

## はじめに

現行学習指導要領解説(保健体育編:スポーツ庁, 2017)では、共生の視点が掲げられている。これは、障がいの有無に代表されるさまざまな差を包括する教材づくり、さらには子どもにその差を受容できる資質・能力の育成を求めるものである。この差は、障がいの有無だけでなく、性別、体力、人種、年齢など様々な差を包括することを目指すものである。この差を受容する資質・能力は、多様な人と共にスポーツの場で共に楽しむことを目指す、生涯スポーツ場面での実践力につながるものといえよう。

ところで、このような差を包括するアイデアとして球技におけるアダプテーション・ゲームが提案されている。アダプテーション・ゲーム(Richardson, 2013)は、対戦相手と拮抗するゲームをするために、ミニゲームで敗北したチームが勝利したチームにメインゲームでのルール調整を求めるものである。この相手チームと自チームのバランスを取ろうとする思考過程が、思考力・判断力・表現力を高めると想定できる。例えば下記のような調整をあげることができる。

### アダプテーションの提示例

- ・リングに当たれば1点(リングショット:バスケットボール)
- ・フリーシュートゾーンを作る(ゴール型)
- ・ハンドレングス(1m以内)には入れない(ゴール型)
- ・ゴール幅を狭める、または広げる(サッカー)
- ・触球後、マーカーを踏む(ネット型)
- ・人数を不均衡にする

これらのルール調整は教師によってリストとして提示されるものである。これは、生徒にゼロからアダプテーションを考案させることによる話し合い時間の肥大化を防止するためである。また、そこには戦術的な学習を促進する要素が含まれている。例えば、ネット型のマーカーを踏みに行くことにより、定位置に戻るといったネット型共通の能力を促進することができる。また、フリーシュートゾーンはディフェンス側にとっても守備で重視すべき場所を認識しやすくなるというメリットが生まれる。つまり、これはアダプテーションを課したチームにとってゲームを有利に進められるだけでなく、アダプテーションを課されたチームにとっても戦術的な学びを促進し、双方にとって学びのある互惠関係を生み出すことをねらいとしている。

さらに村瀬・古田(2021)はこのアダプテーションを個人化することによる個人理解の促進を報告している。これは、チーム全体に対してアダプテーションを課すものではなく、個人に対してアダプテーションを課すものである。例えば、Aさんはフリーシュートゾーン、Bさんはフリーシュートゾーンとリングショットといったように、個人によって適用するアダプテーションを変えるものである。これをチームのなかで決定し、相手チームとその交渉を行う場面において、さまざまな学習を想定できる。それは、中間の能力と自分の能力のバランスを考える思考力・判断力・表現力や、そのなかで相手を理解することといった学びに向かう力、人間性に関わる学習である。つまり、ゲームに対等に参加できるように運動

能力の低い者が参加できるようルール調整を求め、それを周りのものと交渉する過程に相互理解を生み出すのである。これによって、共生の視点に焦点化した教材づくりとその資質・能力を育む。

そこで本研究は、附属中学校 3 年生のバスケットボール単元においてアダプテーション・ゲームを導入し、その実践を行った。また、アダプテーションの個人化も計画した。

## 方法

中学校 3 年生 3 クラス対象に 10 時間単元の計画で実施した。当初、提案した単元計画は以下の通りである。

表1 授業の流れ										
単元目標	全員が活躍できるチームを自分たちで作る									
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
課題	ドリエンテーション	得意なシュートコースを見つけよう	レイアップシュートを決めよう	適切な動作の選択	競り合ったゲームにしよう	競り合ったゲームをしよう ボールのもらい方を工夫しよう	アダプテーションを自分たちで考えよう フリーのプレーヤーを見つけよう	全員が活躍できるルール調整をしよう	全員が活躍できるルール調整をしよう	全員が活躍できるルール調整をしよう
学習過程	○ルール説明 ○本単元の課題の確認	○準備運動 ○シューティング		①ミニゲーム ②アダプテーション会議 ③メインゲーム ※①～③を1時間に2セットずつ実施			①ミニゲーム ②チーム内での個人へのアダプテーションの決定 ③リーダーによる対戦チームとの個人へのアダプテーションの決定 ④メインゲーム ※①～④を1時間に2セットずつ実施			
		○振り返り								
単元の展開				○チームへのアダプテーション ・ハンドレングスへの進入禁止 (相手チーム) ・リングに当たれば得点 (自チーム) ・ドリブル禁止 (相手チーム)			○個人へのアダプテーション(アダプテーションの個人化) 例) ・ハンドレングスへの進入禁止 (相手チーム) ・ドリブル禁止 (相手チーム) ・シュートの回数制限 (相手チーム)			

## 実践結果

2021 年 10 月～11 月に附属中学校 3 クラスを対象にバスケットボール単元を実践した。その際、序盤は基礎技能を中心に行い、5 時間目以降にアダプテーションを導入した。導入したアダプテーションは、リングショットとドリブル無し、ハンドレングスであった。

しかし、本実践ではアダプテーション導入への抵抗が強く見られ、個人化までは至らなかった。これは、チームへのアダプテーションの導入段階において、ハンドレングスへの進入禁止やリングに当たれば得点などが提示されたが、うまく機能せずアダプテーションを課さない方が良いという意見が多く見られた。このため、どのチームも積極的にアダプテーションを導入する機会は減少し、個人化まで進むことはなかった。

Murase & Ambe(2020)はアダプテーションに対する抵抗を報告しているが、今回の抵抗はさらに強いものであった。これは、実践校のような等質な集団においては、不平等なルール調整に拒否反応を示すことを示唆していると捉えることができる。つまり、「自分たちだけ有利(不利)になるのはおかしい」といった考え方であろう。しかし、一方で積極的に参加できない生徒は一定数見られた。また、彼らが自身の参加に必要となるアダプテーションを主張することはなかった。彼らが積極的に主張できることこそ、体育を得意とするような生徒たちとの相互理解を生み出すことができるであろう。

次年度以降の課題として、アダプテーションを導入する前に、それぞれの戦術的な学びを提示し、アダプテーションを課されることへの理解を促進することで、アダプテーションへの抵抗を軽減する実践を目指す。