

Mission I'mPOSSIBLE

—中学校編—

A practice of usage the 「I'mPOSSIBLE」 educational program
at a junior high school

原 慎 右

Shinsuke HARA
宗像市立中央中学校

中 山 健

Takeshi NAKAYAMA
福岡教育大学
教育学研究科教職実践学域

牛 島 玲

Ryo USHIJIMA
福岡教育大学
教育学研究科教職実践学域

納 富 恵 子

Keiko NOTOMI
福岡教育大学
名誉教授

(令和5年9月28日受付, 令和5年12月22日受理)

本実践は、「I'mPOSSIBLE」教材を用い、中学校でのパラスポーツ体験やパラリンピアンとの交流体験を関連づけて展開し、生徒の心のバリアフリーを推進する取組である。体験するパラスポーツとしてポッチャを選定した。また、東京パラリンピック視覚障害者柔道銅メダリスト瀬戸勇次郎氏に講演・交流活動を依頼した。パラリンピックに関する概念地図とテキストマイニングによって効果を検証した結果、生徒はパラスポーツ体験によりユニバーサルスポーツの特徴であるルールや場の工夫に気づき、パラリンピアンとの交流により、障害者スポーツの素晴らしさや当該障害者の生き方を肯定的にとらえることができた。実践を通して、座学による学びと体験の連動は中学生における障害理解を促し心のバリアフリーを推進することが明らかになった。

キーワード：パラスポーツ, 心のバリアフリー, 共生社会

I はじめに

1. I'mPOSSIBLE とは

「I'mPOSSIBLE」(アイムポッシブル)とは、国際パラリンピック委員会が公認した教材である。パラリンピックを題材とし、子ども達に共生社会への気づきを促す教材として、アギトス財団が開発した。教材の名称である「I'mPOSSIBLE」には、不可能(Im-possible)だと思えたことも、ちょっと考えて工夫さえすればできるようにな

る(I'm possible)という、パラリンピックの選手たちが体現するメッセージが込められている。「I'mPOSSIBLE」日本版教材パッケージは、国際版教材の内容をもとに、日本財団パラリンピックサポートセンターと日本パラリンピック委員会が公益財団法人ベネッセこども基金と共同で開発し、全国の小・中・高・特別支援学校等に1セットずつ配布された。

「I'mPOSSIBLE」教材には、小学生版と中学

生・高校生版の2タイプがある。いずれも全15授業分のユニットで構成されている。各ユニットは全て独立しており、どれかひとつだけでも、複数を組み合わせても利用することができる。教材には、①パラリンピックの価値、②パラリンピックスポーツ、③東京2020スペシャルの内容が盛り込まれている。①パラリンピックの価値では、座学による学習が中心であり、②パラリンピックスポーツは実技、すなわち体験が中心である。③東京2020スペシャルは、東京2020組織委員会の取り組みや、競技や選手等について知り、パラリンピックが目指すものについて学ぶことができる授業で、小学生版、中学生・高校生版ともに同じ内容である。全てのユニットには、教師用指導案、教師用授業ガイド、児童用ワークシート、授業用シートが含まれている。そのため、授業実施に当たって、教師は特別な準備を必要としない。必要な情報なども用意されている。ただし、実際の授業を実施するにあたっては、小・中学校の教育課程に合わせて、どの領域（総合的な学習の時間、特別活動）、どの教科（道徳、体育等）の時間で行うのか検討し、計画的な実施が望まれる。

2. 心のバリアフリー

心のバリアフリー推進事業（文部科学省、2015）では、学校における心のバリアフリーを推進するにあたり、オリンピック・パラリンピック東京大会の開催を契機として、障害のある子供と障害のない子供が、一緒に障害者スポーツを行ったり、一緒に障害者アスリート等の体験談を聞いたりするなどの障害者スポーツを通じた交流及び共同学習を実施することが示されている。また、障害者スポーツの楽しさを共に味わい、障害のある人の社会参加や障害に対する理解を深めるよう

な取組を推進することを強く求めている。さらに、このことを通して子供たちの社会性や豊かな人間性を育み、多様性を尊重する共生社会の実現を目指すことも併せて明記されている。

このように、障害者スポーツの体験や障害者アスリートとの交流を学校教育で適切に実施することは、児童生徒の障害理解を促すことにつながり、ひいては、共生社会の担い手としての自覚を高めることにつながる。

そこで本研究では、「I'mPOSSIBLE」教材を中学生を対象に実施し、その結果について心のバリアフリーや障害理解教育の観点から生徒の概念地図や感想文から検証することを目的とした。この実践の一部は牛島・高山・原・中山・納富（2023）にて報告したが、本研究ではパラリンピアンとの交流の実践を含めて、さらなる検証の結果について検討することとした。

II 方法

1. 実践の計画

「I'mPOSSIBLE」の実践を表1の実実施計画に基づいて行った。「知る」「分かる」「深める」の3つの段階に分け、学習を進めるにつれて少しずつ障害に対して正しく理解し、共生していくにはどうすればよいかについて自然に考えられるように計画した。

「知る」の段階では、導入で各クラス数名の生徒に車椅子を使って体育館までの移動を行わせ、校内の施設面のバリアについて感想を述べさせた。また、バリアフリーのための環境が場合によっては活かされず、設備だけが整っていても十分ではないことに気づかせるために、校内のバリアとなりうる施設の写真を提示した。さら

表1 「I'mPOSSIBLE」の実実施計画

段階	学習活動と内容
知る	1 「I'mPOSSIBLE」を用いた学習を行い、バリアフリーについて考える <ul style="list-style-type: none"> ・車椅子を使って体育館までの移動を行い、校内のバリアに気づく ・バリアフリーのための環境が、場合によって活かされていないことに気づく ・思い込みによる心のバリアに気づく（資料提示 T2による体験談）
分かる	2 パラスポーツ「ボッチャ」の体験を通して、心のバリアフリーについて考える <ul style="list-style-type: none"> ・様々な工夫があることで公平にプレーできることに気づかせるために、ボッチャのゲームを行う ・アシスタントの役割と重要性に気づき、自身の心のバリアに気づく ・「できることに着目して工夫したり、サポートしたりすることでみんなが楽しく活動できる」ことに気づき、自分自身を振り返る
深める	3 パラリンピアン瀬戸勇次郎選手との交流を通して、共生社会について考える <ul style="list-style-type: none"> ・瀬戸選手の活躍やそこに至るまでの日々の様子を知り、「勇気」「強い意志」について理解し、自分事として捉える ・瀬戸選手との交流を通して、障害がある人の生き方を肯定的に捉える ・ボッチャの経験と瀬戸選手との交流を通して、障害について正しく理解し、共生していくためにはどうすればよいかを考える

に、「I'mPOSSIBLE」教材の資料や授業補助者（：T2）による体験談を提示する場を仕組んだ。

「分かる」段階では、パラスポーツのボッチャの体験を通して心のバリアフリーについて考えさせた。車椅子の乗った状態で競技を行うことを伝え、障害の有無に関係なく公平にプレーできるためにはどうすればよいかを考えさせた。また、生徒にルールや道具の工夫、アシスタントによるサポートがあれば、公平で楽しく競技を行うことができることに気づかせるために、さらにアシスタントの役割に焦点をあてた資料を提示した。また、「知る」段階での「思い込み」によるバリアが自分自身の中にもあることを学ばせるために資料を示した。体験後には、Google フォームを用いた振り返りで感想文を書かせた。

「深める」段階では、東京パラリンピック銅メダリスト瀬戸勇次郎選手との交流を通して、共生社会について考えさせた。交流会は生徒会執行部による自治的・自発的な活動として行った。瀬戸選手のプロフィール動画の視聴を行い、生徒の興味・関心を引き出し、全校生徒に向けてGoogle フォームで瀬戸選手とどのようなことがしたいか、どのようなことが聞きたいかなどを中心にアンケート調査を行い、交流会に向けて生徒会会議を重ね、企画・運営を行った。交流会後もGoogle フォームを用いた振り返りで感想文を書かせた。

2. 実践の対象

1) 知る・分かる（表1）の実践対象

M市立J中学校の第2学年全4クラスを対象に実践を行った。表1における校内のバリアについて「知る」段階およびボッチャ体験の「分かる」段階の学習を総合的な活動の時間として2時間続きで実践した。

2) 深める（表1）の実践対象

M市立J中学校の全校生徒を対象に実践を行った。東京パラリンピック銅メダリスト瀬戸勇次郎選手との交流会を全校の生徒を対象に行った。生徒会活動として1時間行った。

その後、「知る」「分かる」段階を実践した第2学年4クラスの生徒と「深める」段階として、瀬戸選手の交流会をさらに1時間行った。

3. 実践の方法

「I'mPOSSIBLE」教材 中学生・高校生版1-5「パラリンピアンは日常生活からバリアフリーを考える」と中学生・高校生版2-4「ボッチャをやってみよう」をもとに行った。

まず、事前の活動としてパラリンピックという

言葉から概念地図（図1）を描かせた。

「知る」活動として、学校内のバリアやバリアフリーに気づかせるために、車椅子で教室から体育館への移動を行わせた。授業前半部分で、校内や社会のバリアやバリアフリーについて考えさせ、施設・環境面のバリアフリーだけでは、最大限にその効果が発揮されないことに気づかせ、「意識上のバリア」について考えさせた。それらを含む「心のバリア」について考えさせるためにボッチャの体験へつなげた。

「分かる」活動のボッチャ体験では、ルールや環境の工夫などに気づかせ、障害の有無に関わらず行えるスポーツであることをおさえた。さらに、アシスタントの存在や役割にも触れ、障害があり、投げたり蹴ったりできない選手の意思を汲むためのルールや工夫があることにも触れ、理解を深めた。ボッチャの試合では、車椅子に乗って、ランプ（ボールを投球するための勾配具）を使っての投球と審判とアシスタントの三つの役割を全員が行えるように3試合行った。2試合行った時点で、パラリンピアン映像教材を視聴させ、活動に対する意欲をもたせた。活動の最後には、できないことに目がいきがちな生活を「○○があれば～～できる」という考えのもと、できることに着目し、工夫やサポートがあることで、みんながよりよく過ごすことができることに気づかせるよう振り返りを行った。

4. 実践の検証方法

「知る」「分かる」「深める」の全ての段階の学習を実施した第2学年の生徒を対象に検証を行った。実践を通じたパラリンピック、障害者、共生社会に関する生徒の概念の変化を検証するために、概念地図を用いた。

また、「知る」「分かる」段階の学習後の感想文と「深める」段階の学習後の感想文を用いた。

1) 概念地図の分析

概念地図とは、概念と概念とを命題で関係づけ

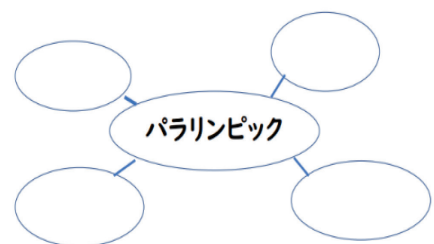
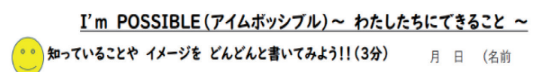


図1 「パラリンピック」についての概念地図

て図式化し、知識の様子を目に見える形で表現したものである (Novak & Gowin, 1984)。

「I'mPOSSIBLE」による実践前と実践後に「パラリンピック」に関する概念地図を作成した。144名が対象となった。

(1) 実施方法

地図の中心に「パラリンピック」を置き、そこから連想する単語を自由に書き出させた。作成時間は実践前・実践後ともに3分間とした。

(2) 分析方法

ア 単語数及びリンク数の分析

生徒個々が作成した概念地図について、①地図に書かれた単語の数をカウントした。②一つの単語から出された単語数(：リンク数)をカウントし、リンク数の合計(：のベリンク数)を求めた。③②を①で除して1単語あたりのベリンク数を求めた。④①から③について、平均と標準偏差を求めた。

イ 実践前後の変化の分析

アで分析した概念地図の単語数等について、実践前と実践後の変化を比較した。

実践前と実践後の両方において概念地図がある生徒を抽出し、対応のあるt検定を実施して、統計的に明らかな変化が生じたかを分析した。

135名が対応のあるt検定の対象となった。

2) 感想文の分析

「知る」「分かる」活動のボッチャ体験後の感想文、「深める」活動の瀬戸選手との交流会後の感想文に書かれた単語についてテキストマイニングを実施した。

テキストマイニングとは、自然言語処理、統計解析、データマイニングなどの基盤技術によって、テキストデータを計算機で定量的に解析して有用な情報を抽出するための様々な方法の総体である(松村・三浦, 2014)。本研究では、UserLocal社提供のAIテキストマイニング用い



写真1 校内のバリアを確かめながら移動する生徒

て図示された結果を視認によって実践前と実践後の結果を比較した。

Ⅲ 結果

1. 実践の結果

1) 「知る」段階の学習結果

各クラス6名の生徒が車椅子を使って教室から体育館へ移動した。そして授業の導入部分で思ったことや感じたことを発表してもらった。「エレベーターが狭い」「ターンするのが難しい」「人混みが怖い」「スロープが急だった」などの意見が出され、学校内のバリアや設備としてのバリアに気づくことができていた(写真1)。

また、移動そのものに時間がかかってしまうことを申し訳なく思っていた様子であった。次にこれらの意見に関連づけながら、生徒に校内のバリアを挙げさせた。学校内のスロープは車椅子で通るには狭すぎたり、急すぎたり、車椅子の動線にプランターが置いてあったりと、決して障害のある人にとって優しい環境ではないことが挙げられた。さらに、「I'mPOSSIBLE」教材を用いて、施設面のバリアフリーが活かされない場面について考え、バリアフリーを実現させるためには、設備・施設だけでなく意識・態度などが必要であることをおさえた。

次に障害者スポーツにボランティアで携わってきたT2が自身の実体験を紹介した。その内容は、障害者だから困っているだろうという「思い込み」が原因で選手がルーティンを崩したことがあり、それ以後は必ず声かけを行い、選手のことを尊重してサポートするようになったというものであった。このようにして「心のバリア」について生徒たちに考えさせた。

さらに、その「思い込み」についての理解を深めるために資料1を提示した。その資料には、一緒に会議をしているメンバーの中に車椅子の方がいます。あと5分で掃除まで終わらせて、会議室



資料1 思い込みによる心のバリアに気づくための資料

から出ないといけない状況にでくわした時、あなたならどうするかと投げかけるものだった。多くの生徒の反応は「車椅子の人は先に出てもらう」という意見であった。ある生徒は「机の上の書類を整理してもらおう」とその人のできることを一緒に行う視点をもった発言をした。

2) 「分かる」段階の学習結果

はじめにボッチャがどのようなスポーツであるかについて質問した。ボッチャを行うということはあらかじめ知っていたので、クラスの中で数名はパラリンピックの種目であることや白いジャックボールに向けて「ボールを投球するスポーツ」であるということは知っていた。どのクラスも共通して「みんなが（どんな人でも）できるスポーツ」という意見が出された。この意見に追質問で「みんなとは誰ですか？」という質問を投げかけると、「車椅子の人」、「年配の方」、「子ども」、「体の不自由（上肢・下肢）な人」、「国民」などの意見が出た。そこで、上肢に障害がある場合はどうすれば参加できるか、上肢下肢ともに障害がある場合はどのようにすれば参加できるかという質問を投げかけた。すると上肢に障害がある場合では「蹴る」という意見が出された。その際、「えっ、蹴っていいん？」とルール工夫に驚く声が上がった。上肢下肢に障害がある場合は、「(滑り台のような) 道具があればいい」との意見が出た。また、あるクラスでは口を使って、ゴルフクラブのようなもので打つという意見や具体的な方法は出なかったが頭を使うというような不自由ではないところを使うという視点をもった意見が出た。リリーサーのことに触れ、あらかじめ用意していたランプを提示し、「この道具があ

れば（一人で）できますか？」と問うと「補助する人が必要」との答えが返ってきた。そこで補助役の生徒を設け、投球者は上肢下肢の障害があるのでボールを置くことしかできないという設定で、ランプを使っての投球と補助の実践を行わせた。どのクラスも、補助する人は投球者と一緒にジャックボール（目標球）を見ながら投球を行った。ジャックボールに対して、調整をしながら補助をすることも思いやりによる行動であることをおさえつつ、資料2・3を示してアシスタントの役割やルールに気づかせるために、協力者の補助と比較させた。アシスタントがジャックボールを見ていない点に気づかせ、その理由について問うた。すると「(ターゲットに対して) 合わせてしまう」という意見が出たので、そのアシストを受けての投球は「本当に投球者の意思が汲まれたものであるか」について考えさせた。合わせて、アシスタントは投球者の指示を聞くことに徹すること、ルール上アシスタントが話しかけてはいけないことを伝え、ジャックボールを見ないこと、アシスタントは話してはいけないことが、投球者を尊重し、その意思を汲み、平等に競技に参加するためのものであることに気づかせた。また、本時で全員が車椅子に乗って上肢下肢が不自由という設定のもとランプを使った投球の体験とアシスタント、ゲームを運営するために審判を行うことを確認した。合わせてルールの説明、点数の数え方、試合の流れ、試合の組み合わせそして各グループの1試合目に誰がどの役割で試合を行うかも確認した。そして、アシスタントは「ジャックボールに対して後ろを向くこと」「話さないこと」を再度確認し、ボッチャの試合を行わせた。



資料2 選手の意思を尊重するサポートに気づくための資料



資料3 選手の意思を尊重するサポートに気づくための資料

ボッチャ体験が始まると、生徒たちはすぐさま行動し、明確なルールがわからないながらも、「とにかくやってみよう」と、積極的に話し合いながら活動する姿が見られた。ボッチャは、性や言葉の違い、障害の有無や運動能力に関わらず、誰もが一緒に行えるという良さのあるスポーツのため、チームは報告者が無作為に編制し、色々なバリアを越えたプレーをすることをねらった。最初のうちは、転がるボールの距離感が合わず、ジャックボールから大きく外れる様子があったが、徐々に感覚を身につけ、ジャックボールに近づけることができるようになっていった。時間が経つにつれ、よい投球に対して賞賛をしたり、ハイタッチをしたりする姿が見られ、ボッチャを心から楽しんでいる様子が見られた（写真2）。また、ランプを使う際に必死に自分の意思を伝えよ



写真2 ランプを使って投球する生徒



写真3 アシスタントに意思を伝える生徒

うとする姿が見られたが（写真3）、投球の方向を定める技能は高まったが、距離感を出すのが難しそうであった。アシスタントの生徒の中には、ついしゃべってしまう者があったが、「アシスタントはしゃべったらいかんよ」と他の生徒たちが声をかけていた。アシスタントの役割を理解し、投球者の意思を汲むためのルールを守ろうとする姿が見られた。試合を重ねて次第にボッチャのルールを理解し、運営上の困難さはなくなった。

一時間目の前半に座学をしたため、一試合目は十分な時間をとることができずにルールを知るところで終わった。その後全体集合し、諸連絡と休み時間の中にボッチャの道具を使ってたくさん練習してよいことを伝えたと喜ぶ姿が見られ、実際に休み時間いっぱいボッチャを楽しむ姿が見られた。投げ方を工夫したり、距離感を合わせたりと楽しみながらいろいろなチームの生徒との交流が見られた。

二時間目が始まるとすぐに、それぞれの役割の確認と戦略上のことを示し、相手のボールに当てることやジャックボールに当てることを認められており、作戦の一つであることをおさえ、二試合目を行う際に、戦略についても考えて協議するように伝えた。対戦相手を自分たちで呼んで揃ったところから始めることを全体で確認して活動にうつった。早く活動するために大声で対戦相手を呼ぶ姿が見られた。休み時間に練習をするなどコツを掴んだ様子でどのチームもジャックボールに近づくようになった。写真4はキャリパーを使って、ジャックボールとの距離を計算している様子である。

そして、相手のボールを弾いたり、仲間のボールに当ててジャックボールに近づけたり、ジャックボールを動かすためにボールをぶつかけたりといった戦略が見える試合になっていった。「どう



写真4 キャリパーを使って計算している様子

したらいいかね」とチームメイトに聞いたり、「あのボール弾いたら勝てるよ」や「ジャックボールを動かすしかないよ」とアドバイスをしたり、生徒間のコミュニケーションが増え、作戦が成功した時の達成感がより試合を盛り上げている様子であった。また、ランプを使ってもかなりジャックボールに対して近づけることができるようになり、アシスタントと一緒に喜ぶ様子も見られた。同様にチームメイトの投球がジャックボールに寄った時は、投球者より先にチームメイトが相手のボールより近づいたかを確認しに行き、仲間のナイスプレーを本人以上に喜ぶ姿が見られた。また、2学年を担当する教職員にいずれの時間も授業を見に来てもらい、生徒と共にプレーし喜ぶ姿が見られた。「新型コロナウイルスの影響でいろいろな行事がなくなり、クラスのみなど何かを行う経験がとても少なかったので、このような機会をつくってもらってありがたい」と言った声があった。実践について前向きに捉えてくださった。2試合目の終了後一度集合し、ボッチャのパラリンピック日本代表の選手をはじめとしたパラリンピアン動画を視聴させた。映像に見る選手たちのナイスプレーに「えー!？」という驚きと「すごい!」という感動の声があった。特にボールの上に乗せる投球には驚きが隠せない様子であった。2試合行った後のため、映像で見るプレーがいかによいことが分かり、最後の3試合目を意欲的に行うことにつながった。しかし、あるクラスではランプの扱い方が雑になる様子が見られた。一度集まったので全体に「ランプ」は何のためにあるのかを問いかけた。障害がある人が投球するためにあることはわかっているが、雑な扱い方になってしまったことに触れた。すると、障害のある人にとっては腕の代わりになるものであるということに気づいた生徒がおり、障害

理解や道具をどのように扱えばよいかについて考えさせる機会となった。

その後最後の試合に戻ったが、この時にはアシスタントに伝える内容が「あと〇センチ左にお願い。もう少し下げて」など、より具体的になり選手の意図した投球ができるようになった。アシスタントに「ありがとう」と声をかける様子も見られた。ジャックボールの周りにボールが集まり、自分たちでは判断できないことがあり、報告者や周囲に判断を依頼する姿が見られた。結果を聞くと勝った方も負けた方も笑顔で清々しい表情であった。これは、ボッチャというスポーツの良さの一つであると考えられる。最後の試合が終わり振り返りを行った。「楽しかったです」が1番の感想であったが、「思っていたより難しかった」や「ルールは簡単だけど、適度に難しい」といった言葉もあった。改めて、ボッチャはどのようなスポーツかと質問をすると、「誰でも（みんなが）できるスポーツ」という答えが返ってきた。車椅子に乗りランプを使って、アシスタントにサポートしてもらいながら活動したため、この「みんな」の中に障害のある人も含むと捉えることができる。障害があっても、車椅子があつたりランプがあつたり、サポートする人がいれば、ボッチャを楽しむことができる。「〇〇があれば△△ができる」という考えを実現するためにも、本人のできることに注目していく必要性に気づかせた。実際に生徒からは、頭や口を使って投球するという意見が出たことから気づきがあつたことがうかがえる。事後に行った概念地図の分析では、「できる」「楽しめる」「楽しい」「難しい」などの言葉が増えた。ボッチャ体験による「分かる」段階終了後の感想文の例を表2に示した。体験を通して、ボッチャの特徴である誰でも公平に競技を行うことができることを知り、公平に行うための工

表2 「知る」「分かる」段階学習後の生徒の感想文の例

段階	生徒の感想文の例
知る	<ul style="list-style-type: none"> ・スロープがついていても急だつたりしたら登りにくかつたりするので本当のバリアフリーは自分たちで車椅子などに乗ってみたいと補助できているのかがわからないと思いました
分かる	<ul style="list-style-type: none"> ・ボッチャは、障害者の方や運動が苦手な人たちなど、誰でも気軽にできて仲が深まったりいろいろな人の新たな一面に気づいたりできて、とても面白いスポーツだと学びました。そんなボッチャだからパラリンピックの競技になったり、あらゆる場所で行われたりしているんだなと思いました。 ・今回のボッチャを体験して、アシスタントが一番大変だと思いました。ボールを投げる人のサポートをするときに自分の感情が入らないように自分の後ろを見てはいけないう、もし指示された方向にボールが行かず全くと違う方向にいくと相手も困るからです。 また、目の不自由な方がどうやってボッチャをしているのかが気になりました。 ・できないことがあつても工夫をしていやっている。本当に困っているのか見極めることも大切だと思った。

夫について学びを深め、思い込みによる心のバリアにも気づき、多様性を認めるためのきっかけになったことがうかがえた。また、バリアフリーとして備え付けられたスロープが急で上りづらいことなどに気づき、環境だけが整うだけでは十分でないことや、バリアにも目を向けることができた。さらに「できないことがあっても工夫してやっている。本当に困っているのかを見極めることも大切だと思った」などの障害についての理解や社会のバリアやバリアフリーへの興味・関心など生徒の心の変容が見てとれた。

3) 「深める」段階の学習結果

「深める」段階の学習として瀬戸選手との交流会を行った。

(1) 交流会の準備

「I'm POSSIBLE」教材中学生・高校生版1-5「パラリンピアンから日常生活からバリアフリーを考える」をもとにして実践したパラリンピアンとの交流は、福岡教育大学に在学中の瀬戸勇次郎選手（パラリンピック東京2020視覚障害者柔道66kg級銅メダリスト）を招いて、全学年を対象に1時間、第2学年はさらに1時間の交流会を行った。

この交流会は生徒会が中心となり企画運営を行った。生徒会執行部とどのような交流会にしたかを話し合った。そして学校全体の交流会であることから、全校生徒を対象にGoogleフォームでのアンケートを作成し調査を行った。アンケートの実施にあたり、校内放送で瀬戸選手が来校を伝え、瀬戸選手に関する動画を視聴し、パラリンピックや瀬戸選手のプロフィールなどの情報を伝えて興味・関心をもたせた。東京2020オリンピック・パラリンピックの記念グッズの展示が市内小中学校の巡回で行われ、J中学校にも展示されたことが交流会への興味・関心につながった。ある生徒の自学ノートに書かれた日記からもそ

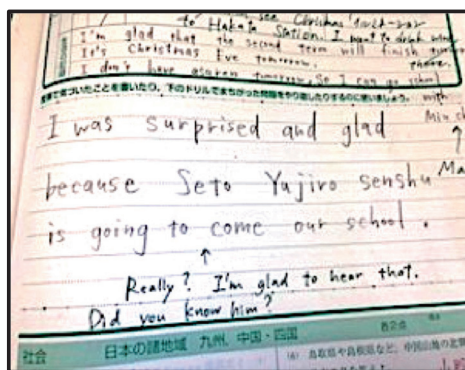


写真5 瀬戸選手訪問の驚きを記した生徒の自学ノート

のことが読み取ることができた（写真5）。写真5には、瀬戸選手来校の驚きと喜びが綴られている。

アンケート結果を受けて、質問項目や願いの候補をいくつかあげて、インタビューのような形で進めることとなった。新型コロナウイルス感染防止の観点から、1学年、2学年は対面、3学年は高校受験前への配慮からオンラインで行うこととなり、ハイブリットでの交流会の形をとることになった。前日までに何度もリハーサルを繰り返して、生徒会執行部も瀬戸選手との交流を楽しみにしている様子であった。

(2) 全校生徒との交流会

1時間目は全学年との交流であったが、オンラインとなった3年生教室前を瀬戸選手が通ってくださり、教室から驚きと感動から拍手が起っていた。

J中生からのお願い①「受験生への応援メッセージをください」では、「自分にできる最大限の準備をして受験に臨んでください」というメッセージを受けた（写真6）。また受験の当日の朝はカレーを食べるという瀬戸選手のルーティンを知ることができた。瀬戸選手に影響を受けて「大事な日はカレーを食べるようにします」と感想を書いた生徒もいた。

J中生からのお願い②「メダルを見せてください！」では、パラリンピックのメダルに込められた点字などの工夫の解説を含めてメダルを見せてくれた。

J中生からのお願い③「自由ヶ丘中学校にサインをください」に答えて、その場で書いてみせてもらった。さらに、予定になかったその場での質問に答えてもらうこともできた。オンラインでの交流になった3年生からの質問もあり、3年生にとっても心に残る交流会となった。



写真6 受験生へのメッセージを伝える瀬戸選手

(3) 2 学年生徒との交流会

2 時間目では「I'mPOSSIBLE」対象学年の 2 学年との交流会を行った。お願いタイムの生徒有志による瀬戸選手との柔道体験では、5 名の選手が瀬戸選手を投げたり、瀬戸選手に投げられたりという貴重な体験をすることができた。特に柔道経験者の生徒 K はこの日を楽しみにしており「メダリストと組ませてもらえるので、とても緊張しました」との感想を述べていた (写真 7)。

瀬戸選手から一般的な柔道と視覚障害者柔道の違いについて説明を受けた。大きな違いは、選手同士が組んでから試合が始まるとのことだった。瀬戸選手の所作や立ち居振る舞いに目を奪われた生徒が多数おり、「格好良かった」と感想を述べていた。その後生徒全員参加で瀬戸選手にまつわる〇×クイズを行い、大きな盛り上がりを見せた。さらに質問タイムでは中学生の視点から様々な質問があり、瀬戸選手が一つ一つ丁寧に答えた。「今一番欲しいものは何ですか？」の質問には、「金メダルがほしいです」と答え、感想にも瀬戸選手を応援するメッセージが多く書かれていた。また、選手村の話も聞くことができ、なかなか知ることができない内容があり満足そうであった。その後写真撮影を行った (写真 8)。最後に瀬戸選手から「いろいろなことに対して、自分にできることを最大限にやって後悔のないように頑張ってください」とメッセージをいただいで

交流会を終えた。

「深める」段階学習後の感想文には、多くの生徒が「瀬戸選手の姿を見て自分も頑張ろうと思った」「自分もスポーツという分野ではなくても、多くの人たちに感動を与えられる人間になりたいと思った」など、瀬戸選手の生き方に触れ、心の変化がみられた。特に「I'mPOSSIBLE」実践のねらいに即した感想文の例を表 3 に示した。「障害があるからできないと決めつけるのではなく、障害はあるけど何か工夫してできないかなという考えをもっていきたいと思いました」「障害のある人がいたら優しく接するよう心がけたいです。偏見をもたずに周りに人と同じように思えるようにみんなが変えていけばいいと思いました」「最初は障害があるとできないこともたくさん増えてくるんじゃないかとか障害がある方は絶対助けないといけないという風に思っていたけど、ボッチャの活動や瀬戸選手との交流会を通して普通にスポーツもできるし、自分たちと全然変わらないと思いました。また、ボッチャのときの言われた話をきいて必ず助けが必要な訳じゃないということを頭に入れておきたいです」など、多くの生徒に様々な気づきや学びがあることがわかった。

2. 実践効果の分析結果

1) 概念地図の分析結果

(1) 概念地図の例

図 2 には「I'mPOSSIBLE」実践前後における概



写真 7 瀬戸選手を投げる K 君



写真 8 企画運営にあたった生徒会執行部と瀬戸選手

表 3 「深める」段階学習後の生徒の感想文の例

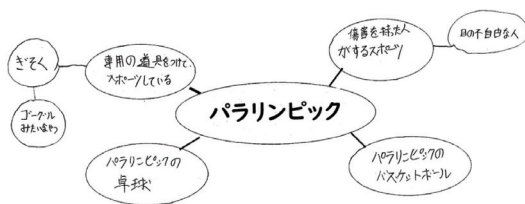
生徒	感想文の例
生徒 A	今まで「障害」と聞いただけで「普通の人とはぜんぜん違う」と勝手に思っていました。でもいろんな交流を通して、障害があってもみんなと全然変わらないし、その人だからこそできることがあるんだと思いました。
生徒 B	最初は障害があるとできないこともたくさん増えてくるんじゃないかとか障害ある方は絶対助けないといけないというふうに思っていたけど、ボッチャの活動や瀬戸選手との交流会を通して普通にスポーツもできるし、自分たちと全然変わらないと思いました。また、ボッチャの時の言われた話をきいて必ず助けが必要なわけじゃないということを頭に入れておきたいです。

念地図の変化の例を示した（牛島・高山・原・中山・納富，2023）。実践前の例では，パラリンピックから「専用の道具をつけてスポーツしている」等4単語が書かれた。そこからはさらに、「ぎそく」「ゴーグルみたいなやつ」とリンクした。また「傷害をもった人がするスポーツ（原文の通り）」からは「目の不自由な人」がリンクした。

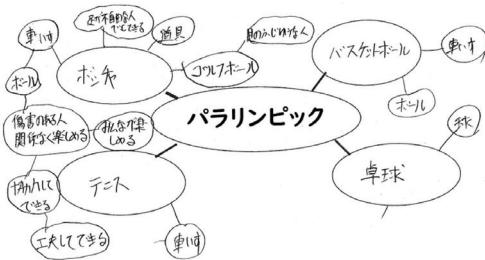
実践後の例では，生徒達が体験した「ボッチャ」から4単語がリンクし，さらに「車いす」「ボール」「障害のある人関係なく楽しめる」とつながり，そこから「みんなが楽しめる」「協力してできる」がリンクした。「協力してできる」からは「工夫してできる」もリンクした。

(2) 概念地図の分析結果

「I'mPOSSIBLE」実践前後における概念地図の分析結果を表4に示した。実践前に書かれた単語数の平均は約7個であったが実践後には約8.8個に増えていた。実践前平均のベリンク数は約11であったが実践後には約14.7に増えていた。実践前の一単語あたりののベリンク数の平均は約1.4であったが実践後には約1.6に増えていた。



実践前の概念地図の例
単語数：7 のベリンク数：10
一単語あたりののベリンク数：1.43



実践後の概念地図の例
単語数：18 のベリンク数：32
一単語あたりののベリンク数：1.78

図2 I'mPOSSIBLE 実践前後における概念地図の例
牛島ら (2023)

表4 I'mPOSSIBLE 実践後における概念地図の分析結果 (n=135) (牛島ら，2023)

	実践前			実践後			t値	有意性
	平均	標準偏差	範囲	平均	標準偏差	範囲		
単語数	7.02	4.49	1-20	8.76	4.49	1-22	-5.11	p<.01
のベリンク数	11.01	8.87	0-41	14.69	9.00	1-39	-5.26	p<.01
一単語あたりののベリンク数	1.43	0.34	0-2.56	1.59	0.34	0.8-2.67	-5.43	p<.01

対応のあるt検定の結果，これらの変化はいずれも統計的に有意であった。

2) テキストマイニングによる分析結果

(1) 「知る」「分かる」段階学習後の感想文

「分かる」段階のボッチャ体験後に生徒が書いた感想文のテキストマイニングの結果を図3に示した。「分かる」段階で実践した「ボッチャ」と「知る」段階で体験した「車イス」が中心にしかも大きく示された。実践を通して体験した，工夫することで「楽しい」「できる」「楽しめる」という単語が次に位置した。競技及び競技種目に関連する「スポーツ」「バスケ」「テニス」「水泳」等が示された。一方，ボッチャ体験を通して感想をもったであろう「難しい」が示された。

(2) 「深める」段階学習後の感想文

「深める」段階の瀬戸選手との交流会後に生徒が書いた感想文のテキストマイニングの結果を図4に示した。交流した「瀬戸選手」「障害」「柔道」

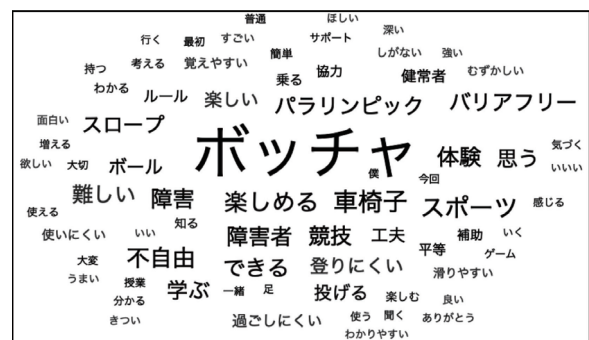


図3 「分かる」学習後の感想文のテキストマイニング結果 (ワードクラウド) n=144

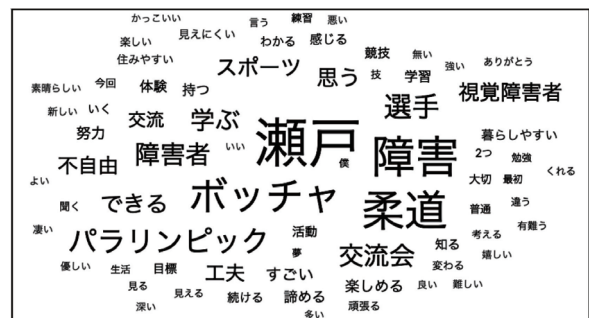


図4 「深める」学習後の感想文のテキストマイニングの結果 (ワードクラウド) n=141

が中心にしかも大きく示された。一連の取組である「ポッチャ」も同じく中心に大きく示された。瀬戸選手と交流したことで「できる」「工夫」「学ぶ」「すごい」などが示された。

Ⅳ 考察

1. 「知る」「分かる」段階の学習について

「知る」の段階では、表2の感想から、学校にあるスロープなどの環境が、必ずしもバリアフリーのための環境として十分機能しているとは限らないということが記されていたことから、バリアへの気づきが見られたと言える。また、思い込みがバリアになることへの気づきが見られたことから、T2の体験談や「I'mPOSSIBLE」教材(資料1)の提示の手立てが効果的であったことが分かる。「分かる」段階では、ポッチャがルールや道具の工夫、アシスタントのサポートによって、障害や性別、運動の得手不得手など関係なく公平にプレーを行えることに気づいた。また、アシスタントの重要性に気づいたからこそ、その難しさを感じていることが分かる。さらに、「目の不自由な人がどのように行うのが気になった」や「(障害のある人)が本当に困っているか見極める必要がある」など、新たな気づきや興味・関心が芽生えたことがうかがえた(表2)。さらに、工夫することで、「楽しい」「できる」「楽しめる」という単語が表出していたことが図2のテキストマイニングの結果からうかがえた。首相官邸政策会議(2016)は、心のバリアフリーを実行するために、「社会にある「障害＝バリア」を取り除いていくには、からだやところに機能の障害がある人が、社会にあるバリアによって、どんな困りごとや痛みがあるのかに『気づく』ことが必要である」としている。また、「I'mPOSSIBLE」日本版において千葉市立稲毛高等学校附属中学校の活用事例では、生徒らが共生社会の実現に欠かせないものの見方や考え方を理解し、自分にできることは何かを見出していた。本実践においても、「I'mPOSSIBLE」教材でのポッチャ体験が、生徒が障害を正しく知り、関わり方などがわかったことで、生徒の心のバリアフリーを進めることができたと考えられる。

2. 「深める」段階の学習について

瀬戸選手との交流による「深める」段階は、あらかじめ用意された「I'mPOSSIBLE」教材での取組ではなく、生徒の自発的・実践的な活動であったと言える。生徒会を中心に企画・運営した。その企画によって、パラリンピアンである瀬

戸選手を身近に感じ、その立ち居振る舞いが憧れの存在になっていたことや、「I'mPOSSIBLE」での体験が活かされ、障害の正しい理解によって、共生するために何が必要であるかに気づいたことが交流会後の振り返りからうかがえた(表3)。「I'mPOSSIBLE」日本版の札幌市立澄川南小学校の活用事例では、パラリンピアン講演を聞いて、今まで意識していなかったことをより身近に感じることができ、児童は「様々な人の立場、気持ちを考え、人を思いやる気持ち」、「健常者の視線から差別につながるような、配慮の欠けたことになってないか」、「共生社会実現のために自分たちができることは何か」といった考えを深めることができたとしている。本実践でも、瀬戸選手との交流活動を通して、障害がある人に対する正しい理解が進められ、自分にできることや相手の意思を尊重することへの気づきが見られた。そのことにより、共生社会実現のために必要な考えが深まったと考えられる。また、生徒会執行部が中心となり、自治的・自発的な活動によって瀬戸選手との交流会を企画・運営する機会をもつことができたことも、本実践での大きな成果と言える。

これらのことから、本実践が、生徒が障害やそれらを取り巻く環境について考え、パラスポーツ体験で、ルールの工夫やサポートのあり方について学ぶことで、障害について正しく理解し、自身の意識のバリアについての気づきを示された。また、パラリンピアンとの交流において、ポッチャ体験での気づきがさらに深まり、障害を含む多様性への理解につながったと考えられる。文部科学省(2012)は、「共に学ぶことを進めることにより、生命尊重、思いやりや協力の態度などを育む道徳教育の充実が図られるとともに、同じ社会に生きる人間として、互いに正しく理解し、共に助け合い、支え合って生きていくことの大切さを学ぶなど、個人の価値を尊重する態度や自他の敬愛と協力を重んずる態度を養うことが期待できる」としている。このことから、本実践が生徒の心のバリアフリーの推進につながったことが示唆された。今後の課題として、この学びを連続的な学びにし、行事的な活動ではなく教科をまたいだ活動や日々の教育活動と関連づけた活動にしていく必要がある。宮田(2020)は「学校教育における障害理解教育の推進において、「実践例の中では特に体験学習が多く、児童が障害に関する知識をつけることができるものは少ない」としている。今回の実践でも体験的な要素が大きく、知識を得る機会としては課題が残った。さらに文部科学

省（2012）が「障害のある子どもにとっても、障害のない子どもにとっても、障害に対する適切な知識を得る機会を提供するとともに、バランスのとれた自己理解、達成感の積み重ねから得られる自己肯定感、自己の感情等の管理する方法を身に付けつつ、他者理解を深めていくことが適当であり、子どもの多様性を踏まえた学級づくりや学校づくりが望まれる」としていることから、この点について改善を図りながら、心のバリアフリーのさらに推進し、共生社会の担い手を育む実践として深める必要があるだろう。

謝辞

本研究は、M市立B中学校の協力により実践出来ました。この実践にあたり、校長先生はじめ職員の皆様には授業時間や場所の確保から、実践時の補助など多大なるご協力をいただきました。心より感謝申し上げます。また、パラリンピック後の多忙な中、パラリンピアンとして生徒との交流を進めていただいた元福岡教育大学の瀬戸勇次郎氏にも併せて感謝申し上げます。

なお、この実践は令和3年度宗像市まちの課題解決プロジェクトの助成を受けながら実施しました。この助成によってポッチャ等の道具を複数購入でき、児童生徒の体験を保障することができました。重ねて助成いただいた宗像市に感謝申し上げます。

参考・引用文献

- 1) 松村真宏・三浦麻子（2014）人文・社会科学のためのテキストマイニング [改訂新版]. 誠信書房.
- 2) Mission I'mPOSSIBLE 作戦会議 staff（2022）令和3年度宗像市まちの課題解決プロジェクト

成果報告 Mission I'mPOSSIBLE 一個性を尊重しあえる社会へー.

- 3) 宮田知沙葵（2020）学校教育における心のバリアフリーと障害理解教育に関する研究. 令和2年度福岡教育大学学校教育課題研究論文.
- 4) 文部科学省（2012）共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進（報告）. (https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/044/attach/1321669.htm 2023年3月8日閲覧).
- 5) 文部科学省（2015）学校における交流及び共同学習を通じた障害者理解(心のバリアフリー)の推進事業の概要図.
- 6) 日本パラリンピック委員会「I'mPOSSIBLE（アイムポッシブル）」日本版 (<https://www.para-sports.or.jp/paralympic/iampossible/> 2023年3月8日閲覧).
- 7) Novak, J.D.& Gowin, D.B.(1984) Learning How to Learn. Cambridge University Press, New York. 福岡敏行・弓野憲一監訳（1992）子どもが学ぶ新しい学習法—概念地図法によるメタ学習—. 東洋館出版社.
- 8) 首相官邸政策会議（2016）「心のバリアフリーについて」. (https://www.kantei.go.jp/jp/sin-gi/tokyo2020_suishin_honbu/udsuisin/pdf/kyo09.pdf 2023年3月8日閲覧).
- 9) ユニバーサルデザイン2020関係閣僚会議（2017）ユニバーサルデザイン2020行動計画.
- 10) 牛島玲・高山多恵子・原慎右・中山健・納富恵子（2023）パラスポーツ体験を中心活動に位置づけた心のバリアフリーの実践—教材「I'mPOSSIBLE」の活用を通して—. 福岡教育大学紀要, 第72号, 177-192.