

第5章

ユニ★スポ体験での児童の意識変容調査

1. チャレンジ！ユニ★スポについて

「チャレンジ！ユニ★スポ」とは、“健常者と障害者の相互理解促進”や“共生社会実現への貢献”を目的に、“静岡県内の特別支援学級がある小・中学校の児童・生徒・教員”を対象に障害者スポーツ『ボッチャ』をユニバーサルなスポーツ教材と位置づけた体験授業で、当財団が(公財)静岡県障害者スポーツ協会(以下、「県協会」、当財団障害者スポーツ・プロジェクトメンバーの齊藤まゆみ氏(筑波大学体育系准教授)の協力や指導を得て2019年より実施している事業である。2019年度にケーススタディーとして開始し、2020年度は新型コロナウイルス感染症の拡大で継続開催が危ぶまれたものの12の小学校を対象に無事実施できた。特に感染症対策については、県からのガイドラインを基本に、県協会、講師担当の障がい者スポーツ指導員や開催校の教員から提示された現場視点での感染防止のアイデアを順次取り入れた。そして児童と教員を対象とした意識調査も実施することができ、ボッチャ体験を通じた障害者への理解促進やスポーツが苦手な人に対する有用性などが確認できた。一方で、教員からは、出前形式の体験会であれば実施できるが、自前では難しいという回答が多くみられ、その理由として「用具がない」「予算がない」「専門の知識がない」ことが指摘された。そこで、一連の取り組みを一過性のイベントとしないために、今年度は、体験会終了後にボッチャセットを各校に寄贈することとし、阻害要因の1つをクリアすることでどのような成果があるのかを追跡調査することになっている。

本事業は、今年度も県協会の多大な協力を得て実施した。また、開催にあたって多岐にわたりご協力をいただいた静岡県、静岡県障害者スポーツ指導者協議会および指導員の皆様、当財団障害者スポーツ・プロジェクトメンバー、そして本活動にご理解ご協力いただいた静岡県内の学校関係者の皆様にお礼申し上げたい。

2. プログラムの特徴

本事業ではボッチャ体験会に加え、①障害者スポーツに関する知識の提供(学習機会)、②スポーツが苦手な人に対するスポーツの有用性、価値への理解浸透、意識変革、③スポーツ普及を通じた障害者への理解促進、偏見などの減少、④社会的価値の醸成(学術的価値)を有するプログラムとしている。2019年度は、静岡県内の小・中学校から全15校、約1200名の児童・生徒および教員が参加した。さらに、2020年度は全12校、約860名の児童・生徒および教員が参加した(図表5-1)。

図表 5-1 2020 年度 ユニ★スポ活動結果

	日程	学校名	参加者数				
			健常者	障害者	児童生徒 (特別支援対象児含む)	教員	合計
1	9月3日(木)	袋井市立袋井西小学校	70	6	76	3	79
2	9月8日(火)	菊川市立河城小学校	35	2	37	4	41
3	9月30日(水)	伊東市立東小学校	29	11	40	5	45
5	10月14日(水)	磐田市立磐田西小学校	90	5	95	5	100
6	10月20日(火)	磐田市立豊田東小学校	73	2	75	2	77
7	10月27日(火)	袋井市立山名小学校	136	9	145	4	149
4	11月4日(水)	掛川市立中小学校	22	0	22	2	24
8	11月10日(火)	浜松市立笠井小学校	79	2	81	3	84
9	11月12日(木)	御殿場市立朝日小学校	76	2	78	4	82
10	11月13日(金)	静岡市立由比小学校	43	0	43	4	47
11	12月4日(金)	浜松市立追分小学校	24	30	54	8	62
12	12月18日(金)	伊豆の国市立大仁小学校	67	1	68	3	71
合計			744	70	814	47	861

3. 目的

本調査は、2020 年度より順次施行される新しい学習指導要領の理念を実現し、スポーツを通じた共生社会実現に寄与する教育内容検討のための基礎資料を得ることを目的とした。新しい学習指導要領にはパラリンピック教育が明示され、児童生徒の意識のみならず多様な行動変容につながるような教育の推進が期待される。そこで「チャレンジ！ユニ★スポ」の教育内容で子どもたちの意識や行動がどのように変容するのかを、アダプテッド・センシティブ尺度(齊藤ら,2021)を用いて調査した。

4. 2020年度の児童を対象とした調査（調査1）

2020年度の対象校において、事前学習（座学）とポッチャ（体験）を通して、子どもたちの障害や障害者スポーツ等に関する意識や視点がどのように変化するかを研究仮説にもとづいて分析した。

調査の手続きとして、まず、参加校において説明と依頼をし、承諾を得た。次に事前学習前の意識調査（アンケート1）を実施した。事前調査実施後に各校において座学での授業を事前学習として実施した。その後ポッチャを教材とした体験学習を実施し、体験学習終了時に意識調査（アンケート2）を行った。さらに、体験学習の数か月経過後に意識調査（アンケート3）を実施し、全体の傾向と学校別の分析およびフィードバックを実施した。



2020年度の児童を対象とした調査の流れ

4.1. 対象者

「チャレンジ！ユニ★スポ」に応募し、調査協力の同意を得た静岡県内 12 校の児童生徒 814 名が調査対象である。

4.2. アンケート調査

アンケートは、「事前学習前（アンケート1）」用、「体験会参加直後（アンケート2）」用、「体験会から2～3か月経過後（アンケート3）」用の3種類であるが、いずれも共通する調査項目を設定している（図表5-2）。同一対象者へ期間中に3回の回答を依頼した（調査用紙は巻末資料参照）。

アンケート実施にあたっては、以下について補足説明を加えた。

- ・アンケートへの協力は強制でなく任意である。
- ・回答者コードは、外部には回答者を特定できない配慮を加えた個別識別コード設定となっ

ており、児童自身で設定する仕組みである。記入は児童の意思を尊重するが、可能な範囲で協力して欲しい。

- ・調査結果発表時に回答者個人を特定する情報は一切含まれない。
- ・「必ず3つ選んでください」と指示している一部の設問では、児童からの質問が想定される。例えば、「2つしか該当項目がない。全てが当てはまる。どれも当てはまらない」などである。その場合は「自分の気持ちに近い順に上から3つ選んで○を」という回答を教師に依頼した。

図表 5-2 調査項目と実施時期

質問項目	事前	直後	数か月後
障害のある人との距離感	○	○	○
東京 2020 オリンピック・パラリンピックへの興味	○		
知っている障害者スポーツ種目	○		
ボッチャの感想		○	
障害イメージ	○	○	○
障害者スポーツイメージ	○	○	○
アダプテッドの考え方	○	○	○
アダプテッドの実践力	○	○	○

○は実施項目

4.3. 事前学習

事前学習は、国際パラリンピック委員会の公認教材である『I'm POSSIBLE(アムポッシブル)』を用いた。教材についてはスライド、ワークシート、動画を提供し、協力校に実施を依頼した。なお、教材はいずれも TOKYO 2020 for KIDS ウェブサイト (<https://education.tokyo2020.org/jp/>) の東京 2020 教育プログラムからダウンロード可能であった(図表 5-3・4)。

図表 5-3 事前学習で使用したスライド

①「パラリンピックってなんだろう」(必須)

②「ボッチャをやってみよう」(必須)

P13 までを座学にて依頼 P14 以降は体験会にて説明

③「公平について考えてみよう」(任意)

④「東京 2020 パラリンピックを楽しもう」(任意)

図表 5-4 事前学習で使用したスライド

- ①「リオ 2016 パラリンピックダイジェスト(3分 34秒)」(必須)
- ②「ボッチャ競技説明(2分 34秒)」(任意)
- ③「ボッチャをやってみよう(5分 10秒)」(必須)
- ④「(教師用)ボッチャ授業の進め方(4分 53秒)」(参考)

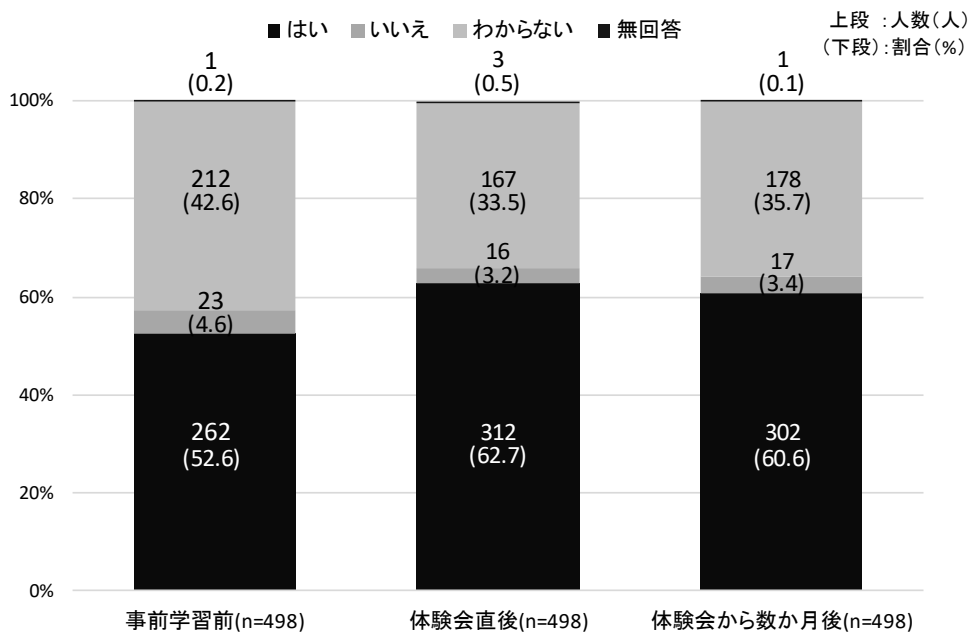
4.4. 結果の概要

期間中に実施した3回のアンケートから、回答者コードで紐づけられた 498 組のデータを分析対象とした。結果の概要は以下の通りである。

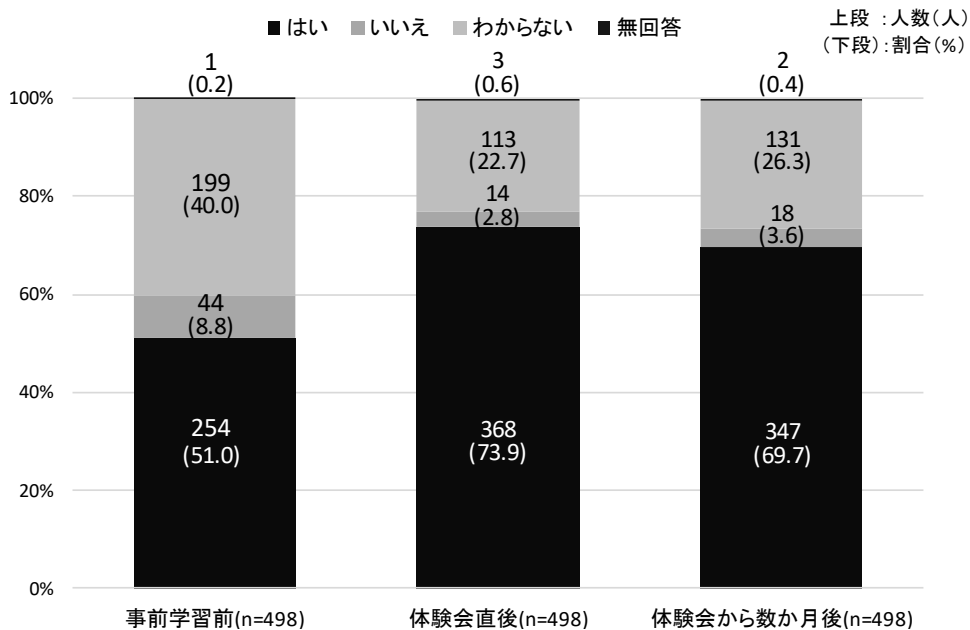
4.4.1. 障害のある人との距離感

ここでは「障害のある人と仲良くできる?」「障害のある人と一緒にスポーツできる?」「一緒にスポーツすれば障害のある人と友達になれそう?」という 3 つの質問に「はい」「いいえ」「わからない」で回答してもらった。図表 5-5~7 はその結果を示したものである。

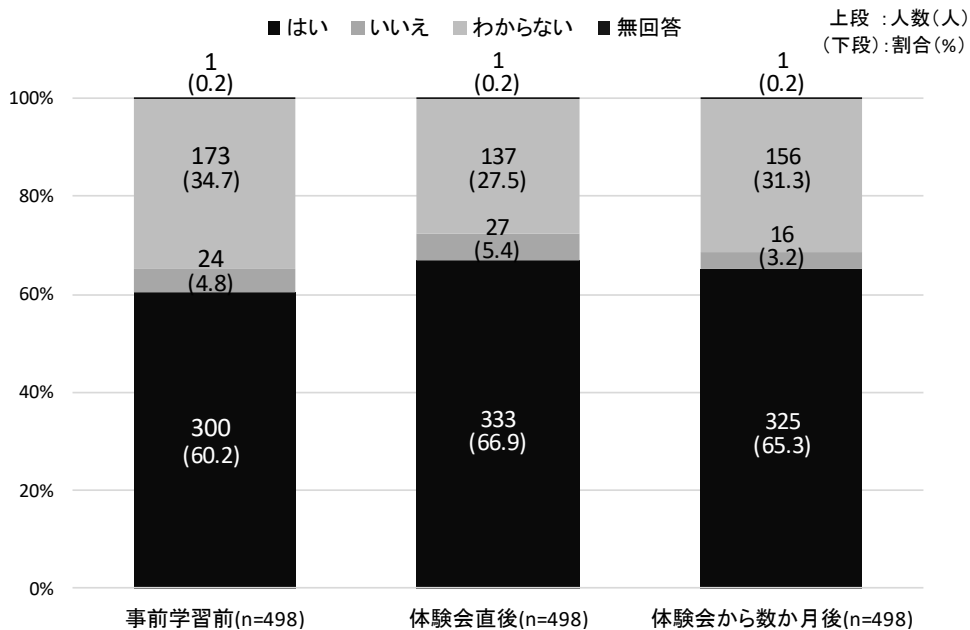
図表 5-5 障害のある人と仲良くできる?(小学校)



図表 5-6 障害のある人と一緒にスポーツできる？(小学校)



図表 5-7 一緒にスポーツすれば障害のある人と友達になれそう？(小学校)



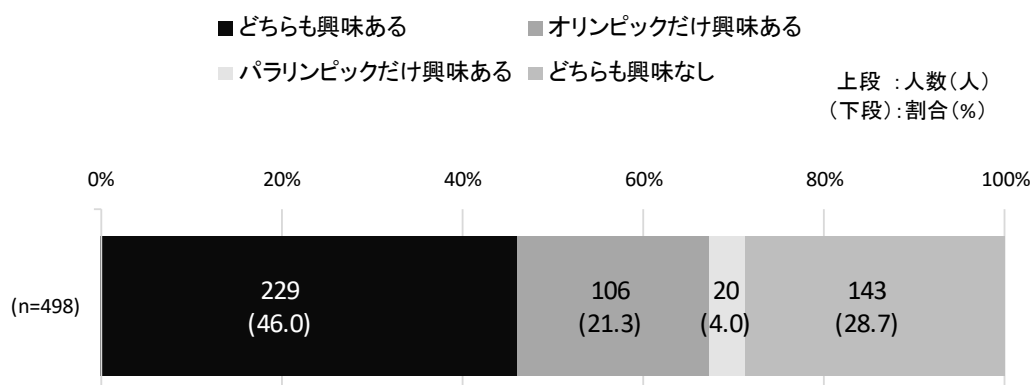
いずれの項目も、実施前よりも実施後に「はい」の回答割合が増え、一定期間を経過してもその意識が定着していることが示された。回答に変化を示したのは、「わからない」と回答していた児童生徒であり、事前学習とボッチャというスポーツの体験をすることで障害のある人との具体的な関わり方のイメージが持てるようになったと考えられる。また、「いいえ」という回答も一定の割合で存在することが示された。

4.4.2. 東京 2020 オリンピック・パラリンピックへの興味

東京 2020 オリンピック・パラリンピックへの興味について、「どちらも興味がある」「オリンピックだけ興味がある」「パラリンピックだけ興味がある」「どちらも興味なし」からの選択回答とした。

「どちらも興味がある」が 46.0%で最も多く、次いで「オリンピックだけ興味がある」21.3%、「パラリンピックだけ興味がある」4.0%であるが、「どちらにも興味なし」が 28.7%であり、2019 年度の調査(「どちらにも興味なし」,23.6%)よりも高い割合が示された(図表 5-8)。

図表 5-8【事前学習前】東京 2020 オリンピック・パラリンピックに興味ありますか



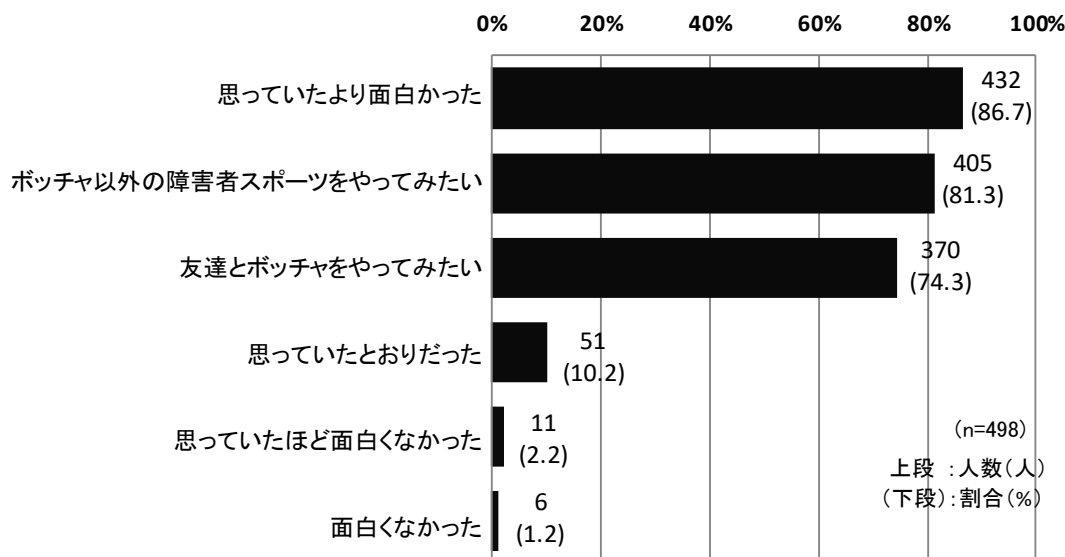
4.4.3. ボッチャの感想

体験会直後の感想として、思っていたより面白かった、思っていた通りだった、思っていたほど面白くなかった、面白くなかったという面白さを問う選択肢と「友達とボッチャをやってみたい」「ボッチャ以外の障害者スポーツをやってみたい」という興味の広がりについての選択肢を設定した。

複数回答の結果、思っていたより面白かった(全体 432 件,86.7%)が最も多く、次いでボッチャ以外の障害者スポーツをやってみたい(405 件,81.3%)、友達とボッチャをやってみたい(370 件,74.3%)であり、やってみたいという割合は 2019 年度よりも高かった。これらのことから、事前学習と体験会を通してボッチャの魅力を伝えることができたと推察されるが、実際に行動を促す結果に繋がったかについての検証ができていない。その後児童生徒が実際にボッチャを実施した、ボッチャ以外のスポーツについて自ら調べた、ボッチャ以外の

スポーツを実施した等の行動変容が生じたかについて追跡調査ができれば興味深い(図表5-9)。

図表5-9 ポッチャの感想であなたの気持ちに近いもの



4.4.4. 障害者イメージ

障害者に対してどのようなイメージを持っているかを把握するために、「障害」から連想する用語として「困っている、個性的、手伝いが必要、不便なことがある、その人らしさ、リハビリ、自由に動けない、できることがある、車いす」の選択肢から3つを選択してもらい、3回の変化を見た。回答者ごとに選択肢の組み合わせをもとに得点化したのち、平均値と標準偏差をもとに比較検討した。数値はポジティブなイメージが高い方から3,2,1,0となる。その結果、事前学習前(0.46±0.72)に比べ体験会直後(0.77±0.90)にポジティブなイメージ変化があり、その傾向が数か月後(0.76±0.90)まで継続することが示された(図表5-10)。

4.4.5. 障害者スポーツイメージ

障害者スポーツから連想するイメージについて、「楽しそう、大変そう、チャレンジしてみたい、不便、激しい、障害者のためのもの」という選択肢より3つを選択してもらい、3回の変化を見た。回答者ごとに選択肢の組み合わせをもとに得点化したのち、平均値と標準偏差をもとに比較検討した。数値はポジティブなイメージが高い方から3,2,1,0となる。その結果、事前学習前(1.42±0.76)に比べ体験会直後(1.62±0.69)にポジティブなイメージ変化があり、その傾向が数か月後(1.64±0.72)まで継続することが示された(図表5-10)。

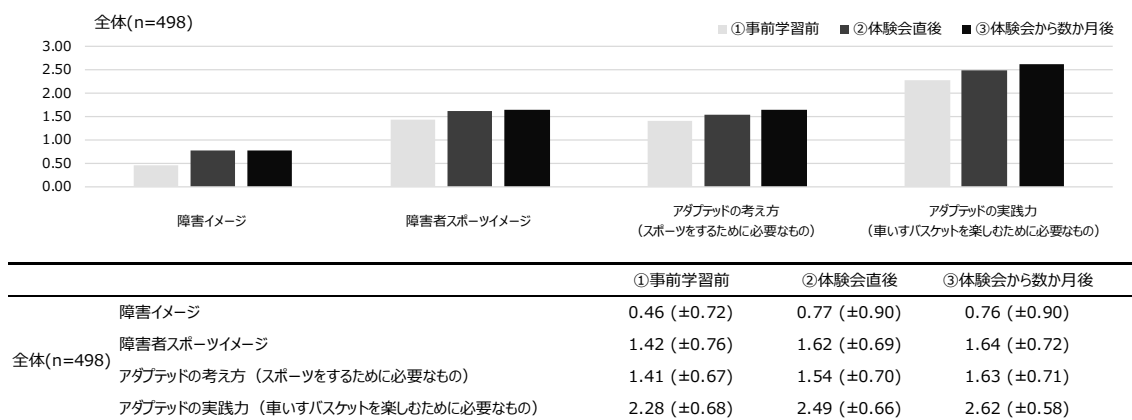
4.4.6. アダプテッドの考え方

障害のある友達とスポーツをするために必要なものとして、「障害者スポーツに詳しい先生やコーチ、スポーツのルールを変えること、障害者スポーツの本や資料、障害のある友達と相談すること、障害者スポーツ専用の道具や場所、サポートすること」という選択肢より 3 つを選択してもらい、3 回の変化を見た。回答者ごとに選択肢の組み合わせをもとに得点化したのち、平均値と標準偏差をもとに比較検討した。自らが主体的に関わっていこうとする意識をアダプテッドの自発性と捉え、数値は自発性が高い方から 3,2,1,0 となる。その結果、事前学習前(1.41±0.67)、体験会直後(1.54±0.70)、数か月後(1.63±0.71)と高まる傾向を示した(図表 5-10)。

4.4.7. アダプテッドの実践力

障害のある友だちとスポーツを楽しむために必要だと思うことを、体育授業での場面設定をもとに「友だちがうまくなるように練習をがんばってもらう、友だちも楽しめるようにルールを変える、あまりボールを渡さないようにしてあげる、みんなが車いすに乗って車いすバスケットボールをする、無理をさせず得点係や応援で頑張ってもらう、ボールを使いやすいものに変える」という選択肢から 3 つを選んでもらい、3 回の変化を見た。回答者ごとに選択肢の組み合わせをもとに得点化したのち、平均値と標準偏差をもとに比較検討した。一緒に楽しむための配慮や工夫を必要な場面で適用しようとする意識をアダプテッドの適用度と捉え、数値は適用度が高い方から 3,2,1,0 となる。その結果、事前学習前(2.28±0.68)、体験会直後(2.49±0.66)、数か月後(2.62±0.58)であった(図表 5-10)。

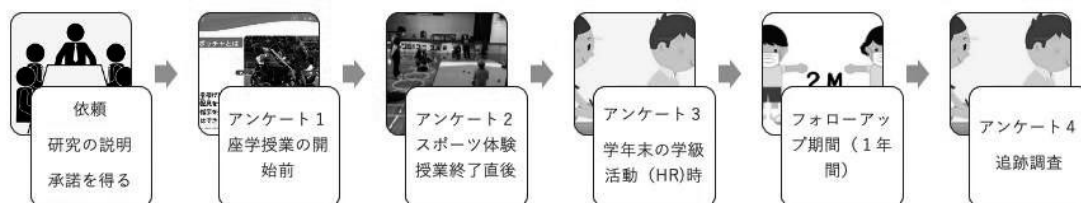
図表 5-10



一連の学習内容が、児童の障害イメージをポジティブな方向に変容させることが示された。また、障害のある友だちとスポーツをするために自ら主体的に関わっていこうとする意識の醸成や必要な場面でアダプテッドを適用しようとする意識があることも明らかとなった。以上のことから、ユニバーサル・スポーツを教材とした体験会を軸とする教育内容は、児童生徒の意識変化に影響すると考えられた。

5. 2019 年度参加児童における1年後の追跡調査（調査2）

2019 年度の対象校のうち、当時4年生が対象となっていた学校に対し、2021 年度の 6 年生を対象に追跡調査の依頼をした。4年生で体験会に参加した児童の1年経過後の意識と行動変容に関する調査である。



調査2の流れ

5.1. アンケート調査結果

体験授業と4回すべての調査に参加した 319 名の回答を分析対象とした。

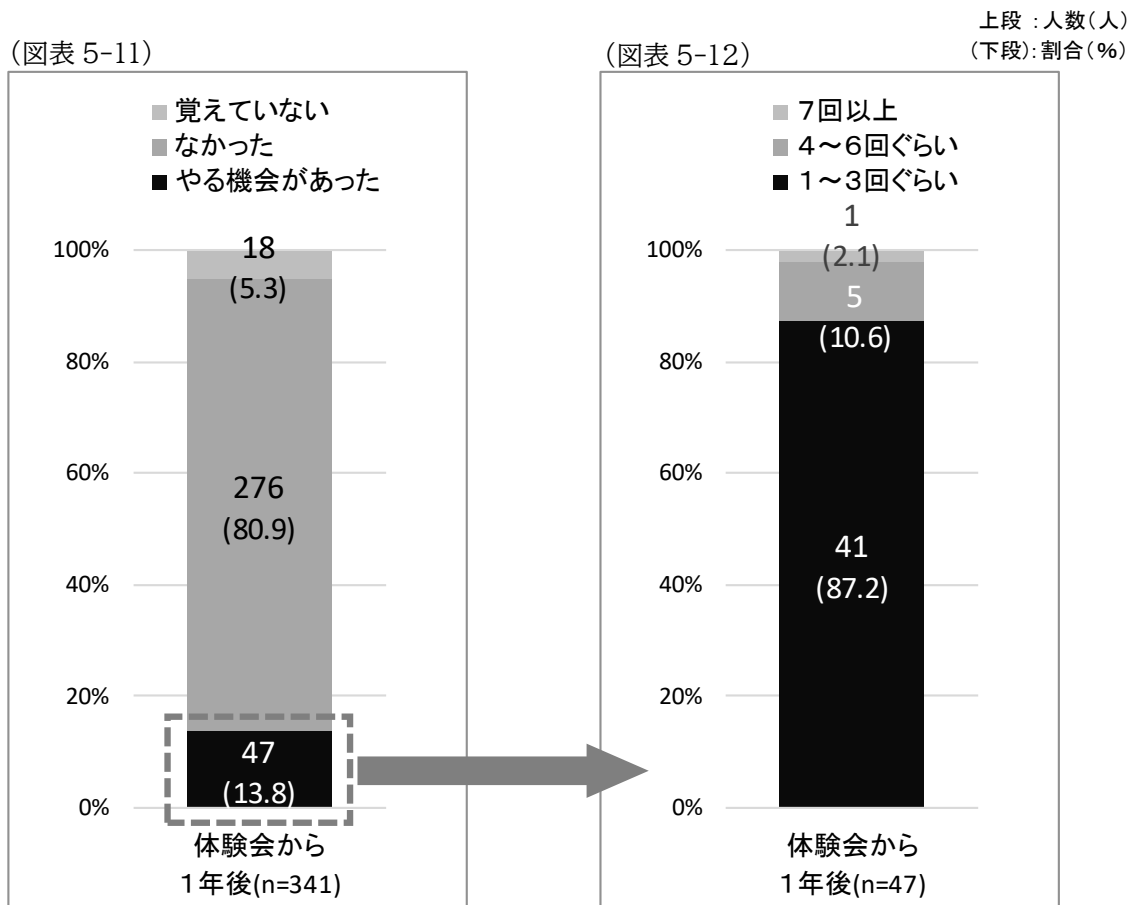
5.2. 1年後の調査結果概要

5.2.1. ボッチャをする機会

ユニ★スポ体験学習のあとに、ボッチャ体験をする機会があったかどうかについて「やる機会があった」「なかった」「覚えていない」より回答してもらった(図表5-11)。また、実際の実施状況についてもあわせて回答してもらったところ、1～3回が87%以上となっており、日常的に実施できる環境ではないことが示された。図5-12はその結果を示したものである。

図表 5-11【体験会から1年後】ボッチャ体験会のあと、ボッチャをやる機会があったか

図表 5-12【体験会から1年後】やる機会があった人は、何回ぐらいいましたか

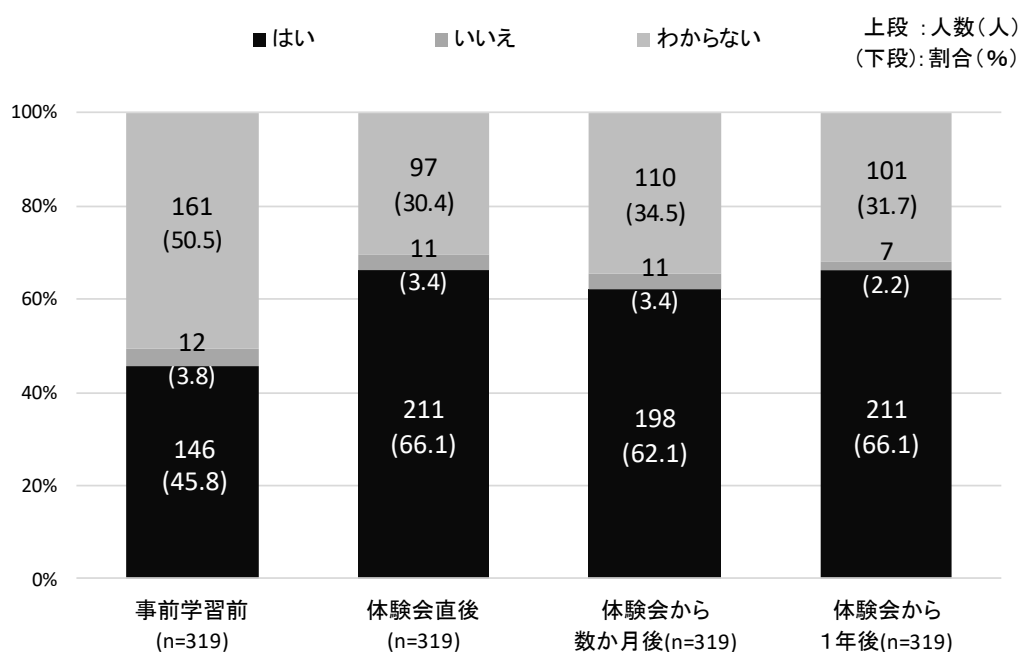


5.2.2. 障害のある人との距離感

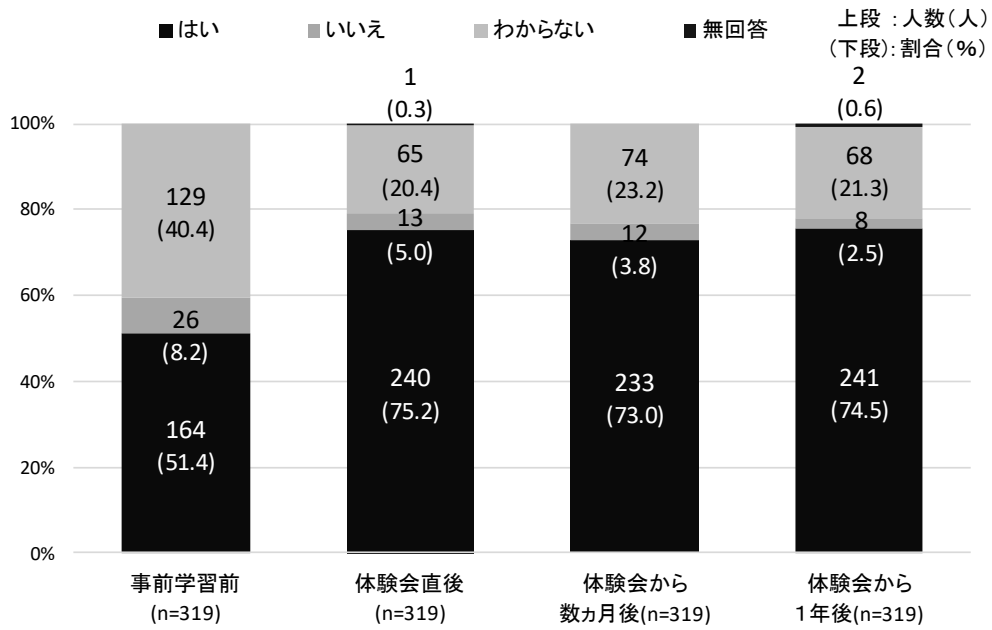
2019年度に実施したのと同じ項目である「障害のある人と仲良くできる?」「障害のある人と一緒にスポーツできる?」「一緒にスポーツすれば障害のある人と友達になれそう?」という3つの質問に「はい」「いいえ」「わからない」で回答してもらった。図表5-13~15はその結果を示したものである。

いずれの項目とも、体験会から数か月後の状態が維持されていることが確認できた。次にポッチャをする機会の有無で比較したところ、経験ありの方が「はい」と答える割合が高いことが示された。つまり、ユニ★スポ体験学習がその後の児童の意識や行動変容に影響を与えていることが示唆された。

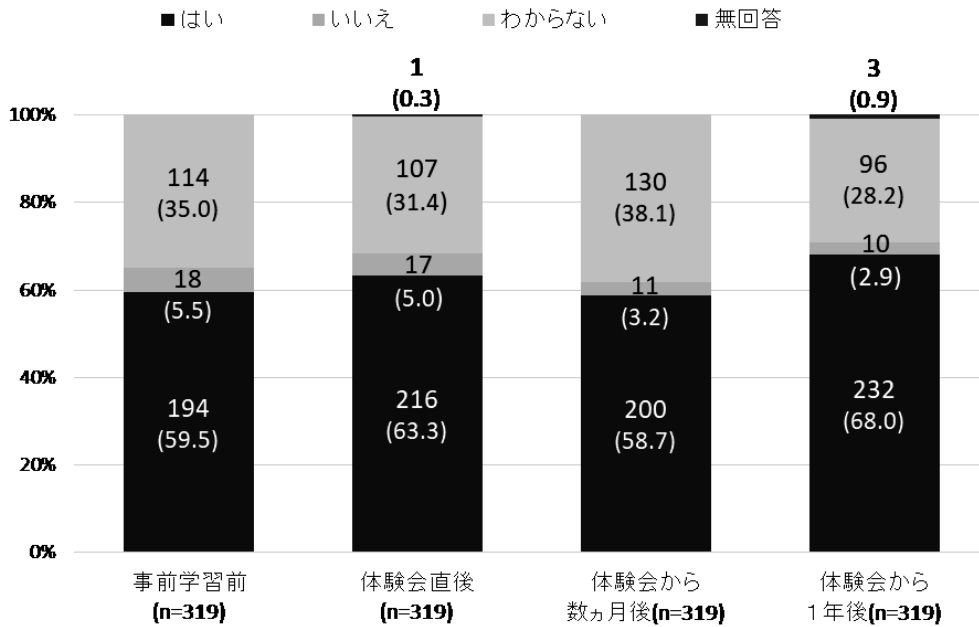
図表 5-13 障害のある人と仲良くできる?



図表 5-14 障害のある人と一緒にスポーツできる？



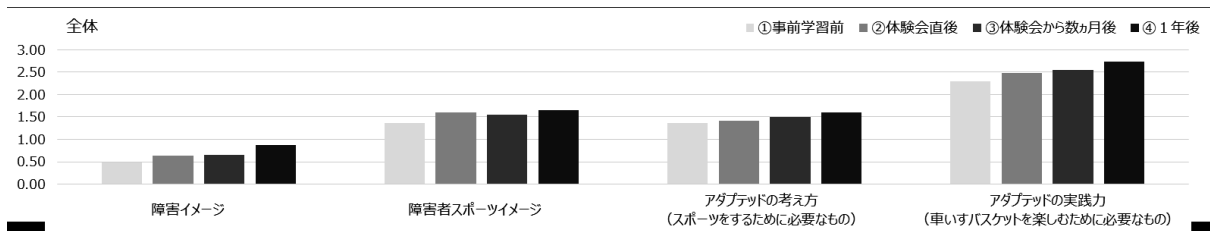
図表 5-15 一緒にスポーツすれば障害のある人と友達になれそう？



5.2.3. 教育効果の検証

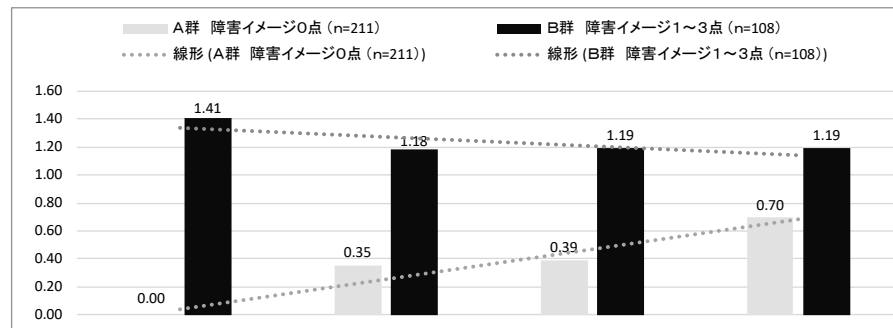
図5-16は、それぞれの得点をグラフ化したものである。1年後の追跡調査において、障害イメージ、障害者スポーツイメージ、アダプテッドの考え方、アダプテッドの実践力のいずれにおいても、スコアが高く保たれていることが示された。

図表 5-16 イメージスコア(全体)



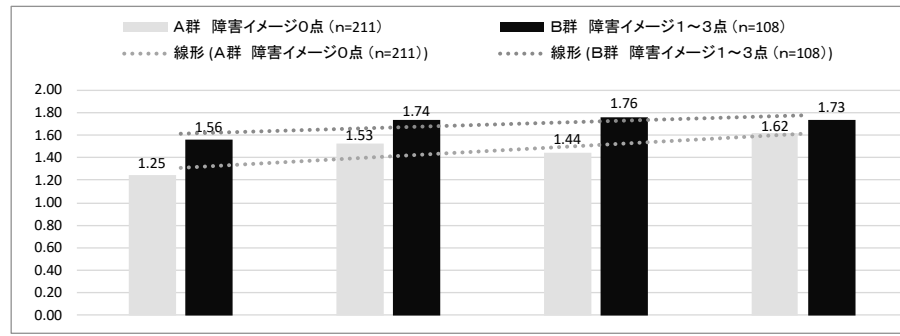
次に事前授業前の障害イメージスコアが0であった211名をA群、1～3であった108名をB群として各スコアを比較したところ、A群は障害イメージ、障害者スポーツイメージ、アダプテッドの考え方、アダプテッドの実践力のいずれにおいても1年経過後の追跡調査までのスコアが上昇傾向であったが、スコアそのものは、障害イメージと障害者スポーツイメージでは依然B群の方が高い数値であった。また、B群はアダプテッドの考え方とアダプテッドの実践力のスコアが上昇傾向であることが示された。これらのことから、ユニ★スポ体験学習は、事前学習前に抱いていた障害イメージがネガティブな児童にとっては、その意識変容の契機となること、その他の児童にとっては、アダプテッドの考え方や実践力を高める具体的な知識や方法を学ぶ契機となったことが伺えた。(図表5-17～20)

図表 5-17 障害イメージ



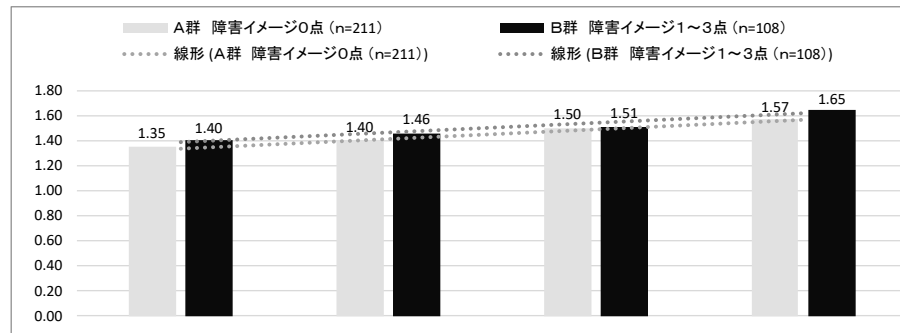
	①事前学習前	②体験会直後	③体験会から数か月後	④1年後
障害イメージ				
全体 (n=319)	0.48 (±0.76)	0.63 (±0.87)	0.66 (±0.84)	0.87 (±0.96)
A群 障害イメージ0点 (n=211)	0.00 (±0.00)	0.35 (±0.62)	0.39 (±0.62)	0.70 (±0.84)
B群 障害イメージ1～3点 (n=108)	1.41 (±0.64)	1.18 (±1.01)	1.19 (±0.96)	1.19 (±1.08)

図表 5-18 障害者スポーツイメージ



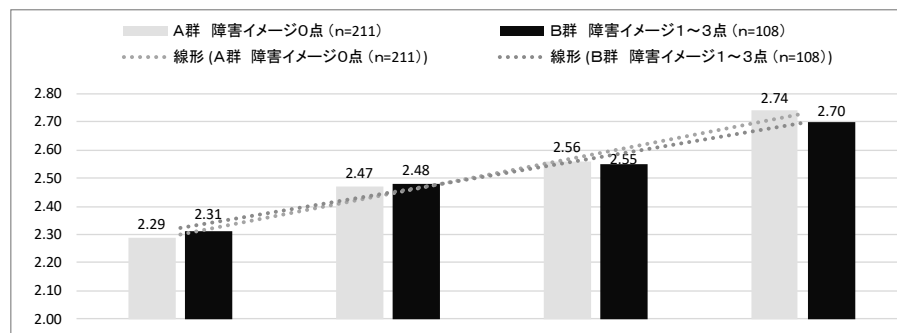
障害イメージ	①事前学習前	②体験会直後	③体験会から数か月後	④1年後
全体 (n=319)	1.36 (±0.76)	1.60 (±0.74)	1.55 (±0.75)	1.66 (±0.70)
A群 障害イメージ0点 (n=211)	1.25 (±0.76)	1.53 (±0.77)	1.44 (±0.75)	1.62 (±0.72)
B群 障害イメージ1~3点 (n=108)	1.56 (±0.72)	1.74 (±0.64)	1.76 (±0.69)	1.73 (±0.66)

図表 5-19 アダプテッドの考え方(スポーツをするために必要なもの)



障害イメージ	①事前学習前	②体験会直後	③体験会から数か月後	④1年後
全体 (n=319)	1.37 (±0.62)	1.42 (±0.67)	1.50 (±0.68)	1.60 (±0.74)
A群 障害イメージ0点 (n=211)	1.35 (±0.62)	1.40 (±0.66)	1.50 (±0.68)	1.57 (±0.75)
B群 障害イメージ1~3点 (n=108)	1.40 (±0.64)	1.46 (±0.69)	1.51 (±0.67)	1.65 (±0.74)

図表 5-20 アダプテッドの実践力(車いすバスケットを楽しむために必要なもの)



	①事前学習前	②体験会直後	③体験会から数ヵ月後	④1年後
障害イメージ				
全体 (n=319)	2.29 (±0.72)	2.48 (±0.70)	2.55 (±0.64)	2.73 (±0.52)
A群 障害イメージ0点 (n=211)	2.29 (±0.72)	2.47 (±0.71)	2.56 (±0.63)	2.74 (±0.50)
B群 障害イメージ1～3点 (n=108)	2.31 (±0.71)	2.48 (±0.67)	2.55 (±0.66)	2.70 (±0.57)

5. 2. 4. 今後の課題

本調査を実施するにあたっては学校関係者の協力が不可欠である。事前学習では、教師が配布された教材をもとに展開することから教師の教材観や扱い方も重要な要素である。1年後の追跡調査からは、継続して実施することで児童の障害イメージやアダプテッドへの意識が定着することも示唆された。そのためには年間計画に組み込まれていくことが必要であり、障害者スポーツ指導員による「出前授業・出前講座」から各校の教員による「自前授業・自前体験会」が展開できるよう、教員対象の研修も同時に進めていくことが求められる。

また、前回指摘された課題として、用具不足や予算の問題が継続に対する阻害要因として示されたことから、今年度は体験会後に当該校へ用具を提供することとし、その後の変化を追跡調査していくことになっている。

6.まとめ

本調査からは前年度と同様に、事前学習、体験、振り返りという一連の学習内容が児童の障害イメージをポジティブな方向に変容させることが示された。さらに、1年後の追跡調査からも児童の障害イメージやアダプテッドへの意識が定着することが示唆された。

チャレンジ！ユニ★スポで実施しているポッチャを教材とした授業が、スポーツを通じた共生社会の実現という教育目標に合致し、児童生徒の意識変容を促進する可能性も示唆された。

本調査にご協力いただいた児童生徒の皆さん、事業の実施にご協力いただいた学校関係者ならびに、静岡県障害者スポーツ協会にお礼申し上げます。

(齊藤まゆみ)

■児童の感想

2021年度開催校より児童の感想文をいただいたので、いくつか紹介させていただきます。

(ケガした友達と一緒に体験できた)

- ・ ぼくは、手首のほねをおってしまっていたので、できるか心配だったけど、右手だけでできたのでボッチャはしょうがいがあるひとでもできるスポーツだということが分かりました。そして右手だけでも大かつやくできたのかなと思います。
- ・ ぼくのチームに「こっせつ」した友達がありました。でもその子はふつうにできていてすごいなと思いました。重たいけがをしているのにもかかわらずやっていて、だいじょうぶかなという気持ちもありました。しょうがいをもっているひとでも楽しくできることが分かりました。
- ・ ぼくはボッチャをやるときに、右足をけがしていました。ぼくは走るのはむずかしいけど、歩くのならできるのでみんなのように楽しく遊べたと思います。ボッチャはどこかしょう害があっても楽しめるものなんだと思いました。

(ボッチャのボールって…)

- ・ ボールをもってみたら重くてびっくりしました。ボールのなかは米やいろいろなもので作っているのをしったので、家で作ってやってみたらできました。
- ・ 私はパラリンピックのときにボッチャを知りました。家のボールをつかってボッチャをやっていたのですが、本物のボールを使ってやったのは初めてです。ボッチャのボールがあんなに重いなんて知らなかったし、いろいろな投げ方があるのも知りませんでした。
- ・ わたしは、もともとボッチャが好きで、家で新聞紙を色付きのガムテープで丸めて遊んでいます。

(手加減はいらない)

- ・ ボッチャは想ぞうしていたよりもとても楽しかったです。ボッチャは手加げんなしでできるスポーツだから思うぞんぶん楽しめました。
- ・ ぼくはボッチャを始めてやりました。だれでも同じように手加げんなしでできるので、もっといろんな人といっしょにやりたいです。みんなと楽しんでいたら、あつというまに時間がたってしまうほど、何回もやりたくなります。

- ・パラリンピックを見てきょう見を持っていました。みんなで手かげんせずにたたかいました。だれとでのできるスポーツと言うことが分かりました。

(ボッチャをやってみて…)

- ・ボッチャは思っていたのと違いました。なげ方が自由というのがみんながいっしょに出来る原点だと思いました。
- ・さいしょのボッチャのイメージは「しょうがい者だけが楽しめるしょうがい者向けのかんたんなあそび」というイメージがとても強かったです。でも、じっさいにやってみて「みんなで楽しめる盛り上がる楽しいスポーツ」だとあらためて分かりました。
- ・ボッチャをやって楽しくうれしかったことがあります。みんなからおうえんされているということです。わたしが立ち上がるとみんなが「がんばってー」や「いけるよー」とおうえんしてくれたのです。ボッチャは一人一人のきずなを深めることのできる競技だと思いました。
- ・せっせんになっていいしあいが出来ました。一人一人自分の考えをもってしあいができたので、より楽しくなりました。しあいがもり上がってくると、どちらのチームも仲間も応援できました。一人一人のみんなの気持ちが一つになったからだと私は思います。

■展開事例の紹介

静岡市立清水江尻小学校 「地域のお年寄りと一緒にポッチャを楽しむ交流会」の開催

12月15日(水)、静岡市立清水江尻小学校では「地域のお年寄りと一緒にポッチャを楽しむ交流会」が開催された。これは、10月開催した「チャレンジ！ユニ★スポ」ポッチャ体験会のあと、その楽しかった体験をもとに4年生担任の松岡先生が「みんな、このあとどうしていきたい？」と児童に投げかけたことから始まる。児童からは「もっとやりたい」「いろんな人に知って欲しい」「いろんな人とやれるスポーツなのでいろんな人ともやってみたい」などの意見が出た。「いろんな人ってだーれ？」と尋ねると、家族、障害者、お年寄り、低学年などの意見があがり、まず1, 2, 3年生と一緒にやる体験会を開催。続いて「近くにいるおじいちゃん、おばあちゃんたち。」と話が膨らんでいき、今回の交流会につながったということである。

まず、用具であるポッチャボールが無いのだが、これは「チャレンジ！ユニ★スポ」で提供した「ポッチャボールの作り方」を参考として、児童がそれぞれに手作りでボールを作成。また参加者集めにあたっては、児童が手作りでポッチャ交流会の案内チラシを作成し、近くのシニアクラブやデイサービスなどに案内されている。当日は体育館に約40名のお年寄りが参加された。児童は受付でチーム分けされた名札を参加者の皆さんに配布、押し車のお年寄りへは、児童が寄り添いながら会場に案内していた。

進行プログラムは「チャレンジ！ユニ★スポ」で体験したことを基に、児童がそれぞれの役割分担を決めて作っていったとの事である。最初に「私たちは授業でポッチャを知って、もっといろんな人に知って欲しいから体験会を開くことにしました。」「ポッチャは年齢、障害に関係なく楽しめるスポーツです」としっかり開催趣旨を説明。小学校では運動前に必ずおこなう準備体操についても、参加されたお年寄り(みんなイスに座っている)の事を考えて、「座ったままでいいです」と説明が入り、首回しなどお年寄りでも負担の無い内容で実施したのち早速各コートに分かれて体験会を開始した。

各コートでは児童が指導役となって、ルールや投げ方、点数の数を説明。ボールが手作りの為、思い通りに転がらない事もあってか、歓声やため息が入り交じりながらゲームを進めていった。驚いたのは、視覚障害者を想定しての投球まで実施したことである。おじいちゃんおばあちゃんには目をつぶってもらい、狙いのジャックボールの位置から児童が拍手で音をだして投げてもらった模擬体験である。これも自分たちの体験をもとに組み上げた進行であるが、そこまで行くとはいっていないので非常に嬉しく感じた。

体験会終了後には、児童がお年寄り一人一人のそばに寄り添い、個々に感想を聞いてい

た。参加されたおじいちゃんおばあちゃんに対して、「しっかり伝える」、「耳を傾ける」、「一緒に楽しむ」、が盛り込まれた交流会となっていることを感じた。

ユニバーサルなスポーツ教材として実施した「チャレンジ！ユニ★スポ」が、先生のリードや児童のいろんなアイデアで応用展開され、意識や行動を変化させるきっかけとなること、そして地域交流や相互理解につながっていく事は当プログラムの願うところである。（大庭義隆）



ポッチャとルールの説明。



ボールは数が無いので手作り。



やり方は、各コートで児童が直接伝える。



手押し車の人にも「あそこが狙い目」とアドバイス。



目をつぶってもらい、拍手の方向に投げてもらおう。



最後にお年寄りの横について、「どうだった？」と感想を聞く。