

体育・保健体育授業における特別な支援を必要とする児童生徒の指導について

保健・体育教育 坂下 玲子

1. はじめに

現在、多くの学校に特別支援学級があり、通常学級の中にも特別な支援を必要とする児童生徒が在籍している。「通常の学級に在籍する特別な教育支援を必要とする児童生徒に関する全国実態調査」では、LD（学習障害）4.5%、行動面に困難がある児童生徒 2.9%、ADHD（注意欠陥多動性障害）2.5%、HFA（高機能自閉症）0.8%と報告されている¹⁾。特別支援学級に在籍する子どもたちは、交流学級において体育・保健体育授業を行う場合が多い。

2. 身体運動面における配慮

発達障害のある子どもは運動面での困難を抱えている場合が多い。LD 児には、鉄棒やボール遊びなどの全身を使用した「粗大運動」および手先の不器用さなどの「微細運動」の困難さ、整列、行進から外れやすいなどの自分と周囲との位置関係や方向性の認識の困難さなどが認められる。また、ADHD 児の中には、ボール運動のような目と手、目と足を使った知覚運動の遅れのある子がいることが指摘され、さらに、大勢が関わる身体活動を嫌う傾向もある。対人関係面や社会性の面で課題を抱えている ASD（自閉症スペクトラム障害）児の中には、感覚の過敏さを持ち合せているため、他者の身体に触れたり騒がしい音を聴いたりすることを極端に避ける子どももいる²⁾。

上記のような感覚運動面に現れる特徴は、年齢の上昇や運動機能の発達とともに少しずつ軽減していくこともあるが、幼少期における運動の失敗経験や他者からの叱責などが積み重なることで、自尊心や仲間意識の低下、不登校、緘黙などの二次障害が引き起こされてくることが報告されている³⁾。

体育授業の中で、身体的な活動の制約や理解不足から十分な活動ができていない子どもたちがみられ、多様な個性がある子どもたちが、自ら運動に関わり楽しむことのできる体育授業の展開が求められる。

3. 体育・スポーツに関する動向

〈アダプテッドスポーツ〉

ルールや用具を障害の種類や程度に適合（adapt）させることによって、障害のある人はもちろん、幼児から高齢者、体力の低い人も参加することができるスポーツをアダプテッドスポーツ（Adapted Sport : AdS）と呼んでいる⁴⁾。アダプテッドスポーツでは、障害者を特別な人とするのではなく、特別な配慮を必要とする人と捉え、さらに幼児や高齢者、女性、妊婦など対象を広く捉えている。

東海大学では、障害のある学生が体育を履修する際の措置として「特別コース」という名称で授業を設定している。履修は障害のある者に限られているものではなく、低体力者や運動を苦手とする者にとっても運動する機会を保証することに繋がっている。ゴールボール、バスケットピンポン等の種目が行われているが、授業を履修した学生の障害によっ

て、ルールは柔軟に変更されている⁵⁾。

総合的な学習の時間でも、「福祉」は例の一つとして挙げられており、中でも「障害」はよく取り上げられるテーマである。「障害者スポーツ」としてのアダプテッドスポーツは、「交流」や「インクルーシブ」という点からも実践されている⁶⁾。

〈アフォーダンスとユニバーサルデザイン〉

アフォーダンスとは、afford（～を与える、～ができる）という語を元にする、生態心理学者ギブソンによる造語で、環境が人や動物に与える「行為の可能性」を意味している⁷⁾。

例えば、体育館に置かれているエバーマットに跳び乗る子どもたちの行為は、エバーマットの「痛くないよ」というメッセージに、心身で応答し、「跳び込みたい」という運動の意味が生まれ、跳び込む行為が生まれたといえる⁸⁾。同じように、低い平均台が一本橋のようにつながっていれば、子どもたちは落ちないように体の使い方を工夫していく⁹⁾。

また、近年、ユニバーサルデザインの考え方が広がっている。これは、個別に配慮が必要な人にだけでなく、すべての人にとってやさしいモノが重視される社会に変化しつつあるということである。体育におけるユニバーサルデザインの例として、ウレタン製のソフト跳び箱が挙げられる。この跳び箱は、安全・安心が確保され「痛くないよ」というメッセージを子どもたちに与えてくれる。ウレタン製のソフト跳び箱や跳び箱の上に柔らかいモノをかぶせたりする工夫をすることにより、誰にとっても「跳び乗りたい」という気持ちにさせ、運動に誘うことができるのである¹⁰⁾。

環境はモノに限るものではない。熊本大学教育学部附属特別支援学校中学部の朝の体育活動のひとつにランニングがあるが、BGMの最後の部分の速さがテンポアップするように作成されており、最後のきつい時間帯であるにもかかわらず自然に速度を落とさないで走る子どもたちの姿を見ることができた。

〈体育・保健体育授業における教材づくり〉

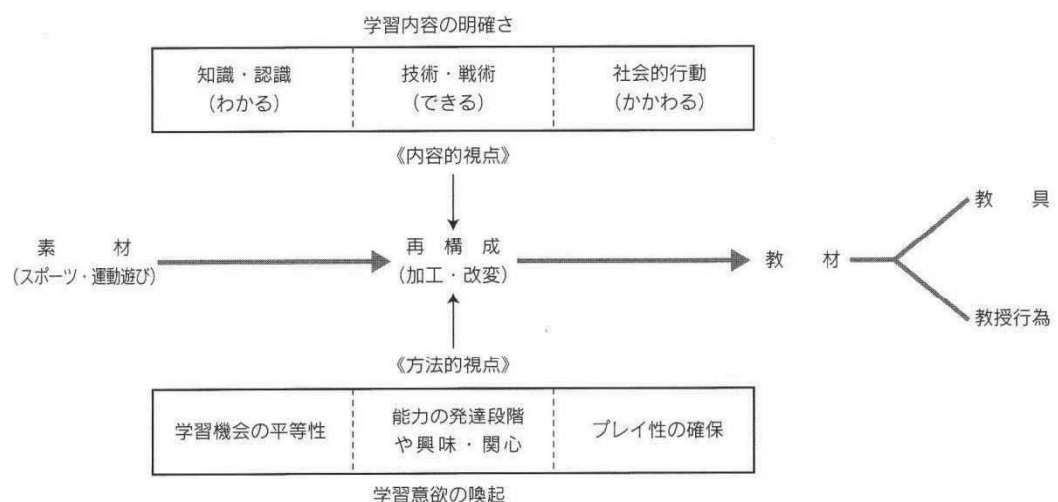


図1 教材づくりの基本的視点（岩田、1994）

図1は、岩田¹¹⁾による体育・保健体育授業における教材づくりの視点を示したものである。スポーツや運動遊びは、あくまでも素材であって、子どもたちが取り組む教材は、素材であるスポーツや運動遊びを学習者に応じて加工・改変し再構成したものでなければならない。これはまさに、ルールや用具を障害の種類や程度に適合させるというアダプテッドスポーツの考え方と同様のものである。

教具は教材の有効性を高めるものであるから、苦手な子どもでも積極的に運動に関わることのできるような教具の工夫が教師によって行われている。これもユニバーサルデザインの考え方に通じるものである。

そして、素材であるスポーツや運動遊びの特性（プレイ性）を大切にしたい。遊びは、自発的で自主的な活動であり、「楽しい」と感じているかどうかが重要なポイントになる。自主的に取り組み、自ら意思決定し、行動する場面を大事にしながら、子どもたちの「やってみよう」を引き出す環境デザインが大切である。また、未組織な遊び（パイディア）は制度化された遊び（ルドゥス）へと発達し（Caillois, 1959）、子どもたちはより充実した遊びを実現していくために「連続的な不調和」と「漸増していく複雑さ」を求める（Elis, 1973）こと¹²⁾から、スポーツは遊びがより高度なルドゥスに移行したものと捉えることができる。よって、体育・保健体育授業においては、障害の有無にかかわらずすべての子どもたちの「楽しい」「やってみよう」を保証する教材づくりが求められる。

3. 体育・保健体育授業における指導

〈体づくり運動〉

体づくり運動は、中学校では体ほぐしの運動と体力を高めるための運動から成り、小学校では高学年は体ほぐしの運動と体力を高めるための運動、中学年は体ほぐしの運動と多様な動きをつくる運動、低学年は体ほぐしの運動と多様な動きをつくる運動遊びで構成されている。

○体ほぐしの運動

体ほぐしの運動の導入の背景には、子どもたちの心と身体の問題がある。具体的には、仲間との関係をうまく作れない、身体に関する実感が得られないといった関係性や身体感覚の問題や、運動への関心が低く運動をしない子どもたちの存在など¹³⁾が挙げられている。こうした背景から、体ほぐしの運動には「気付き」「調整」「交流」の3つのねらいが示されており、特定のルールのある活動を行うものではなく、それぞれの学級の子どもたちに応じた活動を展開していくことが重視されている。

体ほぐしの運動は、通常の学級においても運動への苦手意識や課題を抱えている子どもへの配慮から実施されるものであり、支援を必要とする子どもたちへの配慮と重なるものである。教師は肯定的・受容的な態度や働きかけにより、暖かい雰囲気を作っていくことが大切である。

○多様な用具を用いて

用具を用いた運動は、体ほぐしの運動、多様な動きをつくる運動（遊び）、体力を高めるための運動など様々な場面での活用が可能である。用具にはボール、なわ（ロープ）、輪、棒、バランスボールなどの体操用の手具や、タオルや新聞紙など日常にあるもの、手

作りの用具など多様な用具の使用が可能である。

指導において大切なことは、課題は学習者に応じて提示するが、課題ややり方を教師がすべて与えるのではなく、子どもたちが課題を工夫し変化発展させていくことである。体育の素材である運動遊びの特性は、自発的に行い自分たちで工夫発展することであるので、その特性を十分に活用することが大切である。

用具の一つであるなわ（ロープ）を用いて、「床に置いたなわ（ロープ）に沿って移動する」という課題に対し、以下のようにいろいろと工夫・発展させていくことができる。「できた」で終わらないで、動きを変化させる視点を教師が与えることが重要である。

① 2本のなわで作った道を歩く、2本のなわで作った川を跳び越える

② 1本のなわの上歩く（後ろ向きに、目を閉じて、etc.）：スライド（1）

③ なわにさわらないで移動する（腕も使って、2人組で、etc.）：スライド（2）（3）

その他、なわを使った動きは、跳ぶ（スライド（4））、回している縄を走り抜ける、回している縄を跳ぶ、引っ張り合うなど多様な動きが可能となる。

〈ボール運動・球技〉

学習指導要領の改訂により、「ボール運動（ゲーム）・球技」領域の内容は、種目名ではなく、ゴール型、ネット型およびベースボール型と示された。このことにより、教材づくりの幅が広がり、子どもに寄り添った学習が展開されている。

熊本大学教育学部附属小学校西村正之教諭が考案した「ボンバーゲーム」は、低学年を対象としたネット型の教材である。低学年段階の子どもたちのゲーム領域の学習を行うに当たり、ボールをキャッチできない、投動作が身に付いていない、ボールの落下地点に移動できないなど多くの課題がある。そのような現状を踏まえ、運動が苦手な子どもも夢中になって取り組めるような教材づくりに取り組んだ成果が「ボンバーゲーム」である。

この教材では、既成のボールではなく、「しっぽのついたボール」を手作りのことがポイントである（スライド（5）（6））。自分の手より大きなボールを投げることができない子どもでも、しっぽを掴むことでそれを容易にしている。さらに、ボールの落下速度がゆっくりになったことで、落下地点への移動が可能になり、継続したラリーが生まれるようになった。つまり、運動の習得が容易になり、誰もが夢中になってボールを追いかける姿が生まれたのである¹⁴⁾。

さらに、中に緩衝材や新聞紙が入っている黒いビニール袋製のボール（ボンバー）は、あたっても痛くないため、そしてその形状とボンバーという名称から落としたら大変という気持ちに子どもたちをさせ、必死にボールを追いかける様子を生みだしている。

ボール（ボンバー）の中に鈴を入れたり、ボールの大きさを変えたりと支援を必要とする子どもたちの状況によって、用具やルールの変更は可能である。運動が苦手な子どもを大事にした教材づくりは、特別な支援を必要とする子どもたちの指導への活用が可能となる。

〈表現・ダンスの指導〉

表現・ダンス学習の特性である踊りの楽しさや魅力は、学習者それぞれが自分の体や体の動きを通しての表現を認め感じ、心と心の通い合いを体感する楽しさであり、「みんな

違ってみんないい、ゴールフリー」の魅力である。このことは、障害があってもなくても同じである。よって、教師が提示する内容（課題）は、このゴールフリーを導き出すものすなわち、学習者一人ひとりの内容（自己課題）を包含するものであることが求められる¹⁵⁾。

指導は、提示した内容（課題）に向かって学習者が練習し、身につけるのを援助することではなく、教師のアイディアを真似させることでもない。教師が提示した内容（課題）を手がかりに、学習者自身が見つけた内容（自己課題）に向かうのを援助することが重要である。一人ひとりの表現に驚き楽しむ、指導者の受け取る思いが大きいほど、子どもたちの力は発揮される。表現・ダンス学習の特性であるゴールフリーを大切にしながら、子どもたちの「私は私でいいのだ」という自信と楽しさを感じることができる学習に向けての指導と援助が求められる¹⁶⁾。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省（2002）通常学級在籍する特別な教育支援を必要とする児童生徒に関する全国実態調査。
- 2) 小林芳文・大橋さつき・飯村敦子編著（2014）発達障がい児の育成・支援とムーブメント教育。大修館書店、pp.34-35.
- 3) 同上
- 4) 内田匡輔（2009）誰もが楽しめるアダプテッドスポーツ。初等教育資料 No.844、pp.70-73.
- 5) 同上
- 6) 同上
- 7) 前掲書 2)、p.39.
- 8) 梅澤秋久（2015）「学び合い」を誘発する「道具」—アフォーダンスとユニバーサルデザイン。体育科教育 63（2）大修館書店、pp.58-60.
- 9) 原祐一（2015）みんなが「Play」できる体育授業—特別支援が必要な児童との体育実践。体育科教育 63（3）大修館書店、pp.58-61.
- 10) 前掲書 8)
- 11) 岩田靖（1994）教材づくりの意義と方法。高橋健夫編 体育の授業を創る。大修館書店、pp.26-34.
- 12) 和田博史・近藤智靖（2013）Siedentop のプレイ体育論の特徴と課題。日本体育大学スポーツ科学研究、Vol.2, pp.48-57.
- 13) 近藤智靖（2013）体ほぐしの運動の教材づくり・授業づくり。高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編 新版体育科教育学入門、大修館書店、pp.142-148.
- 14) 西村正之（2014）低学年の投能力を伸ばすボンバーゲームの開発。体育科教育 62（7）大修館書店、pp.66-69.
- 15) 佐分利育代（2013）特別支援教育での表現・ダンスの指導。女子体育 55（8・9）pp.22-25.
- 16) 同上

(1) なわの上を歩く



下は海だよ!!

なわの置き方
まっすぐくねくね前に歩く/
後ろに歩く

目を閉じて

(2) なわにさわらないで移動しよう!



両足とびで



交差跳びで



側転で



川跳び側転で



けんけんで



ブリッジ歩きで

(3) なわにさわらないで移動しよう!

「2人組でやっている人
もいるよ!」

(4) 2人で1本、どんな跳び方ができるかな?



(5) ボンバーゲーム

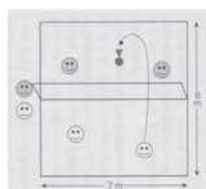
ボンバーゲームは、ネットを挟んで2人対2人でボールを投げ合い、制限時間内に何点入るかを競う遊び。

「ボンバー」



手作りボール: 40cm×30cmのビニール
袋に緩衝剤(エコマザーM)袋ごと入れて口を
結び、袋の両端を中央に寄せてテープで張る

「コート図」



(6) ボンバーゲームのルール

- ① 1チームの人数は3～4名で、そのうち2名がプレイする。
- ② コートの広さは7×8m、ネットの高さは170cm。
- ③ ゲームの開始はボンバーを投げる人が「レディー」と声をかけ、「ゴー」と相手が返事をしたら投げ入れる。
- ④ ボンバーが相手コートに落ちたら1点。ネットやアウトになったら攻撃権が移るが、点数は入らない。
- ⑤ 得点したら、得点した人と外に出ている人が交代。
- ⑥ ネット代わりに上下20cm間隔で張ってある2本のゴム紐に少しでも触れたらネット。
- ⑦ キャッチしたらその場から投げる(歩けるのは2歩)
- ⑧ 投げるふりは1回まで。3秒以内に投げる。
- ⑨ 判定に困った場合はやり直し。