

## 実践報告

### 武蔵丘短期大学教職科目の改善に関する検討 —「総合的な学習の時間指導法」に焦点化して—

#### Examination about improvement of Teacher-training subject at Musashigaoka College — focused on “Period for Integrated Studies” —

福島 邦男

Kunio Fukushima

## I はじめに

### 1. 武蔵丘短期大学の教職課程と教員免許状更新講習

本稿の目的は、武蔵丘短期大学の教職科目のうち、教職に関する専門科目「総合的な学習の時間指導法」の充実化を試みることにある。

武蔵丘短期大学（以下「本学」とする）健康生活学科健康スポーツ専攻（以下「スポーツ専攻」とする）の教職課程では、中学校教諭2種免許状（保健体育）を取得することができる。本学スポーツ専攻の教職課程の特色として、教育職員免許法（以下「免許法」とする）で定められた免許取得の最低単位数よりも多くの単位修得を学生に課している点にある。具体的には、教科に関する科目に於いて、免許法の10単位を越える27単位の修得を定めている。これは、2種免許といえども、1種免許の課程に勝るとも劣らない能力を有する教員を養成することをねらいとしているからである。

また本学では平成21年度より、教員免許更新講習を実施してきている。筆者らは、本学で実施した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」について報告を重ねてきた。この選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」は、学習指導要領に示されている特別活動の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<sup>12</sup>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。

既に報告して来たとおり、筆者らが平成23年度

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てきた。

### 2. 「総合的な学習の時間指導法」に関して

平成29年（2017年）告示の学習指導要領は、それぞれ移行期間を経て、小学校では令和2年（2020年）、中学校では、令和3年（2021年）に完全実施とされている。

本学の教職課程を履修し、教員免許を手にした学生は、卒業後の進路として臨時的任用を含め、実際に小中学校の教壇に立つ。令和2年度に免許を取得して卒業する学生にとっては、新学習指導要領が前面実施されている現場に立つことになる。

ここで、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」では、文字通り特別活動におけるゲームの教材化をねらってきたのであり、教材としてのゲームの有効性を検討してきた。前述のとおりここでゲームとはイニシアティブゲームであり、PA系ゲーム<sup>14</sup>と呼ばれる課題解決活動である。その活動内容は、1人では解決できないような精神的・肉体的課題に対し、グループのメンバー一人一人が能力を出し合い、協力しあうことで、課題を解決していくというものである。<sup>16</sup> 飯塚（2006）<sup>12</sup> や小田ら（2011）<sup>17</sup> が報告しているとおり、人間関係

づくりとして有効であり、これは、学習指導要領に示される「生きる力」<sup>23)</sup>を育てると考えられる。このことから、ゲームを体験することは、学習指導要領に示される総合的な学習の時間の目標で目指す資質・能力の育成に資すると言えよう。

今回、本学の授業「総合的な学習の時間指導法」の検討にあたり、本学の教職課程履修学生に対し、ゲームを教材として採りあげることは、ゲームの課題解決を通して学習を深めることで、教職に就き、担当することとなる生徒達に対して、有益且つ最適な指導を展開する力を育てるものと考えた。

本稿では、平成 29 年度から同 31 年度に本学開講された教員免許状更新講習の選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」において調査した内容を分析するとともに、今後の本学の教職に関する専門科目である「総合的な学習の時間指導法（1 単位）」を充実させるための資料を得ることを目的とした。

### 3. 研究の方法

本稿の研究方法を以下のように設定した。平成 29 年度から同 31 年度に本学開講された教員免許状更新講習の選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」の受講者に対し、講習で採りあげたゲームに対しての「総合的な学習の時間」<sup>注1)</sup>で教材として採りあげることの有効性について、回答を求めた。

調査は、平成 29 年度からの 3 カ年間で、規模と開講時期が同様となった、平成 29 年 8 月 7 日（月）、平成 30 年 8 月 7 日（火）、令和元年 8 月 6 日（火）に実施された教員免許更新講習「特別活動としてのレクリエーションゲーム」（以下、本講習）の 3 回で調査を行なった。本講習の概要を表 1-1 と 1-2 に、本講習の日程の詳細を表 2-1 と表 2-2 に示す。この 3 カ年に於いて、本講習で採りあげたゲームの種類及び手法には変更がなかった。

## Ⅱ 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

### 1. 講習の概要

平成 29 年 8 月 7 日（月）、平成 30 年 8 月 7 日（火）、令和元年 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。

主な内容は、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一斉指導型による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のゲームを中心に取り上げた。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。

本講習は、平成 23 年度以降の実践を踏まえ、平成 28 年度までと同じ時間での進行とした。ここで採りあげる 3 カ年に実施された 3 回の講習（以降 3 回とする）は、それぞれ同様の展開で実施することができた。

表 1-1 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	平成 29 年 8 月 7 日 平成 30 年 8 月 7 日 令和 元年 8 月 6 日
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 1-2 本講習の受講者数

	実施年度	29 年	30 年	31 年	3 回計
受講者数	小学校	46	30	42	118
	中学校	22	18	27	67
	高等学校	41	54	17	123
	支援学校	4	6	12	22
	計	113	108	98	319

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

10:20	・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（著者）の自己紹介クイズ※2 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
10:25	個人参加型のゲーム 一斉指導型のゲーム※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 教室へ移動
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
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
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 パー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

## 2. 講習におけるゲームの実施

各ゲームの大まかな実施内容を次に挙げる。これらのゲームは平成24年度以降同様に実施した。「イニシアティブゲーム」については武蔵丘短期大学紀要第20巻<sup>4)</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、内容は平成24年度以降、同様のもので、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
- 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

### 2) 講師の自己紹介クイズ（表2-1,※2）

講師である著者の自己紹介を、クイズ形式でゲーム的要素の高い自己紹介を実施した。

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。

### 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3回とも同様であった。

- 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、教室を移動した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た。

はじめに二人一組のペアによるゲームを取り上げ、次第に活動グループの人数を増やしていった。また、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ての人数調整の場ともした。

二人組のゲームでは、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取って避け、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。実施したゲームを以下①～⑦に示した。

- 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)

教室内での実施という条件のため、次の①～③を「鬼ごっこ」として実施した。

- ①ぶつからずに歩きまわる
- ②ペア鬼ごっこ (一人対一人の鬼ごっこ)
- ③ペアペア鬼ごっこ (二人対二人のもの)

### 6) 数合わせゲーム (表 2-1,※6)

- ①手たたきドン

拍手で示した数を条件として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)

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。

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課題として実施した。

イニシアティブゲームに臨むグループ編成に当たり、年代や性別等は考慮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が、そのままの実施とした。

### 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、グループ毎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内容とした。

- 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、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。筆者がファシリテーターとして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ゲームを中心に実施した。

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、残りの受講者は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3回とも同様であった。

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 パケッツボール
- ⑧ ブラインドスクエア
- ⑨ ヘリウムフープ

これらのゲームを体験する順序は、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。

これまでに、実施順についての改善を求める回答は見られなかった。

### 3. 回答にみる受講者の抱くゲームの有効性

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 総合的な学習の時間において、本日のゲーム等を教材として用いることは有効でしょうか」及び「2 教材として取り上げる場面等について」であった。

「1 総合的な…」については「有効である・どちらでもない・有効ではない」のなかで、自身が感じた箇所を○で囲むことで回答とし、「2 教材として…」については自由記述で記入を求めた。

本節では、上記の項目についての回答から、本講習において取りあげたゲームに対する、受講性が抱いている、総合的な学習の時間における教材としての妥当性を検討する。

なお、受講後の調査では全受講者319名中285名（小学校110、中学校59、高等学校94、特別支援学校22）から有効回答を得ることができた。3回合計の有効回答率は89.3%であった。

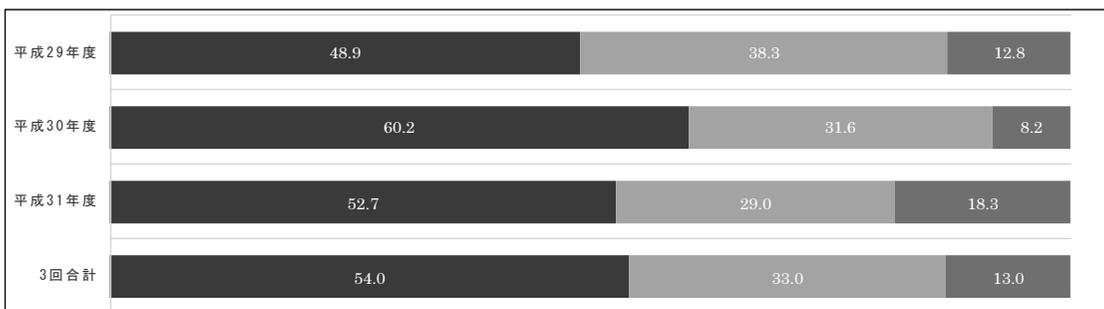
#### 1) ゲームの有効性についての回答

年度毎、及び3回合計の回答結果を図1に示した。

平成29年をのぞき、半数以上の受講者が有効であると回答していた。3回合計では54%の受講者が有効であると回答していた。

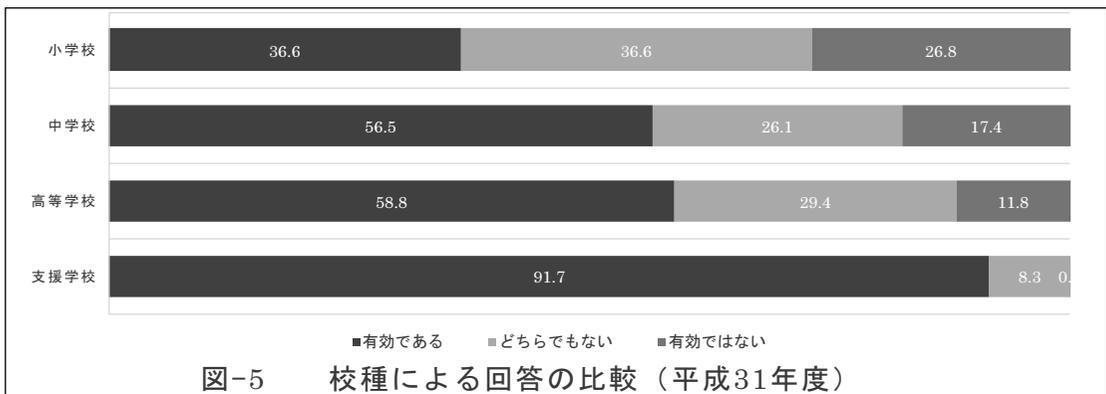
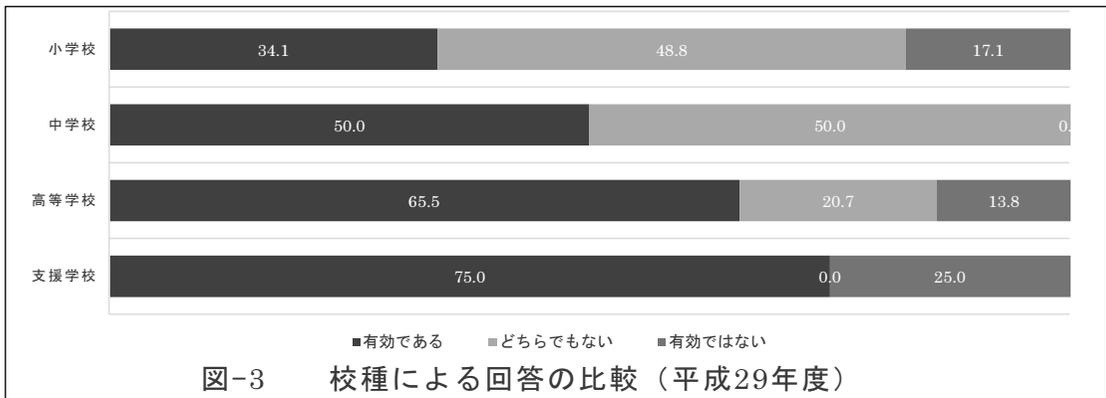
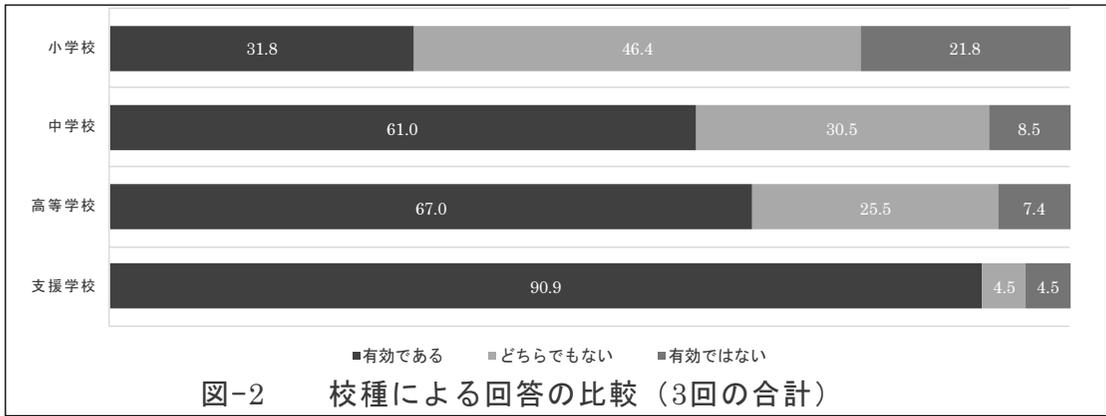
次に、校種毎の回答を比較したものを図-2として示した。

小学校では、有効であるが31.8%、どちらでもない46.4%、有効ではない21.8%と回答していた。これに対し、中学校と高等学校では60%以上が有効であると回答していた。



■有効である ■どちらでもない ■有効ではない  
図-1 受講性の回答状況

武蔵丘短期大学教職科目の改善に関する検討



次に、校種毎の回答を比較したものを図-2として示した。

小学校では、有効であるが31.8%、どちらでもない46.4%、有効ではない21.8%と回答していた。これに対し、中学校と高等学校では60%以上が有効であると回答し、有効ではないは一割未満であった。支援学校においては、90.9%が有効であると回答していた。

次に3回合計の校種別回答を図-2に示した。

また、各年度毎の校種別回答をそれぞれ図-3から図-5として示した。

各年度とも、小学校のみが「有効である」の回答が低く、それ以外の校種では、すべて50%以上が「有効である」と回答していた。

## 2) 教材として取り上げる場面等に関する自由記述

総合的な学習の時間において、教材として取り上げる場面等に関する自由記述欄への回答の中から、主立ったものを以下に示した。

有効性についての回答の中で、図-1の「3回合計」の結果で「有効ではない」とした13.0%（全体で29名：小学校17、中学校5、高等学校6、支援学校1）からは、「年間指導計画が決定済みのため」「現状では実施が困難」といった旨を回答した受講者が、44.8%（全体で13名：小学校9、中学校2、高等学校2）あった。有効性について「どちらでもない」と回答した中にも同様な回答が見られ、合計では33名が回答していた。

同様に図-1で「有効である」と回答した54.0%の回答者の内41.5%64人（小学校35、中学校36、高等学校63、支援学校20）が、回答の理由として「授業への導入として」や「グループ分け（の手法として）」ゲームを評価していた。

「有効である」との回答の中には次の様なものも含まれていた。

- ・「問題解決で有効」（小学校教諭）
- ・「福祉、国際交流で視点を広げられそう」（小学校教諭）
- ・「協力・信頼・問題解決が体験できる」（中学校教諭）
- ・「課題解決を全員で協力でき、達成感を味わえる」（中学校教諭）

- ・「人間関係づくり、社会参画、自己実現を体験出来る」（中学校教諭）
- ・「課題解決に向けて、主体的かつ対話的な活動だ」（高等学校教諭）
- ・「考えて協力して動く、十分な教材である」（高等学校教諭）

## Ⅲ まとめ

本講習で取り上げたゲームが、総合的な学習の時間における教材としては、その有効性に関して賛否両論である結果となった。これは「有効である」との回答の中に見られた「導入として」といった回答が示すことから、ゲームをグループ作りや仲間づくりの手法として捉えた受講者が多数だった為の結果であると考えられた。このことは、本学における教員免許状更新講習が5日間の日程であり、多くの受講者が全日程を受講しているという性質から、期間の初日に実施されることが多い本講習を「受講者同士の交流の場」として位置づけ、その後の受講者同士の相互作用により期間中の充実を図るという意味では、その成果を示した結果だったと言える。しかしながら、講習において紹介したゲームの、その本来の性質である探究活動の部分を伝達し切れていなかったという反省点となったことも事実であった。

受講者からの「有効である」との回答に含まれた、「課題解決」や「主体的」「対話的」といった言葉が示すことこそ、学習指導要領で示された「課題を解決するために主体的・対話的で協働して深く学ぶ」教材としてゲームが適していることの可能性を示していると言えた。

課題に取り組む一人一人が能力を出し合い、協力し合うことで、課題を解決していく<sup>10</sup>ゲームを、本学の教職課程で学ぶ学生に向けて、単なる紹介や体験の共有に終えるのでは無く、「ゲーム」という教材についての探究を加えていくなれば、本学の授業「総合的な学習の時間指導法」の改善と充実が図れるものと考えられた。

しかしながら、本稿では受講者の主観による回答を用いているため、資料の偏りを否定できない。今後も調査を継続し、授業のさらなる改善を目指したい。

【注】

- 1) 学習指導要領の改訂にともない、高等学校における「総合的な学習の時間」は、2022年度から「総合的な探究の時間」に変更されることから、平成31年度の高等学校1年生では、既に「総合的な探究の時間」の学習が開始されていたが、ここでの調査では「総合的な学習の時間」として統一した。

【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) 中央教育審議会 (2008) 『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領の改善及び必要な方策等について (答申)』
- 3) 中央教育審議会 (2016) 『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領の改善について (答申)』
- 4) 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.
- 5) 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.
- 6) 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.
- 7) 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.
- 8) 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.
- 9) 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.
- 10) 福島邦男, 小野澤尚也, 平成30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 26, pp.53-62, 2019.
- 11) 福島邦男, 令和元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 27, pp.87-96, 2020.
- 12) 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.
- 13) 益谷真, アクティブ・ラーニングと総合的な学習——高等教育における野外活動プログラムの可能性, 敬和学園大学紀要 27, pp.37-48, 2018.
- 14) 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.
- 15) 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.
- 16) 布目靖則, イニシアティブゲーム, 日本野外教育研究会編, キャンプテキスト pp.127-133, 杏林書院, 1999.
- 17) 小田梓, 坂本昭裕, 共通体育「野外活動」におけるイニシアティブゲーム体験が大学一年生のメンタルヘルスに及ぼす影響, 筑波大学体育科学系紀要 34, pp.163-167, 2011.