

## 実践報告

### 平成 25 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 2013

— Special Activities and recreation games —

武蔵丘短期大学 福島 邦男 Kunio Fukushima  
兵庫教育大学 安藤 福光 Yoshimitsu Ando  
宇都宮大学 平野 智之 Tomoyuki Hirano

### 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-katudou*) and recreation. After the lecture, we have conducted a practical part of the initiative games. After 108 participants experienced the actual initiative games, most of them gave a positive evaluation. Participants showed interest in difficult games. And they want to operate in schools a simple game types of preparation at the same time.

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、平成 21 年度及び同 23 年度並びに平成 24 年度に教員免許更新講習を実施した。本報告は平成 25 年度（以下「今年度」とする）教員免許更新講習を本学において開設した講習の中から、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、レクリエーションゲームに代表されるアイスブレーキングやイニシアティブゲームに代表される課題解決ゲーム（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）の受講後の自由記述から、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

平成 25 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 25 年度 8 月 6 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、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、コマの区切りや休憩は随時とした。さらに、4 コマ目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 に示す。

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 25 年 8 月 6 日 (火)
参加者数	108 名 小学校教員 63 名 中学校教員 17 名 高等学校教員 25 名 特別支援学校教員 3 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。

10 : 50	・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 : 00	数合わせゲーム※6 ・手たたきドン
12 : 08	集合ゲーム※7 ・無言で握手で集合 1 ・無言で握手で集合 2
12 : 20	・条件無しで集合し午後のグループ確定
12 : 30	昼食休憩
13 : 20	食堂にて会食

次に、本講習の日程の詳細を表 2-1 と表 2-2 に示す。

表 2-1 本講習の日程 (午前)

時 刻	内 容
09 : 20	1304 教室で開講式
09 : 30	特別活動講義 (第二著者) 特別活動改訂の要旨について
10 : 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 (第一著者) ・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
10 : 40	レクリエーションの定義について講義
10 : 40	個人参加型のゲーム 一斉指導によるゲーム※3

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 ・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 : 30	8 種のゲームを体験 ※9 ・日本列島 ・バケツツボール ・クモの巣 ・魔法の絨毯 ・危険物処理班 ・エレクトリックフェンス ・ヘリウムフープ ・パイプライン それぞれのゲームブースを 10 分間実習

15 : 45	休憩 1304 教室へ移動
15 : 55	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る。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の詳細は昨年度と同様に実施した。武蔵丘短期大学紀要第 20 巻を参照されたい。

### 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 年度と同様とした。

- ① 指たたきから拍手へ
- ② 両腕の挙上と手首まわし
- ③ 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

今回の講習においても、上記のゲームでは多くの混乱と笑顔が見られ、導入として成功した事例と言えよう。

### 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、あえて個人での解答を禁止し、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。このことで、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実施した。

### 3) 一斉指導方のゲーム (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同様であった。

- ① 命令ゲーム「だるまん」ゲーム
- ② あとだしジャンケン
- ③ ぐーぱー

### 4) 二人組のゲーム (表 2-1,※4)

二人一組のペアとなっていく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 あいこジャンケン
- ⑥ ゆびキャッチ

これらの中で③は、今回の講習でも受講者数に対し、活動スペースが制限されることから、動きが小さくなってしまった。

### 5) 鬼ごっこ (表 2-1,※5)

今回も「規則を守る」ということ、「規則がある理由」等を児童生徒へ理解させるためのゲームとして位置づけた。

- 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 無言で握手で集合 1
- ② 無言で握手で集合 2 : 握手を振る回数に統一
- ③ 無言で握手で集合 3 : 同時に回数を数える

無言で握手するこのゲームでは、今回も受講者間に混乱が見られ、初回では数字毎に集合することは不可能であった。

数字の伝達手段を統一して行く過程で、次第に意思疎通が計れてくることが確認出来た。

- ④ 条件なしで集合

午後の講習を展開するにあたり、ここでは 8 人の集団をつくり、1 から 8 の八つ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。受講者数の関係で、13 人と 14 人のグループを計 8 グループ編成した。

#### 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。

今回は受講者の増加と、昨年度の自由記述に

- ・ 講習の人数が多く、全ての方が積極的に参加できていない。
- ・ 来年は人数の減がよいと思った。

意見があったことから、グループ数が多くし、グループ毎の人数を減らすこととした。しかしながら、13名以上のグループとなったことから、今回も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、他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した。補助者からの助言等には制限を加えなかった。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は制限しなかった。

また、グループ数が8に増加したことから、昨年度はグループのアイスブレイキングとして実施していた『ヘリウムフープ』をイニシアティブゲームの一つへ移動させた。

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

今回も、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といった、学校現場へのフィードバックを念頭に置いてのふりかえりとなった。

#### 9) イニシアティブゲーム (表 2-2, ※9)

グループ内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。今回は全8種目のゲームを用意した。

ここでもグループ内の10名のメンバーが実際に活動し、他の受講者は安全を確保する目的で、補助者として行動する手法をとった。補助者からの助言等には制限を加えなかった。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。やはり、活動途中での交代は認めなかったが、メンバーを交替しての挑戦について、回数の制限は設けなかった。

8種目としたことから、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 ヘリウムフープ

①の日本列島は、今年度はコンクリートブロックの使用が受講者の転倒を誘発しがちであったため、一部のグループをのぞき、使用を中止し、小型のマットのみとした。

②のエレクトリックフェンスは、今年度、大型のカラーコーン3本を使用し、一辺1.6m程の正三角形に設置し、床から80cm程度の高さにゴム紐を張り、用具を用いることなく実施した。狭い三角形からの脱出という条件は、助走しての飛び越えや、飛び越えによる転倒や、そのことによる傷害を予防するため、頻繁に用いられる方法である。

今年度も飛び越え、転倒、並びに傷害を防ぐことができた。

⑤のパイプラインは、今回初採用したゲームである。このゲームは、一人一人がそれぞれ小型の雨樋形の器具を持ち、ボール（ゴルフボール、卓球ボール、ビー玉等）をスタートからゴールまで運ぶゲームである。ただしボールに直接手を触れる事はできず、且つボールを運んでいる時間は移動できない。

ボールを通すラインを設営するため、ボールを渡したメンバーは順次新しいラインを設営するため、急いで移動することとなる。

ボールを落下させることの無いよう注意せねばならず、さらに、各自が連携して、素早く移動することも求められるゲームである。

⑧のヘリウムフープは、昨年度までグループのアイスブレイキングとして実施していたゲームである。

③④⑥⑦については、昨年度からの変更は無い。

### 3. 自由記述によ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自由記述による調査を実施した。記述内容は学校現場フィードバックすることを考慮した上で1)「最も印象に残った活動」及び2)「その活動に関する感想や意見」、3)「実施してみたい活動」及び4)「その活動に関する感想や意見」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、上記五項目について、受講者の自由記述を抜粋し、本講習において取りあげたゲームの妥当性を検討する。

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、集団参加型のゲームを経て、中でも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 コマ目の講義後に実施した着座してのアイスブレーキングを含め、本講習で紹介したゲームの中から、最も印象に残った活動（ゲーム）名及び学校現場で実施したい活動（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。

表3 もっとも印象に残った活動（複数回答） n=89

	ゲーム名\校種	計	小学	中学	高校	特支
1	ヘリウムフープ	26	10	6	10	0
2	クモの巣	19	16	2	1	0
3	バケツボール	19	12	4	3	0
4	パイプライン	14	11	1	1	1
5	人間知恵の輪	12	5	3	3	1
6	集合ゲーム	10	6	1	2	1
7	ペア鬼ごっこ	7	6	0	1	0
8	エレクトリックフェンス	7	4	3	0	0
9	日本列島	6	1	4	1	0
10	危険物処理班	6	3	3	0	0
	回答率 (%)	82.4	82.5	88.2	76.0	100

#### 1) もっとも印象に残った活動

108名の受講者の内89名が具体的なゲーム名を挙げて解答した。有効回答率は82.4%（小学校82.5%、中学校88.2%、高校76.0%、支援学校100%）であった。もっとも印象に残った活動名の回答結果のうち、

上位10位までを表3に示した。

個人参加型のゲームでは「集合ゲーム」を10名の受講者が挙げている他は、集団参加型のゲームが殆どであり、8種類のイニシアティブゲームの内「魔法の絨毯」を除く7種類が挙げられている。中でもイニシアティブゲームとして新規に採用した「ヘリウムフープ」の26名が第1位であった。以下「クモの巣」と「バケツボール」が19名、新採用の「パイプライン」14名とつづいた。

#### 2) もっとも印象に残った活動の感想や意見

表3より、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。

「ヘリウムフープ」

- ・ 簡単そうでむずかしいゲーム
- ・ 小学校3年生の道徳の副読本にも同じ内容のゲームがあり、実際にやってみたが、なかなかうまくいかなかった
- ・ 意識して声をかけるなどする必要がある
- ・ 声をかけあいながら最後まで取り組めた

「クモの巣」

- ・ 初対面の先生方に身を委ね、支えていただくのはとても勇気がいったが、課題を達成できた時にはみんな笑顔で喜びに満ちていた
- ・ 初日で緊張していた気持ちがほぐれた
- ・ グループ皆で協力してクリアできた

「バケツボール」

- ・ 児童がやる場合にもルールが単純でわかりやすい
- ・ 身近にある物だけで簡単にすぐ実践できる
- ・ 達成感
- ・ 集団規模にかかわらず楽しく活動できた

これらの感想から、本講習で取り上げたゲームはおおむね良好な支持を得られたと考えられる。また、「クモの巣」の感想を見るかぎり、このゲームが講習初日の受講者間のアイスブレーキングとしても効果的に実施されたものと考えられた。

#### 3) 学校現場で実施してみたい活動

108名の受講者の内88名が具体的なゲーム名を挙げて解答した。有効回答率は81.5%（小学校85.7%、中学校82.4%、高校72.0%、支援学校66.7%）であつ

た。もっとも印象に残った活動名の回答結果のうち、上位 10 位までを表 4 に示した。

表 4 学校現場で実施したい活動（複数回答） n=88

	ゲーム名\校種	計	小学	中学	高校	特支
1	ヘリウムフープ	25	10	10	4	1
2	バケツボール	23	15	4	2	2
3	パイプライン	14	12	2	0	0
4	人間知恵の輪	11	6	3	2	0
5	集合ゲーム	10	8	2	0	0
6	魔法の絨毯	9	6	1	2	0
7	数合わせゲーム	8	5	2	1	0
8	ペア鬼ごっこ	7	7	0	0	0
9	日本列島	7	5	0	1	0
10	フープ知恵の輪	6	5	0	1	0
	回答率 (%)	81.5	85.7	82.4	72.0	66.7

個人参加型のゲームでは「集合ゲーム」を 10 名、「数合わせゲーム」を 8 名の受講者が挙げている。また、二人組のゲームで「ペア鬼ごっこ」を 7 名が挙げている。その他の 7 種目は、集団参加型のゲームであった。8 種類のイニシアティブゲームの内では「エレクトリックフェンス」「クモの巣」「危険物処理班」（順不同）が 10 位から外れていた。

第一位は、今回イニシアティブゲームとして紹介した「ヘリウムフープ」が 25 名であり、二位は「バケツボール」23 名、三位は「パイプライン」だった。

#### 4) 学校現場で実施してみたい活動の感想や意見

表 4 より、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。

「ヘリウムフープ」

- ・ 道具もルールも簡単
- ・ 三年の道徳の教科書に出ているのでよくやる
- ・ フープがあればできる
- ・ 簡単のように見えてコミュニケーションが大切な点で実施してみたい
- ・ 手軽に取り組み、アイスブレイキングにも役立ちそう

「バケツボール」

- ・ 用具が身近にあるので、いつでもすぐできそう

- ・ グループで仲良くなるのに、とてもよい
- ・ 誰にでも楽しく取り組めるように思う
- ・ 声が一番出ていた

「パイプライン」

- ・ 易しくて低学年でもできる
- ・ 人数に関係なく何人でもできる

学校現場で実施することを踏まえての回答のため、準備が用意で、且つ難易度を調整できるゲームが、講習で取り上げるゲームとしては妥当と推察された。

反面、用具をそろえる必要がある「危険物処理班」や、準備が煩雑で、且つある程度の体力を必要とする「クモの巣」並びに「エレクトリックフェンス」が上位十位から外れる結果となった。

#### 5) 本講習に関する感想や意見

本講習に関する感想は受講者 103 名中 98 名が回答していた。

##### 【本講習を評価した内容】

- ・ 学校現場ですぐに使えるものばかりのレクリエーションの内容だった
- ・ レクリエーションの定義がはっきりした
- ・ 免許更新の初日、気軽な服装で、おもしろい話を聴きながら、参加されている方と親しくなるきっかけももらった
- ・ 一日、体を動かして楽しく受講することができた
- ・ 仲間づくりのきっかけのためには、とても素晴らしい内容
- ・ 講義だけでなく、体を使ってやってみる活動があったことはびっくり
- ・ 今回の様々なゲームは大人だからできるものもあるが、学校の教育活動に生かせるものと思った
- ・ 特別活動の重要性があらためて理解できた
- ・ 社会性が不足している現在、もっともっと教育現場にとり入れると良い

##### 【本講習へ改善を求める内容】

- ・ しかたがないかと思うが、ゲームをするのに少し人数が多く、移動などする時たいへんだった
- ・ 身体接触のあるものは、男女混合の場合はなかなか取り入れにくい
- ・ フィードバックがあまりできず残念
- ・ 今の中学生がどこまで楽しんでくれるか、学生への働きかけを知りたい

- ・部活動の指導と関連させ、成功体験をつませることについて話を聞いたかった
- ・初日の服装については、別紙等に大きく書いてほしい
- ・今日のような楽しい活動が5日間のまん中にあるとよい

本講習では、講義よりも実技に比重を置いて展開した。これは、特別活動の基本が「なすことによって学ぶ」体験学習であることから、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と考えたからである。このことは、今回も受講者の記述から裏付けられる結果となった。

しかしながら、今回も108名の受講者8グループに分けてイニシアティブゲームを実施せざるを得なかった。そのため、1グループの人数は13名程度と、昨年度よりは小規模となったものの、以前大きな集団となってしまった。改善を求める意見もあることから、次年度以降は検討すべきことがらと考えられる。

集団の規模が大きいことが、グループワークにおける受講者間の相互作用を希薄にする危険性を内包しているのではと危惧していたが、今回も、集団の構成員が教員であったことに助けられていたと考えられる。

筆者らの調査<sup>3)</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、ゲーム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と思われる。

平成22年度の「みんなのどうとく3年」<sup>4)</sup>(道徳の副読本)に「いきいきタイム」として「わを下ろそう」という名前で「ヘリウムフープ」が紹介されている。このことは、表3、表4において「ヘリウムフープ」がともに一位となっていることの一要因と考えられた。

記述の結果から、受講者はイニシアティブゲームに対する関心を高めていることがわかるが「実際に学校現場で実施してみたい活動」には「もっとも印象に残った活動」で二位にあった「クモの巣」や「エレクトリックフェンス」「危険物処理班」が外れていた。これは、準備の煩雑さももちろんであるが、体

力を必要とする部分が、児童生徒に対しては、実施上危険を伴うと判断されたものと推察された。

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、実施して来ている。今後も、講習には受講者の意見を反映させていくことはもちろんであるが、受講者間の「仲間づくり」を考えると、ある程度の肉体的困難を要求する「クモの巣」や「エレクトリックフェンス」などのゲームも、実技講習として敢えて受講者に体験させることが必要と思われる。

改善を求める内容の記述からは、受講者数の削減や時間配分の改善をもとめる内容のものもあった。本講習では、108名という受講者数から、イニシアティブゲームのグループを13名前後に設定し、8つのグループを編成し、8種目のゲームを体験することにした。そのため、1種目の制限時間を短く設定せざるを得ず、実際の運営ではゲーム活動同様に重要視すべき「ふりかえり」(フィードバック)を十分に実施できなかった。今後も受講者数が多いことが予想できることから、ふりかえりの時間配分に注意して展開すべきであろう。

### Ⅲ おわりに

本稿では、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、受講者による受講後の自由記述から、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。

今年度は、免許更新講習の初日で、受講者は初対面の者ばかりであったが、特に実技講習において、受講者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るが、受講者間の、校種を超えた交流を円滑にすることで得られた結果とも考えられる。さらには、受講者間の情報交換も促進され、翌日以降の受講者各自の研修の質もより高めたと推察される。このことは、単に本講習の成果であるのみならず、各種講習の目指す形ではないだろうか。

しかしながら、本稿では受講者の主観による自由記述のみを用いたため、資料の偏りを否定できない。今後はさらに調査を継続し、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、第三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、第二著者が特別活動に関する講義を行った後、第二著者並びに第三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) 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.
- 5) 諸澄敏之編著, プロジェクトアドベンチャーゲーム監修, みんな PA 系ゲーム, 杏林書院, 2005.