

最優秀賞

【体育科】

性別・技能・言語の壁を越えろ！ パラスポーツを活用した体育授業

岡山県岡山市立芳明小学校

なか やす つばき
中安 翼



本研究の概要

本研究は、本校の5年生児童（3学級合計104名）に対して2022年9月末～10月初旬に行った体育授業の実践研究である。本校の5年生児童は運動技能差が大きく、運動が苦手な児童ほど体育に前向きに取り組みにくい傾向が強いとともに、男女間で運動をすることに抵抗がある雰囲気があった。また、外国籍の児童が3名存在し、日本語がほとんど理解できない児童も在籍していた。

そこで筆者は、性別や技能、国籍にかかわらず、誰でも運動を楽しめることをねらいとした体育実践として、「ボッチャ」「ゴールボール」といったパラスポーツ（障害者スポーツ）を活用した授業を行った。

パラスポーツを小学校体育の学習内容に合うよう工夫して取り入れたことで、これまで以上に児童が生き生きと授業に参加する姿が見られるようになった。また、これまであまり見られにくかった異質な友達同士の積極的な交流も多く見られるという成果もあった。

1 | はじめに

筆者は教員13年目の小学校教諭である。昨年度までは岡山大学教育学部附属小学校に勤務し、体育を中心に授業実践を行ってきた。本年

度4月から本校に転任し、現在5年生の担任をしている。本校の5年生は3クラスあり、1クラス35名程度である。本年度より高学年で教科担任制が取り入れられたため、学年内の授業交換により筆者が5年生3クラスの体育を指導している。

本研究は本校の5年生3クラスに対して行った、パラスポーツを簡易化した教材を用いた実践である。パラスポーツについては、平成29年告示の小学校学習指導要領解説体育編（以下「指導要領解説体育編」とする）において、運動やスポーツとの多様な関わり方を具体的に体験する活動の1つとして明記され、東京オリンピック・パラリンピックの開催を契機に学校教育に積極的に取り入れられている。特に、平成29年に国際パラリンピック委員会（IPC）公認教材「I'm POSSIBLE」の日本版が発表されたことで、全国の学校で実践されやすくなっている。

なお、本研究はI'm POSSIBLEでも紹介されている「ボッチャ」と「ゴールボール」というパラスポーツを参考にした実践である。

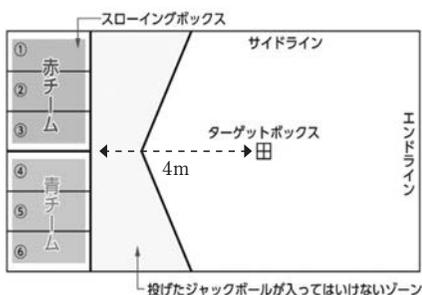
2 | ボッチャとゴールボールについて

ボッチャとは、玉を投げ合い、基準となる玉にどれだけ近づけられるかを競うスポーツであり、ゴールボールとは、目隠しをした状態でボールを転がし合い、相手ゴールにボールを入れて得点を

競うスポーツである。ポッチャとゴールボールの公式ルールは多少複雑であるが、I'm POSSIBLEでは、小学生に合わせて以下のようなルールが紹介されている。

I'm POSSIBLEで紹介されている
ポッチャの行い方

- ・ 2チームに分かれて対戦
- ・ チームの人数は自由(公式ルールは最大3人)
- ・ 玉の数は1チーム6個
(チームの人数が多いときは人数に合わせてもよい)
- ・ コートはバドミントンコート程度の大きさ



- ・ 最初に基準となるジャックボールを投げる
- ・ 次に各チームがジャックボールの近くに1投目を投げる
- ・ 以降はジャックボールから遠いチームが玉を投げる
- ・ 玉はチームごとに決まった位置から投げる
- ・ 最終的にジャックボールに一番近い玉のチームが勝ち(相手チームより近い玉の数だけ得点が入る)
- ・ 2回戦を目安にゲームを行い、合計得点を競う



I'm POSSIBLEで紹介されている
ゴールボールの行い方

- ・ 3人対3人
- ・ 1ゲーム4分×3セット
- ・ コートは15m×9m程度
- ・ アイシェードで目を隠して行う
- ・ レジ袋で包んだボール(公式ルールは鈴入りボール)を転がし相手のコーンの間を通ると得点
- ・ ボールを止めると攻撃権が変わる
- ・ 教師の笛が鳴ったら静かにし、「プレー！」の合図でボールを転がして投げる
- ・ 4つのグループに分けて交代で行う
選手……試合をする
ボール係……ボールを拾ったり、渡したりする
得点係……得点をつける、「お静かに！」を出す
実況係……実況中継をする



●…選手 ●…ボール係 ●…得点係 ●…実況係 ●…審判(先生)
●…コーン



3 | 本研究の目的と教材選定の理由

本研究は、以下のような本校5年生の実態を受けて取り組んだものである。

①運動が「うまくできない」ことに対して劣等感を強く持っている子供が多く、運動技能が低い子供と運動技能の高い子供の学習意欲の差が大きい。

②男女間の交流が少なく、体育の授業でも男子と女子が互いに気を遣って運動をしている姿が見られる。

③外国籍の子供が学年に3名在籍し、うち2名においては、本年度の途中に転入してきたため、日本語でコミュニケーションをとるのが難しい状況にある。

①と②については、筆者が本校に転任してすぐに感じたことである。本校の子供たちは運動に対して「できないといけない」という意識が強すぎたり、周りの目を気にしすぎたりするためか、「運動すること自体を楽しむ」ということに十分向き合えていないようであった。

また、そのような状況の中で③で示したように外国籍の子供が本年度の7月と9月に本校に転入してきた(A児とB児)。この2人は日本語がほとんど話せないため、彼らと上手にコミュニケーションをとれない子供が多数存在していた。

そこで本研究では、このような状況を好転させるために、パラスポーツであるボッチャとゴールボールを簡易化した運動を行うことにした。この2つのスポーツは似た競技がオリンピックにはないパラリンピック特有の競技であり、行い方も単純で理解しやすいため、誰もが初めて体験することができ楽しみやすいと考えたからである。

本研究の目的は、主に以下の2点である。1つ目は子供たちが性差や技能差にかかわらず運動を楽しむことができるようにすること。2つ目は言葉が通じなくても共に運動を楽しむことができ、運動を通して交流を深められるようにすることである。

本研究の目的

- ・性差や技能差にかかわらず運動を楽しめるようにすること
- ・言葉が通じなくても運動を通して交流を深められるようにすること

4 | 実践に向けての課題

上記の目的に向けて、筆者は本校でパラスポーツを体育授業に取り入れることにしたが、実践する上ではいくつかの課題が存在した。それは主に以下の3点である。

(1) 体育科の学習内容としての位置づけの明確化

本実践はパラスポーツを体育の授業で行う実践である。指導要領解説体育編においても、体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無等にかかわらず「共生の視点」を大切にすることは明記されており、本実践は体育科の学習内容に位置づくと考えたためである。

一方で、過去の実践事例では、パラスポーツの体験を「総合的な学習の時間」や「道徳」として扱っていることが多い。これは、パラスポーツを活用する目的が「世界とのつながり」や「人権」に向けられやすいことや、パラスポーツを体育科のどの領域で扱うのが難しいといった点が存在するためである*。

* 「I'm POSSIBLE 活用事例」(<https://www.parasports.or.jp/paralympic/iampossible/>)では、ボッチャとゴールボールの体育科での実践は見当たらず、紹介されているのは総合的な学習の時間や道徳、学級活動での実践のみであった。また、パラスポーツであるシッティングバレーボールをネット型教材として扱うことに挑戦した藤木の実践では、技能面での評価に難しさがあることが示されている(出典は【参考文献】を参照)。

(2) 運動機会や交流機会の確保

I'm POSSIBLEで紹介されている授業やそれをもとにした実践では、子供たちの運動機会が十分とはいえないものが多い。特にゴールボールにおいては、3人同士で対戦するゲームに対して体育館で最大2コート程度しか取れない設定が多いため、多くの子供がゲームのサポート役として参加することになっている。それらの役は必要でありその意義もあるが、小学校における体育の授業としては、運動を行う機会が十分に確保された上でサポート役もできるようにしておかなければ、学習意欲の持続が難しい子供も存在する。

また、役割が多く複雑化することは理解に時間のかかる子供や外国籍の子供にとっては負担となってしまうだけでなく、運動を通して友達同士で交流する機会を減少させてしまう可能性もある。

(3) 用具、場の簡素化

ポッチャやゴールボール専用の用具は本校には存在しない。そのためI'm POSSIBLEでは、代替品の作成の仕方が示されているが、少し手間をかけて作成する必要がある。コートについても、ゴールボールにおいては立ち位置を示すた

めのタコ糸入りのテープを体育館内に貼る必要があるなど、準備にそれなりの時間が必要となる。本実践は、時期的に運動会直後というタイミングであったため、体育主任を任されていた筆者にとっては事前準備に時間をかけることが難しく、なるべく用具や場の設定を簡素化した上で実践する必要があった。

以上のことから、本研究では上記の3つの課題を改善した上での実践を試みた。

5 | 実践に向けた改善

(1) 「体ほぐしの運動」として位置づけ

本実践は、体づくり運動領域の体ほぐしの運動として位置づけた。体ほぐしの運動は、誰もが楽しめる手軽な運動を通して、自己の心と体との関係に気づくことや、仲間と交流することをねらいとしており、他領域で扱わない教材を活用しやすい。また、1つの運動を1時間単位で完結させることができるため、すでにある年間指導計画にも無理なく入れ込むことが可能であった。

そこで本実践では、ポッチャとゴールボールを簡易化したゲームを、1時間ずつ計2時間の単元

玉よせゲームの行い方

【個人戦】

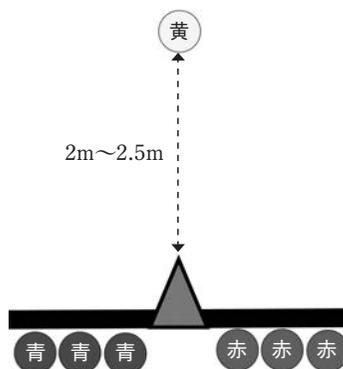
- ・赤玉と青玉で対戦
- ・ジャックボール（黄玉）は、はじめから置いておく
- ・赤玉はコーンの右側、青玉はコーンの左側から投げる
- ・玉は赤と青が交互に3球ずつ投げる
- ・最終的に黄玉に一番近い色の玉があるほうが勝ち

【団体戦】

- ・2～3人のチームをつくり、個人戦と同じルールで行う
- ・チームで3球を分担して投げる

【進め方】

- ・ゲームの前にじゃんけんをして、勝ったほうが玉の色か先攻後攻かを選ぶ
- ・1ゲームで終了し、その後はまだ対戦していない人と勝負する
- ・時間内に何勝できたかをクラス内で競う



として実践を行った。体ほぐしの運動としては、仲間と交流することや、誰もが楽しめる運動をするということに重点をおいた。

(2) 運動機会と交流のしやすさを実現する、多数コートの設定とルールの簡易化

本実践ではポッチャを簡易化したゲームで18コート、ゴールボールを簡易化したゲームでは6コートを体育館に設定して行った。これは、コート数を多くしてできるだけ運動をしながら友達との交流ができるようにするためである。そのため、本実践ではI'm POSSIBLEで紹介されているルールをさらに簡易化したルールで行った。前ページと以下に、本実践におけるゲームのルールと進め方を紹介する。なお、本実践ではそれぞれのゲームを「玉よせゲーム」「ボール転がしゲーム」という名前で行っている。

玉よせゲームは、ジャックボール(黄玉)をはじめから置いておくことや、交互に投げ合うようにするなどの点で簡易化した。また、ゲームも1ゲームで終了することとしている。こうすることで、ゲームの進行がスムーズになるだけでなく、勝敗は黄玉が一番近い玉を判定するだけですむため、分かりやすくなると考えた(審判はいないため相互審判となるが、微妙なときは引き分けでよいことにした)。



【玉よせゲームの様子(個人戦)】

進め方としてはまず個人戦として15分程度時間を取り、どんどんゲームを行うようにする。同じ相手とは2回対戦しないことを条件にし、時間内に何勝したかを競うことを伝えてゲームを行うことで、ゲームが終わるとすぐに違う相手を見つけてゲームを行えると考えた。1ゲームにかかる時間は1分も要しないことや、18コートあることで待つ時間をつくらず、様々な子供同士で対戦ができるようにした。

その後、全体で個人戦での振り返りを行った後に団体戦に移行する。団体戦は2~3人で1チームとし、15分程度の時間の中で何勝できるかを競うようにして行う。団体戦は投げる順番を決めたり作戦を考えたりするため、チーム内での交流も生まれやすくなっている。

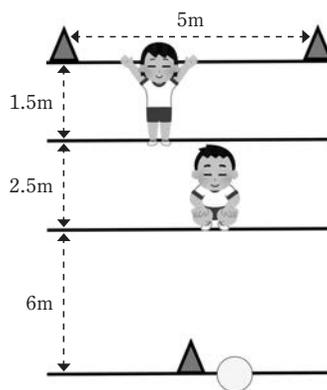
ボール転がしゲームは、攻守を分けて行うことや、攻め側は目を閉じずに投げられるようにする等の点で簡易化している。1投で終了するため、

ボール転がしゲームの行い方

- ・守りは目を閉じ、攻めは目を開けて行う
- ・攻めは鈴入りボールを転がし、コーンの間を通過すれば勝ち
- ・ボールはラインの後ろから転がさなければならない
- ・守りは音をたよりにボールを止める

【進め方】

- ・1グループ5~6人
- ・グループ内で攻め、守り、審判をローテーションして行う
- ・攻めは1人で行い、1球投げる
- ・守りははじめ1人で行うが、途中から2人で行う
- ・守りはライン上に立ち、審判の合図で目を閉じる(2人で守るときは、前後のラインで分かれる)
- ・ローテーションが一周したら、グループ内で対戦相手をかえてもよい





【ボール転がしゲームの様子】

1ゲームは数秒から10秒程度で終了するが、ローテーションで役割をどんどん回していくため、何度もゲームに参加できるようにしている。また、体育館内に6つコートを設定したため、1グループが5～6人となり、ゲームを待つ時間は短くなっている。

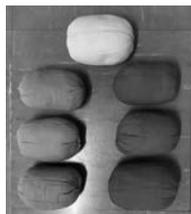
玉よせゲームと同じように、はじめは1対1で対戦し、後半から守りを2人にして対戦する。守りが2人になることで、2人で守る位置や止め方を相談するといった仲間同士の交流も生まれやすくなっている。

(3) 身近な用具と簡易的なコート

本実践では、できるだけ身近な用具を活用して行った。まず玉よせゲームでは、玉入れの玉を使用した。本校にある玉入れの玉は完全な球体ではなく、少し細長い球体だがゲームを行う上では問題なく使用できた。使用した玉入れの玉は赤・青・黄の3色。赤玉と青玉は18コートに各3個ずつ、黄玉は1個ずつ準備して行った。

次にボール転がしゲームでは、100円ショップで売っている、ペットのおもちゃ用の鈴入りボールを使用した。I'm POSSIBLEでは、ドッジボールにレジ袋をかけて音ができるようにする方法が紹介されていたが、筆者が事前に試してみると音が聞こえにくく、複数のコートで同時に活動するのには不向きなことから、勢いをつけて転がしたとき、目を閉じている守り側が当たり所によっては痛い思いをする可能性があることを考え断念した。その点、ペット用のおもちゃのボールは素材が柔らかく、鈴の音もよく聞こえたため、公式のボールよりは小さいが、採用することとした。なお、本実践ではおもちゃの鈴入りボールの中にもう1つ鈴を追加して、より音が聞こえやすいように改良した(追加した鈴は100円ショップで6個入り100円のものである)。

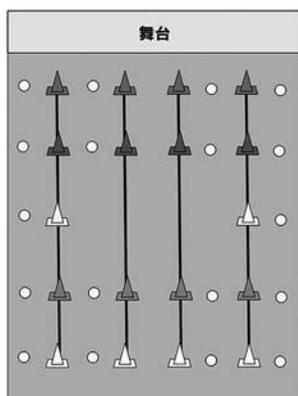
また、ゴールボールではアイシェードという目隠しをつけるが、ボール転がしゲームでは守備側が目を閉じるといった設定にした。これは、攻撃側が



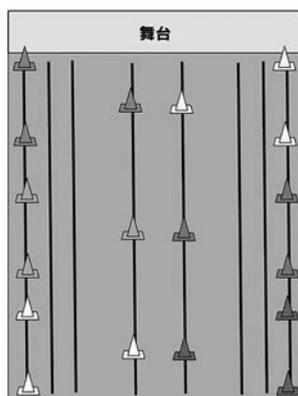
【玉入れの玉】



【鈴入りボールと追加した鈴】



【玉よせゲームのコート図】



【ボール転がしゲームのコート図】

どちらのコートも体育館のライン上にコーンを設置することで完了。空間を有効に使うため、内側から外側に向けてボールを投げるようにコートを設置した。

目を開けていることや審判がいることで、守り側は必然的に目を閉じたままゲームを行うことができると考えたためである。また、目を閉じるだけにすることで、ゲーム開始直前までは自分の場所を確認できるためコートにタコ糸を入れたテープを設置する必要もなく、最小限の準備ですませることができた。

そして本実践では、玉よせゲームでもボール転がしゲームでもできるだけ体育館にある既存のラインを活用して実践を行った。コートは、目印となるコーンを置いただけである。前ページに体育館におけるコートのレイアウトを示している。使用したコーンは、どちらも18個である。

6 | 授業の実際

本実践は2022年9月27日と10月4日に各クラス1時間ずつ、合計2時間の単元で行った。単元目標、単元計画、実際の授業における子供の姿は以下に示すとおりである。

(1) 単元目標

○玉よせゲーム、ボール転がしゲームの行い方を理解するとともに、仲間と関わり合って運動することができる。(知識及び運動)

○仲間と楽しく活動できるように、投げ方や止め方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

(思考力・判断力・表現力等)

○玉よせゲーム、ボール転がしゲームに積極的に取り組み、約束を守り助け合って誰とでも仲良く運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりできる。

(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 単元計画

第1時 玉よせゲームの行い方を知り、やってみる。

第2時 ボール転がしゲームの行い方を知り、やってみる。

時	1	2
学習の展開と学習活動	色々な人と運動を楽しもう	
	1 玉よせゲームの行い方を知る	1 ボール転がしゲームの行い方を知る
	2 個人戦のゲームを行う	2 1対1のゲームを行う
	3 個人戦を振り返る	3 1対1のゲームを振り返る
	4 団体戦を行う	4 守りを2人にしてゲームを行う
5 本時のまとめをする	5 本時のまとめをする	
それぞれの学習の最後にパラリンピックに似た競技があることを紹介する		

(3) 実際の授業における子供の姿

第1時では、玉よせゲームの行い方をやってみせながら説明すると、すぐに子供たちから「やってみてみたい」という声が上がった。個人戦が始まると、はじめは仲の良い友達同士で対戦する子供が多かったが、同じ対戦相手と再戦できないことや、誰とでも白熱した対戦ができることから、次第に普段は見られない技能差が大きい子供同士や、男女間での対戦が見られるようになった。細長い玉を使用したことで、不規則に転がることも子供たちにとって逆転が起りやすく盛り上がる要因の1つになっていた。

一方で、9月に転入してきた外国籍のB児は、なかなか対戦相手を見つけれられず、クラスの子供たちもしばらく積極的に声をかけようとはしていなかった。しかし、1人の子供が勇気を出してB児に声をかけ、一緒にゲームをするようになると、その後から次々とB児と対戦する子供が現れるようになった。ゲームの行い方はB児も理解できていたため、言葉が通じなくてもゲームを通して喜んだり悔しがったりしながら、対戦相手の子供たちと交流ができていた。

個人戦の振り返りでは、「負けたけど、おもしろかった」「思いどおりに転がらないからドキドキして楽しかった」等、勝敗にかかわらず満足して

いる子供たちの様子が多く見られた。

その後、団体戦を行うために子供たちに2人組か3人組をつくるように伝え、子供たちはすぐにグループをつくり始めた。B児がうまくグループになれるか心配したが、個人戦で交流したおかげか何人かの友達に声をかけてもらい3人組をつくることができていた。別のクラスの7月に転入してきたA児についても、B児同様、個人戦で多くの交流ができていたこともあり、団体戦のグループづくりで困ることはなかった。



【玉よせゲームをするB児(左)】

団体戦になると、12～13チームほどになるため、どのチームもほぼすべての相手と対戦できていた。個人戦での経験を活かし、チーム内で順番を相談したり、ねらう位置を相談したりする姿が多く見られた。チームで喜ぶこともあり、勝敗を決した時の盛り上がりは団体戦のほうが大きかったように感じた。A児やB児もチーム内で喜び合ったり、負けても相手チームを称えたりするなど、普段より友達と積極的に交流している姿が見られた。一方で、団体戦になるとチーム内で敗戦の原因を押し付け合う姿も見られた。大きなト



【団体戦の様子】

ラブルに発展するほどではなかったが、チーム戦のほうが勝敗へのこだわりが強くなる傾向があるように感じた。その点では、個人戦と団体戦にはそれぞれの良さがあることが分かった。

授業のまとめでは、子供たちから「楽しかった」「またやりたい」といった声が多く聞かれた。そこでポッチャという競技があることを伝え、意外にも多くの子供が知っていた。ただ、実際にやったのはほとんどの子供にとって今回が初めてのものであった。

第2時のボール転がしゲームは、はじめにくじ引きでグループ分けをし、その後ゲームの行い方をやって見せながら説明した。子供たちは目を閉じて守ることに不安があったのか、玉よせゲームほど積極的な反応はなかった。

しかし、ゲームを行うにつれ、子供たちの楽しむ声が増えてくるようになった。目を閉じても音に反応して止めることができるようになり、ゲームが白熱するようになったためである。はじめは攻めがゆっくり転がしても点が入っていたのが、徐々に入らなくなり、転がすスピードを速めたり、コースをねらったりするようになっていった。また、A児やB児ははじめ目を閉じることが理解できずにゲームを行っていたが、グループ内の友達から教えてもらいながら目を閉じることを理解してゲームを楽しんでいるようであった。

ただ、1対1のゲームの振り返りでは、「守るのが難しかった」という声が多く聞かれた。そのため、次に守りを2人にすると伝えたとき、子供たちは大いに喜んだ。



【点を取って喜ぶ様子】

守りが2人になったことで、守りの仲間同士でゲーム前に相談する姿が多く見られるようになった。「おれは右にいるから、お前は左側を守ってくれ」「はじめから2人で寝転んでコースを限定しよう」等、2人で協力して守り方を工夫しているようであった。グループ内では、対戦相手の組み合わせを変えたりして勝負を楽しんでいる姿も多く見られた。

一方で、守りがあまりにもうまく止めた際には「絶対目を開けている」「ズルした」などの声も聞かれるようになった。ボール転がしゲームでは、目を閉じているのが分かりやすいように帽子をかぶらずにゲームを行うようにしたが、うつむきながら守っていることもあり、目を閉じているかが分かりにくかったことが原因であると考えられる。ほとんどの子供たちは目を閉じて行っていたと感じているが、確かに一部の子供は目を開けてしまっていたのかもしれない。その点では、目隠しがあったほうがよかったとは思いますが、「目を閉じて守るのがおもしろいゲーム」という根本的な部分をしっかり指導できていなかったことが一番の問題であったと感じている。

授業のまとめでは「楽しかった」という声とともに「難しすぎた」という声も聞かれた。「音は聞こえるが、他のコートの鈴の音と迷ってしまった」という声も聞かれたため、コート数を増やすのであれば、鈴入りボールとレジ袋ボールを両方使って隣のコートと聞き分けられるようにするなどの工夫が必要であったと感じた。

この授業でも最後にゴールボールというパラスポーツを紹介したが、これも知っている子供が多くいた。ただ、ボッチャと同様、実際に行ったことがある子供はほとんどいないようであった。



【2人で工夫して守る様子】

7 | 子供のアンケート結果からの考察

本実践では、単元終了後に子供たちにアンケートをとっている。それぞれの授業についておもしろかったかどうかという点と授業の感想についてである。

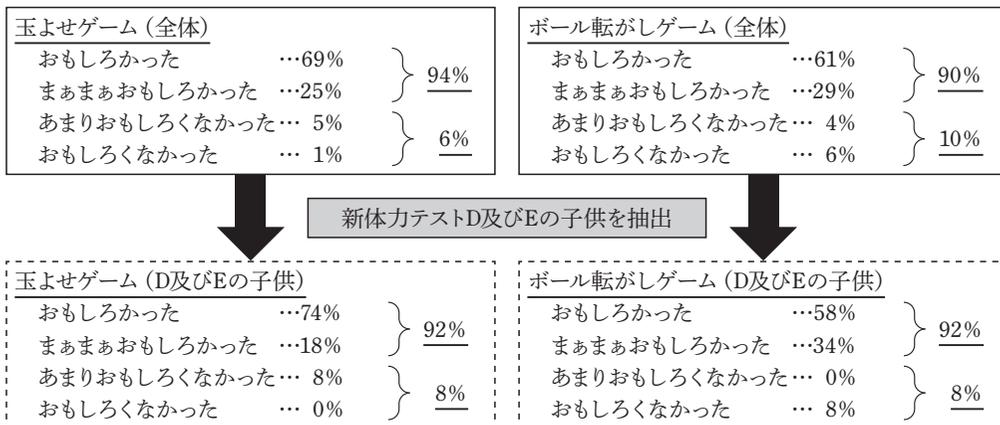
アンケートは授業実践日に欠席していた子供や、後日の欠席等でアンケートを実施できなかった子供を除いた91名から回答を得た。

なお、本研究は運動が苦手な子供が楽しめるようにすることを1つの目的としているため、全体での分析に加え、1学期に行った新体力テストの結果がD及びE段階の子供のアンケート結果(38名分)についても抽出して分析を行った。

では、以下に子供のアンケート結果とその考察について示していく。次ページの図は、それぞれのゲームがおもしろかったかどうかについての結果である。

全体のアンケート結果からは、どちらのゲームも9割以上の子供が「おもしろかった」「まあまあおもしろかった」に回答しており、子供たちが意欲的に取り組んでいたことが推察された。一方で、「あまりおもしろくなかった」「おもしろくなかった」に回答する子供も存在しており、ボール転がしゲームのほうがその割合は多くなっていた。

また、運動が苦手だと思われる子供を抽出した結果を見ると、玉よせゲームにおいては「おもしろかった」の割合が全体に比べて高い一方で、「あまりおもしろくなかった」の割合も高くなっていた。つまり、玉よせゲームがおもしろくないと感じた子供は運動が苦手な子供に多かったということである。実際、「あまりおもしろくなかった」という子供の記述内容を見ると「自分の玉が思いどおりにいかなかったからおもしろくなかった」といった回答があり、対戦相手と同じ条件だとしても「うまくできない→おもしろくない」という思考の流れが残りがやすいことが分かった。これは、今後の課題である。とはいえ、運動が苦手な子供の多くが玉よせゲームに意欲的に取り組んでいたことは本実践の成果だと感じている。



【「玉よせゲーム」「ボール転がしゲーム」はおもしろかったですか? (選択式) の回答結果】

記述内容としても、

- ・「運動が苦手だけどルールが簡単でいろいろな人と一緒に楽しくできた」
- ・「勝っても負けても楽しくできた。体力を使わなくてもできた」
- ・「これまで一緒にしたことのない人や男女問わずにできて楽しかった」

等、前向きな回答がたくさんあった。「またやってみたい」という要望も非常に多かった。

一方、ボール転がしゲームにおいては、全体と運動が苦手な子供との差が大きくは見られなかった。ただし、「おもしろくなかった」と回答した子供の意見として「全然止められないからおもしろくない」「守りが目を開けていて楽しくなかった」といった記述内容が見られた。これは、そもそも運動が苦手な子供にとって、目を閉じて運動をすること自体に心理的なハードルがあったのかもしれない。また、だからこそ目を開けてしまう子供もいたのかもしれない。ボール転がしゲームは玉よせゲームと比べてアンケート結果も子供たちの反応もよくなかったことを考えると、まだまだ改善の余地がある実践であったと感じている。具体的な改善案としては、

- ・視覚を使わずに行う運動という前提に立ち、攻守ともに目を閉じて行う設定
- ・コートごと音が変わるボールの使用 (レジ袋

ボールと鈴入りボールの併用)

- ・簡易的な目隠し (赤白帽子等の活用) 等である。どのような改善案が最適であるかについて、今後検討していきたい。

ただし、本実践においても子供たちの肯定的な反応はあった。

- ・「ボールをとれなくてもお互いに笑ったりできてとても楽しかった」
 - ・「運動が苦手だけど、止めた時に『すごい!』と言われてうれしかった」
 - ・「友達と協力したり相談したりできて楽しかった」
- 等である。これらの声も含めて今後の実践に活かしていきたい。

また、本年度転入してきた2名の外国籍の子供については、どちらのゲームについてもこれまで以上に楽しく体育に取り組んでいる姿を見ることができた。そしてこの実践以降、筆者が担任するクラスにいるB児はクラス内の友達との交流が活発になった。周りから話しかけられる機会も増え、少しずつ言葉の壁を越えられるようになってきていると感じている。本実践が1つのきっかけになっていたのであれば、幸いである。

8 | 最後に

本研究は「性差や技能差にかかわらず運動を楽しめるようにすること」「言葉が通じなくても運動を通して交流を深められるようにすること」の2点を目的として行った実践であったが、どちらも一定の課題は残りつつも十分な成果があったと考えている。

そもそも運動とは、性差や技能差、人種に関係なく楽しめるものであり、多様な人と共に楽しく運動やスポーツをしていくことが体育科の目指す「豊かなスポーツライフの実現」に寄与するものだとして筆者は考えている。だからこそ学校の体育は、「できないといけない」ではなく「今できる力でどう楽しむか」「何に挑戦して楽しむか」といった考え方を大切に指導していくことが重要だと思っている。

本研究では、パラスポーツを活用することで誰とでも運動を楽しめるようにしたいと考えて実践したが、この考え方はパラスポーツに限らずどの運動でも同じである。本実践での成果と課題は、今後の他領域での体育実践にもつなげていきたい。そして、得意や苦手にかかわらず、「運動が好き」「体育が好き」と言える子供を1人でも増やしていきたい。

【参考文献】

- ・小学校学習指導要領解説 体育編 平成29年 文部科学省
- ・学校体育実技指導資料第7集 体づくり運動 平成25年 文部科学省
- ・「パラリンピック教育」を展望する マセソン 美季 平成29年 体育科教育6月号 大修館書店
- ・ネット型教材としての“シットイングバレーボール”の可能性 藤木裕也 平成30年 体育科教育1月号 大修館書店
- ・Let's “オリ・パラ”ーニング!-パラリンピック教材「I'm POSSIBLE」を活用した講義と実技(ゴールボール)の授業(中学3年生) 細越

淳二 令和元年 体育科教育5月号 大修館書店

- ・オリンピック・パラリンピックによるナショナリズムの高揚と学校体育の行方 石坂友司 令和2年 体育科教育1月号 大修館書店
- ・ESDの視点からみた体ほぐし運動の可能性 新保淳 令和2年 体育科教育5月号 大修館書店
- ・オリンピック・パラリンピック教育の“これから” 深見英一郎 他 令和3年 体育科教育11月号 大修館書店
- ・I'm POSSIBLE (アイムポッシブル) 日本パラリンピック委員会 <https://www.parasports.or.jp/paralympic/iampossible/>