

# 実践報告

## 平成 26 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 renewal lecture practice report in 2014 - Special Activities and recreation games -

福島 邦男                      鈴木 宏  
Kunio Fukushima              Hiroshi Suzuki

#### Abstract

The purpose of this paper is to consider improving the "Recreation Games as Special Activities" for teacher licence renewal lecture (*kyouinmenkyo-koushinkousyu*). 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 102 participants experienced the actual initiative games, most of them gave a positive evaluation. Participants answered it that a difficult game was useful for oneself. And they want to carry out the game that preparations are simple, and instruction is easy at school.

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、イニシアティブゲーム  
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。本稿では平成 26 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>について報告を行う。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（諸澄：2005）と呼ばれている、課題解決ゲーム（以降、これらを総称して「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、今年度の受講者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 26 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」とする）は、平成 26 年 8 月 5 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、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。

まず本講習の概要を表 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 26 年 8 月 5 日 (火)
参加者数	102 名 小学校教員 54 名 中学校教員 25 名 高等学校教員 19 名 特別支援学校教員 4 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。

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	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
10:30	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 ・無言でウィンクで集合 ・無言で握手で集合(最終 8 人グループ)
12:25	・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
13:20	食堂にて会食

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
14:10	8 種のゲームを体験 9 ・日本列島 ・バケツボール ・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
15:40	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<sup>3)</sup>を参照されたし。

### 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。

指たたきから拍手へ  
両腕の挙上と手首まわし  
頭上で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  
例年、上記のゲームでは多くの混乱と笑顔が見られ、講習の導入として最適と考えられる。

### 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『言語活動』の形をとった。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同様であった。  
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

### 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。

挨拶と握手  
肩に手を置いてストレッチ  
ミラーストレッチ (別名ミラーイメージ)  
間違い探し  
負けるが勝ちジャンケン  
あいこジャンケン  
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と言えよう。

### 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」等を見童生徒へ理解させることを主眼としたゲームとして紹介した。

ペア鬼ごっこ  
ペアペア鬼ごっこ

### 6) 数合わせゲーム (表 2-1, 6)

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)

無言でウィンクで集合  
無言で握手で集合 1  
無言で握手で集合 2: 握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、今回も受講者間に混乱が見られた。特に、昨年度は実施しなかったでは、集合するという課題よりも、照れなどから笑いが生まれ、親睦を図る上で有効と考えられた。結果としては数字毎に集合することは不可能であった。

、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、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、12 人と 13

人のグループを計 8 グループ編成した。

年代や性別等は制限していないため、今後の課題となった。

#### 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。

グループ数については、一昨年度の自由記述に以下のような意見があった。

- ・ 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。

このことから、昨年度より、グループ数を八つと増加し、グループ毎の人数を減らしてきた。しかしながら、今回も 12 名以上のグループとなった。

実施したアイスブレイキングは次のとおりである。

自己紹介  
フープリレー  
フープ知恵の輪  
人間知恵の輪  
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、PA 系ゲーム(諸澄 2005)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。

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。しかし、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。

受講者数により、このような実施方法を取らざるを得ないのであるが、本学の施設規模から、受講者数は 100 名程度が上限と考えられる。

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 ~ 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。

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  
ヘリウムフープ

の日本列島は、昨年度、コンクリートブロックの使用で受講者の転倒を誘発しがちであった。今年度は外傷予防のため、ブロックを段ボール紙で包んで使用した。

~ については、昨年度からの変更は無い。

本来であれば、アイスブレイキング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、限られた時間で体験して欲しいことから、

・・・

といった循環での実施

となった。

### 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)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。

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

102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11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「クモの巣」であった。全受講者の19.6%が挙げていた。中でも中学、高校の教員は、それぞれの校種からの受講者の30%以上が「クモの巣」を挙げていた。小学校の受講者の中では全受講者で3位の「ヘリウムフープ」が16.7%で1位になっており、「クモの巣」は9.3%で4位となっている。特別支援学校教員の半数は「バケツボール」と回答していた。

全受講者の回答では、第5位までの上位が集団参加型のゲームであり、6位に個人参加型のゲームである「後だしジャンケン」が6.9%となった。

上位5つの集団参加型ゲームは、8種類のイニシアティブゲームの内「魔法の絨毯」「エレクトリックフェンス」「パイプライン」を除く5種類が挙げられている。

昨年度は「もっとも印象に残ったゲーム」として調査した結果、「ヘリウムフープ」が第1位であったことに比べ、今年度の調査における「自身にとって有益だった活動」への回答では、課題達成がとりわけ困難なことが予想された「クモの巣」が一位となっていた。

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部抜粋する。

「クモの巣」

- ・一人では解決できないゲームなので、グループで協力して達成できたものは、気持ちよかった。(小学校教諭)
- ・全員で方法を話し合いながら取り組めた(同)
- ・コミュニケーションやスキンシップ等を通して人間関係が深まり楽しかった。(中学校教諭)
- ・お互いに意見を出して解決に導かれた最初の課題だったので後(の種々の活動：筆者注)が楽であった。(高等学校教諭)
- 「バケツボール」
- ・みんなで声をかけてでき、工夫ができてよかった。(小学校教諭)
- ・全員が参加しながら楽しむことができた。コミュニケーションを取りながら全員でひとつのことに向かえた。(中学校教諭)
- ・全員で参加できた。全員が団結できた。(高等学校教諭)
- ・個々の生徒達が協力して、楽しみながらできるのでとても参考になった。(特別支援学校教諭)
- 「ヘリウムフープ」
- ・手軽に一致団結できて大変良い。(小学校教諭)
- ・声をかけあい、みんなの心が1つになった。(同)
- ・グループのみんなで協力し合いながらできた。(同)

この他には各種目とも、「自身にとって有益か」といった設問に対する回答よりも、現在受け持っている児童生徒がどのように取り組むかを想定した内容の回答が目立った。

表-3 自身にとって有益だったと感じられた活動

ゲーム	校種	小計 n=102	小学校 n=54	中学校 n=25	高校 n=19	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 クモの巣		20 (19.6)	5 (9.3)	8 (32.0)	7 (36.8)	0 (0.0)
2 バケツボール		14 (13.7)	7 (13.0)	3 (12.0)	2 (10.5)	2 (50.0)
3 ヘリウムフープ		12 (11.8)	9 (16.7)	1 (4.0)	2 (10.5)	0 (0.0)
4 フープ知恵の輪		9 (8.8)	6 (11.1)	2 (8.0)	1 (5.3)	0 (0.0)
5 日本列島		8 (7.8)	5 (9.3)	1 (4.0)	1 (5.3)	1 (25.0)
6 後だしジャンケン		7 (6.9)	4 (7.4)	0 (0.0)	3 (15.8)	0 (0.0)
7 一斉指導型ゲーム全般		6 (5.9)	2 (3.7)	3 (12.0)	1 (5.3)	0 (0.0)
7 二人組のゲーム全般		6 (5.9)	2 (3.7)	4 (16.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
7 集合ゲーム		6 (5.9)	4 (7.4)	0 (0.0)	2 (10.5)	0 (0.0)
10 命令ゲーム		5 (4.9)	5 (9.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
10 アイスブレーキング全般		5 (4.9)	1 (1.9)	1 (4.0)	2 (10.5)	1 (25.0)
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) 自身にとって有益ではなかったと感じられた活動

102 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 13 種を表 4 に示した。

前項の有益とともに無益と感ずる活動として「クモの巣」が挙げられる結果となった。

この設問での 1 位は「該当なし」であり、受講者の 62.7% が回答した。

2 位は「クモの巣」で 13.7% だった。3 位は「エレクトリックフェンス」で 5.9% だった。

表 4 より、1 位の「該当なし」を除き、「クモの巣」と「エレクトリックフェンス」の理由を抜粋する。

「クモの巣」

- ・ 体力的に難しいところがある。(小学校教諭)
- ・ 工夫しなかった(原文ママ)。(同上)
- ・ 難しすぎる。体力勝負。かつぐと危険(同上)
- ・ 運動能力にたよっている(高等学校教諭)

「エレクトリックフェンス」

- ・ 男女や体格等の差があり、やりにくい感じがした。(小学校教諭)
- ・ 体全体をつかうので。(同上)
- ・ 何もできなかった。(同上)

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。

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	校種	小計 n=102 答数 (全体%)	小学校 n=54 実数 (校種内%)	中学校 n=25 実数 (校種内%)	高校 n=19 実数 (校種内%)	特支 n=4 実数 (校種内%)
1 該当なし		64 (62.7)	35 (64.8)	14 (56.0)	14 (73.7)	2 (50.0)
2 クモの巣		14 (13.7)	9 (16.7)	3 (12.0)	2 (10.5)	0 (0.0)
3 エレクトリックフェンス		6 (5.9)	4 (7.4)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (50.0)
4 パイプライン		4 (3.9)	0 (0.0)	2 (8.0)	2 (10.5)	0 (0.0)
5 集合ゲーム		3 (2.9)	1 (1.9)	2 (8.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
6 危険物処理班		2 (2.0)	2 (3.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
6 バケツボール		2 (2.0)	1 (1.9)	0 (0.0)	1 (5.3)	0 (0.0)
6 ヘリウムフープ		2 (2.0)	2 (3.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
9 ゆびのゲーム		1 (1.0)	1 (1.9)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
9 間違い探し		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (4.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
9 ミラーストレッチ		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (4.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
9 日本列島		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (4.0)	0 (0.0)	0 (0.0)
9 魔法の絨毯		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (4.0)	0 (0.0)	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	校種	小計 n=102 答数 (全体%)	小学校 n=54 実数 (校種内%)	中学校 n=25 実数 (校種内%)	高校 n=19 実数 (校種内%)	特支 n=4 実数 (校種内%)
1 ヘリウムフープ		27 (26.5)	13 (24.1)	12 (48.0)	2 (10.5)	0 (0.0)
2 日本列島		21 (20.6)	10 (18.5)	3 (12.0)	6 (31.6)	2 (50.0)
2 バケツボール		21 (20.6)	12 (22.2)	6 (24.0)	2 (10.5)	1 (25.0)
4 パイプライン		20 (19.6)	15 (27.8)	2 (8.0)	2 (10.5)	1 (25.0)
5 魔法の絨毯		14 (13.7)	8 (14.8)	4 (16.0)	2 (10.5)	0 (0.0)
6 後だしジャンケン		12 (11.8)	3 (5.6)	4 (16.0)	5 (26.3)	0 (0.0)
7 数合わせゲーム		11 (10.8)	6 (11.1)	4 (16.0)	1 (5.3)	0 (0.0)
8 集合ゲーム		10 (9.8)	6 (11.1)	3 (12.0)	1 (5.3)	0 (0.0)
9 フープ知恵の輪		9 (8.8)	6 (11.1)	2 (8.0)	0 (0.0)	1 (25.0)
10 エレクトリックフェンス		8 (7.8)	4 (7.4)	2 (8.0)	2 (10.5)	0 (0.0)
10 危険物処理班		8 (7.8)	6 (11.1)	1 (4.0)	1 (5.3)	0 (0.0)
該当なし		0 (0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)

複数回答可とした

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10位までの活動11種を表5に示した。

1位の「ヘリウムフープ」と、2位の「日本列島」並びに「バケッツボール」は、いずれも20%以上の支持を得ていた。上位5種目は集団参加型のゲームだった。

校種別で見ると、小学校では「パイプライン」が27.8%で1位となっていた。

「自身にとって有益」とされたゲームで第一位の「クモの巣」が、ここでは上位十位には選ばれなかった。

個人参加型のゲームでは「後だしジャンケン」が11.8%で第5位が最高位だった。

「該当なし」は0%であった。

表5より、全体の上位に挙げられた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」

- ・相手のことを考える、互いに思いやる心を育てる上で効果がある。(小学校教諭)
- ・道具の準備が簡単でみんなで手軽に楽しめる(同)
- ・簡単に道具を準備できる(同)

(この他に、手軽に準備できる旨の回答6件)

「日本列島」

- ・親しさが増す。協力できる(小学校教諭)
- ・新聞紙等をつかってできるから(同)
- ・頭を使って人との距離も近くなれそう(高等学校教諭)

「バケッツボール」

- ・ルールが簡単で難易度も変えられる(小学校教諭)
- ・バリエーションも広がり、用具も身近に準備できる(中学校教諭)
- ・短い時間でも、想いが、一つになる、瞬間が、とても良かった(高等学校教諭)

ここでは、児童生徒の準備が容易といった内容が目立っていた。

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「クモの巣」で52.9%であった。

2位は「該当なし」で35.3%であった。

3位は「エレクトリックフェンス」で17.6%であった。

以下、10位までの11種の活動の内、「該当なし」を除く10種は、いずれも集団参加型のゲームであった。さらに、7位までの9種の活動の内、「該当なし」を除く8種は、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」とされたゲームで第一位の「クモの巣」が、ここでも第一位に選ばれていた。

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。

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 n=102 答数 (全体%)	小学校 n=54 実数 (校種内%)	中学校 n=25 実数 (校種内%)	高校 n=19 実数 (校種内%)	特支 n=4 実数 (校種内%)
1 クモの巣		54 ( 52.9 )	32 ( 59.3 )	13 ( 52.0 )	7 ( 36.8 )	2 ( 50.0 )
2 該当なし		36 ( 35.3 )	18 ( 33.3 )	8 ( 32.0 )	8 ( 42.1 )	2 ( 50.0 )
3 エレクトリックフェンス		18 ( 17.6 )	11 ( 20.4 )	3 ( 12.0 )	2 ( 10.5 )	2 ( 50.0 )
4 日本列島		4 ( 3.9 )	1 ( 1.9 )	0 ( 0.0 )	3 ( 15.8 )	0 ( 0.0 )
5 危険物処理班		3 ( 2.9 )	1 ( 1.9 )	0 ( 0.0 )	1 ( 5.3 )	1 ( 25.0 )
5 パイプライン		3 ( 2.9 )	0 ( 0.0 )	2 ( 8.0 )	1 ( 5.3 )	0 ( 0.0 )
7 魔法の絨毯		2 ( 2.0 )	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )	1 ( 5.3 )	1 ( 25.0 )
7 バケッツボール		2 ( 2.0 )	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )	1 ( 5.3 )	1 ( 25.0 )
7 ヘリウムフープ		2 ( 2.0 )	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )	1 ( 5.3 )	1 ( 25.0 )
10 ペア鬼ごっこ		1 ( 1.0 )	0 ( 0.0 )	1 ( 4.0 )	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )
10 二人組のゲーム各種		1 ( 1.0 )	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )	1 ( 5.3 )	0 ( 0.0 )

複数回答可とした

「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 25 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 11 件
- ・ 場所の設定や指導が厳しい(小学校教諭)
- ・ 体型が影響する面があり(同)
- ・ 「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
- ・ 男女の協力しづらい(中学校教諭)
- ・ 体格差も前面に出してしまうので、イヤがる子もいる(高等学校教諭)

ここでは、安全管理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、男女が共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 102 名中 18 名が記述していた。

主なものを以下に挙げる。

【本講習を評価した内容】

- ・ 9 月から学校行事や学年、学級、また、集会等を取り入れていきたい(小学校教諭)
- ・ 自分もみんなの役に立ちながら、みんなにも協力してもらおう心地よさや楽しさを味わうことができるゲームという手法は、特別活動に有効と感じた(同)
- ・ 本や資料等で知っていた活動も、実際に行ってみることで、より理解することができた(同)
- ・ 先生方とアイデアを出し合いながら解決していく楽しさを味わうことができた(同)
- ・ 初めて顔を合わせた先生方と親しくなれた(同)
- ・ 障害がある児童にも「ジャンケン」を使って遊ばせたい(同)
- ・ 他の先生方とも仲良くなるきっかけ、残り 4 日間も、楽しく有意義な時間がすごせそう(同)
- ・ 初日から体は疲れたが心はとても軽やかになった(同)
- ・ 楽しいだけでなく、人とのつながりの様な活動だ(高等学校教諭)

【本講習へ改善を求める内容】

- ・ 年齢的に少々きつい面もあった
- ・ ゲーム数が多かったなので、最後は疲れた(中学校

教諭)

- ・ もう少しゆとりがほしかった(同)
- ・ 競争があっても良いのではないかと思われる(高等学校教諭)
- ・ 行事の関係で、高等学校では実施が難しい(同)

【その他の内容】

- ・ ドキドキしながらゲームを楽しんだ(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る。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と考えたからであるが、今年度の受講者の記述からも、それは裏付けられる結果となったと言える。

着目すべき点は、受講者自身が有益だったと考える活動の上位に、難易度及び危険度の高い活動が挙げられたことであった。実際の活動場面において、受講者同士が危機感を共有しながら、課題解決へ向けて取り組んでいたことが推察された。これは、初対面の受講者同士が、アイスブレイキングを経たとは言え、「ドキドキしながら」と表現されるほどの活動を体験できたことこそが、「なすことによって学ぶ」特別活動を冠する本講習の最重要の点であったと言える。

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た。さらに、安全面に問題がある活動は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ったが、本講習では、昨年度の報告において「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。」(福島、安藤、平野：2014, p.75)と指摘したとおり、難易度及び危険度が高い活動を、敢えて実施したことで「コミュニケーションやスキンシップ等を通して人間関係が深まり楽しかった。(中学校教諭)」等の回答が得られたと考えられる。

しかしながら、今回も 102 名の受講者を 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 12 名以上であった。

平成 23 年度以降、改善を求める意見も寄せられており、集団の規模が大きいことで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すると危惧していたが、改善には至っていない。

活動の安全管理面については、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。

ここで、グループ内の人数を少なくする手段として考えられることは、一度に実施するゲーム数を増やすことである。ゲームの増設は容易ではあるが、難易度及び危険度の高い活動を実施するためには、活動スペースを確保する必要性から、教室等の会場数の増加を避けることができない。この講習は、実施時期の気象等の状況から、冷房可能な会場が求められるが、現状以上の会場の確保は実質的に困難である。本学の施設規模では、現在の受講者数が限界と考えられる。このことから、次年度以降は、この講習の様に、実技を主体とする講習にあっては、複数回の実施を検討すべきであろう。

筆者らの調査で、「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、受講者の肯定的内容の記述へつながったものと言えよう。

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、実施して来ている。

改善を求める内容の記述には、時間配分の改善をもとめる内容のものもあった。本講習でも、募集定員以上の受講者を受け入れたことから、グループ数と活動種目の増加を招き、1 種目の制限時間を短く設定せざるを得なくなった。このことは以前からの課題であったが、今回も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講習を計画すべきであろう。

### Ⅲ おわりに

本稿では、本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るが、難易度及び危険度の高い活動を敢えて経験させたことによって得られた結果と考えられる。活動の経験は、受講者間の情報交換を促進し、翌日以降の各自の研修の質を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、各種講習の目指すべきものと言える。

次年度以降の内容としては、受講者自身のための活動として次の二点を考慮すべきであろう。それは、

- 1) 難易度・危険度の高い活動
- 2) 実際に現場で実施可能な、比較的取り組みやすい活動

以上二点である。

これらの活動を中心に、紹介、体験を併せて講習を展開していくべきであると考えられる。

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) 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.
- 6) 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.