

車いすバスケットボール

牧野 満（奈良・王寺北小学校）

1. はじめに

去年の夏休み、車いすバスケットボールを教えてもらえる機会に恵まれた。講師先生は根木慎志さんという方である。シドニーパラリンピックに出場し、日本チームのキャプテンを努めていた方だ。昨年度は、輪番制で回ってくる町の同和の研究授業が当たっていた。かねてから同和教育の障害者教育実践には、疑問に思う所があり、「車いすバスケットボール」を題材に少し違った視点での授業を提起してみようと思った。まず、教える側が最低「車いすバスケットボール」の知識を持ち合わせていることが必要である。そのための実技を受けたのだった。

実技講習の後、根木さんと話す中で、考えさせられる話を聞いた。根木さんはTV番組にも出演され、教材用の放送番組の作成にも関わっておられる。しかしその番組の構成の仕方が、ほとんどは根木さんがどの様に障害を克服して来たのか、しんどさに打ち勝つ障害者像として語られているようだ。車いすバスケットボールのパラリンピック代表選手としてではなく、障害を乗り越える姿が強調されているという。そのため、バスケットボールのプレイ場面の映像がメインではないらしい。障害者の生き方を伝える番組なので、制作者が少しでも障害者に対する理解を深めるために、しんどさを強調する意図はわかるが、果たしてこの評価や見方は正しいのだろうか。純粋に車いすバスケットボール選手として評価できるものだろうか。困難を克服していく障害者としてのみ語られることが、障害者に対しての正当な評価とはどうしても思えないのだった。

同じ事が障害者教育の実践についてもあてはまると言えよう。従来の同和教育実践では、障害という「ちがいを取り出して、それを強調する実践や、障害者のしんどさだけを語る実践が数多く報告されてきた。このような実践から、どうして障害を肯定的に見たり、障害者（児）の生き方を学ぶことができるだろうか。そうではなくて、もっと障害者も健常者も（二分しない発想に立つから、この言葉は適切でないかもしれない。）「共通」の部分に重きを置いた実践が必要であると感じるのだ。「車いすバスケットボール」は、両者の「共通」を強調した実践であり、「ちがいを強調する実践とは性格を異にするものだと考えるのである。

2. 実践報告のその前に

(1) しんどさばかりが語られてきた障害者教育実践

近年、「障害＝マイナスイメージの払拭」ということが叫ばれており、同和教育の研究大会の障害者分科会などでもよく語られる文言である。しんどさばかりを強調してきた障害者教育実践に対して、それを乗り越えようとするスローガンには賛同できるが、

実践レベルとなると、理想との隔たりが大きいと感じられるのである。

従来の障害者教育実践の多くは、例えば、車いすで地域を歩きバリアフリーチェックをさせたり、アイマスク体験を通して生活上の不自由さを感じさせたりする実践がほとんどであった。このような実践では、障害者のしんどさだけが誇張され、子どもたちにはそれらの経験から、「障害者にはこんなにも不自由さや苦労があるのだ。こんなに住みにくい世の中にしているのは健常者の問題であるのだ。」と憤りの気持ちの矛先を行政に向けさせたり、或いは反対に、自分の裡にある差別性に気づかせ、差別を生み出す社会の一構成員であること自覚させたりする。同和教育では、そんな気持ちを持たせることが優れた実践だとされてきた。もちろんバリアフリーチェックやアイマスク体験は大切であり、経験して初めて多くの矛盾に気づかされる（バリアフリーの発想）のだが、この様な実践は、どう考えても障害者（児）とのマイナスイメージの出会いでしかないと思うのである。

(2) 「同和」から「人権」へシフトする前に

（「同和教育」の至らなかった所を謙虚に反省すべき）

近年「同和教育」とは言わずに、「人権教育」へ名称も変更されてきているが、単なる名称変更だけでなく、「同和教育」の何が至らなくて、その課題を「人権教育」では、どう乗り越えようとしているのかを明らかにする必要があるだろう。同和教育における障害者教育実践の大きな問題点は、「障害者問題」として実践されてきたことにあると考える。旧態依然のよしとされてきた「同和教育」の手法は、常に被差別の側に立たせ、授業づくりを行ってきた。「障害者＝被差別者」と捉え、障害者がいかに住みにくい生活を強いられているのか、そうされているのはそれを囲む社会に問題があるということを押さえた。その上で、子どもたちに怒りや憤りの気持ちを持たせてきた。更には、障害者はピュアな心を持っているなど、必要以上に美化され、語られてきた。授業の落とし所は、差別者としての自覚。反社会的な眼差しを持つこと。被差別者へのいたわりの気持ちだった。常に被差別の側に立つことばかりを強調してきたばかりに、重くて暗くてしんどいそんな授業が多かった。重い話には、自由な意見が出ることもなく、教師の価値の押しつけになっている場合が多かった。明るい展望やマイナスイメージの払拭などほど遠い授業の姿がずっと続いてきたのである。

この様な授業づくりの手法や授業観の転換こそ、「人権教育」の課題ではないだろうか。「同和教育」の至らなかった部分を謙虚に自省し、それを乗り越える実践が今求められていると思うのである。

(3) プラスの出会いのために（バリアフリーからユニバーサルへ）

その課題を「バリアフリーからユニバーサルへ」という視点から見出したい。

体育科教育（大修館書店）1999年9月号は「バリアフリーと学校体育・スポーツ」という特集が組まれていて、その中で、元高校教諭だった荒木孝司さんが「五体不満足では、体育教師は務まらないのか」というエッセイを寄稿されている。その冒頭の文章に、とても共感できる部分があったので、少し長いのですが、引用してみると、「五体満足」と言う言葉が一般には使われますが、これは、五体満足ではない対象者

がいることを前提にしているといえます。欧米では最近、バリアフリーという言い方はあまりされず、この言葉自体に差別が含まれていると考えられているようです。つまり、バリアの対象となるものが存在するから成立する訳であり、そのようなことを前提とした言葉はふさわしくないということなのでしょう。ですから最近では、”すべての人”の意味でユニバーサルという言葉が使われているようです。」(体育科教育 1999 年 9 月)

「バリアフリーとは、障害者が生活していくために障壁＝バリアを取りのぞく（フリー）ため、家を建てる時など特別にデザインするという、元々は、建築用語だった。今では、健常者との障壁をとりぞいで行こうという広い意味で、「バリアフリー」という言葉が使われている。

ところが、「バリアー」という言葉自体、差別がふくまれているのではないかという主張が、上記の荒木氏の主張である。「バリアーとする人（障害者）がいて、「バリアー」があるから、その人たちのことを考えるのではなく、最初から、すべての人のことを考えなければならない。あるいは、考える社会の方がよいという考えである。例えば、駅にエレベーターをつけるにしても、「障害者のために・・・」と考えられるよりも、障がい者も、子どもも、老人もすべての人のことを考える方が先であり、自然であり、その様な社会であるべきだという主張なのだ。すべての人（＝ユニバーサル）が快適に生活できるために、町、公館、商品、家の設計、デザインをしようという考え方を「ユニバーサルデザイン」と言う。

日本では、1992 年から、共用品（きょうようひん）という言葉で多くの商品が開発されてきている。例えば、リンスやシャンプーの側面には切り込みがあり、リンスにはない。これは、目の見えない人にとって見分けが付き便利だが、ただ、目の見えない人だけでなく頭を洗っていたら健常者でも見えない、すべての人がさわっただけでわかるデザインがなされている。他にも、テレホンカードの 50 度には 2 本の切れ込み、百度は一本。テレホン番号の 5 番、パソコンの FJ には突起があったりなど、ユニバーサルデザインがなされている。確かに「障害者」から指摘されて初めて世の中の矛盾や思いがけなさに気づかされるのですは、それよりも、「障害者」のためだけでなく、「だれにとっても・・・」という考えが広まっていく社会を目指すべきであると考えます。

(4) 障害児教育実践を創る

「ユニバーサルデザイン」を目指す実践は、決して「バリアフリー」を否定する立場ではない。イメージとしては、「バリアフリー」から抜き出たという捉え方が好ましいだろう。しかし、本稿での実践の方向性を従来の同和教育における障害児実践との対比から、その違いを明確にするために、敢えて両者を対比させてみた。〈図 1〉

先に例示したように、従来の障害児教育実践の多くは、障害という「違い」をどの様に見せるのが課題であった。社会の諸々の矛盾を弱者の視点から問い、日常生活では気づかない様々な事象について考えてみることもそのものが課題となった。この点では、バリアフリーの発想と共通している。「アイマスク体験」「バリアフリーチェック」「車いす体験」など、困難、しんどさ、矛盾に目を向けさせることが大きなねらいとされてきた。それらの経験や障害者の訴えなどから、問題をどう解決していくのが授業のねらいとされ、それに向かう授業が構成されてきた。健常者が常に告発される側であった

り、社会を告発していく側に回ったりと、始めから決められた価値観を子どもに押しつけるという問題点も含まれていた。また、障害者（団体）の訴えが、授業づくりの際に授業者によって加工されることもなく、ストレートに子どもに降りていったりと、教える側の主体が失われていくということも起こったりした。

これに対し、「ユニバーサルデザイン」を目指す実践は、障害者、健常者という位置関係は存在しないし、健常者が教材によって告発されることもない。始めから、障害者、健常者の「共通」した課題が教材として設定されるのである。

その最初の試みとして、「目かくし歩き（アイマスク体験）」を取り上げてみた。以下がその概略である。

「目かくし歩き」は、目の不自由な人が、日常生活を送る上で、どのようなこわさや、大変さがあるかを、「目かくし」という体験をすることによって知ってみる—そのような目的で行われる場合が多いです。多くの小学校でも行われており、とびらや壁を手で確かめながら歩いたり、段差のあるところや学校の階段を下りたりします。そして、どのような怖さや不自由な点があるのか、視覚障がい者の立場に立って、日常を見直してみる目的で行われる学習がほとんどでした。

もちろん、目の不自由な人の気持ちに立つことは大事ですが、先生は、目の見えない人の、不自由さばかりが強調されることを目的とする体験で本当にいいのだろうか？ずーっと疑問を持っていました。不自由さばかり体験させては、目の見えない人に対して、「～をしてあげる」そんな見方しかできないのではないかと、そうではなくて、もっとちがった見方は出来ないだろうか？ということを考えていたわけです。

以前に読んだ本の中には、体の一部の器官が奪われた人は、他の器官がそれを補ってくれるということが書かれてありました。目が見えない人が、見えるようになるというのではなくて、他の器官、例えば、耳（音）、鼻（におい）、皮膚（感触、暖かさ）が、研ぎ澄まされたりするらしいのです。このような隠された人の機能に気づくことは、目が不自由だとか、そうではないとかいう以前にヒトとして隠された自分の体に気づいたり、発見したりすることが第一であって、視覚障がい者の生活上の不自由さを体験するのは、その後でもよいと思ったのです。しかし、実際にどの様に進めていけばよいのかわかりませんでした。

去年の年末に、『「からだ」を生きる』（久保健編集／創文企画）という本を見つけました。この本は、自分の体をどのように考えていけばよいのか、そして、自分の体に気づく（意識して気づく）ための考え方と、そのワークショップが書かれています。具体的には、「背骨を感じる」「からだをほぐす」「すわる」「骨盤（こつぱん）を感じる」「歩く」「呼吸」など自分の体について注意を払う体験が書かれています。また、これらの体験をする目的は、あくまでも「からだに気づく」ことが目的であって、障害者への理解という言葉は書かれていませんでした。その一つに、目かくし歩きが紹介されていたのです。

本に紹介されたワークショップは大学生や大人を対象に行ったものなので、小学生が行ったものではありませんでした。しかし、小学生でも可能ではないかと思い、先生はみんなにやってもらったと言うわけなのです。

☆「目かくし歩き」のワークショップ

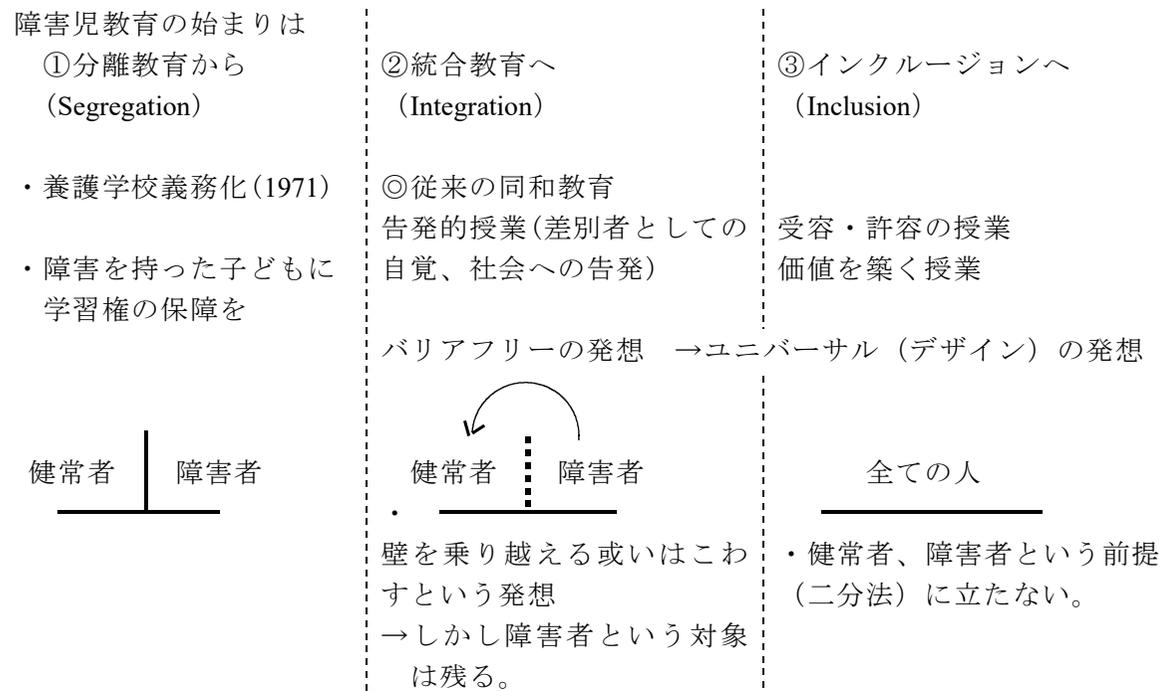
① 2 人組になり、相手を安全につれて歩く。（ずっと話をしてはいけない）

- ②連れていく人は相手にいろんなものをふれさせたりしてもいいし、においをかがせてもいい。(ただし、当てたりするのではなく、その感じたことを大切に) 歩くのにつかれたら、休んでもいい。
- ③連れていく人は、30分の間に一回だけ目をつぶっている人に、見せたいもの(風景、草、花何でも)を見せてあげる。
- ④30分が経ったら交代する。
- ⑤1時間後集まり、一枚の画用紙にコンテで絵をかく。(何を書いてもいいし、絵のきれいな人は、言葉や詩でもいい。)
- ⑥かき終わったら、絵を元に感じたことを話し合う。 以上 学級だよりから

授業では、目の見えない困難さを感じ取らせるような指示は全くしていない。しかし、実践後の感想の中には、目を閉じたときの様々な感覚の発見とともに、障害者の立場に立った思いを出してくる子どももいた。子どもは様々な思いを感じ取り、そこから意見の交流が初めてできるのである。従来の困難さやしんどさだけを強調し、一定の価値の下、それに向わせる実践とは全く違うのである。これまでに行われてきた障害児教育実践をひとつひとつ点検して、新たなものに創りかえる必要があると感じるのだ。

本稿の「車いすバスケットボール」も同様、障害者のための「車いすバスケットボール」ではなく、車いすを使ったスポーツとして捉える。このような見方が、あたりまえに障害(児、者)と向き合い、肯定的に捉えていくことにつながるのではないだろうか。「バリアフリー」ではなく「ユニバーサル」として位置づけ、実践化を試みるのである。

<図-1>



3. 「車いすバスケットボール」の教材価値

長野パラリンピック前後から、障がい者の姿は「健全者が手を差しのべる社会的弱者」ではなく、「より能動的な社会参加を目指す障害者」として定着しつつある。それは、マスコミの報道、障害者の雑誌の発刊、書籍の発行などに負う部分が多く、障害者の生活がより一層身近なものに感じられるようになったからとも言えるだろう。また、健全者から障害者スポーツへの参加という現象も起こっている。車いすバスケットボールはまさにそれに当たり、元々は障害者のために考えられたスポーツであるが、車いすに乗ってプレイすることで、バスケットボールにはない面白さを体験できる。今やバスケットボールを薄めた車いすバスケットボールではなく、「車いすバスケットボール」という一つのスポーツとしての発展が見られ、障害の有無に関係なく行われていることには注目される。このように、従前の障がい者観にも変化が見られるのである。

「車いすバスケットボール」の教材価値として、次のような利点が挙げられる。

- ①子どもたちにとっては初めての経験であるので技能差のない段階から実践がスタートできる。
- ②プレイ空間が瞬時に目まぐるしく変わってしまうバスケットボールと比べて、ゲームの動きがゆっくりしているために、空間の認識がしやすく、バスケットボールの重要な要素である、開いた空間への移動→ショットという技能が身に付きやすい。
- ③ドリブルだけで抜いていくことが困難なので、どうしてもパスの必然性が生まれる。
- ④車いすという道具を使うので、ディフェンスが強化されること。

車いすバスケットボールはバスケットボールと同様、味方のプレイヤーと連携しながら、ショットできる空間(重要空間)に防御を破ってノーマークをつくり、ショットして得点することを攻撃の目的としている。よって、その一番の面白さは、何と言ってもコンビネーションによるパス→ショットにあると考える。それを巡っての作戦づくりを課題とし、作戦が有効であるかどうかの実験などを通し、成功できる作戦パターンを完成させる。また、子どもたちは、本実践に入る前に、バスケットボールの学習を終えているので、バスケットボールとの対比から、共通点や相違点についても目を向けさせたいと思う。

4. 授業計画（全15時間）

| 次 | 時 | 学習活動 |
|--------|--|---|
| 一 次 | 1 | オリエンテーション（11/2）＜教室＞ ・車いすバスケットボールについてのアンケート（子どもの意識調査） ・車いすバスケットボールの試合のVTRを見て、知りたいことや感想をまとめる。 |
| 二 次 | 2 3 | 車いすの操作に慣れる ・車いすの基本的な操作方法を覚える。（11/5） ・ボールを持った簡単なゲームを行う。（11/6） |
| 三 次 | 4 5 6 7 8 9 10 12 13 | 車いすバスケットボールの習熟（8時間） ①ショット調査（11/7） ②ためしのゲームⅠ「4：4」（11/8） ③ためしのゲームⅡ「4：4」（11/9） ④根木慎志さん来校（11/12） ・パラリンピックの話聞く。 ・ゲームを観てもらおう。 ⑤攻めの作戦づくり（11/13）＜教室＞ ⑥「3：2」野球型車いすバスケットボール（11/14）公開授業 実験→成功パターンづくりへ ⑦たしかめのゲームⅠ「4：4」（11/15） ⑧たしかめのゲームⅡ「4：4」（11/16） |
| 四 次 | 14 15 | 学習のまとめ ・車いすバスケットボールの学習のまとめの感想を書く。 |

実践に入る前に、車いすバスケットボールの学習で学んでほしいと思うことを伝えた。

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・車いすの操作が上手になり、車いすバスケットボールのゲームを楽しみましょう。 ・グループの問題点は何なのか？ゲームの分析をしっかりして勝てる作戦作りをしよう。 ・グループのメンバーの動きに積極的にアドバイスできるようにしよう。 |
|---|

という具合に、学んでほしいことは、車いすを使っていることを除けば、バスケットボールと全く同じである。

5. 授業経過＜全15時間＞

(1)オリエンテーション（1h） 11/2

学習を始める前に、子どもたちの意識調査をした。

Q) 車いすバスケットボールを知っていますか？（見たことはありますか）

◎知らない(19名)

◎知っている（見たことがある）(10名)

・ニュースで見た。

・12チャンネルの障がい者の番組で見た。

・パラリンピックで見た。

・昔のドラマの再放送で見た（キンキキッズが出てた）

と言うふうに知らない子どもの方が多かった。そこで、車いすバスケットボールのほんの一分ほどのVTR（車いすバスケットボールの試合の様子）を見て、率直な感想や知りたいことなどを書いてもらった。VTRでは、車いす同士がぶつかり合う音などがしたり、選手が車いすから放り出されていた場面を目にして、予想以上に迫力があり、また興味深いスポーツであるという捉え方をしていた。バスケットボールが初めてできるとあって楽しみにしていた。子どもたちは、車いすバスケットボールの前にバスケットボールの授業を受けているので、それと対比させた感想も見られた。

(2)車いすの操作に慣れる（2.3h） 11/5. 11/6

午前中に学年の先生に、文化福祉センターや田原本のリハビリセンターなどで車いすを借りてきてもらった。この時は17台（最終的には24台借りれた）。しかし、貸し出す側も、車いす体験のためではなく、車いすバスケットボールのための貸し出しということで、いい顔はされない（田原本リハビリセンター以外）。それも、2週間という長い期間にわたるものだから尚更である。「車いす体験ではよくて、どうして車いすバスケットではダメなのか」車いすを道具とすることが認められていない捉え方が一般的だと言うことを痛感した。いやな顔をされながらも、とにかく、2週間という長い時間にわたって借りることができることが何よりも嬉しく思えた。

子どもたちは、4年の時に車いすに乗る体験はしているが、その時はあくまでも障がい者を安全に移動させるための介助の仕方だった。そのため、車いすバスケットボールを自ら自由に操作する学習が必要になってくる。そこで、事前に教えてもらったことを元に以下の内容で授業を進めた。

＜車いすに慣れよう＞ 11/5

①車いすのこぎ方、とまり方。

②車いすをこいで旗立て台をまわる。

右を押して左を引くと左回転する。（右回転はその反対）

③車いすリレー

④車いすリレー（旗立台にタッチして、後ろ向きにこいでもどる。）

⑤車いす鬼ごっこ（鬼が次々増えていきます。）

⑥インベーダーゲーム（敵のいないところに動く）

中でも、車いすを後ろ向きに動かすのは難しく、なかなかまっすぐ後ろに動いてくれ

ません。左右の手の力の入れ方が微妙に違うのだ。1時間があつと言う間に過ぎて、もっとやりたいと言う声が多かった。

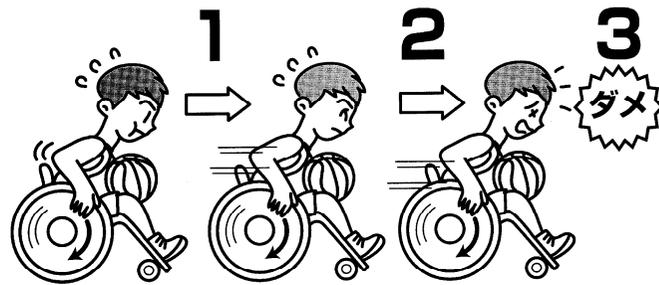
〈ボールを持って車いすに慣れよう〉 11/6

- ①車いすリレー（ボールを足にのせて）
- ②トラベリングの話
- ③2プッシュでボールをパス（一人が一緒に走ってボールをもらいます。ボールを受け取ったら、2プッシュでパスを出す。）
- ④車いすで転がったボールを拾う
- ⑤ドリブルの練習
- ⑥2人組で、パスをしながら移動。

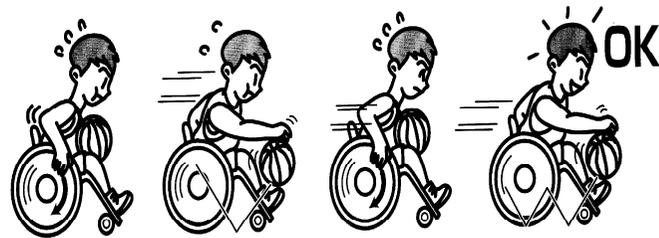
◎トラベリングについて

車いすバスケットボールでは、「トラベリング」とかはあるのかどうか？ということは何人が感想に書いていた。「一般ルール」では、ボールを持ったまま、3歩以上歩いたり走ったりするとトラベリングという反則になるが、車いすバスケットボールのルールでは、ボールを保持してから、車いすを3回こぐと「3プッシュ」（プッシングヴァイオリーション）という反則になる。

車いすバスケットボールでのトラベリング（3プッシュ）



ダブルドリブルの反則はありません



◎ダブルドリブルについて

一般ルールでは、ドリブルのあとにもう一度ドリブルすると「ダブルドリブル」だが、車いすバスケットボールのルールでは、3プッシュに気をつけてさえいれば何回持ち直してドリブルをしても反則にならない。

※『障がいのある人のスポーツガイド／藤原進一郎・田中行信著・汐文社』には3ページだけど絵入りで解説してある。

子どもたちがバスケットボールの試合を実際に行うときには、ドリブルよりもひざの上にボールをのせて移動してパスすることが多くなると思われるので、「2プッシュでパス」という方法を中心に行った。⑥では、パスをしたら車いすをこぐのを忘れて、止

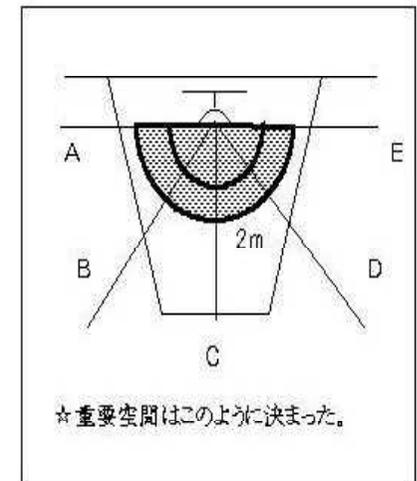
まってしまったりする場面も見かけたが、最後の方では、車いすの勢いを止めずにパスを出すことができる子どもも出てきた。2人の息を合わせて、上手にパスを出している人も多かったです。バスをどこに出したらよいか、予測させてパスを出す学習には有効だと思えた。

また、子どもたちは④が気に入ったようだ。車いすを利用してボールを拾い上げる練習を何度も繰り返していた。

(3)車いすバスケットボールの習熟
(4h～13h)

①ショット調査（4h） 11/7

- 1) ゴール下から、1mごとに4mまでポイントをつけ（A～E）その場からショットする。
- 2) 各ポイントから一人5本ずつのショットをする。（1人計75本）



その結果が、平均14%という成功率の低さ。（しかし、バスケットボールのときは18%だったが）なかなか入らないということが分かった。ショットは1m、2mの所からは、入るが、3mではほとんど入らなくなってしまう。1mと2mに限って見ると、入りやすい場所は、中央の1mの所。反対に、入りにくい場所はDの2mとなる。重要空間は下の図のように決定しました。バスケットボールと比べて、重要空間がゴール前に集中している。2m以内のショットをどう成功させるのが、これからの学習課題となった。

②試しのゲームI（初めての試合）（5h）11/8

初めての試合を行った。試合の前にルールを確認した。トラベリングのこと。ダブルドリブルはかまわないこと。相手チームの持っているボールを取ってもいいことなど。そして、試合を始めるが、「初めはジャンプボールするの？」と聞かれたので「タップオフ」を知らせた。

◎タップオフ

バスケットボールのルールでは、試合は「ジャンプボール」で始まる、車いすバスケットボールでも同じで名前は、「タップオフ」というそう。ただ、ちがう所もあって、ゲーム中に両チームの選手がボールを一緒に持った場合、バスケットボールのルールではジャンプボールになるが、車いすバスケットボールでは、コートの外からのスローインになります。このスローインは、最初の「タップオフ」で、ボールをとることができなかったチームから行い、それ以降は、交互になるようだ。

ルールを確認して4分間の試合を始めた。(4分というのは、バスケットボールの時もそうしたからである。)車いすの操作とボールをパスすることの一連の動きがなかなかできずにみんな苦労していたようだ。ツープッシュのあとパスするのだが、車いすを止めるのを忘れてそのままかべにぶつかる子どももいた。ツープッシュの後に止めることはトラベリングにはならないのに、それを忘れてしまっていたようだ。パスしたボールを取れずに、コートの外に転がり出ることが何度もあり、車いすの操作そのものを習熟する必要があると感じた。それで、昼休みに体育館を開放した。しかし、パスが上手に通ると、確実にショットにつながり、ゴールできたチームもあった。

③試しのゲームⅡ(6h) 11/9

初めての試合では、うまくいかない所が多かった。

- ・ボールが上手にとれない
- ・そのためにボールがコートの外に出てしまう
- ・ドリブルよりパスの方が確実
- ・ショットが決まらない

など、予想した以上に難しかったようだ。そのために、試合のめあてには、「パスを確実にする」と書いたチームが多かった。ゲームは、ショットがなかなか決まらないので、引き分けに終わる試合が多く、少ないショットチャンスに確実にゴールしたチームが勝っていた。車いすの操作に慣れることと、ショットの成功率を上げることが子どもたちの目標になる。

④根木慎志さんとの出会い(7.8h) 11/12

この日は、根木さんが来た日だった。オリンピック選手と一緒に車いすバスケットボールができると言うことで、子どもたちはとても楽しみにしていた。また、車いすバスケットボールの試合を見てもらえるということもあり、朝からとてもはりきっていた。その根木慎志さんと2時間目から5時間目まで、ほぼ一日を一緒に過ごすことができた。給食も一緒に食べたし、休み時間も車いすバスケットボールをして楽しんだ。

2時間目-車いすバスケット、シドニーパラリンピックの話聞く

3時間目-2組の授業を観てもらう

4時間目-1組の授業を観てもらう

5時間目-交流会(一緒にゲームを楽しむ。踊りを披露する)

◎根木さんのお話(2時間目)(7h)

シドニーパラリンピックに出場したことを中心に、学年で話を聞いた。パラリンピックとはどのような大会で、どんな種目があったのか、選手村でのことなど、全く知らない話を子どもは真剣に聞いていた。中でも、選手村の中を行き来するバスの話は、興味深かった。バスが停留所に着くと、車高を下げ、スロープが出てくる。階段のあるバスではない。バスの中の2/3には座席がなく、後ろの1/3一カ所にかためられてあるようだ。これらは、車いすの人が不自由なく使えるように設計されている。つくるときに初めから全ての人のことを考えた設計が大事であって、日本のこれからのバスも全

てがそうになっていこうと話されていた。たくさんの貴重な話を聞いた一時間だった。

◎授業を見てもらう(3時間目)(8h)

車いすバスケットボールの授業を見てもらった。まず、子どもが分からなかったドリブルの方法やショットについて、そのやり方などを教えてもらった。ショットするポイントはボードにかなり近い位置で狙うことを教わっていた。ショット練習をした後に、グループごとに分かれて試合をした。ゲームが終わるごとに根木さんからアドバイスをもらっていた。

⑤攻めの作戦づくり(9h) 11/13 <教室の授業>

車いすを借りられる期間も残りわずかで、競技用の赤い車いすは、二日後に返さなくてはいけない。やっと車いすの操作も慣れてきたのに、返さなくてはいけないのはとても残念なことだ。根木さんが言っていたように、もっと車いすの台数が増えて、どこの体育館でも自由に貸し出しできるようになったらいいと思った。

授業もそろそろ終わらなくてはいけないので、車いすバスケットボールで一番おもしろい所である作戦を立ててそれをゲームに生かす学習にうつった。

授業の進め方としては、「3:2」の作戦づくり→練習をして作戦を2,3にしぼる→「4:4」のゲームでの確かめと考えています。なぜ「3:2」なのか?どうして「2:0」から始めないのだ?という批判の声が聞こえてきそうだが、これには訳がある。私の技術指導の系統性の不理解も承知で、この車いすバスケットボールに関しての「3:2」の説明をすると、

- 1) これまでの試しのゲーム(4:4)で多くのチームは、居残りを使っており、攻める作戦は、ゴール下に守る者へのパス→ショットで得点するケースが多かったこと。しかし、居残りに必ずディフェンスがついていたので、実際の攻めは3人での攻めとなること。
- 2) 車いすの借りられる時間が限られているので、4:4のゲームに直結する作戦が必要なこと。
- 3) 「2:0」はバスケットボールで既習であること。

これらの点を考え、「3:2」とした。授業では、教室で作ったいくつかの作戦が、実際にできるのかどうか体育館で確かめた。とても複雑な作戦を考えて、だれも理解できないグループ。見ただけで相手チームに取られそうな作戦などいろいろあったが、どのチームも2つか3つの作戦にしぼられたようだ。

④作戦をゲームに生かす(10h) 11/14

この日はいらんけどせなあかん同和の授業研だった。王寺町の幼・小・中学校の先生が我が校に来て研究授業を見てもらうというものだった。6年生では我がクラスが「車いすバスケットボール」の授業をみてもらった。この日の授業は、昨日までに考えたいくつかの作戦を、相手チームと野球型バスケットボールをしながら確かめた。そして、自分たちの作戦を二つにしぼり、後半の4対4のゲームで生かすという流れで授業を進めた。

<本時案>

○ねらい

グループで考えた「3：2」の有効な攻めを実験により明らかにし、それをゲームに生かす。

○展開

| 学習活動 | 指導上の留意点 |
|-------------------------------|---|
| 1. 学習内容の確認 | |
| 2. 実験 「3：2」野球型バスケットボールを行う。 | ・攻め3守り2の車いすバスケットボールを行い、グループで考えた作戦のうちどの作戦が有効なのかを確かめさせる。 ・プレイの終了ごとに作戦が成功したのかどうかを確認させる。 |
| 3. 実験のまとめ | |
| 4. ゲーム 「4：4」のゲーム | ・どの作戦が有効であったのかを明らかにし、ゲームでどの様に生かすのか話し合わせる。 |
| 5. ゲームのまとめ | ・考えた作戦はゲームに生かされたかどうか、ゲームの記録を見ながらグループノートにまとめさせる。 ・有効な作戦を公表し、みんなのものにする。 |

◎「3対2」野球型バスケットボール

前時に2～4の作戦を立てていたため、実際に作戦は有効なのかを、他のチームをディフェンスにして確かめた。作戦がうまくいったかどうかを次の4点で確かめさせた。

| | |
|-------------------|------------------|
| ◎作戦通り動けて得点できた | ○作戦通り動けたけど得点できない |
| △作戦通り動けなかったが得点できた | ×作戦通り動けず得点できない |

この4つの場合で、「◎○」の場合を作戦成功として、有効な作戦を2つにしぼった。

子どもたちも一所懸命プレイしていて、授業そのものはまずまずだったと思う。授業後の研究協議でも概ね好評な意見が多く出た。ただ、同和教育の授業研なので、同和教育に関する部分で否定的な捉えられ方をする意見もあった。出された意見と、私の考えの相違点について、その場で反論した。

この日は王寺町の広報や奈良新聞社が取材に来ていた。新聞社は、実践をどこで聞いてきたのか？おそろしい気もする。

⑦作戦をゲームに生かす（たしかめのゲームⅠ）

考えた作戦を2つに絞り、それをゲーム中に生かすように指示した。また、ゲーム後には、それぞれの考えた作戦が有効であったのかどうか。グループごとに確かめさせた。ゲームは1対0などのほんの僅差で勝敗が決まってしまうので、ショット成功の重みというのがバスケットボールよりもわかる。攻撃のチャンスをどれだけ得点に結び付けら

れるのか？確実に一本を決めようとする気持ちが伺えた。この日の授業では、とにかく作戦を意識するようしつこく指示したのだが、作戦を覚えていても、ゲーム中のどの場面がその作戦を生かせる場面になっているのかわからないようだった。この部分は、丁寧な指導が必要だと感じたが、時間切れで終わってしまった。

⑤作戦をゲームに生かす（たしかめのゲームⅡ）

競技用の車いす8台とふつうの車いす5台を返却した。これでふつうの車いす11台となった。まとめの試合をおこない、車いすバスケットボールの授業を終えた。

まとめの試合は、それぞれのグループで作った3人で攻める作戦をゲームで生かすことを目標に、グループごとのゲームを楽しんだ。ボールをもらったときに後の2人の動きをどうするのか？そこを意識するようにゲーム前にもう一度自分たちの作戦を確かめさせた。そして、最後のゲームに。研究授業のときもそうだったのだが、作戦をゲーム前に確認していても、いざゲームになると、なかなかそれが生かされなかったようだ。中には意識して、それぞれのポジションにつくグループもありましたが、試合中では困難だったよう。しかし、ショットしなかった時のカバーや、ショットした直後の動き方などについて決めていたグループもあった。また、パスをもらうときの声かけやパスを出す人への指示などができているグループもあった。

やっと車いすの操作に慣れてきた所で、これからゲームが楽しい所なのに、授業を終えなければならないのはとても残念なことだと思えた。もっと長い間車いすを貸してくれるようになったらいい思った。

(4) 車いすバスケットボールのまとめ (14.15 h)

①記録からわかること

車いすバスケットボールでは、各ゲームごとに心電図をとった。はじめのうちは、ラジカセにアナウンスの人の声を録音して、再生しながら心電図を書いていたが、後半は、ゲーム中に心電図を書けるようになってきた。記録からは、触球数、ショット数がわかる。また、攻撃数（ボールを持った一連の攻めの数）や攻撃成功率（攻撃をして得点につながる）からは、どれくらい有効な攻撃ができていのも知ることができる。各グループで出してもらった記録を表にまとめてみた。（表は、1試合4分間のそれぞれの数値。12試合を平均したもの。）

| G | 勝敗 勝(分)負 | 触球数 | 攻撃数 | 攻撃 成功率 | 攻撃 成功率 | ショット数 | ショット 成功率 | ショット 成功率 |
|---|-------------|------|-----|-----------|-----------|-------|-------------|-------------|
| 1 | 3③6 | 17 | 7.0 | 0.3 | 4.2% | 2.5 | 0.3 | 10.0% |
| 2 | 3④5 | 18 | 6.5 | 0.7 | 10.8% | 4.3 | 0.6 | 14.0% |
| 3 | 7①4 | 16 | 7.3 | 0.8 | 11.0% | 4.1 | 0.8 | 18.3% |
| 4 | 3④5 | 15 | 7.0 | 0.4 | 5.7% | 3.0 | 0.4 | 13.3% |
| 5 | 4③5 | 18 | 8.0 | 0.5 | 6.3% | 3.0 | 0.5 | 16.7% |
| 6 | 7③2 | 20 | 8.3 | 2.5 | 30.1% | 4.9 | 1.3 | 26.5% |
| | 平均 | 17.3 | 7.4 | 0.9 | 11.7% | 3.6 | 0.7 | 17.9% |

| ※参考：バスケットボール（4分間の試合） | | | | | | | | |
|----------------------|-------------|------|------|-----------|-----------|-------|-------------|-------------|
| G | 勝敗 勝(分)負 | 触球数 | 攻撃数 | 攻撃 成功数 | 攻撃 成功率 | ショット数 | ショット 成功数 | ショット 成功率 |
| 1 | 2・6 | 23 | 12.4 | 1.1 | 8.9% | 6.3 | 1.1 | 18.0% |
| 2 | 4・4 | 25 | 13.0 | 1.6 | 12.1% | 8.6 | 0.6 | 9.3% |
| 3 | 6①1 | 27 | 9.8 | 2.3 | 23.1% | 6.0 | 2.3 | 37.5% |
| 4 | 0②6 | 20 | 9.9 | 1.3 | 12.7% | 5.6 | 1.3 | 22.2% |
| 5 | 3②3 | 18 | 8.1 | 1.4 | 17.5% | 6.1 | 1.3 | 20.4% |
| 6 | 6・1 | 23 | 9.3 | 4.5 | 48.6% | 7.4 | 2.5 | 33.9% |
| | 平均 | 22.7 | 10.4 | 2.0 | 19.2% | 6.7 | 1.5 | 22.4% |

<わかること・4分間の試合で>

- ・触球数がだいたい15～20回である。
- ・攻撃が6回～8回
- ・攻撃が成功しているのは、6班をのぞいて1回以下である。
- ・ショットが1試合で2～4本。
- ・成功率が悪く、10%台の班が多い
とにかくショットが入りにくい。ほとんどの試合は、1点差の試合だった。

<記録からわかること・子どもの感想から>

☆攻撃成功数が少なすぎる。ショット数は多いけど、成功数はかなり少ない。ボールを持って、得点につなげられることがほとんどなかった。(1班)

☆触球数と攻撃数が少ないと、負けたり引き分けになっている。攻撃とショットの成功率はほとんど同じだ。ショットはほとんど平均しているけど、ショットが成功したのがすごく少ないのが分かる。一番得点がとれて勝てたのは、六班との試合だった。(2班)

☆ほとんど、一点差の試合だったから、一点入れたら、その一点を守りきるつもりでいたほうがいい。それに、もっと確実によくねらってショットを入れる方がいいことがわかった。(3班)

☆攻撃数成功数が意外に少ないと思った。攻撃数が平均して七回あるのに、攻撃成功数が0.4回しかないのには、少しびっくりした。(4班)

☆やっぱりショット成功率が悪くて、一試合の平均点が、0.5点だった。そして、触球数が、前半の試合よりも、後半の試合の方が多いいことがわかった。たぶんみんなうまくなってきて、パスが多く回せたからだと思う。ショット成功数も後半の方にかたまっているから、これもうまくなったからだと思う。(5班)

☆ショットの成功数が、ショットした回数に比べて低かった。バスケットとちがって、2点をとると、ほとんどの確率で勝つことができる。(6班)

⑥感想からわかること

まよめの感想は、項目を挙げて書くと同じような感想になってしまうので、とにかく授業を終えての感想を思うままに書いてもらった。とは言うものの、やはり、体育の授業として行っただけあって、ショットやパスなどの技術的な内容を書いた人がほとんどだった。その他にも、作戦やルールに関係すること、根木さんからおそわったことなどの記述もあった。

○感想を分類してみると (29人中 複数回答)

- ・車いすの操作
 - ・操作が上手になった(4)
 - ・思っていたより難しかった(3)
- ・車いすバスケットボールの技術的な内容(うまくなったこと)
 - ・ショット(19)
 - ・パス(13)
- ・ルールについて(2)
 - ・試合時間を長くしてほしい
 - ・審判の難しさ(トラベリング)
- ・根木さんから教えてもらったこと(3)
- ・障がい者への見方(2)
 - ・障がい者もスポーツを楽しめるのだ
 - ・障がい者のゲームをつくりたい

6. 実践を終えて

(1) 体育の授業としての「車いすバスケットボール」

子ども達は、車いすバスケの前に、バスケットボールを経験している。バスケットボールと比べて、車いすバスケットボールは、動きがゆっくりしていおり、また、ショットもなかなか入らないので、子どもの反応はどうなのか、実践に入った所から気になっていた。実践を終えてバスケットボールとの違いから、車いすバスケットボールの教材価値について考えてみたい。

○やっぱりゴールは高い

子ども達にとっては、初めての経験であるので、個人差があまりない段階から実践が始められた。そのため、上手な子のワンマンプレイによって勝敗が決してしまうことはない。バスケットボールよりもチームとしての作戦が求められる。しかし、試合では、いくら作戦が成功しようと、最後のショットが決まるかどうかで勝敗が決まってしまう(ほとんどの試合が得点が3点以下だった)、この点においては、個人のショットの技能と密接な関係にあると言える。子どもの感想からも、ショットが決まりにくいことを挙げており、実際、体の小さい子や投力のない子にとっては、ゴールが高くショットが入らなかった。ゴールをもっと低くしたらいいという子どもの感想にも頷ける。作

戦は成功しても、最後はショットを決められるかという個人の技能に負う部分が多い。ショットの習熟を高めるとともに、車いすに座っている分の高さを下げたゴールが必要だと思えた。

○ドリブルなんて無理！パスの必然が生まれ、それが作戦へと結びつけられる。

ドリブルをするとボールが車いすに当たって転がったり、とられたりしてしまうので、どうしてもパスが不可欠になってくる。どこでどうパスを出したり、もらったりするのかが課題となり、作戦の必然が生まれる。空いた空間に移動→ショットという球技で必要とされる技能は、バスケットよりも身に付くと思われた。バスケットボールのようにプレイ空間がめまぐるしく移動しないために、相手のいない所を見つけやすく、そこへ移動してパスをもらう場面が試合を通して見られた。ゲームの流れがゆっくりしているので、作戦がわかりやすく、それに応じた動きができた。また、作戦の成否が周りから見ていてわかりやすかった。しかし、自分たちのチームが作戦を共通に理解はできているものの、実際の試合でそれを生かしたとは言えない。

○「3：2」→「4：4」でいいのか？

車いすを借りられる期間が限定されているということもあり、「3：2」のゲームから「4：4」に結びつけた（「3：2」の理由は先に記してある。）が、この系統がよいのかどうか検討する必要がある。

○うまくなった事実が確かめられる

とにかく「体験」で終わらせる「車いすバスケットボール」実践にはしたくなかった。そのためには、子ども達がうまくなったという実感を味わわせることが第一だった。その一番の近道として、体育のバスケットボールの授業と同じ流れで、車いすバスケットボールを行うことにあった。ショット調査に始まり、はじめのゲーム、作戦づくり、作戦をゲームに生かす、まとめのゲーム。この流れで学習を進めてきた。子どもの感想にも時間を追うごとに「パスが通るようになった」という記述が増えてきたこと、ショット成功率を課題としたことなど、子ども達はより客観的にゲームを観れるようになってきた。また、最後の時間に、全ゲームにおける自分の触球数、攻撃数、ショット数、ショット成功率など、心電図から拾い上げ、その変化に着目させた。全ての子どもにあてはまるわけではないが、データからも、うまくなっている事実が確かめられた。

子ども達は、バスケットボールと車いすバスケットボールを体験したので、最後の時間に、「どちらが楽しいと思うのか？」という質問を試してみた。車いすバスケットボールをした直後ということもあり、車いすバスケットの方が人数的には多かった。詳しくみていくと、技能の高い子どもにとっては、車いすバスケットは楽しくなかったようで、そうでない子どもには反対のことが言える。ドリブルで抜いていくことができないことや、ショットが入らないと言う理由を挙げていた。反対に、技能の低い子どもにとっては、バスケットボールよりもボールに触れる回数が多くなったり、パスをしてもらえたりと、活躍の機会が増えたようである。

以上のことから、作戦をゲームに生かすという球技のねらいやチームプレイでゲームに勝つという目的を達成するためには、バスケットボールよりも車いすバスケットボールの方が優れているのではないと思われる。ただ、先にも述べたように、ゴールの高さが問題で、これは克服すべき点だと言える。ゴールを下げることによって（高さの変えられるゴールは少ないと思うが）ショットが安定し、得点が入りやすいようになれば、さらにゲームも楽しめるかもしれない。

(2)「障害児教育実践」としての「車いすバスケットボール」

「ユニバーサルデザイン」を目指した実践として、どう結実したのか、あるいはそうではなかったのか点検する必要がある。

まず、「車いすバスケットボール」を、単なる「車いす体験」で終わらせないことに重きをおき実践したため、とにかく「うまくなること」や「うまくなった」という実感を子ども達に味わわせることが必要であった。それは、以下のような理由によるためである。

障害者スポーツの多くは健常者の行う既存のスポーツに、ルールの特化や特別ルールなどの加工を施す。障害者の視点から既存のスポーツを見直すという動きは、高度化を目指す競技スポーツへの警鐘とともに、現在のスポーツを誰もが楽しめるものにしていく大衆化への大きな役割をになっている。しかし、その反面、加工の部分が大きくなると、障害者のみのためのスポーツとなり、障害者の間でしか行われないうというマイナス面も同時に備わっていた。障害者スポーツとしての認知の度合いが増せば増すほど全ての人のためのスポーツではなくなるという皮肉な結果をもたらしてきたのである。

しかし、「車いすバスケットボール」の場合、車いすを使用することによって、道具としての面白さが別条件として備わってくると言える。これは、既存のスポーツを道具や設備や環境の要件を変えて新たなスポーツが生まれるのと同じである。バスケットボールを身体的な条件から楽しめないから「車いす」を使って楽しむという捉え方ではなく、「車いす」という道具を使うことによって、「車いすバスケットボール」にしかない独自の面白さが生まれ、それを味わうという捉え方ができるのである。このような見方こそが、健常者スポーツを薄めた障害者スポーツという捉え方を否定し、障害の有無に関係なく行われる「ユニバーサルスポーツ」として成立するのである。（「車いすバスケットボール」のルールは、健常者が入ってプレイすることも想定して作られていることは注目されるべきことである。）そのためには、「うまくなった」という実感が必要であり、「うまくなった」体験そのものが、障害（児）者を肯定的に捉えることができるのではないかと、このような仮説の元で始めた実践だった。

実践では、車いすの操作を含めてうまくなった事実を確かめさせた。「うまくなった」という感覚的な実感を、ショット成功率、攻撃率などの記録に目を向けさせた。そして、何となくうまくなっている感覚を記録に置き換えることによって、自分たちが確かに学習を通してうまくなっている事実が確かめられた。しかし、実践自体が体育の実践であるために、「ユニバーサルスポーツ」として障害とか、障害（児）者をどう、肯定的に捉えられたのかという点では確かに弱いしそれを本実践から判断するのは難しい。実践では、道徳的なアプローチを極力排したために、「車いすバスケットボール」の経

験で、子どもがどう障害者スポーツ、或いは、障害児（者）について理解できたのかを知ることは大変困難であるのは当然だろう。本実践は、体育としての実践で終わっているが、この「車いすバスケットボール」の経験の後に、直接的に「障害者スポーツ」を題材にした授業が必要だったのかもしれない。

ただ、強いて取り上げるならば、最後の時間に書かせた感想には、子ども達は、「車いすバスケットボール」は確かに楽しいが、現行のルールでは、ゴールの高さが高くみんなが全て楽しめるものではないと言うことに気づいている。障害者を含めた全ての人を楽しめるように考えられた「車いすバスケットボール」のルールをさらに「OURルール」として、作りかえようとする眼が芽生えているのだ。この見方こそが、「ユニバーサル」の発想の基となるのではないかと考えるのである。

最後に、体育の授業で技術学習を組織する事によって、子どもの能力観を変えたり、学習集団が学びの集団に変わっていったりと、体育科の本来のねらいである「うまくすること」「わかること」だけに留まらない側面があるということが、数多くの実践で語られている。これらの実践は、道徳的な問いかけを排し、あくまでも教科学習（技術学習）に徹し、結果として備わったものである。この点で、本実践も同様、「道徳」を排し、「科学・文化」の中から障害（児）者理解を試みた実践として位置づけたい。大変荒い提起であるが、「道徳」の側からしか問うて来なかった従来の障害児教育実践をひとつひとつ点検し、「科学・文化」の側から問うという新たなスタイルにつくりかえていく作業が今必要だと感じるのである。

参考文献

『障害のある人のスポーツガイド3』（藤原進一郎・田中伸行著／汐文社）

『「からだ」を生きる』（久保健編集／創文企画）

『からだほぐしを楽しもう3』（久保健著／汐文社）

『ユニバーサルデザインの教科書』（中川聡／日経B P社）

第19回学校体育研究同志会大阪支部大会提案集