

平成 29 年度教員免許状更新講習実践報告^(注1)
—選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」—

A practice report of Teaching License Renewal Lecture in 2017
—Special Activities and recreation games—

福島 邦男 安藤 福光^{*}
Kunio Fukushima, Yoshimitsu Ando
※兵庫教育大学

Abstract

The purpose of this paper is to consider improving the "Recreation Games as TOKKATSU" for teacher's certificate renewal lecture (*kyouinmenkyo-koushinkoushu*). The authors held a lecture of TOKKATSU and recreation. After the lecture, we have conducted a practical part of the initiative games.

After 113 participants experienced the actual initiative games, most of them gave a positive evaluation.

From the answers of the participants, it became clear that participants wish for time to achieve the initiative games. Improvement points of this lecture are expansion in restriction time and participant's numerical decrease of a group.

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 : teaching license, special activities, recreation games, 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。本稿は本学で実施した平成 29 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」^(注2)について報告する。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 システムと呼ばれている、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、日常の教育現場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 29 年 8 月 7 日（月）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4コマ目の後半は本講習のふりかえりと試験に充当した。

本講習の概要を表1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、平成23年度以降の実践を踏まえ、前年度までと同じ時間での進行とした。今年度も、前年度までの日程と、ほとんど同様の展開で実施することができた。

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⁸⁾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⁹⁾を参照されたい。

1) 導入時のアイスブレーキング (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、同様のものを実施し、時間配分も同様とした。

- ① 指たたきから拍手へ
- ② 両腕の挙上と手首まわし
- ③ 隣の席の受講者と自己紹介・ハイタッチ

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29年8月7日	
参加者数	113名	
	小学校教員	46名
	中学校教員	22名
	高等学校教員	41名
	特別支援学校教員	4名
講習内容	平成29年3月告示(小中学校のみ)による学習指導要領改訂の概要と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-2-1 本講習の日程(午前)

時刻	内容
09:20	指導要領の改訂と特別活動に関する講義 (第二著者)
10:25	特別活動とレクリエーションの講義 (第一著者) 導入としてのアイスブレーキング※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 ゲームの実際について解説 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 ・肩に手を置きストレッチ ・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
11:45	休憩
11:45	鬼ごっこ※5 ・ぶつからずに歩く ・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 ・無言で握手で集合 再度、数合わせゲーム(午後のグループ数で集合)
12:20	・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 ・自己紹介を含むフープリレー ・フープ知恵の輪 アイスブレイキングのふりかえり イニシアティブゲームの補足説明と パティシパータシッパ (参画共働)
13:55	
14:05	イニシアティブゲーム解説
14:15	9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ゲーム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 本講習終了
16:30	

- ④ 頭上での時計回りと胸の前の反対回り
 ⑤ 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笑顔が見られた。このことから、これまでの実施手順が、講習の導入として、好ましい方式であると考えられた。

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位置づけ、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、場の雰囲気を和ませることを目的として有効と考えられたことから、定着させているのであるが、1)で平成27年度より導入した③自己紹介・ハイタ

ッチにより、交流がさらに促された。

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 ぐーぱー体操(別名ぐーぱー)

4) 二人組のゲーム(表2-1,※4)

例年、講義の後の実技であることから、再度アイスブレイキングを実施する目的で、各種のゲームを実施している。

はじめに、二人一組のペアとなつ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 ぶつからずに歩く
 ② ペア鬼ごっこ
 ③ ペアペア鬼ごっこ

6) 数合わせゲーム(表2-1,※6)

- ① 手たたきドン

拍手の数で集合するゲームを紹介した。罰ゲーム等は取り入れずに実施した。

7) 集合ゲーム (表 2-1,※7)

昨年度まで、次の①～③の手順を踏んで実施したが、今年度は時間調整の意味もあり、①を省略して実施した。

- 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式に統一

無言で集合するこれらのゲームでは、例年、受講者間に混乱と笑いが見られる。本講習では、①を省略したため、混乱は少なくなったと言える。しかし、昨年度同様に笑いの中で課題を達成することができた。

なお、②と③では、数字の伝達手段を統一することを通じて、コミュニケーション手段の重要性に対するの再確認を行うことができた。

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である「9」を課題として実施した。

本講習は、12～13人のグループを計9個グループ編成した。編成に当たり、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偏りがみられた。このことは、昨年度までと同様であったため、敢えてそのままでの実施とした。

本講習で紹介するゲームの趣旨が、競争や勝敗ではないことを、受講者に対して再度徹底した。受講者から、編成に伴う構成員の差に関する苦情は見られなかった。

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。

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 ふりかえり

④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、筆者らが主導する形はとらなかった。

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。例年同様であるが、受講者数から求められたグループ数に合わせて9つのゲームを用意した。

ゲーム活動中は、各グループ内の8名のメンバーが実際に活動し、残りの受講者4～5名が安全を確保する役割を担う補助者 (スポッター) として活動するように指示した。しかし、補助者もグループの一員であることから、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。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。この手法も例年同様であった。

全グループに9ゲーム全てを体験して欲しいことから、1ゲーム10分の時間制限を設けて実施した。

例年同様であるが、今年度は各グループが①～⑨のゲームに分かれ、順次体験する方式をとった。

用意した9つのゲームを以下に示した。

- 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
- ⑨ ヘリウムフープ

これら9つのゲームについて、①～⑧までは昨年度からの変更が無かった。また、⑨についても、昨年度は全グループが一斉に取り組んだものを、今年度はここでの一ゲームとして移行させたものだった。

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である。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→・・・→⑧→⑨→①→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、相互の信頼が求められるゲームから実施することもあった。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、例年同様に実施した。実施方法についての改善を求める訴えは見られなかった。

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)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113名中111名(小学校46、中学校22、高等学校39、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99.2%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、今回も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

111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10ゲームを表3に示した。

ここでの1位はイニシアティブゲームである「ヘリウムフープ」であった。全受講者の33.3%が挙げていた。小学校の受講者は43.5%と高い率で挙げていた。中学校では全受講者では「クモの巣」や「日本列島」などととも18.2%で同率5位になっていた。道徳の教材⁹⁾として取り上げられたことが影響しているものと推察された。

全受講者の回答では、上位6ゲーム中、5ゲームが集団参加型のイニシアティブゲームであるが、3位は、個人参加型から集団参加型への移行として位置づけ、二人組で実施したゲーム「ペア鬼ごっこ」であった。

平成26年度の調査では、課題達成がとりわけ困難なことが予想された「クモの巣」が第1位であったことに比べ、平成27年度以降、本講習での調査も、回答が分散していた。

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

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	小学校	中学校	高校	特支
		n=111 答数 (全体%)	n=46 実数 (校種内%)	n=22 実数 (校種内%)	n=39 実数 (校種内%)	n=4 実数 (校種内%)
1 ヘリウム		37 (33.3)	20 (43.5)	4 (18.2)	10 (25.6)	3 (75.0)
2 バケツ		36 (32.4)	18 (39.1)	5 (22.7)	11 (28.2)	2 (50.0)
3 ペア鬼		27 (24.3)	13 (28.3)	6 (27.3)	8 (20.5)	0 (0.0)
3 クモの巣		27 (24.3)	11 (23.9)	4 (18.2)	11 (28.2)	1 (25.0)
5 列島		25 (22.5)	10 (21.7)	4 (18.2)	10 (25.6)	1 (25.0)
5 パイプ		25 (22.5)	12 (26.1)	2 (9.1)	9 (23.1)	2 (50.0)
7 だるま		24 (21.6)	12 (26.1)	5 (22.7)	6 (15.4)	1 (25.0)
7 数合わせ		24 (21.6)	10 (21.7)	5 (22.7)	8 (20.5)	1 (25.0)
9 危険		23 (20.7)	11 (23.9)	3 (13.6)	8 (20.5)	1 (25.0)
10 エレファン		22 (19.8)	10 (21.7)	2 (9.1)	9 (23.1)	1 (25.0)
該当無し		1 (0.9)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.6)	0 (0.0)

複数回答可とした

し、他は補助をするという实施方式への不満があることに起因すると思われた。

「該当なし」が例年は0%であったが、本講習では高等学校教員1名より回答があった。しかし、理由の記述がなされていなかったため、詳細は不明であった。

表3より、上位3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し以下に示した。

①「ヘリウムフープ」

- ・大勢で一つのゲームに同時に参加できる。フープで手軽にできる。(小学校教諭)
- ・自分一人の考えでは解決できなかった。メンバーの意見を聞き視点を変えることで簡単にクリアできた。(小学校教諭)
- ・全員の集中力と協調性が必要(高等学校教諭)

②「バケツボール」

- ・他の人との兼ね合いも不確定要素として入るのでおもしろい(小学校教諭)
- ・みんなの連帯感がよく味わえた(小学校教諭)
- ・他者と意見を出し合って協力して行わなければならない(中学校教諭)
- ・けがの心配などもなく気軽にみんなで同じ目標に向かえる(高等学校教諭)

③「ペア鬼ごっこ」

- ・ルールがシンプルで、どこでもできる(小学校教諭)
- ・ちょっとした時間でできる簡単な内容がよかった(小学校教諭)
- ・周囲や他者への配慮も学習できる(中学校教諭)

- ・ルールの意味を簡潔に学ばせることができる点が良い(高等学校教諭)

2) 自身にとって有益ではなかったと感じられた活動

「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ニシア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70.3%が回答した。2位は「クモの巣」で10.8%だった。3位は「ブラインドスクエア」で6.3%だった。

これら上位3位に関しては、2位3位の入れ替えはあるものの、平成27年度以降同じ内容となった。

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」

- ・安全面での配慮が必要(小学校教諭)等、安全管理の面に対する不安が5件
- ・小学校中学年までは有効だが、それ以降は男女に分けた方が良いと思われた(小学校教諭)
- ・体にふれることもあり積極性に欠けてしまう(高等学校教諭)

②「ブラインドスクエア」

- ・わかりにくかった(小学校教諭)等、ルールの理解度や難易度への指摘5件
- ・自分が主体的に参加することが難しかった為(小学校教諭)

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		小学校	中学校	高校	特支				
	小計	n=111	n=46	n=22	n=39	n=4				
	答数	(全体%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)	実数	(校種内%)		
1 該当無し	78	(70.3)	33	(71.7)	13	(59.1)	29	(74.4)	3	(75.0)
2 クモの巣	12	(10.8)	6	(13.0)	4	(18.2)	2	(5.1)	0	(0.0)
3 スクエア	7	(6.3)	4	(8.7)	2	(9.1)	1	(2.6)	0	(0.0)
4 エレフィン	6	(5.4)	3	(6.5)	2	(9.1)	1	(2.6)	0	(0.0)
5 間違い	2	(1.8)	1	(2.2)	0	(0.0)	1	(2.6)	0	(0.0)
5 パイプ	2	(1.8)	0	(0.0)	1	(4.5)	1	(2.6)	0	(0.0)
7 バケツ	2	(1.8)	0	(0.0)	0	(0.0)	2	(5.1)	0	(0.0)
7 アイス	1	(0.9)	0	(0.0)	1	(4.5)	0	(0.0)	0	(0.0)
7 ミラー	1	(0.9)	1	(2.2)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)
7 智慧	1	(0.9)	1	(2.2)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)
7 列島	1	(0.9)	0	(0.0)	0	(0.0)	1	(2.6)	0	(0.0)

複数回答可とした

- ・知恵を出し合う点では良いが、達成感としてはどうかと思う（高等学校教諭、原文まま）

本来は受講者自身に対しての設問であるが、児童生徒への実施や展開を想定しての回答が多かった。殊にブライندスクエアは、活動内容に数学の知識が必要となることから、より難しさが強調されたものと推察された。

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10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「バケツボール」であった。「バケツボール」は校種別の小学校において「ヘリウムフープ」に次いで2位であるものの、全体では24.3%の受講者が挙げていた。

校種別で小学校の1位となった「ヘリウムフープ」（校種別小学校で28.3%）は、全体では22.5%となる2位であった。

3位は昨年度同様「集合ゲーム」であった。

「クモの巣」は上位10位には選ばれなかった。

「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「バケツボール」

- ・皆で協力し夢中になってでき、達成感があったから（小学校教諭）

- ・何人でもでき、とても盛り上がったから（小学校教諭）
- ・うまくいなくても楽しい気分になる（中学校教諭）
- ・体調に左右されず、協力することの達成感が味わえる（高等学校教諭）

②「ヘリウムフープ」

- ・簡単にできる（小学校教諭）
- ・方法を考える過程が楽しい（中学校教諭）
- ・準備が簡単（小学校教諭）や手軽に出来る（高等学校教諭）等、準備し易さに関する回答5件
- ・準備が簡単（小学校教諭）や手軽に出来る（高等学校教諭）等、準備し易さに関する回答5件

③「集合ゲーム」

- ・ルールを守る視点（小学校教諭）
- ・少しやると意欲的に活動に入ると感じました（小学校教諭）
- ・雰囲気作りにととても良いと思ったから（中学校教諭）
- ・誕生日や血液型などの条件によってお互いを知ることができる（高等学校教諭）

ここでの回答には、例年、用具の準備が簡単であったり、設営が簡単だったりといった、手軽に実施できるという旨の回答が目立っているが、今回も同様の結果となった。学校現場で実施することを考慮する上では、当然のことと考えられた。

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=111		小学校 n=46		中学校 n=22		高校 n=39		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 バケツ		27 (24.3)		8 (17.4)		8 (36.4)		9 (23.1)		2 (50.0)	
2 ヘリウム		25 (22.5)		13 (28.3)		5 (22.7)		6 (15.4)		1 (25.0)	
3 集合		18 (16.2)		9 (19.6)		4 (18.2)		4 (10.3)		1 (25.0)	
4 列島		17 (15.3)		5 (10.9)		5 (22.7)		6 (15.4)		1 (25.0)	
5 魔法		16 (14.4)		6 (13.0)		5 (22.7)		4 (10.3)		1 (25.0)	
5 パイプ		16 (14.4)		7 (15.2)		1 (4.5)		5 (12.8)		3 (75.0)	
7 ベア鬼		14 (12.6)		8 (17.4)		2 (9.1)		4 (10.3)		0 (0.0)	
8 だるま		13 (11.7)		8 (17.4)		1 (4.5)		3 (7.7)		1 (25.0)	
9 数合わせ		12 (10.8)		6 (13.0)		5 (22.7)		0 (0.0)		1 (25.0)	
10 全体指導		11 (9.9)		5 (10.9)		1 (4.5)		4 (10.3)		1 (25.0)	
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

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8位までの活動10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33.3%であった。

3位は「エレクトリックフェンス」で18.9%であった。

以下、8位までの10種目のゲームの内、「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イニシアティブゲームであった。これらは、例年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、且つ取り上げて来ている活動であった。本講習で取り上げた9種目のイニシアティブゲームのうち、「バケツボール」を除く8種目について「実施」が「困難」であるという結果となった。

「自身にとって有益」とされたゲームで3位となつた「クモの巣」が、ここ「実施することは困難」なゲームの1位として挙げられた。

上位3位までの活動から「該当なし」を除く「クモの巣」「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」

- ・危険を伴う（小学校教諭）等、安全管理上の不安を指摘した回答が30件
- ・準備等が大変（小学校教諭）等、準備の困難さを指摘した回答が8件
- ・男女間での問題がある（高等学校教諭）等、異性との身体接触に問題があるとする回答が7件

②「エレクトリックフェンス」

- ・けがが心配（小学校教諭）等、安全管理や危険性を指摘した回答が12件
- ・密着型は男女混合で行うのは難しい（小学校教諭）等、異性との接触を問題視する回答が5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記述が多数見られた。反面、ここでの回答理由の中に、

- ・教師側が明確なねらいをもっていれば、実施可能（小学校教諭）
- ・「ねらい」を明確にし、実態に応じてアレンジ、工夫することで有効に活用できる（小学校教諭）
- ・安全面に十分に配慮できれば実施できます（高等学校教諭）

といった、肯定的な意見も見られた。

このことは、教師の裁量に任せられると言えようが、併せて、教師の実力が問われることとなると言えた。安全管理に関する問題がある以上、やはり一般化には限界があるもの考えられた。

なお、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ことも例年同様の結果となった。

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、有効回答111名の中、9名（小学校5、中学校1、高等学校高校3）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。

【本講習を評価した内容】

- ・楽しい活動だった（小学校教諭）等、「楽しい」や

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 n=111		小学校 n=46		中学校 n=22		高校 n=39		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%)				
1 クモの巣		47 (42.3)	20 (43.5)	9 (40.9)	17 (43.6)	1 (25.0)					
2 該当無し		37 (33.3)	18 (39.1)	5 (22.7)	13 (33.3)	1 (25.0)					
3 エレファン		21 (18.9)	9 (19.6)	5 (22.7)	6 (15.4)	1 (25.0)					
4 列島		11 (9.9)	2 (4.3)	2 (9.1)	5 (12.8)	2 (50.0)					
5 スクエア		10 (9.0)	3 (6.5)	3 (13.6)	2 (5.1)	2 (50.0)					
6 危険		7 (6.3)	2 (4.3)	2 (9.1)	1 (2.6)	2 (50.0)					
6 魔法		7 (6.3)	1 (2.2)	1 (4.5)	3 (7.7)	2 (50.0)					
8 ペア鬼		3 (2.7)	1 (2.2)	0 (0.0)	1 (2.6)	1 (25.0)					
8 パイプ		3 (2.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (5.1)	1 (25.0)					
8 ヘリウム		3 (2.7)	0 (0.0)	1 (4.5)	1 (2.6)	1 (25.0)					

複数回答可とした

「積極的に取り組めた」等の記述7件

- ・人間関係が良くなっていった（小学校教諭）他1件

【本講習へ改善を求める内容】

- ・発達障害をかかえている（原文まま）子どもに対する対応の仕方なども教えてもらえるとありがたい（小学校教諭）

【その他の内容】

- ・明日も頑張れる気がします（小学校教諭）
- ・全員がクリアできるまでやれるのが一番だと思う（時間があれば）。（高等学校教諭、原文まま）

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、受講者個々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。

この様な反応は予め想定していた。なぜなら、平成26年度の報告⁹⁾において、難易度及び危険度が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に依拠しているからであった。

反面、本講習では、昨年度までの結果に比べ、「クモの巣」「エレクトリックフェンス」といった、受講者同士の支え合いが必要で、危険度が高くなる活動への評価があまり高くない傾向にあった。

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。

活動の安全管理面については、今回も集団の構成員である受講者が「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と考えられた。

筆者らの調査¹⁰⁾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。しかし、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と思われる内容のものも存在した。

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。

今年度も免許更新講習の初日に実施することで、初対面の者がほとんどであった受講者も、笑い笑顔による対話が多数見られ、講習を円滑に進めることができた。これは言うまでも無く、取り上げたゲームの効果によるものであった。

教員免許状更新という講習の趣旨として、活動の内容を精査する上で要点となるのは、やはり 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ることが明確となって来た。

さらに、達成感を得られる講習とするためにも、1つのゲームの課題達成に十分な時間を用意すべきでと考えられた。現時点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。

- 9) 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.

【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、第二著者が特別活動に関連した講義を行った。

【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) 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) 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.