

「球技で発達の視点から子どもに教えたい中身を考える」

障害のある子どもにも豊かな運動文化を！

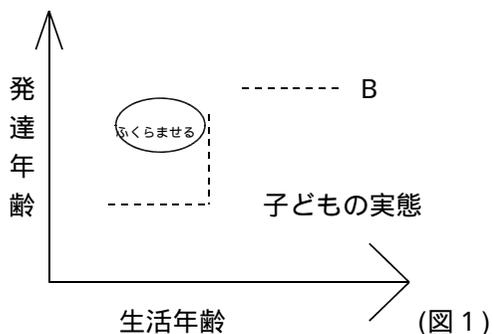
でも、あせらず、ゆっくり、ぼちぼちと

辻内 俊哉(大阪府立佐野養護学校)

1. ある保護者のことば

今年度の運動会を終えた翌日、ある保護者の連絡帳に次のようなことが書いてあった。「運動会の徒競走、バスを降りてから家までの方が断然速かったです。もう少し力が出せればと思いました。」…十分に指導ができず、同じような思いをしていただけないか胸にしみる一言であった。

障害のある子どもたちにとって、日常生活で発揮できる力がスポーツや競技などの特別な「プレー」と言う場面で即座に発揮できるかというとなかなか難しいものである。理由は子どもたちに「必然性があるかないか？」そして「運動課題に興味を持ち、理解できるかできないか？」と言う点につくる。日常生活とスポーツなどの「プレー」の空間には大きなギャップがあるのである。

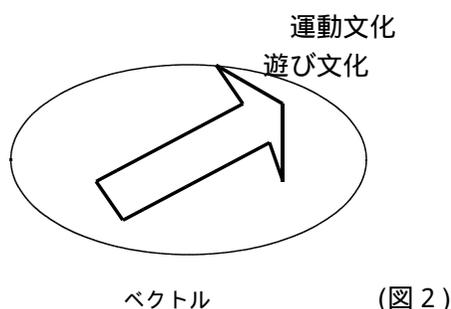


では、そのような子どもたちにどのような指導をしていくのか。発達の側面から見ると、できることをふくらませ、広げていく指導が必要である。子どもの「もっとやりたい」という気持ちが、子どもの変化を引き出すのである。「やりたい、でも、できない」と言う葛藤が、子どもの発達を促す(白石正久:「発達の扉」より)。

そして、子どもの「できること」「やりたいこと」をふくらませる際、将来、運動文化を豊かに学べることを考え、どのようにふくらませるか方向付けをするのが、障害児体育の一つの考え方ではないかと感じている。

教科内容から課題を設定するのではなく、子どもの課題から体育的課題を意識して発展させるのである。

また、全国の障害児体育分科会では、「運動文化(スポーツ文化)」の前段階として、「身体文化」「あそび文化」を位置づけ「教えたい



中身」を整理しようという研究が進みつつある。

また、大阪の障害児体育プロジェクトでは、ボール運動に絞って系統的な指導内容の研究を進めている。(淡口氏より提案)

2 . 障害の特性に配慮工夫した教材の必要性

発達の視点とは別に障害の特性などに配慮・工夫が必要なのが障害児体育である。

- ・ **自閉症児** 視覚優位
(ことばでの指示より、絵カードの方が理解しやすい)
- ・ **「図と地」** 意味するものをわかりやすく。
(ラインは意識できなくても、ゴムひもは意識できる)
- ・ **場の設定** 「場」が学習内容の理解を促す。(グルグル走)
「場」がやりたい気持ちを高める。(赤ずきんゲーム)
- ・ **教具の工夫** ハンディーキャップへの配慮(肢体不自由児の補助具、扱いやすい教具……ユニバーサルデザイン) など

3 . 単元は共通で、 でも「ねらい」はブロードバンドで

様々な実態差。全員が同じ課題で取り組むことは難しい。しかし、系統性のあるねらいを設定すれば、同じ方向を目指しながら、子どもの状況に応じ学習課題を設定し、指導できる。

4 . **ボールかご鬼ごっこ～** **ボール取りゲームへ<実践1>**

(1) 球技で何を学ばせたかったのか

・知的障害児の学校での初実践(2002年度)。とまどいながら元気いっぱいの中学1年生31名と取り組んだ実践である。

今回はいろいろな球技に今後発展していけるであろう基本的な力として、「シュートに対する意識を高める」ことを「ボールかご鬼ごっこ」を通して学ばせたいと考えた。



移動ボールかご鬼ごっこ (障害児の遊び・ゲーム
ワンダーランド：竹内進著)より転載

やり方・ルール

- ・ キャスター付きボール整理かごをゴールに仕立てる。教師がゴール役となり、ボールを入れられないように逃げる。持たせたボールや床上に転がっているボールを、生徒がゴールを追いかけシュートする。失敗したら、また、そのボールを拾ってシュートする。
- ・ 生徒の認識力にあわせて、ゴールのスピードを変えてあげる。

「シュートに対する意識を高める」というねらいに絞ったのは次の理由による。

攻防入り乱れるゲームで「攻撃」と言う課題と「防御」と言う課題を同時に教えると子どもたちに混乱を与える可能性が大きいこと。

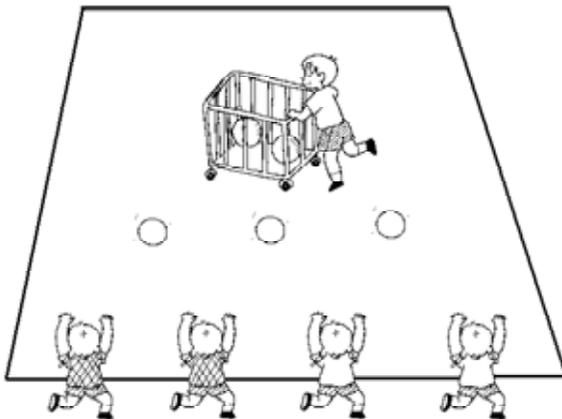
「できた」ことを手がかりに、できることを伸ばす方向で指導内容を構築することが大切なこと。

ゴールの形や方向など、それだけで子どもたちのシュートに対する運動形態は変化することが考えられること。

将来的には生徒同士での攻防入り乱れる教材に向きたいものだが、教師対生徒という形で十分にゲーム化でき、生徒の混乱を引き起こすことなく、生徒の「できる」要素を引き延ばせるのではないかと思い、今回の指導内容を決めた。

そして、「みんながシュートしたい！」という意欲が高まり、「シュートにこだわる」というイメージで次の展開を考えたとき、「ボールの取り合い」が欠かせない課題と考えた。今までの「ボールかご鬼ごっこ」の実践の中で生徒にとってボールはいつでも提供してもらえる「楽しい道具」であった。「楽しい道具」を自由に使えるから、「ゴールに入れる(シュート)」という課題を伸び伸び達成することができた。

もし、「シュートをしたい」でも、「ボールがない」と言う状況に状況になったら生徒たちはどういう動きを見せるのであろう？そのあたりは古くは榊原実践、最近では「トライゲーム」(兵庫支部：山本君恵)の実践を参考に、一人、1つ以上のボールから、イス取りゲームの要領で一人に1個以下のボールを奪い合う場を仕組むことで課題設定をし、「ボール取りゲーム」を企画した。ねらいは単純に「ボールへの意識を高める」である。



発展型：ボール取りゲーム

- ・生徒はスタートラインに並ぶ。
- ・ボールは(人数 - 1)にする。
- ・合図で一斉に取りに行く。
- ・他人のボールを奪い取っても良い。(身体接触のルールは設けなかった)
- ・他はボールかご鬼ごっこと同じルール。

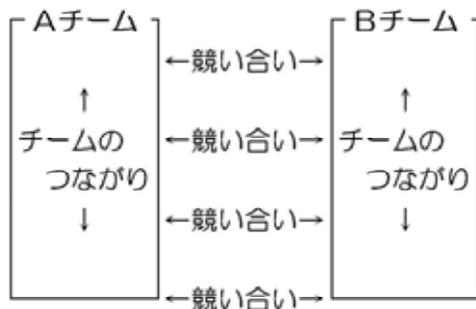
(2) 指導の経過

本校では週2回、「体育」の時間がある(1時間=60分)。そのうち1回は学年別での体育。もう一つは、いわゆる「合体」のように縦割り集団を作った体育である。といっても、高い課題の生徒10名とゆったりとしたペースでの課題に1名が抜けた、残り19名の学年生徒を指導する体育の時間となっている。課題理解や習熟に時間のかかる子どもたちであるので、課題別体育の時間は内容を関連させて取り組んだ。

<おおまかな授業内容>

| 学年体育（生徒 31名） | | 課題別体育（生徒 19名） | |
|--------------|---|---------------|--|
| | | 2/19 | <ボールかご鬼ごっこ> ・全員一斉に行う。 ・4～5名のグループ(競い合い集団を作ったの学習) |
| 2/25 | ボールキャッチなどの運動動作観察 <ボールかご鬼ごっこ>（全員） ・ためしのゲーム （クラス単位で練習。） | 2/26 | <ボールかご鬼ごっこ>（全員） ・4～5名のグループごとに行う <ボール取りゲーム>（全員） ・人数より少ないボールで実施 |
| 3/4 | ・ボールかご鬼ごっこチームと ボール取りゲームチームに分かれての課題別学習。 | 3/5 | <ボールかご鬼ごっこ>（全員） ・4～5名のグループごとに行う <ボール取りゲーム>（全員） ・人数より少ないボールで実施 |
| 3/11 | ・ボールかご鬼ごっこ&ボール取りゲーム、対抗戦 （全体を縦割りにしてチーム作成） | 3/12 | |
| 3/18 | ・ボールかご鬼ごっこ&ボール取りゲーム、対抗戦 | 3/19 | ・ボールかご鬼ごっこ&ボール取りゲーム課題別体育チームでの対抗戦。 |

<ボール取りゲームにおけるグルーピング>



今回は「なるべく同じ課題や動きの生徒で競い合える」ように全体を2チームに分けた上で対戦相手を固定する方法をとった。しかしながら、この縦割りでグループ活動は、対抗戦の時のみのグループ活動で、事前指導の際は「ボールかご鬼ごっこ」班と「ボール取りゲーム」班に分かれて指導したことと、他者認識の育ちにくい生徒も多い集団だったため、チームとしての結びつきは弱かった。今後の検討課題だと思う。

(3) 生徒の様子の変化

実践前の生徒の様子

本実践に入る前に行った「ボール入れゲーム」(玉入れの玉を使用、床に置いた玉入れのカゴに玉を入れ、スピードなどを競った)では、玉をカゴに入れると言う課題は全員が認識でき、それなりの動きは見られたものの、何となく「言われたからやる」と言うような緩慢とした動きを見せるものも多かった。

ボールかご鬼ごっこ

しかし、「ボールかご鬼ごっこ」になると、ゴールであるカゴを追いかける楽しみも加わり、生徒の様子は少しずつ変化を見せる。カゴを追いかけるようになり、移動速度が増し、早く入れないとはずれてしまうという意識が高まり投球動作や投球スピードも速くなった。何より、いきいきと楽しむ生徒が増えたのである。「シュート」と言う動作が「やらされる」ものではなく自分から「やりたい」と言う気持ちで取り組める生徒が増えたように感じた。

ボール取りゲーム

ある程度ゲームに慣れ、「シュート」への意識が高まったところで、「ボール取りゲーム」へ移行する。場の設定は全く同じで、違うのはボールの数だけである。まずは、人数分のボールで取り組み一人1回ずつシュートできる場面を作った。さらに人数-1個のボールを用意し、スタートの合図で一斉に取りに行く形態でいざ実践。対人関係の苦手な自閉症の生徒のグループでは想像通り混乱が起きた。出遅れた生徒は自分のボールがないのである。「君のボールを取りに行け〜！」周囲の教師から指示が飛ぶ。それができなくてうろろする生徒、また、頑張っておそろおそろ他の生徒のボールを取りに行こうとする生徒、様相は様々であった。また、いったんボールを手にした君も、「君のボールを取りに行け〜！」と言う指示を自分への指示と思い、シュートせずに取りに来た生徒に手渡してしまう始末である。何回かゲームを続ける中で少しずつ、「あれこれ言われる前に入れてしまえ」と感じる生徒も見られたが、自閉症の生徒たちにとって一番理解が難しい部分がゲーム内容に含まれていると感じ、これについては3年間ぐらいの長いスパンでの働きかけが必要なことと、逆にこれらの活動を通じ他者認識の基盤が育つのではないかと考えている。

一方、他のグループの生徒たちのボールの取り合いはすざまじかった。スタートと同時にダッシュして、運良くボールをゲットしシュートできたもの、片や二人でボールの引っ張り合いを続ける者、シュートを終えた者がそれを見て乱闘の輪に加わる。ボールを持っている生徒は手だけでなく、体全体を使ってボールを保持しようとし、他の者はその上に覆い被さるようにして、さながらラグビーのようなゲーム様相になるシーンも見られた。ボールに対する意識も一部生徒の中では急激に高まったと思う。

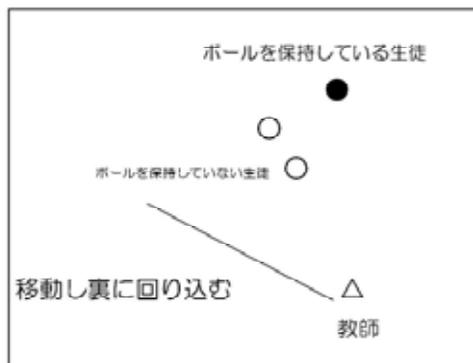
(4) チーム戦でのボール取りゲーム

最後の2時間は、今までに取り組んできたグループそれぞれの中でAチーム、Bチームに分け(図1)、同じ課題の者同士が競うというスタイルは残しつつ、チームとしての勝敗を競うスタイルに変えて取り組んでみた。ただの「めあて別学習」にするのではなく、チ

ームの一員として友だちの動きを意識したり、応援したりという活動をしたかったのである。授業に入ってくれている先生たちも理解を示してくれ、若干過剰ながらもチームとしての意識を高める働きかけをしてくれたが、たった2時間の指導ではなかなか染み通るわけもなく、形だけに終わってしまった感がある。

しかし、まとめの2時間であるという指導形態の変化はよい刺激になったようである。

指導の後半は運動場で取り組んだこともあり、もはやボールを入れるキャスター付きカゴでは動きの早い生徒にはついていけず、教師は玉入れのカゴを背中に背負い、逃げるようにした。よい動きをする生徒のグループではボールを取り損ねた生徒の動きはもはや防衛に近い形となっていた。そして、教師側がちょっと動きを工夫することで攻防入り乱れるゲームの原型に近いものが出現したのである。



(図2：教師の動き)

つまり、教師側がボールを保持していない生徒を挟むようにボールを保持している生徒の裏側に回り込むことで自然と攻防入り乱れるゲーム様相を作り出せるのである。もちろん、「ボールに対する意識」が高まることこそが防衛の基本になっていて、それらの発見は授業の中で自然発生的に生徒たちが教えてくれたものである。

5 . 赤ずきんゲーム < 実践 2 >

(1) 「日常生活文化」と「運動文化」をつなぐ「あそび文化」

ある時、我が子(当時一歳)が、洗面所ですらしているのを見つけ叱ったことがあった。泣き出す子どもに遠くから母親が「どうしたの?」と声をかける。子どもは母親に助けを求めに行く。怒っている父親は当然止めに入る。しかし、一歳の子どもは父親をうまくかいくぐり、母親の胸元に飛び込んでいくのであった。

子どもは母親に助けを求めたい一心で、空いている空間を見つけ、走り抜けたのであり、一歳の子どもでも日常生活レベルで、そのような力を身につけていることに驚くとともに、養護学校でもこのような力を引き出せる可能性を感じた。先の子どもの動きは、まさに「空いている空間に走り込む」と言う球技の基本につながるものであり、必然性があれば力が発揮できるのである。いきなり球技に引き寄せることは難しくても、子どもが楽しめる「通せんぼ」や「鬼ごっこ」のような遊びが「日常生活文化」と「運動文化」をつなぐ領域なのではないだろうか?

(2) 「赤ずきん」のお話を球技に

今回の実践は、二〇〇一年にK養護学校高等部の肢体不自由児二〇名を対象に取り組んだものである。

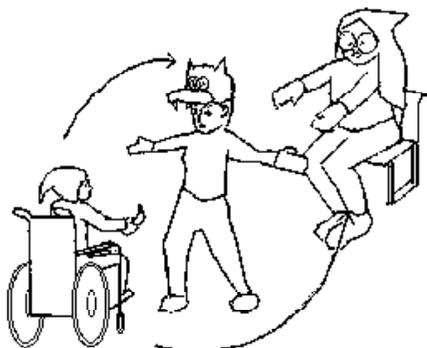
子どもたちになじみの深い「赤ずきん」、そのお話の場面を切り取って次のような球技

風に設定してみた。

K養護学校では、自立活動を主とした学習に取り組むCグループ、就学前の学習課題に取り組むBグループ、そしてAグループと3つの学習グループに分かれて授業をおこなっており、体育においてはA Bグループ合同で取り組んでいる。

まずは、学習内容の把握や習熟に時間のかかるBグループ生徒4名に「体育」ではなく「生活」の時間に取り組んでみた。

(3) プレ実践の概要



- ・「赤ずきん」の本を読み聞かせ、気持ちを高めて、赤ずきん役生徒一人ひとりに食べ物（模型）を配る。
- ・おばあちゃん役の先生まで届けるよう指示する。
- ・きちんと届けられるようになったところで狼のお面を被った教師が赤ずきんを通せんぼする(防御)。

授業のねらいは、体育に引き寄せれば、「空いている空間を生かして攻める」ということになるし、おばあちゃんのかわりにかごを用意すれば「シュート」という投げる動作にもつながるが、ここは欲張らず、純粹に「より、空いている空間を生かせるようになる」と言うことをふくらませようと考えた。

初めて狼が出てきたとき、生徒の様子は「狼さん、どいて下さい!」と口でお願いしたり、「狼さんこれどうぞ」と食べ物を渡してその場をクリアしようとしたり、最初に動機づけで読んだ本が裏目に出たが、おばあちゃんが声かけすることで、何とか狼をよけておばあちゃんのところへ届け物が出来るようになった。(最初はわざと進路をあけたり、段階的に防御を強化していく)。最後はテーブルに並べた食べ物を繰り返しおばあちゃんのところへ運べるようになったところで、プレ実践(4～5時間)を終了。

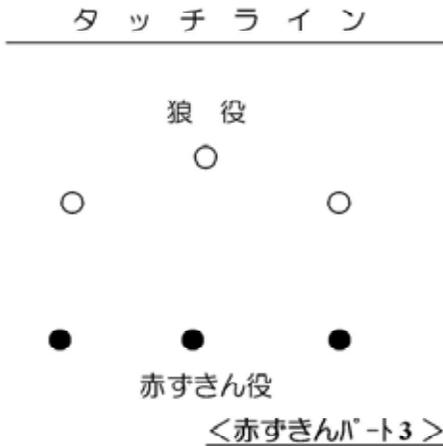
(4) いよいよAグループも加わっての実践

新入生も加えた1学期。「体育」の時間に赤ずきんゲームを再開。肢体不自由校では移動能力に大きな差があるので、移動面や認識面などから同じ課題同士の生徒が競い合えるようなグルーピングをして、同じ赤ずきんゲームから取り組んだ。興味づけとして、赤ずきん役には赤い三角巾を、オオカミ役には100円均一コーナーで買い求めた宴会グッズの耳を、おばあさん役には、地味な色の布を肩に掛け、雰囲気作りに努めた。嬉々として取り組むプレ実践済みの生徒。新入生も最初はとまどいながらすぐに慣れ、さい先の良いスタートとなった。

徐々に生徒にも防御役も取り組ませていったが、攻撃に比べ防御はかなり空間認識が必要なことを感じた。具体的に言えば、おばあちゃんのすぐ近くなればおばあちゃんをちゃんと背にして守れるが、おばあちゃんとの距離が空けばあくほど位置関係が把握できず、

ややもすれば後を追う状態になってしまうのである。防御は全員の課題にはならなかったが、一部の生徒はかなりディフェンスもうまくなり、1対1では攻撃が難しくなってきた。

(5) 赤ずきんゲームパート ・パート へ



赤ずきん役を2名に増やし、2:1での攻防を競う赤ずきんゲームパートへ、課題の達成できたグループから順次移行していった(ボールは一人一つ)。

攻撃が有利になったが、軽度の生徒のグループでは攻撃もディフェンスも厳しくなり、おばあちゃん役(これも途中から生徒)に接触する場面が増え、危険な状態になってきた。おばあちゃん役をなくし、タッチラインを作ることで赤ずきんゲームは見事タッチフットボール風のボールゲーム(赤ずきんゲームパート)に変わった(3人一組、ボールはチームで1個)。ただし、パートが学習課題になったのは20名中6名であった。

(6) 奥の深かった赤ずきんパート

ところでボール1個にすることでチームでの協力など作戦の要素が生まれてくるわけだが、せっかく1対1でいい動きが出てきたのに、コート的人数が増えるととたんに生徒たちはどう動いていいのかわかりにくくなった。その理由は、

- ・ディフェンスが多くなり、空いている空間が少なくなったこと。
- ・味方が有効に動いていないため、さらに空いている空間が少なくなったこと。
- ・情報量が多く、瞬間の状況判断が難しい。
- ・味方同士で協力するには、頭の中で上図のような空間の位置関係や行動の予測といったイメージが構築されなければならない。

というわけで、パートにおいては、防御が随分と有利になり、生徒も私も産みの苦しみを味わった。パートとパートの間には学ぶべき物がまだまだ山積みなのであろう。

防御側には、第一の防御ラインを突破されたときにフォローに入れるよう、「逆三角形」のフォーメーションを、攻撃の方は、ボールを後ろ手に隠し持ち、誰が持っているのかわからないようにする、通称「かくれんぼ作戦」と、ボールを持っていない人が壁になる「壁作戦」という一般的な二つの作戦の形を教え、何とか実践は終了した。

6 . ま と め に か え て

以上二つの実践を通じ、障害児体育における球技の系統について紹介した。今回の二つの実践は、障害種別も学年も違うものであるが、系統的な流れとしては連続していると考えている。詳しくは、障害児体育プロジェクトで作成した発達課題教材表を参考にして頂きたい。

先にも述べたが、養護学校に通う子どもたちの実態差は大きい。私自身、よくやる授業での失敗は、実態差を補うため「特別ルール」を導入し重度の生徒が参加しやすくなる方法を工夫するわけだが、そのルールの設定がうまくいかず、ややもすれば、「特別ルール」が理解しにくい子どもを多数生み出してしまう結果になってしまうことである。

スポーツ文化の世界を子どもたちに味わわせることは障害児教育においても最終目標になるだろうが、既成のスポーツをアレンジする程度では、子どもの世界から浮いたニーズのない世界になってしまうだろう。「日常生活」に密接した「あそび文化」の中に、まだまだ子どもたちの力を引き出す物が存在するはずである。我々は、あせらず、今の子どもの「できること」「やりたいこと」を十分くぐらせることが重要である。子どもたちの「あそび」が円熟したとき、その発展系を、日々同志会で学んでいる「運動文化」を意識しながら方向付けしていけたらと考える今日この頃である。