

共生の視点を踏まえた体育授業を目指して 中学校におけるアダプテーション・ゲームを用いた実践

和歌山大学教育学部教授 村瀬浩二

和歌山大学教育学部附属中学校 流川謙語 林剛

和歌山大学教職大学院 三好健太

はじめに

アダプテーション・ゲームは、Henninger and Richardson(2016)によると個別のルール調整により対等なゲームを目指すなかで戦術理解を進め、ゲームへの主体的参加を促すものである。村瀬・古田(2021)では、アダプテーションは調整を意味し、負けたチームが勝ったチームにルールの調整を求め、ゲームの難易度を最適に調整することで、体力差がある者同士でも対等に戦う機会をつくることができると述べられている。さらに、村瀬・古田(2021)はアダプテーション・ゲームには、ルールや使用する道具に制約を加えることによって、戦術的な学びを生み出しその場面に応じて戦術的意思決定を行うことで、ゲームへの主体的参加を促すことができると述べている。戦術的意思決定の例えとして、バドミントンにおいて触球後にエンドラインに配置したマーカーを踏むことをアダプテーション(調整)とした際に、自身が定位置に戻るといった技能を学ぶなどが挙げられる。定位置に戻る動きに関して、文部科学省(2017)中学校学習指導要領解説保健体育編においてネット型における技能評価の例示として提示しており、ルール面に制約を加えることで、意図的に学習者が戦術的学びの学習を行うことが可能になる。

しかし、アダプテーション・ゲームを体育の授業で実施する場合、生徒がアダプテーションに対して抵抗することが考えられる。梅澤・苫野(2020)では、アダプテーション・ゲームを実施した際、生徒がアダプテーションに抵抗する様子が見られストレスを感じていたと報告している。このように、アダプテーションに関する抵抗感に対しては、アダプテーション(調整)を行うことで生まれる互恵的学びを事前に伝えることや拮抗したゲーム展開を作ることによって、チームでプレイしてみたいという内発的動機を引き出し主体的な参加を促すような支援が必要となってくる。

アダプテーション・ゲームは、勝敗や技能向上のみを目的とせず体力差や性差、障がいの有無といった差を包括することで、全員が授業に参加でき、ゲームを楽しめる体育授業の展開ができる可能性を持っていると考えられる。文部科学省(2017)は中学校学習指導要領解説保健体育編にて性別や障がいの有無によらない「共生の視点」に基づいた体育授業を求めるとを示した。共生の視点を踏まえたインクルーシブ体育の実現ために、個別のルール調整と戦術学習の特性を併せ持ったアダプテーション・ゲームを体育の授業で取り入れることによって、全員が授業に参加できゲームを楽しむことができる体育授業の実現を検討したものを報告する。

方法

(1)実施期間及び対象者

検証授業の実施期間は、令和5年2月24日から3月23日までの4週間である。授業については、週に2~3回程度、計9回実施した。対象者は、和歌山大学教育学部附属中学校における第1学年の140名において実施したがアンケート調査の結果、回答数が128名だったため調査対象を128名とした。

(2)アンケート調査

生徒の共生体育に対する態度の変化を明らかにするために梅澤ら(2021)の先行研究を元にアンケートを作成し単元の前後に実施した。

実践記録

(1) 実施単元について

本研究における実践では、ネット型「卓球」を9時間単元で扱った。

(2) 単元計画

本実践での単元計画については表1に示した。

表1 単元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9
学習 目標	オリエンテーション	アダプテーションに取り組む (導入期)			課題について話し合う	アダプテーションに取り組む (交渉期)			単元の振り返り
学習 内容	① 単元目標の確認 ② アダプテーションの説明 ③ ミニゲーム	① アダプテーションの説明 ② ミニゲーム ③ アダプテーションについて話し合い ④ アダプテーション・ゲーム			① 狙った場所に打ってみよう ② 的あてゲーム	① ミニゲーム ② 個人へのアダプテーションについて話し合い ③ アダプテーション・ゲーム			① 単元の振り返り

(3) アダプテーション・ゲームの概要

単元を通して用いたアダプテーションについては、下記の通りである。

- ① タオルを置いてコートを縮める
- ② マーカー踏んで打球を打つ
- ③ ラケットに当てたら得点をノーカウントにできる
- ④ ツーバウンドで返球する
- ⑤ スマッシュ禁止
- ⑥ 得点を2倍できる
- ⑦ サーブのチャンスが2回に増える
- ⑧ 3回以上ラリーが続かないと得点にならない

結果及び考察

共生の視点を踏まえた体育授業を実施したことによって、生徒の共生体育に対する態度の変化を明らかにするために梅澤ほか(2021)の先行研究を基にアンケートを作成し単元前と単元後と比較し対応のないt検定を実施した。

共生体育態度尺度の結果(図1)から、リーダーシップと排除的雰囲気がある有意な結果を示した。リーダーシップに関して、中村(2010)はリーダーが保有すべき能力は意思決定能力とコミュニケーション能力であると述べている。単元を通して、アダプテーション・ゲームを取り入れたことで、誰にどのようなアダプテーションをつけるかを仲間や相手に自分の意見を伝える場面を設けたことでリーダーとして保有すべき能力である意思決定能力と他者に考えを伝えるコミュニケーション能力が向上したと考えられる。また、排除的雰囲気ではアダプテーション・ゲームを取り入れたことで運動格差を包摂する個別のルール調整が可能になり、全ての生徒がゲームに参加しアダプテーション(調整)によって得点できる機会を得ることができていた。堀田ほか(2023)は、運動が苦手な子どもは「段階的な指導」、「学習者同士の関わり」を講じた指導上の工夫を行うことで高い効果があると述べている。アダプテーション・ゲームにお

ける段階的な指導とは、技能の段階に応じてルールや用具を工夫することで個別のゲーム設定が可能になることやアダプテーションするための話し合いによって、学習者同士の関わりが生まれていたことが生徒間においての排除的な雰囲気は薄れたことが有意に低値を示す結果に至ったと考えられる。

一方で、ちがいの受容や障がいの包摂、失敗への排斥、過度な勝利志向などは有意差が認められなかった。ちがいの受容に関しては、授業時数を重ねるごとに抵抗感を感じて話し合いに参加しない生徒や生徒間において、どの程度の得点差でどのようなアダプテーション(調整)を行うことやどの技能に着目するかといった話し合う基準が曖昧なままアダプテーション・ゲームが進行したことによって、ちがいの受容が向上させたが有意差を示す結果には至らなかったと考えられる。障がいの包摂に関して、今回のアダプテーションを行う話し合いの際に技能差に着目させたために生徒同士の障がいの有無については話し合う基準には設定しなかったことによって、障がい者と共に実践する生涯スポーツ場面を意識させるには至らなかったことが考えられる。失敗への排斥に関して、村瀬・古田(2021)は共生の考え方として目標を示し、仲間への意識を高める発問や意見の受理といった働きかけを行うように、共生の考え方を生徒に伝え続けることを必要とすると述べており、個人のアダプテーションを行ったのが、4時間しか実践できなかったため、失敗への排斥に影響を及ぼすまでには至らなかったと考えられる。過度な勝利志向に関して、アダプテーション・ゲームがもつ特性について、梅澤・苫野(2020)はアダプテーション・ゲームを取り入れることによって勝利の不確定性を確保し互いの本気の競争ができるゲームになると述べている。アダプテーションを行うことで技能差に関わらず全ての生徒に競争心が生み出されたことで競争心が生まれ、過度な勝利志向が低値に示すまでには至らなかったと考えられる。

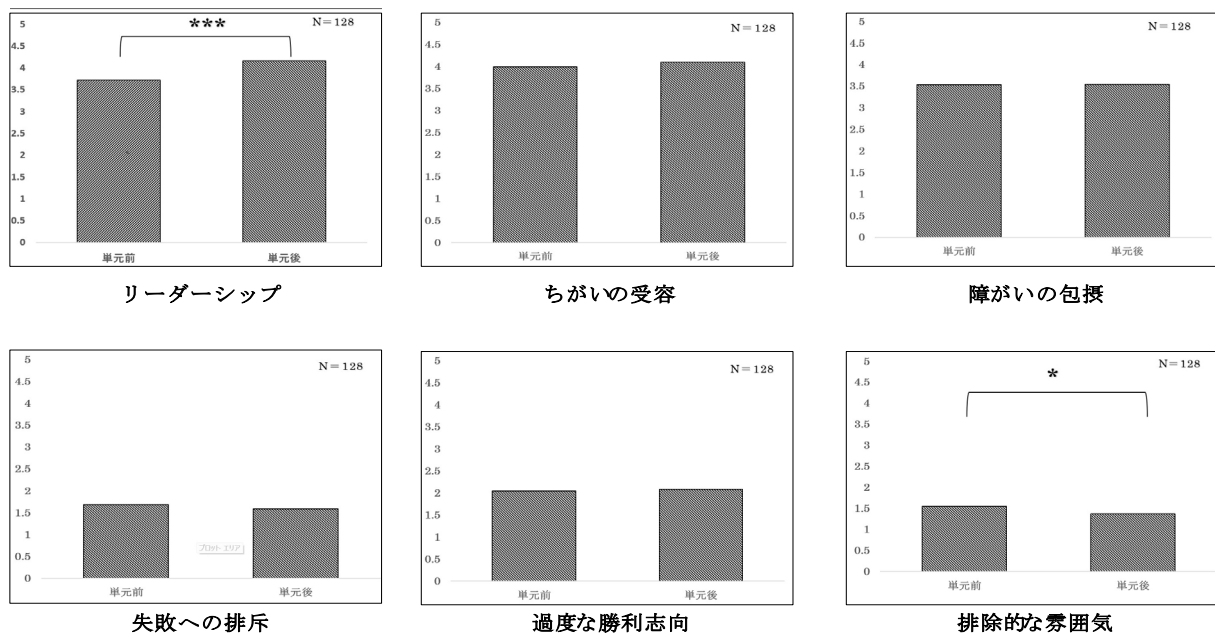
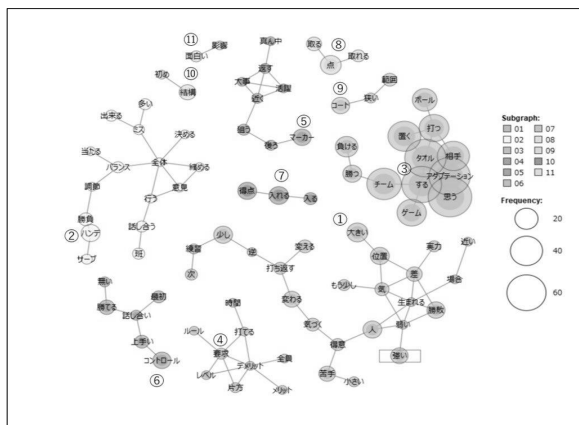
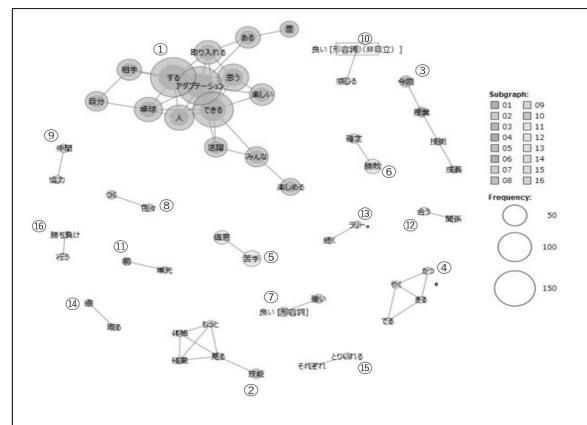


図1 共生体育態度尺度に関する単元前後の比較

振り返りシート分析には、アダプテーション導入時と導入後の生徒の共生体育に対する態度を明らかにすることを目的として、共起ネットワークを用いた。アダプテーションを導入することによって得られた学びを明らかにするためにアダプテーション導入時を基準とした。振り返りシートの結果に関して、図2に示した。



アダプテーション導入時



アダプテーション導入後

図2 アダプテーション導入時と導入後の比較

アダプテーション・ゲーム導入前は、「大きい」を中心とした第1クラスタから第11クラスタまで確認された。第1クラスタでは、「大きい」、「位置」、「差」、「実力」、「気」、「もう少し」などの単語を含んでいることから、相手との実力差を考えてタオルの位置や大きさについての話し合ったことを示すと考えられる。第1クラスタ以外にもゲーム中に互いの技能に関する記述が見られた。

アダプテーション・ゲーム導入後は「する」を中心とした第1クラスタから第16クラスタまで確認された。「する」を中心とした第1クラスタでは「する」、「アダプテーション」、「活躍」、「みんな」、「楽しめる」といった言葉がつながっており、アダプテーションをすることでみんなが活躍でき、楽しめる卓球になったことが推測できる。他のクラスタでは、アダプテーション・ゲームを用いたことで相手との力関係の変化を楽しみながらゲームに取り組むことやアダプテーション(調整)を踏まえたルールや仲間の特徴から自分自身がどう動けばよいか考え行動するなど戦術的学びみられた。さらに、アダプテーション・ゲーム導入前はアダプテーション・ゲームにおける技能中心の記述だったが、導入後は「仲間」、「協力」といった他者を意識した記述が見られた。つまり、アダプテーションによって、授業に参加することができ、力関係が変化するゲーム展開を楽しむことや様々な差を包括し、共生を意識した体育授業を学ぶ機会につながったと考えられる。

引用・参考文献

梅澤秋久・村瀬浩二・坂本光平(2021),「共生の視点を重視スポーツ庁した小学校高学年の体育における態度尺度の開発」,スポーツ教育学研究, 41 巻第2号, p 1-20

梅澤秋久・矢邊洋和(2020),「運動格差」を包摂するボール運動実践-アダプテーション・ゲームの活用-, 梅澤秋久・苫野一徳編著,『真正の「共生体育をつくる」』,大修館, p 169

中村久人(2010),「リーダーシップ論の展開とリーダーシップ開発論, 経営力創成研究」,第6号, p57-71

堀田愛・高橋達己・斎藤まゆみ・澤江幸則(2023),「運動が苦手な子どもにおける効果的な指導方法について-メタ分析を用いた検討-」,体育学研究, 68 巻, p103-116

村瀬浩二・古田祥子(2021),「体育授業でのアダプテーション・ゲームにおける学び-中学校におけるバスケットボール単元での実践」,体育学研究 66 巻, p391-407

文部科学省(2017), 中学校学習指導要領解説保健体育編

Henninger, M. L. and Richardson, K. P. (2016), Engaging students in quality games. Strategies, 29(3), p3-9