

派遣者番号	R3K15	氏名	長谷川 伸茂
研究主題 -副主題-	軽度知的障害のある生徒が生涯スポーツ実践者になるための保健体育授業の検討 -インクルーシブ体育の視点から-		
派遣先	東京学芸大学 教職大学院	担当教官	鈴木 聡
所属	都立水元小合学園	所属長	篠崎 友誉

キーワード：軽度知的障害 生涯スポーツ インクルーシブ体育

1 研究の背景（目的）・主題設定の理由等

本研究は、インクルーシブ教育の課題と成人知的障害者のスポーツ実施率の低さに対して、知的障害特別支援学校高等部（以下、高等部）の体育授業がどうあればよいのかという点を課題意識として出発している。高等部の体育授業では、生徒の多様さによる指導の難しさや集団スポーツの指導について課題が見られる。その対策として習熟度別の授業を実施しているが、運動能力が近似している生徒を一斉指導することからも、インクルーシブ教育の視点から外れるものと考えられる。

成人後の運動実施率を向上させるためには、成人期前の運動好意度を高めることが重要だということが明らかにされている。加えて、運動意欲の向上にはアダプテッド・スポーツが有効だとされている。しかし、高等部の体育授業でアダプテッド・スポーツを行うことが、高等部の生徒にどのような意識の変化をもたらすのかは明らかにされていない。

そこで本研究では、高等部の体育授業において、多様な他者が関わる中でアダプテッド・スポーツを実践し、生徒の学びに対する意識調査から生涯スポーツ実践者につながる意識変容が生じるか否かを明らかにすることを目的とした。

2 研究の方法

対象者を高等部第2学年の80人とした。単元はアダプテッド・スポーツとし、授業時間は85分、全3回を男女共習で行った。単元の前後に質問紙による意識調査を行い、単元前後での体育と運動・スポーツへの関心にどう変化があったかを分析した。また、学習カードを用いて、生徒の自己評価と自由記述から単元を進める上で生徒の意識にどのような変化があったかを分析した。

3 研究の結果

(1) アダプテッド・スポーツ（教材）の開発

生徒の実態差から既存の種目を行うことは難しいと考えた。

そこで、インクルーシブ教育の視点から、全員に活躍場面があり、楽しむことができることを目

標とし、アダプテッド・スポーツ（教材）の開発を行った。

教材を開発するに当たり、技能の差を考慮し、誰でも活躍できるようにアレア（運）の要素を加え、勝敗に未確定さを出したいと考えた。そのため、パラリンピック種目の「ゴールボール」をヒントに教材を開発した。

「ゴールボール」の1番の特徴である見えないという点はバドミントンネットに布を被せることで対応した。

ルールについては「ゴールボール」のルールを基本にしながらも、既存のルールである、ペナルティスローの判断が難しいことから、ボールは布の下を通せば良いというルールにした。また、参加の機会を保証するために、なるべく少ない人数でのチーム編成を考えた。

このように開発したのが「ネットゴール」である。さらには、開発した教材を基本の種目として、勝負に負けたチームが相手チームにルールの変更を要求できるアダプテーション・ゲームを行うこととした。

(2) 学習カードの自己評価



図1 自己評価 全3時間の比較

学習カードによる全3時間の自己評価を比較したグラフが図1である。「楽しく活動できた」「安全に活動できた」「ルールが理解できた」「次もやってみたいと思う」の4項目は3時間を通じて9割以上の生徒ができたと回答した。「自分の

意見を言えた」「自分が活躍する場面があった」の2項目は第1時こそ低い数値であったものの、第2時と第3時では数値が上昇した。「自分が活躍する場面があった」の項目も第1時は低かったが、第2時と第3時で数値が上昇した。

(3) 単元前後の意識調査

検証授業時点の生徒の実態を把握するために、単元前に「体育・運動への関心について」「運動と体育授業の経験について」の2項目について意識調査を行った。「体育の授業が好きか」という質問に対しての結果は、「好き」が44%、「普通」が47%、「嫌い」が9%であった。「体を動かすことが好きか」という質問の結果は、「好き」が47%、「嫌い」が9%であった。「高校卒業後も何かしらの運動・スポーツを続けたいと思うか」という質問に対しては、75%の生徒が続けたいと回答し、続けたいと回答したのは25%であった。

全3時間の単元後、質問紙を用いて生徒にアダプテッド・スポーツを終えての意識調査を行った。「アダプテッド・スポーツは楽しかったか」という質問に対しての結果は、「楽しかった」が87%、「普通」が12%、「つまらなかった」が1%であった。「アダプテッド・スポーツの授業に自ら進んで取り組むことができたか」という質問に対しては、「できた」が90%、「できなかった」が10%であった。「高校卒業後も何かしらの運動・スポーツを続けたいと思うか」という質問に対しては、「続けたい」が87%の生徒が続けたいと回答し、「続けたい」と回答したのは13%であった。

4 研究の考察

(1) 学習カードの自己評価

図1からも分かるように「楽しく活動できた」「安全に活動できた」「ルールが理解できた」「次もやってみたいと思う」の4項目は3時間を通じて9割以上の生徒ができたという回答した。これらの数値が高かった理由として、開発した「ネットゴール」が生徒の実態に合っていたことが考えられる。さらに、ルールをアダプトさせ、自分達で話し合い、自分達で決めたルールでプレイをしたことも、肯定的な回答結果の理由であると推察する。

「自分の意見を言えた」の項目は第1時こそ低い数値であったものの、第2時と第3時では数値が上昇した。単元が進む中で「意見を言う」という概念が「発言することだけでなく、意思表示すること」に変わったことでグループ内での話し合いの様相に変化が見られた。最初は一部の生徒が一方的に意見を言っていたが、途中から他の生徒の意見を聞くことができるようになった。それにより、自ら発言することが苦手な生徒も意思表

示ができるようになった。

このように、グループ全体のコミュニケーションの質が変化したことも数値が上昇した理由だと推察できる。

(2) 単元前後の意識調査

単元前後の質問紙を比較すると、単元前に行った質問のうち、「体育の授業が好きか」や「体を動かすことが好きか」に対する回答結果が「好き」と答えた生徒は5割弱だったのに対し、単元後に行った「アダプテッド・スポーツは楽しかったか」という質問に対し「楽しかった」と答えた生徒は9割弱であった。さらに、9割以上の生徒が「自ら進んで授業に取り組むことができた」と回答している。

質問紙の項目が異なるため、単純な比較をすることは難しいが、体を動かすことや体育の授業が「普通」または「嫌い」と答えた5割強の生徒も、ほとんどの生徒がアダプテッド・スポーツを楽しく意欲的に行えたということが言えよう。

このことから、高等部の生徒にもアダプテッド・スポーツを行うことで運動好意度が向上することが示唆された。また、アダプテーション・ゲームを行うことでコミュニケーションの機会が必然的に生まれ、コミュニケーション能力の向上にもつながることが示唆された。

「卒業後も何かしらの運動・スポーツをしたいと思うか」に対する回答結果は、単元前よりも単元後の数値が上昇した。この数値の向上が本単元の成果だと決めることは難しいことであり、この数値が上昇したことで、卒業後の運動実施率が上がるという保証もない。しかし、一時的な感情の変化だったとしても、アダプテッド・スポーツを行ったことで、これまでの運動の概念が変わり、「将来運動してもいい」という思考の変化があったと言える。

5 今後の展望

全3時間の検証授業ではあったが、運動の苦手な生徒も体育授業を楽しむことができた。しかし、運動を得意とする少数の生徒が、アダプテーション・ゲームをつまらないと感じた場面も見られたことから、運動が得意な生徒の意識の変化を見ていく必要がある。また、大単元（時間数を増やし、実践・検証する）で実践・検証する必要がある。

今後も本研究で行った実践を重ね、体育授業を通して、生徒が生涯スポーツ実践者になっていくための土台を築いていきたい。そして、このような実践が本当に卒業後のスポーツ実施率につながるのか、検証していきたい。