報告

列島」であった。全受講者の19.5%が挙げていた。小学校の受講者の内の26.2%と高い率で挙げていた。中学校では全受講者で2位の「バケツボール」が22.0%で1位になっていた。高等学校と特別支援学校教員では「クモの巣」が1位となっていた。

全受講者の回答では、第4位までの上位が集団参加型のゲームであり、5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」が8.4%となった。

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、今年度の調査では、回答が分散していた。

これは、「今後の指導」といった内容の記述が見られたことから、受講者自身の体験として有益であったという回答ではなく、指導する場合を想定した回答となったものと推察された。

なお「該当なし」は0%であった。

表3より、上位三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「日本列島」
  - ・すぐにでも学校でできる。(小学校教諭)
  - ・グループの先生達と声を掛け合っでできた。(中学校教諭)
  - ・乗れたときの達成感がよかった。あっという間の10分間だった。(高等学校教諭)
- ②「バケツボール」
  - ・単純なのに協力しないとできない。(小学校教諭)
  - ・コミュニケーションをとりながら、みんなで楽しむことができた(中学校教諭)
  - ・全員が楽しくなった。(高等学校教諭)
- ③「クモの巣」
  - ・かついだりかつがれたり、童心にかえって遊べた(小学校教諭)
  - ・普段の生活から離れたしかけ(原文ママ)、知恵

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 n=154		小学校 n=61		中学校 n=41		高校 n=48		特支 n=4	
		答数 (全体%)	実数 (校種内%)	実数 (校種内%)	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		106 (68.8)	43 (70.5)	33 (80.5)	28 (58.3)	2 (50.0)					
2 ブラインドスクエア		15 (9.7)	6 (9.8)	4 (9.8)	4 (8.3)	1 (25.0)					
3 クモの巣		10 (6.5)	4 (6.6)	1 (2.4)	5 (10.4)	0 (0.0)					
4 エレクトリックフェンス		5 (3.2)	2 (3.3)	1 (2.4)	2 (4.2)	0 (0.0)					
4 魔法の絨毯		5 (3.2)	2 (3.3)	2 (4.9)	0 (0.0)	1 (25.0)					
6 バイブライン		3 (1.9)	1 (1.6)	0 (0.0)	2 (4.2)	0 (0.0)					
6 バケツボール		3 (1.9)	1 (1.6)	1 (2.4)	1 (2.1)	0 (0.0)					
6 ヘリウムフープ		3 (1.9)	2 (3.3)	0 (0.0)	1 (2.1)	0 (0.0)					
9 ペア鬼ごっこ		2 (1.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (4.2)	0 (0.0)					
9 日本列島		2 (1.3)	0 (0.0)	1 (2.4)	1 (2.1)	0 (0.0)					

複数回答可とした

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=154		小学校 n=61		中学校 n=41		高校 n=48		特支 n=4	
		答数 (全体%)	実数 (校種内%)	実数 (校種内%)	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		27 (17.5)	9 (14.8)	11 (26.8)	6 (12.5)	1 (25.0)					
1 ヘリウムフープ		27 (17.5)	13 (21.3)	7 (17.1)	7 (14.6)	0 (0.0)					
3 日本列島		22 (14.3)	5 (8.2)	9 (22.0)	8 (16.7)	0 (0.0)					
4 握手で集合		20 (13.0)	10 (16.4)	6 (14.6)	4 (8.3)	0 (0.0)					
4 アイスプレーキング		20 (13.0)	12 (19.7)	3 (7.3)	4 (8.3)	1 (25.0)					
6 ペア鬼ごっこ		18 (11.7)	5 (8.2)	6 (14.6)	7 (14.6)	0 (0.0)					
6 魔法の絨毯		18 (11.7)	6 (9.8)	5 (12.2)	7 (14.6)	0 (0.0)					
8 バケツボール		17 (11.0)	5 (8.2)	6 (14.6)	6 (12.5)	0 (0.0)					
9 二人組のゲーム		13 (8.4)	5 (8.2)	5 (12.2)	3 (6.3)	0 (0.0)					
9 後出しジャンケン		13 (8.4)	8 (13.1)	2 (4.9)	3 (6.3)	0 (0.0)					
9 数合わせゲーム		13 (8.4)	7 (11.5)	4 (9.8)	2 (4.2)	0 (0.0)					
9 危険物処理班		13 (8.4)	3 (4.9)	5 (12.2)	5 (10.4)	0 (0.0)					
該当なし		1 (0.6)	1 (1.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)					

複数回答可とした

と行動があれば解決できることに感動。(中学校教諭)

- ・今後の指導に使っていききたい。(高校教諭)

## 2) 自身にとって有益ではなかったと感じられた活動

154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9位までの活動10種を表4に示した。

この設問での1位は「該当なし」であり、受講者の68.8%が回答した。

2位は「ブラインドスクエア」で9.7%だった。

3位は「クモの巣」で6.5%だった。

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」

- ・ルールを完全に把握できなかった。(小学校教諭)
- ・目を開けても難しかった(小学校教諭)
- ・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」

- ・学級の子ども達と、と考えると、少し危険かなと思った(小学校教諭)
- ・課題が高く、諦めムードが出てしまう(小学校教諭)
- ・男女の体力差をどう埋めていくか、難易度が高かった(高校教諭)

他の回答にあっても、この設問に対して、児童生

徒を想定した場合の回答が目立った。

## 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9位までの活動12種を表5に示した。

個人参加型のゲームと集団参加型のゲームが混在する結果となった。

全体で1位となっている「集合ゲーム」が、校種別の高等学校においては5位であるなど、校種によってゲームへの支持が分散していた。

また、「自身にとって有益」とされたゲームで第3位の「クモの巣」と5位の「集合ゲーム」について見ると、ここでは「集合ゲーム」が1位となっているのに対して「クモの巣」は上位十位には選ばれなかった。

「該当なし」は0%であった。

表5より、全体上位に挙げられた3つのゲームの感想をそれぞれ抜粋する。

### ①「集合ゲーム」

- ・早い段階から人間関係を築くことができる(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)
- ・準備が少ない 短時間で取り組める(小学校教諭)
- ・徐々に慣れて打ち解けあえる(中学校教諭)

### ②「ヘリウムフープ」

- ・みんなで協力して勝ち負けがない(小学校教諭)
- ・チームワークの大切さがわかる(小学校教諭)
- ・準備が簡単に出来る(中学校教諭)
- ・手軽に出来る(高等学校教諭)

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	実施する校種別の回答結果				
		小計 n=154 答数 (全体%)	小学校 n=61 実数 (校種内%)	中学校 n=41 実数 (校種内%)	高校 n=48 実数 (校種内%)	特支 n=4 実数 (校種内%)
1 該当なし		63 (40.9)	27 (44.3)	19 (46.3)	16 (33.3)	1 (25.0)
2 クモの巣		57 (37.0)	26 (42.6)	14 (34.1)	17 (35.4)	0 (0.0)
3 エレファン		14 (9.1)	5 (8.2)	6 (14.6)	3 (6.3)	0 (0.0)
4 列島		8 (5.2)	0 (0.0)	4 (9.8)	3 (6.3)	1 (25.0)
4 スクエア		8 (5.2)	3 (4.9)	1 (2.4)	3 (6.3)	1 (25.0)
6 魔法		3 (1.9)	0 (0.0)	1 (2.4)	1 (2.1)	1 (25.0)
6 バケツ		3 (1.9)	1 (1.6)	2 (4.9)	0 (0.0)	0 (0.0)
8 ペア鬼		2 (1.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (4.2)	0 (0.0)
8 危険		2 (1.3)	0 (0.0)	1 (2.4)	1 (2.1)	0 (0.0)
8 パイプ		2 (1.3)	1 (1.6)	0 (0.0)	1 (2.1)	0 (0.0)

複数回答可とした

③「日本列島」

- ・子ども同士のふれあいを高められる（小学校教諭）
- ・道具も他の物で代用できる（中学校教諭）
- ・生徒に考えさせることができる（高等学校教諭）

ここでは、例年同様に準備が容易といった内容が目立っていたが、さらに今年度はチームワークやふれあいに視点を置いた答えがあった。

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10位までの活動11種を表6に示した。

1位は「該当なし」で40.9%であった。

2位は「クモの巣」で37.0%であった。

3位は「エレクトリックフェンス」で9.1%であった。

以下、8位までの10種の活動の内、「該当なし」と8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、今回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、且つ取り上げた活動であった。

「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」に関する意見／感想をそれぞれ抜粋する。

①「クモの巣」

- ・危険を伴う（小学校教諭）他、危険性を指摘した回答が20件
- ・準備や説明に時間がかかりそう（小学校教諭）等、準備の困難さを指摘した回答が23件
- ・準備は可能（高校教諭）1件

②「エレクトリックフェンス」

- ・安全面から考えて難しい（小学校教諭）他、危険性を指摘した回答が8件
- ・男女混合では抵抗がある（中学校教諭）他、異性との接触を問題視する回答が3件
- ・準備ができない（小学校教諭）他、設営の困難に関する回答が3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。

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154名中43名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）
- ・楽しくゲームに参加できた（小学校教諭）他、「楽しい」主旨の記述23件
- ・現場で実践できる内容が多くとても参考になった（小学校教諭）
- ・これを機会に、所々で利用していきたい（中学校教諭）他、「実践したい」主旨の記述7件
- ・心も体もほぐせる活動でした（小学校教諭）
- ・すぐに講習に入り込めたたし、他の先生方と話をすることができ、レクリエーションの重要性を感じた（高等学校教諭）

【本講習へ改善を求める内容】

- ・人と人との距離感が、近いものもあるので（密着する）児童生徒の実態、関係性の把握があつての実施となると思う（小学校教諭）
- ・小学校の学年（60～100名位）で一斉に楽しめるレクリエーションなども実践用で教えて欲しい（小学校教諭）
- ・レクリエーションを評価するとしたら、どのような評価基準にするか（高等学校教諭）

【その他の内容】

- ・大人同士でこんなに近づいて活動したのは初めて（小学校教諭）
- ・同じグループの方たちといろいろ考えを出し合って挑戦していく過程が、とても新鮮（同）
- ・ゲームに参加するうちに同じグループの人との心の距離がどんどん縮まっていくのを感じた（同）
- ・職場や地域の集まりでも使えそうな内容で良かった（同）

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てきた。これは、特別活動の基本が「なすことによって学ぶ」体験学習であるからであり、一貫させてきた。そして、



受講者自身が直接体験することでしか理解できない部分があることも、今年度の受講者の記述から、読み取れた。

受講者自身が有益だったと考える活動の上位に、例年、難易度及び危険度の高い活動が挙げられていた。このことは、危機感を伴う実技講習の場面において、受講者同士が、体験を共有できたことの証であると考えられた。例年「なすことによって学ぶ」特別活動を主題として来た本講習の要と言えるものであった。

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。このような反応は、予想されたものであり、昨年度の報告<sup>5)</sup>において、難易度及び危険度の高い活動を、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。

平成23年度以降、改善を求める意見が寄せられて来た、実技講習のグループ毎の規模が大きすぎる点については、本講習が2回実施したことから、ある程度緩和されたのか、指摘する記述は見られなかった。集団の人数については依然として抜本的な解決には至っていないため、今後の課題と言えよう。

さらに、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。

本学の施設規模では、安全面への配慮からも、本講習の受講者数よりも、さらに減少させるべきであると考えられた。このことから、次年度以降、実技を主体とする講習にあっては、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あろう。

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あった。例年同様、本講習でも、1種目の制限時間を短く設定せざるを得なかった。今後は複数回実施を含む、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2回の免許更新講習各回の初日で、受講者は初対面の者ばかりであったが、実技講習において、受講者間に笑顔が絶えることがなかった。これは、取り上げたゲームの効果によるものであることはもちろんであり、中でも難易度及び危険度の高い活動を敢えて経験させることの重要性を裏付ける結果と言えよう。

教員免許状更新という趣旨の内容として、活動の要点は、1) 難易度・危険度の高い活動、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る。

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ていない。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) 村田昇, 金井肇, 蛭田政弘監修, みんなのどうとく 3ねん 埼玉県版, 学研教育みらい, 2010.
- 7) 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 PA 系ゲーム, 杏林書院, 2005.