

実践報告

平成 30 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 2018 —Special Activities and recreation games—

福島 邦男 Kunio Fukushima 小野澤 尚也^{*} Naoya Onozawa

^{*}清和大学短期大学部兼任講師

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

From participants' answers, it became clear that the participants wanted to implement safe games and easy to set games. At the same time, participants wanted many students to experience these activities.

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 30 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『よりよい集団活動』を中心に、話し合いによる合意形成に向けて資する形ですすめた。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 30 年 8 月 7 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	教員免許状更新講習選択科目「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30年8月7日
参加者数	108名(有効回答数104) 小学校教諭 30名(有効回答数30) 中学校教諭 18名(有効回答数16) 高等学校教諭 54名(有効回答数52) 特別支援学校教諭 6名(有効回答数6)
講習内容	平成29年度3月告示(小中学校のみ)による学習指導要領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	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 ・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 ・隣席の受講者との自己紹介 ・講師(第一著者)の自己紹介クイズ※2
10:20	指導要領の改訂と特別活動に関する講義ならびに特別活動とレクリエーションの講義、ゲームの実際について解説 (第一著者)
10:25	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 等
10:50	休憩、1303教室に移動 (以降の実技に関しては第一著者が主に運営に当たり、第二著者は個別指導に当たった。)
11:00	二人組のゲーム※4 ・挨拶と握手 ・じゃんけん手たたき ・じゃんけん手にぎり
11:40	・ミラーストレッチ ・間違い探し 等
11:45	休憩
11:50	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 集合ゲーム※7
12:30	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 パティシペータシップ (参画共働) 説明
13:55	
14:10	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 ・ヘリウムフープ ※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)
15:50	休憩 1304 教室へ移動
16:00	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

- 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、講義前のゲームは受講者の緊張を多く役割があり、講習の導入として好ましい手法だった。

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、学習指導要領に示される特別活動のよりよい集団活動へ向けて、また講義への導入としても位置づけ、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、場の雰囲気の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、教室を移動して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っていくゲームを取り上げ、次第に活動グループの構成人数を増やし、午後に予定しているイニシアティブゲームに向けての班編制を目指した。

二人一組のゲームでは、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

5) 鬼ごっこ (表 2-1, ※5)

楽しみとしての活動と言うよりも、「規則を守ること」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て設定した。

- 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)

今年度の内容は、次のとおりに実施した。

各自が1～5の整数から一つを選択し、数を表現すること無く、同じ数を選択した者同士が無言の内に握手のみで集合することを課題として実施した。握手の具体的方法には言及せず、指の本数などで数を示すことは禁じた。

①無言で握手で集合1

②無言で握手で集合2: 握手での数の伝達方法を、手を握る回数では無く、振る回数に統一した。

③無言で握手で集合3: 手を振る動作を、互いが同時にカウントし、効率よく数の伝達を図るものとした。

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。例年同様に笑いの中で課題を達成することができた。

なお、ここでの①②③では、数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再確認する場とした。

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、11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 ヘリウムフープ

③ フープリレー

④ フープ知恵の輪

⑤ ふりかえり

⑤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、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¹⁰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2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可能とした。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つのイニシアティブ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は昨年度同様であった。

これらのゲームを体験する順序も、平成23年度より行っている、①→②→・・・→⑧→⑨→①→と
いった循環での実施方法を取った。

実施方法について解説を加え、理解を求めたことで、例年同様、実施順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108名中104名(小学校30、中学校16、高等学校52、特別支援学校6)から有効回答を得ることができた。有効回答率は96.3%であった。

実技講習の進め方については、例年、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て来た。調査では、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が、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

104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から、上位8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「バケツボール」であった。全受講者の26.0%が挙げていた。昨年度1位の「ヘリウムフープ」(昨年度33.3%)は同率2位17.3%にとどまった。特別支援学校の受講者は66.7%と高い率で挙げていた。今年

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=104	n=30	n=16	n=52	n=6
		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 (26.0)	9 (30.0)	5 (31.3)	9 (17.3)	4 (66.7)
2 集合		18 (17.3)	7 (23.3)	3 (18.8)	8 (15.4)	0 (0.0)
2 列島		18 (17.3)	4 (13.3)	4 (25.0)	9 (17.3)	1 (16.7)
2 ヘリウム		18 (17.3)	6 (20.0)	3 (18.8)	8 (15.4)	1 (16.7)
5 ペア鬼		16 (15.4)	8 (26.7)	3 (18.8)	5 (9.6)	0 (0.0)
5 クモの巣		16 (15.4)	5 (16.7)	3 (18.8)	6 (11.5)	2 (33.3)
7 数合わせ		15 (14.4)	6 (20.0)	3 (18.8)	6 (11.5)	0 (0.0)
8 アイス		13 (12.5)	6 (20.0)	2 (12.5)	5 (9.6)	0 (0.0)
8 危険		13 (12.5)	4 (13.3)	2 (12.5)	6 (11.5)	1 (16.7)
8 パイプ		13 (12.5)	6 (20.0)	3 (18.8)	3 (5.8)	1 (16.7)
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

度は校種に関わらず「バケツボール」が1位となった。

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名が実際に活動し、他は補助をするという実施方式への不満があることに起因すると思われた。しかし、安全管理上、本講習ではグループの構成員同士が補助者役を引き受ける必要があり、全種目ともグループ全員が取り組むことは不可能と考えられた。

「該当なし」は0%であった。

表3より、上位2位までに挙げられたゲーム4種目について、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」

周りの人と呼吸を合わせたり、心を合わせたりしないと（小学校教諭）

- ・非常に難しく、チームの協力が不可欠（中学校教諭）
- ・協力の必要性や声かけの重要性を学んだ（高等学校教諭）
- ・簡単そうに思えたが、深い学びができた（高等学校教諭）

②「バケツボール」

- ・全員で協力してできた（小学校教諭）
- ・徐々に難しくすることができて危険も少ないの

で小学校でやりやすい（小学校教諭）

- ・誰かがリーダーシップをとらないとうまくいかない（中学校教諭）
 - ・参加者全員の協力が不可欠（高等学校教諭）
- ③「集合ゲーム」
- ・握手で人を探すのは学級でもできそう（小学校教諭）
 - ・安全で、道具もなくでるに出来る（小学校教諭）
 - ・積極的に相手にコミュニケーションが取れた（高等学校教諭）
 - ・知らない人と自然に握手したりして、集団として意識できた（高等学校教諭）
- ④「日本列島」
- ・グループの先生と意見を出し合い、コミュニケーションを取る点（中学校教諭）
 - ・初対面の人同士でも、コミュニケーションを取り合いながら少しずつ難易度を上げて楽しみながら活動を行うことができた（高等学校教諭）

2) 自身にとって有益でなかったと感じられた活動

「自身にとって有益で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ンシヤ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52.9%が回答した。2位は「クモの巣」で11.5%、

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	小学校	中学校	高校	特支
		n=104	n=30	n=16	n=52	n=6
		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 該当無し		55 (52.9)	18 (60.0)	7 (43.8)	28 (53.8)	2 (33.3)
2 クモの巣		12 (11.5)	4 (13.3)	3 (18.8)	4 (7.7)	1 (16.7)
3 スクエア		11 (10.6)	2 (6.7)	1 (6.3)	7 (13.5)	1 (16.7)
4 エレフェン		9 (8.7)	1 (3.3)	2 (12.5)	4 (7.7)	2 (33.3)
5 列島		7 (6.7)	1 (3.3)	1 (6.3)	4 (7.7)	1 (16.7)
5 パイプ		5 (4.8)	3 (10.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	1 (16.7)
7 危険		3 (2.9)	1 (3.3)	1 (6.3)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 バケツ		3 (2.9)	0 (0.0)	1 (6.3)	2 (3.8)	0 (0.0)
7 ヘリウム		3 (2.9)	1 (3.3)	0 (0.0)	2 (3.8)	0 (0.0)
7 魔法		2 (1.9)	0 (0.0)	1 (6.3)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 ミラー		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)

複数回答可とした

3位は「ブラインドスクエア」で10.6%だった。

これら上位3種目に関しては、2位3位の入れ替えはあるものの、平成27年度以降同じ内容で、昨年度とは順位も同一であった。

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」

- ・危険要素があるため（小学校教諭）
- ・体が重いと、まわりに悪いと思って、持ち上げてもらいをためらう、つまり中に入りにくい（小学校教諭）
- ・大人が通るには、やや無理がある（中学校教諭）

②「ブラインドスクエア」

- ・達成できたかどうかを実感しにくい（小学校教諭）
- ・角の人以外は意味が無いと思う（中学校教諭）
- ・難しく、わかりにくい活動でうまくいかなかった（高等学校教諭）
- ・完成形にこだわると難易度が高く、グループの構成によっては「楽しむ」とらえ方が困難（高等学校教諭）

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「ヘリウムフープ」で27.9%であった。校種別の中学校においては2位だった。

2位は「バケツボール」で21.2%であった。「バケツボール」は校種別で中学校の1位となった(校種別中学校で37.5%)

3位は昨年度同様「集合ゲーム」であった。

「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「ヘリウムフープ」

- ・チームワークを高められる（小学校教諭）
- ・グループで協力することの喜びを肌で感じられる手軽なゲーム（小学校教諭）
- ・心を一つにする感覚（中学校教諭）
- ・気持ちを一つにする、心を整えるのによいと思う（高等学校教諭）
- ・みんなの心が一つになる（高等学校教諭）

②「バケツボール」

- ・座ってできるのは有効（小学校教諭）
- ・失敗しても個人に焦点が合わない所（小学校教諭）
- ・肢体不自由の生徒も参加できる（中学校教諭）
- ・仲間同士のコミュニケーションがとりやすい（高等学校教諭）
- ・力を合わせて協力することと簡単にできるから（特別支援学校教諭）

表-5 クラスや学校で実施したい活動

ゲーム名	校種	小計	小学校	中学校	高校	特支
		n=104	n=30	n=16	n=52	n=6
		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 ヘリウム		29 (27.9)	8 (26.7)	4 (25.0)	14 (26.9)	3 (50.0)
2 バケツ		22 (21.2)	7 (23.3)	6 (37.5)	5 (9.6)	4 (66.7)
3 集合		15 (14.4)	2 (6.7)	2 (12.5)	9 (17.3)	2 (33.3)
4 パイプ		13 (12.5)	3 (10.0)	3 (18.8)	5 (9.6)	2 (33.3)
5 ベア鬼		11 (10.6)	5 (16.7)	2 (12.5)	2 (3.8)	2 (33.3)
5 アイス		11 (10.6)	1 (3.3)	2 (12.5)	7 (13.5)	1 (16.7)
5 列島		11 (10.6)	2 (6.7)	1 (6.3)	6 (11.5)	2 (33.3)
8 数合わせ		10 (9.6)	2 (6.7)	1 (6.3)	4 (7.7)	3 (50.0)
9 フープ		9 (8.7)	4 (13.3)	2 (12.5)	2 (3.8)	1 (16.7)
9 危険		9 (8.7)	3 (10.0)	2 (12.5)	3 (5.8)	1 (16.7)
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

③「集合ゲーム」

- ・安全で楽しかった（小学校教諭）
- ・入学してすぐの子供たちに体験をさせてみたい（高等学校教諭）
- ・言葉を使わないことでちがうコミュニケーションがとれる（高等学校教諭）

- ・準備が難しいことと、一度に楽しめる人数も考えると、効率が悪く感じた（中学校教諭）
- ・巢にふれた、ふれないの判断があいまいになってしまう（中学校教諭）
- ・協働できることは良いが、ケガ等が心配（高等学校教諭）
- ・クラス全員が体験するには時間が必要（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7位までの活動12種目のゲームを表6に示した。

1位は「該当なし」で34.6%であった。

2位は「クモの巣」で27.9%であった。

3位は「エレクトリックフェンス」で22.1%であった。

1位の「該当なし」を除くと、上位に集団参加型のイニシアティブゲームが5つ挙げられた結果となった。

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」

- ・けがが心配（小学校教諭）
- ・落ちる、引っかかる、などけがの要因が多かった（小学校教諭）

- ・女子生徒と男子生徒とを区別しないといけない（高等学校教諭）
- ・（人を持ち上げるものは）特別支援学校では難しいと思われる（特別支援学校教諭）

②「エレクトリックフェンス」

- ・あまり高すぎると怪我が起きそうである。小学校の場合、低かったら行うことができそう（小学校教諭）
- ・ルールを無視して飛び越えて、ケガをする生徒が出る可能性がある（高等学校教諭）
- ・（クモの巣とも）教員一人に対し、クラス全員となると実施は難しいと思うが1班に一人の教員が配置できるなら（高等学校教諭）

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104名の中、8名（小学校4、中学校2、高等学校高校2）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。

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	小学校	中学校	高校	特支
		n=104	n=30	n=16	n=52	n=6
		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 無		36 (34.6)	9 (30.0)	6 (37.5)	20 (38.5)	1 (16.7)
2 クモの巣		29 (27.9)	10 (33.3)	6 (37.5)	12 (23.1)	1 (16.7)
3 エレフェン		23 (22.1)	9 (30.0)	2 (12.5)	11 (21.2)	1 (16.7)
4 スクエア		12 (11.5)	5 (16.7)	0 (0.0)	4 (7.7)	3 (50.0)
5 列島		10 (9.6)	3 (10.0)	0 (0.0)	5 (9.6)	2 (33.3)
6 魔法		7 (6.7)	1 (3.3)	1 (6.3)	3 (5.8)	2 (33.3)
7 ペア鬼		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (6.3)	0 (0.0)	0 (0.0)
7 数合わせ		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 ミラー		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 智恵		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.9)	0 (0.0)
7 危険		1 (1.0)	0 (0.0)	1 (6.3)	0 (0.0)	0 (0.0)
7 ヘリウム		1 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (16.7)

複数回答可とした

【本講習を評価した内容】

- ・ たくさんの方とお知り合いになれた (小学校教諭)
- ・ 仲間との楽しさを味わえるゲームがたくさん (小学校教諭)
- ・ 楽しかった (中学校教諭)
- ・ すぐにでも使いたい活動ばかり (中学校教諭)
- ・ 童心に返って遊ぶことができた (高等学校教諭)
- ・ 誰でも無理なく取り組むことができ、また仲間づくりのためにもとても良い教材だ (高等学校教諭)

【本講習へ改善を求める内容】

- ・ 楽しかったですが、ハードでした (小学校教諭)

【その他の内容】

- ・ 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)

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。

例年同様に「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、次の様な意見も見られた。

- ・ 難易度を変えればできると思っている (小学校教諭)
- ・ ルールをしっかりと守らせることで、どの活動も実施できる (高等学校教諭)
- ・ 工夫すれば良いだけのこと (高等学校教諭)

肯定的意見も例年同様のものではあったが、安全管理に関しての問題がある以上、一般化には限界があるものと言えた。

また、男女合同で実施する場合、身体接触等、配慮すべきことの多さと、解決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。

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来ている、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。

実技講習の実際場面での安全管理面については、今回も受講者が「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ると考えられた。

筆者らの調査¹⁾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。

調査への回答には、現場で実施したい旨の意見が多数存在した反面、「実施の意図を考えつかない(高等学校教諭)」等の、ゲームへの認識が不十分だったか、あるいはゲームの趣旨を曲解したのではないかと疑われた回答も存在していた。

今後はより詳細な解説を加え、受講者自身の体験に留めることなく、現場へ還元できる講習へと変換させることも必要であると思われた。

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。

今年度も免許更新講習の初日に実施することで、初対面同士であった受講者も、笑顔で活動している光景が多数観察することができた。これは、講習を円滑に進めるうえで重要なことであったと同時に、取り上げたゲームを体験した結果と言えた。

過去の調査から、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要点となるのは、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った。

今後は、児童生徒へ向けて実施したいと考えている受講者が多数であったことから、個々のゲーム種目に対して、より詳細な解説を加える必要があると考えられた。本学の講習では、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言えた。

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。

【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、第二著者が実技講習において個別指導へ関わった。

【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) 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) 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.
- 10) 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.