

令和 6 年 6 月 14 日現在

機関番号：10102

研究種目：若手研究

研究期間：2019～2023

課題番号：19K19940

研究課題名（和文）児童生徒の障害理解を目的としたアダプテッド・スポーツ教育プログラムの開発

研究課題名（英文）Development of educational programs about "Adapted sports" for elementary and junior high school students' understanding of disabilities

研究代表者

大山 祐太 (Yuta, Oyama)

北海道教育大学・教育学部・准教授

研究者番号：60711976

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 1,700,000円

研究成果の概要（和文）：本研究は障害理解を目的としたアダプテッド・スポーツ（以下AS）教育の開発のため、児童生徒に障害及びAS概念の学習とスポーツ体験を含む授業を行った。授業後に感想や学びの実感について振り返りシートに記述してもらい、テキストデータをM-GTAの手法を参考に整理した。結果、児童生徒は「共生に向けた障害理解の深まり」「ASに関する理解の深まり」「競技に関する知識の獲得」を実感し、AS授業が「ポジティブ経験」として捉えられていたことがわかった。障害に関する知識を獲得した後にAS体験をすることで「環境を工夫すれば障害状態でも楽しめる」実感でき、障害者の能力への気づきや共生・平等意識の醸成を促すことが伺えた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

障害者に対する否定的態度は行動として現れるため義務教育における障害理解教育は重要である。パラリンピックの浸透に伴いスポーツを活用した実践は増えているが、1) 障害者イメージの変容が焦点で「学び」についての検討が不十分、2) 技術的課題から「特定競技に限定した検討となる」、3)（単発授業のため）「学年ごとの特徴」把握が困難な点で課題があった。本研究は多様な競技を様々な学年に体験させ、感想や学びの実感についての豊かな定性データに基づいてよりよい授業展開に向けた示唆を得た。当該領域における学術的補完、学校現場での適応も期待できるという点からも有意義であり、共生社会の実現にも寄与するものと考えられる。

研究成果の概要（英文）：The purpose of this study was to develop "Adapted Sports (AS) education" aimed at understanding disabilities. The meaning of disabilities and AS was explained to students, and they experienced various sports. After the class, they were asked to freely write their impressions, and the text data obtained was analyzed using the M-GTA method. As a result, the following was found. 1) They felt that they had "I was able to correctly understand disabilities and AS," "I gained knowledge about various sports," And "This kind of learning is important for realizing a symbiotic society." 2) The AS class itself was a "positive experience." 3) If instructors give correct information about disabilities before allowing students to experience AS, they can make them realize that "if the environment is adjusted, people with disabilities can also enjoy sports," and encourage them to become aware of the abilities of people with disabilities and foster a sense of equality.

研究分野：アダプテッド・スポーツ科学

キーワード：障害理解教育 アダプテッド・スポーツ パラリンピック教育

1. 研究開始当初の背景

我が国は共生社会の実現を目指している。障害者に対する否定的態度は行動として現れるため(Heinemann et al, 1981) 早期からの障害理解教育が重要である。パラリンピックの浸透に伴いスポーツを活用した実践例が増えており、特に「アダプテッド・スポーツ(以下、AS)」の学習を伴う授業に関して多くの知見が蓄積されはじめている(佐藤,2012. 永浜,2013. 大山,2016.曾根,2016.大山・新堀,2018.加地ら,20221.など)。よりよい学習には、受講者の「学びの実感」や「各種競技への印象」、「体験してみでの感想」についても把握したうえで授業を設計することが好ましいが、これまでの研究では受講・体験後の障害者イメージの変容が焦点となってきたこと、体験競技については用具・指導者の有無といったテクニカルな事情が前提となって選択性に乏しいことなどから、それらの検討は不十分であった。また、義務教育においては特定の学年を対象に総合学習の枠内で単発的に実践されることが多いため、「学年段階ごとの特徴」を把握することが困難な点も課題であった。

2. 研究の目的

本研究は、児童生徒の障害理解が進みかつ楽しめる「AS 教育」のプログラムを開発するため、「体験を含む AS 授業」が主に児童生徒の障害の捉え方に及ぼす影響および児童生徒の AS (学習・体験した各競技) に対する印象について明らかにすることを目的とした。

3. 研究の方法

本研究は、当初 1) 資料収集及びよりよい授業内容の模索、2) 授業の実践及び横断的・縦断的調査、3) 授業開発の 3 つのフェイズに作業課題を分割し進めてゆく予定であった。しかし 1) から 2) のフェイズに移る(授業内容及び今後の実践・調査の方向性を定めた段階で新型コロナウイルスが蔓延し、長期間各教育機関との連携ができなくなり、ほぼ全ての授業実践・調査を中止することとなった。また、再開後もフェイズ 1) で立案した内容通りの実践ができず(授業時間を削減する、競技体験部分を大幅に削る等)、感染拡大防止の観点や授業時間圧迫による児童生徒の作業負担軽減の観点から質問紙調査、インタビュー調査なども十分に遂行できなかった。よって特にフェイズ 2) を大幅修正し、最終的に下記の 3 観点で研究を進め、総合的に考察することから AS 授業を設計する際の要点について整理することとした。

研究 1: 資料収集及びよりよい授業内容の模索

北海道内の小中高校 23 校において、約 1,000 名の児童生徒を対象に AS 授業を行い、①参与観察、②児童生徒を対象にした授業後アンケート、③参観教員へのヒアリングから以降のフェイズで実効性の高いと見込まれる AS 授業を立案した。授業は先行研究(大山・新堀, 2018; 大山ら, 2018)を参考に「座学パート」と「体験パート」に分けて行った。学年の異なる児童生徒に全く同一の座学を提供することは困難なため、「障害概念の解説」、「AS 概念の解説」、「映像視聴」など共通の基本事項をあらかじめ決めておき用語や情報量について学年段階にあわせて修正を加えることとした。体験パートでは、極力多くの種目を体験できるよう配慮した。

研究 2: AS 授業による児童生徒の「学び」の把握

小学 5 年生 40 名、中学生 89 名に対して AS 授業をおこない、授業後に学びや授業への評価等について振り返りシートに自由に記述してもらった。得られたテキストデータは M-GTA (木下, 2003) の手法を参考に整理した。

研究 3: 授業及び各競技に対する児童・生徒の印象の把握

小学 4 年生 86 名、中学 2 年生 89 名に対して体験を伴う AS 授業を 2 単位時間連続して行い、授業後に質問紙調査を実施した。調査内容は基本情報(運動・スポーツに対する得意・不得意認識等)の他、AS 授業に対する印象 7 項目(楽しかった、難しかった、また授業を受けたい、体育であるとよい、障害者と一緒に行ける、誰とでも楽しめる、楽しく続けられる)、各競技の印象 4 項目(楽しかった、難しかった、格好いい、またやりたい)を設定した。印象項目は 5 件法で回答を得、「1. とてもそう思う」を「2 点」、「2. 少しそう思う」を「1 点」、「3. どちらともいえない」を「0 点」、「4. あまり思わない」を「-1 点」、「5. まったくそう思わない」を「-2 点」として換算し、平均値を算出して基本情報ごとの群間差を確認した(対応のない t)。また項目間の相関関係についても確認した(pearson)。

4. 研究成果

1) AS 授業の内容

最終的に授業は、①今日の障害概念(WHO の ICF=社会・文化と接した際に困る状態)、②AS 概念(実践者にあわせてルール・用具を工夫する方法論的概念である点)についてスライドを用いて解説し、③複数の AS 体験をしてもらう 3 部構成とした(表 1)。体験は、車いす競技(バ

スケッチボール、陸上用レーザー、ラグビー、カーリング) フライングディスク、アンプティサッカー、ブラインドサッカー、ポッチャを採用した。当初は「スポーツ吹き矢」も組み込んでいた使用したスライド例は図1・2、会場配置は図3、授業風景は図4の通り。

表 1. 授業内容・時間配分

内容(時間)	具体的な説明・問い
自己紹介・概要説明 (3)	授業者・授業補助者の紹介 授業内容・流れの説明
障害概念の解説 (10)	どんな障害があるか(目、耳、手、足、内臓、考える・覚える等) 怪我・体調不良と何が違うのか 体がうまく働かなくて社会のなかで「困る」のが「障害」
アダプテッド・スポーツ 概念の解説 (10 / 15)	体に合った服を選ぶか、服に体を合わせるか スポーツもやる人に合わせて工夫してもよい 用具・ルールの工夫されたスポーツの紹介 映像視聴(車いすラグビー、アンプティサッカー、ブラインドサッカー)
競技・体験内容説明 (10)	各競技エリア、ルール、用具の使用方法などの説明
休み時間 (5)	トイレ休憩、水飲み休憩
体験 (50 / 55)	WS、BC、BF、AF、FDの5種類の体験エリアをまわる
まとめ (2)	工夫次第で自身や友人が目や足を使わない状態でも楽しめる 「~だからできない」でなく「どう工夫すればできるか」を考えよう

※時間は「小学校での時間配分/中学校での時間配分」としている

※体験時の水分補給は各自の必要に応じて適宜

※授業者は終始マスクを着用。用具は適宜消毒を行いアイマスク等の装着する用具は使用しなかった

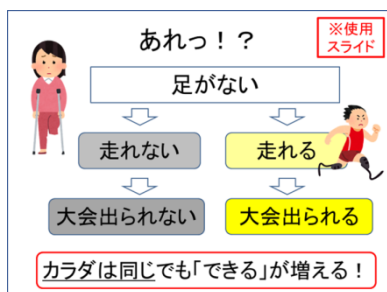


図 1.障害概念解説スライド

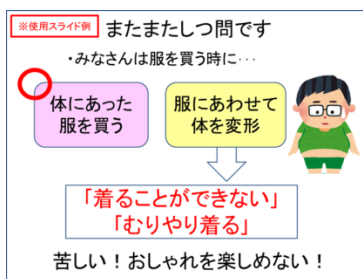


図 2.AS 概念説明(導入)用スライド



図 3.AS 概念説明用スライド

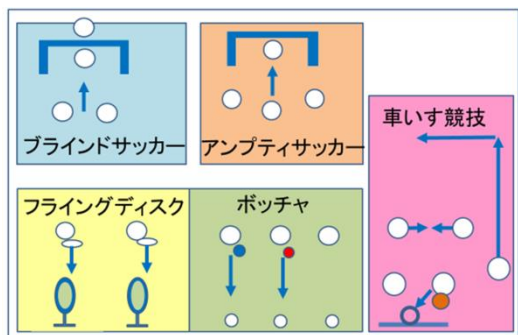


図 4.体験時の会場配置図



図 5.体験の様子

2) AS 授業による児童生徒の「学び」の把握

記述内容の重要と思われる部分を解釈し抽象化した『概念』を『 』、複数概念を説明するより大きな括りである【カテゴリー】を【 】を用いて表し、得られた概念数を()内に示す。

AS 授業の受講によって中学生は『障害に対する理解 (53)』、『相互理解の重要性 (29)』など【共生に向けた障害理解の深まり】を強く自覚していた。また、小学生・中学生ともに AS を『誰でも楽しめるスポーツ (小学生 16、中学生 50)』と理解しており、特に中学生は『スポーツを工夫する意義 (60)』を実感するなど【AS に関する理解の深まり】が確認された。AS はルールや用具を工夫して誰もが実践者が楽しめるようにするという方法論的概念であるが、近年「障害者スポーツ」のオルタナティブとして誤用されがちである。しかし児童生徒は授業を通して AS について正しく理解することができていた。さらに、誰でも楽しめることを理解したうえで『競技の難易度を実感(小学生 18、中学生 37)』たり、競技体験のシーンや用具について『学習内容をイラストで表現(小学生 49)』(図 6) したりしていることから体験を通して【競技に関する知識の獲得】ができたことが伺えた。

また、「教えてくれたことの感謝 (児童 40、



図 6.振り返りシートに描かれたイラストの具体例

生徒 16)、「貴重な経験という認識 (生徒 9)」、「新たな気づきの機会 (生徒 40)」など『授業機会に対する肯定的感想』と解釈できる概念が生成されており、体験を含む AS 授業自体がポジティブな経験として認識されていたことがわかった。

3) 授業及び各競技に対する児童・生徒の印象

AS に対する小・中学生の印象を比較したところ、小学生の方が「また授業を受けたい」「体育であるといい」と感じ、中学生の方が「障害者と一緒に行ける」と感じていた (表 2)。各競技の印象 (表 3) に関しては、小・中学生共にどの体験も楽しめておりまたやりたいと感じたことがわかった。ブラインドサッカー (BF) は他の競技より「難しい」と捉えられており、ボッチャ (BC) はさほど「難しい」と認識されない一方で「かっこいい」の評価も低いなど競技ごとの違いが確認された。また、中学生の方が車いすスポーツ (WS)・アンブティサッカー (AF) を「難しい」と感じ、AF を「格好いい」と感じるなど学校段階における差異が確認された。競技ごとの印象項目の相関を確認すると (表 4)、共通して「楽しさ」と「再度の実践意欲」「競技の格好良さ」が関連していることがわかった。AS は学校段階に関わらず楽しめ再度の実践意欲を喚起しうることが伺え、実際に体験させる競技によって与える印象・学習効果が異なる可能性があることから、AS 授業の展開には、学校段階に応じて各競技の特性・発達段階を踏まえた設計が重要であると考えられた。

4) まとめ

本研究において設計した AS 授業が児童生徒に深い学びをもたらすものであることが伺えた。障害に関する科学的知識を獲得させた上で AS を体験させることが「ルールや用具を工夫すれば障害状態でも楽しめる」実感を与え、障害者の能力への気づきや共生・平等意識の醸成をもたらすものと考えられた。また、普段使用しない用具を用いてスポーツをすること自体が児童生徒にとって楽しい体験となり、そのことが積極的に取り組む姿勢につながり学習効果を高めたことが伺えた。

表 2. AS に対する印象 (小・中比較)

		n	M	SD	t	p
楽しかった	小	85	1.95	0.21	-0.32	n.s.
	中	86	1.94	0.24		
難しかった	小	84	0.80	1.18	2.89	**
	中	86	1.27	0.93		
また授業を受けたい	小	84	1.94	0.24	-2.55	*
	中	86	1.81	0.39		
体育であるとい	小	85	1.69	0.58	-2.79	**
	中	86	1.41	0.76		
障害者と一緒に行ける	小	85	1.24	1.09	3.59	***
	中	86	1.71	0.55		
誰とでも楽しめる	小	84	1.85	0.36	0.06	n.s.
	中	86	1.85	0.47		
楽しく続けられる	小	85	1.82	0.54	-0.72	n.s.
	中	86	1.77	0.48		

***p<0.001, **p<0.01, *p<0.05

表 3. 各競技に対する印象 (小・中比較)

競技	n	M	SD	n	M	SD	t	p	
楽しかった									
WS	163	1.87	0.43	小	84	1.93	0.65	-1.73	n.s.
				中	79	1.86	0.42		
BC	163	1.80	0.45	小	85	1.82	0.56	1.23	n.s.
				中	78	1.91	0.29		
BF	162	1.64	0.67	小	84	1.63	0.74	0.22	n.s.
				中	78	1.65	0.60		
AF	163	1.70	0.61	小	84	1.64	0.74	1.22	n.s.
				中	79	1.76	0.43		
FD	160	1.76	0.56	小	84	1.67	0.65	2.20	*
				中	76	1.86	0.42		
難しかった									
WS	162	0.84	1.42	小	84	0.45	1.56	3.80	***
				中	78	1.26	1.11		
BC	162	0.62	1.33	小	85	0.71	1.26	-0.83	n.s.
				中	77	0.53	1.40		
BF	161	1.53	0.98	小	84	1.40	1.11	1.71	n.s.
				中	77	1.66	0.79		
AF	162	1.40	1.30	小	84	1.19	1.27	2.52	*
				中	78	1.63	0.93		
FD	158	1.10	1.21	小	83	1.01	1.23	0.91	n.s.
				中	75	1.19	1.19		
格好いい									
WS	162	1.32	0.89	小	84	1.27	0.92	0.70	n.s.
				中	78	1.37	0.85		
BC	162	0.48	1.09	小	85	0.51	1.10	-0.37	n.s.
				中	77	0.44	1.08		
BF	160	0.96	0.94	小	83	0.99	0.98	-0.35	n.s.
				中	77	0.93	0.91		
AF	162	1.23	1.00	小	84	1.05	1.05	2.42	*
				中	78	1.42	0.90		
FD	158	0.82	1.09	小	83	0.75	1.07	0.84	n.s.
				中	75	0.90	1.12		
またやりたい									
WS	160	1.74	0.65	小	82	1.88	0.43	-2.83	**
				中	78	1.59	0.80		
BC	162	1.73	0.57	小	85	1.80	0.55	-1.69	n.s.
				中	77	1.65	0.58		
BF	160	1.51	0.75	小	83	1.53	0.83	-0.42	n.s.
				中	77	1.48	0.66		
AF	160	1.63	0.67	小	83	1.60	0.76	0.44	n.s.
				中	77	1.65	0.56		
FD	158	1.58	0.71	小	83	1.57	0.77	0.30	n.s.
				中	75	1.60	0.64		

***p<0.001, **p<0.01, *p<0.05

表 4. 各競技の印象項目間の相関 (上から WS・BC・BF)

	楽し	難し	格好	また
楽しかった	—	0.10	0.19*	0.57**
難しかった		—	0.13	0.08
格好いい			—	0.22**
またやりたい				—
**p<0.01, *p<0.05				
	楽し	難し	格好	また
楽しかった	—	0.10	0.19*	0.57**
難しかった		—	0.13	0.08
格好いい			—	0.22**
またやりたい				—
**p<0.01, *p<0.05				
	楽し	難し	格好	また
楽しかった	—	-0.14	0.23**	0.65**
難しかった		—	0.42	-0.00
格好いい			—	0.23**
またやりたい				—
**p<0.01				

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計0件

〔学会発表〕 計3件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 大山祐太・井上泰成
2. 発表標題 パラサーフィンの普及・振興における課題の検討
3. 学会等名 日本アダプテッド体育・スポーツ学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 高橋一真・澤江幸則・大山祐太・齊藤まゆみ・松原豊
2. 発表標題 知的障害者スポーツのボランティア活動への参加を促す有効な手立てについて
3. 学会等名 日本体育・スポーツ・健康学会 第71回大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 大山祐太
2. 発表標題 特別支援学級の体づくり運動における「バルシューレ」の有用性 - ダウン症児Aの事例から -
3. 学会等名 第24回日本アダプテッド体育・スポーツ学会
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8 . 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------