

フェアプレイとチームワークを学ぶオリンピック・パラリンピック教育「ボッチャ」の実践 —美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、 行動目標を明確に示した体育授業—

神奈川県立中原養護学校 浅井 広太郎

【テーマ設定の理由】

中央教育審議会答申（平成28年12月）には、2020年の東京オリンピック・パラリンピック競技大会をスポーツの関心を高めるだけでなく、多様性の尊重や共生社会の実現に不可欠な他者への共感等を子供たちに培っていくことの契機ともしていかななくてはならない¹⁾と示され、現在、多様性の尊重やフェアプレイの精神等の公德心の育成・向上を図るオリンピック・パラリンピック（以下「オリ・パラ」という。）教育の効果的な実践が求められている。²⁾

中原養護学校肢体不自由教育部門高等部（知的代替の教育課程）において、平成28年度から、体育の授業でパラリンピック競技であるボッチャを取り扱うこととなったが、筆者自身、体育の授業でオリ・パラ教育をどのように進めてよいか分からず、学習内容が基礎的な技術の習得に偏り、生徒は、体育授業の中でフェアプレイの精神や他者の尊重等のスポーツの価値²⁾を学ぶまでには至らなかった。

そこで、オリ・パラ教育としてボッチャを取り扱う際、ボッチャの技能等を学ぶとともに、現行の特別支援学校学習指導要領の記載（指導）内容「スポーツのルールなどを守り、友達と協力し…」³⁾にも対応するフェアプレイやチームワークといった社会参加につながるスポーツの価値⁴⁾も学ぶことで、オリ・パラ教育の内容の充実が期待できると考えた。

シーデントップは、著書「新しい体育授業の創造」の中で、「チームへの所属」、「祭典性」といったスポーツの特性を授業に取り入れ、スポーツのプレイの仕方などに加え、グループの一員として社会的スキルを学習するスポーツ教育モデルを提唱している⁵⁾。また、同著の中で合科教育を構成原理としているオリンピックカリキュラムについても言及していることから、これらを意図的、計画的に取り入れることは、特別支援学校のオリ・パラ教育の授業としても十分活用できると考えた。

また、高橋は「社会性の育成に向けて具体的な行動目標(学習内容)を設定し、教師が関心を向け一貫した指導を行えば、大きな学習成果が期待できる。」⁶⁾と述べており、フェアプレイとチームワークの具体的な行動目標を設定し、明確に示すことは、社会参加につながるスポーツの価値を学ぶ学習に有効だと考えた。

以上のことから、美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業を通して、フェアプレイとチームワークを学ぶオリ・パラ教育「ボッチャ」の効果的な実践ができると考え、本主題を設定した。

【研究目的】

肢体不自由教育部門高等部（知的代替の教育課程）の生徒を対象とした、美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業における、フェアプレイとチームワークを学ぶオリ・パラ教育「ボッチャ」の実践及びその検証を通して、具体的なオリ・パラ教育について検討する。

【研究方法】

理論研究を基にした仮説を設定の上、授業実践し、仮説の検証を行う。

【研究仮説】

肢体不自由教育部門高等部（知的代替の教育課程）の生徒を対象とした、美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業における、オリ・パラ教育「ボッチャ」を実践することで、フェアプレイとチームワークを学ぶことができるであろう。

【検証授業】

- 1 期間 平成30年10月1日（月）～10月29日（月）
6時間扱い
- 2 場所 神奈川県立中原養護学校 昇降口横（ピロティ）
- 3 対象 中原養護学校肢体不自由教育部門知的代替教育課程高等部 第2学年・第3学年（8名）
※2年生は昨年度に、3年生は、昨年度及び一昨年度にボッチャの授業を経験している。
- 4 単元名 いろいろなスポーツ 球技「ボッチャ」
- 5 主な学習内容
(1) フェアプレイやチームワークの価値を理解すること。
(2) フェアプレイやチームワークを意識して行動しようとする事。
(3) ボッチャの基本的な投げ(蹴)る技能を高め、ボッチャを楽しむこと。
- 6 技能と戦術の指導について

表1 授業に取り入れたゲームとそのねらい

ゲーム名	ねらい
ロールボールズ	自分がねらった方向に投げ(蹴)る力を身に付ける。
ターゲットボッチャ	投げ(蹴)る力の強弱をコントロールできるようにする。
ゲームボッチャ(メインゲーム)	コートを簡易化し、投球技術を緩和し、ボッチャを楽しめるようにする。

技能の指導は、段階的に技能のねらいに迫る簡易化されたゲーム(表1)を通して学習できるようにした。また、ゲームの局面を想定した5つの戦術(作戦等)を紹介し、メイン

ゲームに取り組む際に、状況に応じて活用できるよう指導した(表2)。

表2 作戦名と作戦の内容

戦術・作戦等	内容
ジャックボールの投げ(蹴)る場所	自チームに近く、相手チームから遠い場所に投げ(蹴)る。
よせよせ作戦	自チームのボールをジャックボールに近付けるように投げ(蹴)る。
じゃまじゃま作戦	相手チームのコースを邪魔する場所に投げ(蹴)る。
バンバン作戦	勢いよく投げ(蹴り)、相手ボールを弾く。
おせおせ作戦	ボールに当て、ボールを押しつけてジャックボールに近付ける。

7 主な手立て(学習指導の工夫)

(1) 美術・情報との関連的な指導

現行の学習指導要領には、「各教科相互の関連を図り、発展的、系統的な指導ができるようにすること。」⁷⁾と示されており、本研究においては、美術・情報との関連を図りながら、表3の学習過程で授業を行った。

表3 美術・情報と体育の関連を図った学習過程

教科(時間)	学習の概要	関連
情報(1)*	ポッチャ強豪国、ナショナルカラーを調べる。...	関連1
オリエンテーション	・授業の計画について(美術・情報と体育との関連) ・フェアプレイとチームワークについて考える。	
情報(2)	フェアプレイとチームワークの意味を調べる。	関連2
美術(1)	チーム名の決定、ユニフォームデザインの検討...	
美術(2)	ユニフォームの制作(プリントシールの制作)...	
美術(3)	ユニフォームの制作(プリントシールの転写)...	関連3
体育(1)	フェアプレイ3つ目標を知る。	
体育(2)	役割決め、チームワーク3つの目標を知る。	
体育(3)	投げ方のポイントの学習 以降ユニフォーム着用...	
体育(4)	簡単な作戦の学習	
体育(5)	簡単な作戦の使い方の学習	
情報(3)	ナカリンピック開催周知のための案内チラシ作成	関連3
体育(6)	ナカリンピックポッチャ大会(開・閉会式、表彰式)	

※1 情報(1)は時間割の都合で、オリエンテーションの前に実施

(2) 授業で重点的に取り入れたスポーツの特性について

本研究では、前述のシーデントップの提唱するスポーツ教育モデルにおけるスポーツの特性⁸⁾から生徒の実態を考慮し、単元を通してチームに所属し、チームにかかわる役割や責任が与えられる「チームへの所属」、単元の最後を特徴付ける「クライマックスのイベント」、チーム名の決定、ユニフォームの工夫等、単元を祭典的にする「祭典性」の3つのスポーツの特性を重点的に取り入れることとした。

スポーツの特性	関係	授業に取り入れた具体的な内容
チームへの所属	→	固定したチームにおける役割分担(体)
クライマックスのイベント	→	チーム名の決定(美)・活用(体)
祭典性	→	ユニフォームの制作(美)・着用(体)
	→	ナカリンピックの企画・開催・運営(教)
	→	ナカリンピック会場の飾り付け(教)
	→	案内チラシの作成(情)・掲示(教)
	→	開・閉会式(体)、表彰式(体)

図1 重点的に取り入れたスポーツの特性の具体的な内容

※(美):美術での活動 (情):情報での活動

(体):体育での活動 (教):教員が行ったこと

※→:スポーツの特性と直接的にかかわる具体的な内容

--▶:スポーツの特性と間接的にかかわる具体的な内容

(3) 行動目標について

表4 生徒に提示したフェアプレイ及びチームワーク3つの目標

フェアプレイ3つの目標	
1	ゲームのはじめとおわりに挨拶と握手をしよう。
2	ゲーム終了後に相手チームをたたえる拍手と言葉かけをしよう。
3	3つのルールを守ろう。(投げる順番を守る・審判の言うことを聞く・投げるときは静かにする)
チームワーク3つの目標	
1	みんなで協力しよう。
2	自分の役割に責任をもとう。
3	ほめたり、励ましたりしよう。

フェアプレイとチームワークの指導について、表3の関連2のとおり、オリエンテーションで道徳教材を活用した学習を行い、情報では調べ学習を行った。生徒が自由に調べたり、考えたりしたことを踏まえ、教員がまとめ、具体的な行動目標を設定し、体育の1・2時間目に提示した(表4)。

【結果と考察】

1 スポーツの特性を取り入れた体育の授業について生徒がどのようにとらえたか

(1) 形成的授業評価について

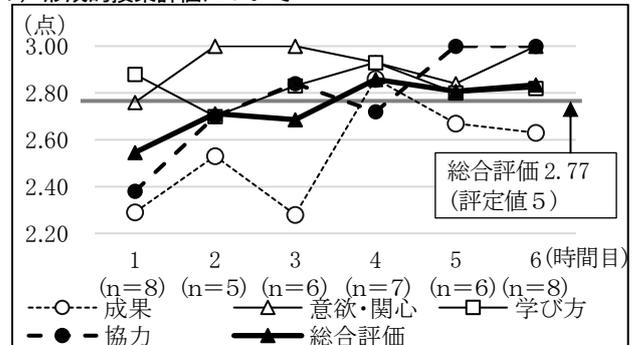


図2 形成的授業評価の推移

図2は、高橋らの作成した成果、意欲・関心、学び方、協力の4つの次元からなる「形成的授業評価票」⁹⁾の9つの質問に対して、「はい」(3点)、「どちらでもない」(2点)、「いいえ」(1点)の3件法で回答してもらい、次元ごと及び全体の平均値(総合評価)を求め、6時間の推移を示したものである。単元前半には相対的に低い評価であるが、単元後半に向かい、概ね右肩上がりに推移し、4時間目以降は総合評価が2.77(5段階の評定で5)以上となり、生徒たちは、スポーツの特性を取り入れた体育の授業を好意的にとらえていたと考えられる。

※高橋らの作成した診断基準によると、総合評価は2.77~3.00が5段階評定の5となっている⁹⁾。

(2) ナカリンピックについて

体育授業の1時間目に、単元の最後にナカリンピックを企画していることを説明し、その後の授業では、ナカリンピックが目標となるよう指導した。また、より祭典的なものにするために、生徒による案内チラシの作成(情報の時間)や、教員による会場の飾り付けを行った。さらに、当日には、開・閉会式や表彰式を行った。

「ナカリンピックを楽しみに授業に取り組めたか」を問う事後アンケート(4件法)では、3回欠席した生徒を除いた7名が「取り組めた」と回答し、感想欄には「すごく楽しかった」「すごく濃密な時間が過ごせた」等、肯定的な感想が記載された。

ナカリンピックでは、案内チラシの効果もあり、多くのギャラリーがいたことや、生徒による選手宣誓がある開会

式、生徒の授業の取組をたたえる表彰式、校長先生による講評がある閉会式も行ったこと等により、通常の体育とは異なる雰囲気を出すことができたことから、単元の最後の授業がとても盛り上がり、生徒はナカリンピックを好意的に受け止めたと考える。

(3) ユニフォームについて

美術・情報との関連を図った指導として、情報の時間には、チーム名やチームカラーの基となるボッチャの強豪国やナショナルカラーの調べ学習を行った。また、美術の時間には、情報で調べたことを基に、チームでユニフォームのデザインを考え、制作し、体育の2時間目からユニフォームを着用して、ボッチャに取り組んだ。

表5 ユニフォームを制作・着用についての感想

チーム	生徒	感想(抜粋)
A	B	作ったことも楽しくでき、着てみたらよかったです。
	D	アイロンがけが楽しかった。
	E	かわいくできたので気分が盛り上がった。
	H	自分専用のユニフォームを作れてよかった。
B	A	特にないです。
	C	チームの一員という自覚が出て、嬉しかった。
	F	10番でがんばろうと思った。
	G	ユニフォーム自体はよかった。

表5は事後アンケートにおけるユニフォームの制作・着用のついでに感想を抜粋し、生徒ごとに示したものである。

表5を見ると、他の生徒との登下校の時間が違うため、仲間と一緒に制作できなかった生徒Aを除き、「よかった」や「楽しかった」等の感想が見られた。このように、3教科の関連的な指導によるユニフォームの制作・着用について、生徒は好意的にとらえていた。また、生徒Cの感想やユニフォームについての「チームの所属意識向上にもつながる」といった参観した教員のアンケートへの記述から、チームへの所属意識を高める上でも効果が期待できる。

一方で、情報や美術との連携不足により、当初の予定「各チームはナショナルチームを名乗り、ナショナルカラーのユニフォームを制作すること」は、十分にはできなかった。

2 フェアプレイを学ぶことができたか

表6 体育の授業でフェアプレイを意識して取り組んでいたかを問う質問に対する事前・事後の回答とその理由

生徒	回答番号※1		回答理由(抜粋)	
	事前	事後	事前	事後
A	1	4	未回答	3つの目標に取り組んだ。※2
B	2	4	未回答	ボールの投げる加減を変えた。
C	4	4	みんなで協力した。	声かけや助言をした。
D	4	4	相手と自分がけがをしないようにした。	蹴るときに線をはみ出ないようにした。
E	3	3	分かりません	相手をたたえる。
F	1	2	未回答	未回答
G	4	4	思うように投げられない相手のときは白いボールを遠ざけない。	相手チームもボッチャをする人なので敵対心を抱かない。
H	3	3	チームプレイで試合するのが楽しいから。	勝ち負け関係なく楽しむこと。

※1 4「取り組んだ」 3「少し取り組んだ」 2「あまり取り組んでいなかった」 1「取り組んでいなかった」

※2 太字はすべてフェアプレイに係る行動の記述

表6は体育の授業でフェアプレイを意識して取り組んでいたかを問う質問に対する事前・事後の回答とその理由を抜粋し、生徒ごとに示した表である。

ほとんどの生徒がフェアプレイについて意識できており、フェアプレイを考え(オリエンテーション)、フェアプレイの意味を調べる(情報)など、継続した活動と体育の授業における毎時間の振り返りにより、フェアプレイに関する意識を持つことができたと考えられる。また、教員の支援が不十分だった生徒Fにおいても、回答が1から2となり、事前の回答と比べると、意識は高まったと考えられる。

また、事前の回答理由は、多くの生徒がフェアプレイの意味とは異なる内容を記載していたり、未回答であったりしたことから、事前には、フェアプレイについて、十分に理解していなかったと考えられるが、事後には、広い意味でのフェアプレイの内容が書いている生徒も増え、理解が深まったと考えられる。

一方で、「勝ち負け関係なく楽しむこと」といった記載が事後にあることから、教員が「ゲーム中に勝利を目指して全力を尽くすこと」「ゲーム後に相手チームの健闘をたたえること」と同様に大切であることを、十分に伝えられなかったと考えられる。

3 チームワークを学ぶことができたか

表7 体育の授業でチームワークを意識して取り組んでいたかを問う質問に対する事前・事後の回答とその理由

生徒	回答番号※1		回答理由(抜粋)	
	事前	事後	事前	事後
A	4	4	チームプレイと協力をした。	3つの目標に取り組んだ。
B	4	4	サッカー等の自分がドリブルをして相手が着たらすぐに渡してシュートする。	チームのメンバーを応援したり、よかったよと言った。
C	4	4	仲間を応援したり、されたりしました。	声かけや励ましたりした。
D	3	4	チームに合わせてゆっくりプレイした。	味方をほめること。
E	4	3	みんなに話しかけてチームの雰囲気を良くすること。	ほめたり、励ましたりした。
F	4	1	分かりません	未回答
G	4	4	チームの人の特性を活かせるようなお願いをする。	「頑張ってる」の他にも、何かアドバイスした。
H	4	3	チームが一つになって...	チームのみんなと作戦を考えた。

※1 4「取り組んだ」 3「少し取り組んだ」 2「あまり取り組んでいなかった」 1「取り組んでいなかった」

※2 太字はすべてチームワークに係る行動の記述

表7は体育の授業でチームワークを意識して取り組んでいたかを問う質問に対する事前・事後の回答とその理由を抜粋し、生徒ごとに示した表である。

表7から、事前よりも事後に自己評価を下げた生徒が3名いることが分かる。また、事前の回答理由において、協力、応援といったチームワークに係る記述が多くの子に見られることから、生徒は、チームワークについて、自分なりにイメージがあったと考えられる。しかしながら、チームワーク3つの目標を提示したことで、具体的に理解し、求められる行動も、より明確にイメージでき、事後アンケートでは、自己評価が厳しくなり、事前よりも評価を下げた生徒が

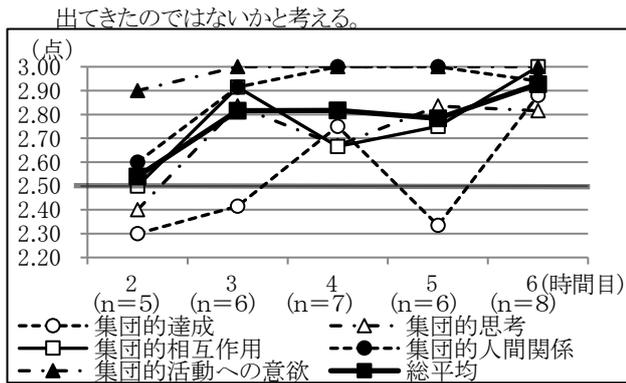


図3 仲間づくり調査票による評価の推移

図3は小松崎らが作成した達成、思考、相互作用、人間関係、意欲の5つの因子からなる「仲間づくり調査票」¹⁰⁾の10項目の質問に対して、「はい」(3点)、「どちらでもない」(2点)、「いいえ」(1点)の3件法で回答してもらい、因子ごとの平均と総平均を求め、6時間の推移を示したものである。

小松崎らが言う「授業成果の目安は2.5以上」を基にグラフを見ると「人間関係」「意欲」は単元を通して高い値で推移し、「達成」「思考」「相互作用」は上がり下がりはあるものの、概ね右肩上がりに推移しており仲間づくりの成果が十分に見られ、チームワークの学習も充実したと考えられる。

【研究のまとめ】

1 成果と課題（仮説検証のまとめ）

- (1) 生徒は、オリ・パラ教育としての「ボッチャ」の授業を好意的にとらえていた。
- (2) 「ナカリンピック」は生徒の努力目標となるとともに、授業が盛り上がり、単元のクライマックスとしてふさわしいイベントとなり、生徒は好意的にとらえていた。
- (3) 情報や美術との連携に課題が残った。具体的には「各チームはナショナルチームを名乗り、ナショナルカラーのユニフォームを作成する」ことである。しかし、生徒はユニフォームの制作・着用を好意的にとらえ、チームへの所属意識を高めることもつながり、チームワークの学習に効果的であったと考えられる。
- (4) フェアプレイについては、十分に意味を理解できたと言いつれ全員が目標を達成することはできなかったが、単元を通して、何度もフェアプレイについて考え、繰り返し振り返りを行うことで、フェアプレイについての意識は高まったと考えられる。
- (5) チームワークについては、ほぼ全員が理解し、仲間づくりの成果も見られた。

以上のことから、フェアプレイとチームワークについての学びが成立したと考えられる。

2 提案内容

前述の成果と課題を踏まえ、「フェアプレイとチームワークを学ぶオリ・パラ教育」の充実に向けた、次の4つのポイントを提案する。

(1) 具体的な行動目標の設定と明確な提示、及び達成状況の振り返り

教員が一方向的に行動目標を設定するのではなく、生徒が学んだことを踏まえ、共感できる目標を設定することが必要である。また、単元の初めに具体的な行動目標を常に示すことや目標と行動を比較して繰り返し振り返りを行

うことで、意識が徐々に高まっていくと考えられる。

(2) 勝敗を競う楽しさを味わった上でのフェアプレイとチームワーク

生徒は勝利を目指して努力をした後に、負ける悔しさや勝つ喜びを経験するとともに、フェアプレイとチームワークの行動に取り組むことにより、フェアプレイとチームワークについての理解がより深まる。

(3) 学習成果を発揮するクライマックスのイベント「ナカリンピック」の効能

単元の初めに学習のゴール地点である「ナカリンピック」までの学習の道筋を説明し、学習の見通しをもたせることで、生徒の努力目標となるとともに、「ナカリンピック」においては開・閉会式、表彰式を行うことで、生徒の気持ちは高まり、最高の環境で、オリ・パラ教育としてのボッチャを体感できると考える。

(4) 意図的・計画的な教科連携

教科連携を行い、オリ・パラ教育を行うのであれば、カリキュラム・マネジメントの観点からも、意図的・計画的な指導ができるよう、年間計画を立てる段階から学校全体で話し合いを進め、関係教科で十分に打ち合わせておくことが大切である。

3 今後の展望

フェアプレイとチームワークに係る態度というのは、1つの単元の学習だけで、すぐに身に付くものではないと考える。そのため、今後も学習した精神や行動が定着するよう、フェアプレイとチームワークに係る態度の学習を、体育の授業を中核として、他教科と関連を図りながら、継続して指導していきたい。

【引用・参考文献】

- 1) 中央教育審議会「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等の改善及び必要な方策等について答申」平成28年12月、p.12
- 2) オリンピック・パラリンピック教育に関する有識者会議「オリンピック・パラリンピック教育の推進に向けて最終報告」2016年7月、pp.4-5
- 3) 文部科学省『特別支援学校幼稚園教育要領 特別支援学校小学部・中学部学習指導要領 特別支援学校高等部学習指導要領』平成21年5月、pp.191-192、海文堂出版
- 4) 文部科学省『特別支援学校学習指導要領解説総則等編(高等部)』平成21年12月、p.455、海文堂出版
- 5) ダリル・シーデントップ 著者 高橋健夫 監訳者『新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—』2003年、p.15、大修館書店
- 6) 高橋健夫「体育に期待される社会性の育成—その可能性と限界を問う」『体育科教育』2012年3月、p.19、大修館書店
- 7) 前掲書 3) p.106
- 8) 前掲書 5) pp.25-28
- 9) 高橋健夫他「体育授業を形成的に評価する」高橋健夫編著『体育授業を観察評価する』pp.12-14、明和出版、2003年
- 10) 小松崎敏、高橋健夫「仲間づくりの成果を評価する」『体育授業を観察評価する』pp.16-19、明和出版、2003年