

「とうがく競技祭 2016」実践報告

—実行委員へのアンケート調査からみる評価と課題—

木村華織*・黒須雅弘*

1. はじめに

第32回オリンピック・パラリンピック競技大会（以下、東京大会とする）の開催地が東京に決定して以降、日本ではオリンピック・パラリンピック・ムーブメントを推進しようとする取り組みがさまざまな形で進められている。2014年6月に締結された東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会（以下、大会組織委員会とする）と全国の大学・短期大学との連携協定もそのひとつである。この連携協定では、各大学が東京大会に向けてオリンピック・パラリンピック教育（以下、オリパラ教育とする）を推進することや大学の特色を生かした取り組みを行うことが求められている。また、2016年にはスポーツ庁によるオリパラ教育に関する有識者会議の最終報告書¹⁾がまとめられ、東京都や組織委員会をはじめとする全国的なオリパラ教育の推進体制が示された。そこには初等・中等教育以外にも、高等教育、社会教育におけるオリパラ教育推進のための方策がまとめられている。高等教育機関に対しては、大学生へのオリパラ教育、教員養成課程におけるオリパラ教育の指導・実践方法の教示、研究の充実、地域社会へのオリパラ教育の推進等の役割が示されている。

東海学園大学では大学連携協定の締結以降、本学の特性をいかしたオリンピック・ムーブメントの推進活動に取り組んできた。たとえば、スポーツ健康科学部では、スポーツイベントを活用した「とうがく競技祭」の開催、名古屋ウイメンズホイールチェアマラソンへのボランティア派遣及び研修会の実施、オープンキャンパスや学園祭におけるオリンピック・パラリンピックポスター展と関連図書の展示²⁾を継続的に行っている。健康栄養学部では、スポーツ選手と栄養・食事とをテーマにしたシンポジウムや一般向けの公開講座、学生向けの演習授業の実施等、学部特性を生かした取り組みが行われてきた。

このうち、本稿で取り上げる「とうがく競技祭」は、オリンピック・パラリンピックを通じた教育を具体的に展開するための活動のひとつである。この教育活動では、学生たちが勝敗という結果のみに執着することなく、スポーツがもつ教育的価値を体験的に学ぶ機会を提供することを目指している。また、本取り組みは、中学校新学習指導要領（平成29年改訂）「H体育倫理」の「第3学年」の項に示されている「(1)文化としてのスポーツの意義」³⁾を、身体活動や体験活動を通じて学ぶ機会にもなると考えた。「とうがく競技祭」は、本学の学部行事日を利用して行われており、スポーツ健康科学部の1年生全員（2016年度は276人）が選手として参加した。また、上級生が実行委員として企画・運営を行うことから、1年生と実行委員を教育対象に据えたオリパラ教育と位置づけている。大学生を対象としたオリパラ教育の実践例が少ない中で、スポーツイベントを活用した学部規模でのオリパラ教育の実施は、国内には類をみない取り組みといえる。2014年に第1回目を開催⁴⁾し、今回で第3回目となるが、学生たちのオリパラ理解を深めることやオリパラへの興味・関心を高めることは容易ではなく、イベント後に実施するアンケート調査の結果を検証し、毎回新たな競技種目や運営方法を取り入れながら教育的効果を促進させる方法やプログラムを模索している⁵⁾。

* 東海学園大学スポーツ健康科学部

以上、本稿では、「とうがく競技祭 2016」の活動内容報告および競技祭の評価と課題について、実行委員へのアンケートを手掛かりに検討する。「とうがく競技祭」全体を指す場合には「競技祭」とし、各年度の競技祭を指す場合には、競技祭 2014/2015/2016 とそれぞれ表記する。

2. 「とうがく競技祭」の目的

競技祭の目的は、1) 学生たちのオリンピック・パラリンピックへの興味・関心を喚起すること、2) 競技祭への参加および企画・運営を通して、学生たちにスポーツの教育的価値を体験的に学ぶ機会を提供すること、3) 学校現場やスポーツの指導現場で実践できるオリパラ教育の事例を学生たちに提示すること、である。競技祭のプログラムは、古代オリンピック、近代オリンピック、パラリンピックの要素を盛り込むかたちで構成されている。

それぞれのプログラムを開始する前には、実行委員が1年生に対し競技種目の歴史やエピソード、この体験を通じて感じ取って欲しいことなどを説明する。この説明文は各プログラムを担当する実行委員が、競技種目の歴史的背景、「卓越」「友情」「尊重」を用いて示されるオリンピックの価値、そして自分たちの想いを含めて作成している。このように、競技祭の場は1年生に対しては体験を通してオリンピック・パラリンピックに触れる場として、実行委員にとってはオリピズムを自ら伝える実践学習の場としての機能をもつといえる。

3. 「とうがく競技祭 2016」の概要

本節では、はじめに競技祭 2016 の概要を述べ、次に昨年度からのプログラム変更点と実施内容について説明する。

(1) 開催日時・場所・参加者・プログラム

今回は前日から明け方にかけて降り続いた雨が影響し、当日はグラウンドコンディションが思わしくなかった。このことから、下記プログラムの順番および実施場所を一部変更して行った。第1グラウンド(屋外)で予定していた開会式を体育館で行い、古代スタディオン走とパラリンピック種目の体験(以下、パラ体験とする)の順番を入れ替えて実施した。パラ体験のうち、臀部を地面について行うシッティングバレーは体育館での実施に変更し、その他の種目(ブラインドリレーとホイールチェア体験)については、予定通り第1グラウンドで行った。パラ体験終了後、古代スタディオン走へと展開し、その後はプログラム通りに進行した。

<日時・場所・参加者>

日 時：2016年11月15日(火)9時集合、9時30分開会

場 所：東海学園大学三好キャンパス 第1グラウンドおよび体育館

参加者：1年生：276人(選手)

2年生：39人(実行委員)

<プログラム>

9:00 学生集合・点呼・Tシャツ配布(第1グラウンド)

9:15 開会式(会式の辞、オリンピック賛歌、学部長挨拶、選手宣誓、準備体操)

9:45 古代スタディオン走(全員参加：男子12組、女子6組)

10:30 パラリンピック種目の体験

(シッティングバレー、ブラインドリレー、ホイールチェア体験)

- 12:00 昼食・休憩
 13:00 芸術競技・ダンス（全員参加）
 14:00 団別対抗リレー（各団18人：男子10人、女子8人×2チーム、男女混合）
 14:30 閉会式（結果発表・葉冠授与、実行委員挨拶、閉式の辞）
 15:00 解散

（2）昨年度からのプログラム変更点

昨年度（競技祭2015）からの変更点は次の2点である。1）団別リレーにおいて男女別に設定していた走行区間を撤廃し、各チームの戦略に任せるようにしたこと、2）綱引きをプログラムから除外し、パラ体験を1種目から2種目に増やしたことである。これに伴い、実施方法やその内容にも一部変更を加えた。2014年から2016年までのプログラムを表1にまとめた。変更点には下線を付した。

1）団別リレー

競技祭2015までは、公平性の確保や接触による転倒防止という点から男女別に走る区間を設定していた。しかし今回は、走行距離の全長を延長すること、走者を増やすこと、男女の走行区間の指定を無くすことで、順位が次々に入れ替わる展開や順位を予想することが困難な状況を作り出し、通常のリレーの枠組みを超えたリレーの楽しみ方を体験できるようにした。1チーム18人（男子10人、女子8人）で構成し、走順はチーム内で決定する。走行距離は1人100mとし、17走・18走者のみ200mで走者は男子に限定した。最後の2区間のみ走者を男子に限定した点については賛否両論あり、実行委員の学生間でも議論になった。

表1. 第1回～3回までの「とうがく競技祭」プログラム

時間	「競技祭2014」	時間	「競技祭2015」	時間	「競技祭2016」
9:00	学生集合・出欠確認・キトン配布	9:00	学生集合・出欠確認・ <u>Tシャツ配布</u>	9:00	学生集合・出欠確認・Tシャツ配布
9:30	開会式	9:15	開会式	9:15	開会式
10:00	古代スタディオン走（全員参加）	9:45	古代スタディオン走（全員参加）	9:45	古代スタディオン走（全員参加）
10:30		10:00		10:00	
11:00	綱引き（登録選手・男女別）	10:30	綱引き（登録選手・男女混合）	10:30	<u>パラ種目体験（各自2種目体験）</u>
11:30		11:00	<u>パラ種目体験（各自1種目体験）</u>	11:00	・ <u>ホイールチェア体験</u>
11:30		11:30	・ブラインド走リレー	11:30	・ブラインド走リレー
12:00	昼食	12:00		12:00	・シッティングバレー
12:30	芸術競技・ダンス（全員参加）	12:30	昼食	12:00	昼食
13:00		13:00		12:30	
13:30	団別リレー（登録選手・男女混合）	13:15	芸術競技・ダンス（全員参加）	13:00	芸術競技・ダンス（全員参加）
14:00	閉会式	14:00	団別リレー (登録選手・男女混合・ <u>走順固定</u>)	13:15	
14:30	解散	14:30	閉会式	14:00	団別リレー (登録選手・男女混合・ <u>走順自由</u>)
		15:00	解散	14:30	閉会式
				15:00	解散

＜体験③の実施方法＞

- ・ 2人がペアで行い、直線30m内に設けられた障害物をクリアしながら、折返し後は役割を交代してゴールを目指す。
- ・ 最後は体験③を競走で行うが、ゼミ対抗レースではなく、レース毎に隣のゼミと競走する（得点化はしない、求めるのは正確さである）。

[障害物走の詳細]

スタートから最初の10mはパス区間、この区間は2人がボールパスしながら走る。ボールを受けたら2回漕いでパートナーにパスする。

↓

次の10mは障害物区間、設定されたそれぞれの障害物をクリアする。一方はコーンのジグザグ走行、もう一方は、車椅子の片車輪走行（直径10cm、長さ1.22mの走幅跳用のファール版を縦に置き、片方の車輪だけ乗せて走行する）。

↓

残り10mは再びパス区間となる。

↓

折返して、レーンを交代し、往路とは異なる障害物をクリアしてゴールを目指す。

体験内容を3段階的に分けて難易度を上げていくこと、それぞれに異なる体験を加えていること、そして最後は難しさを体験してもらうことと、あえて競走形式にすることでパラリンピアンたちの技量やそこに至る努力を感じてもらえるようにした。こうした実行委員の企画は、1年生にとっても有意義な時間になったようである。当初、ゼミや団別対抗のリレーがないから楽しんでもらえないのではないか、という実行委員の不安もあった。しかし、明確なコンセプトをもった企画によって、1年生からは競走だけでなく、新たな体験や難しさを楽しむ姿勢がみられた。

ここでは、変更点が多かったホイルチェアを取り上げ紹介したが、他の種目にも工夫がある。巻末の「とうがく競技祭2016」プログラム内に全種目の細目を掲載しているので、参照されたい。

4. アンケート調査からみる「とうがく競技祭2016」の評価と課題

競技祭終了後には1年生および実行委員に対しアンケート調査を実施している。本報告では、実行委員に行ったアンケート調査の結果を用いて、競技祭の教育的効果および今後の課題について検討する。競技祭の運営方法について説明した後、アンケート調査の結果について述べる。

(1) 競技祭当日までのプロセスと運営方法

今年度から、実行委員を2年生から3年生に変更した。これまで、2年次秋学期に開講される専門基礎演習Ⅱの活動として位置づけていたが、これを3年生の専門演習Ⅰ・Ⅱの活動に充てるよう変更した。その理由として、2年次の専門基礎演習Ⅱは秋学期のみの開講科目であることから、十分な準備時間を確保できず段階的な教育プロセスを踏めないという課題が過去2回の実践からみえてきたからである。これに対し3年生の専門演習Ⅰ・Ⅱは、1年を通して同一教員が演習を担当する。これにより、従来よりも時間をかけて実行委員学生たちにオリパラ教育を施した上で、企画・運営のためのプロセスを踏めると考えたからである。担当教員は当該科目のシラバス上に、競技祭の企画・運営ゼミナール（以下、ゼミとする）であることを明記しており、学生たちは活動内容を理解した上でゼミに所属することになる。

また、今回から1人が企画・運営を担当するプログラムを1種目から2種目に増やした。開閉会式を含む8つのプログラムのうち、パラ体験を除くプログラムについては所属するゼミごとに担当し、パラ体験で行う4種目については実行委員を担う4つのゼミを交えて企画・運営グループを構成した。1人2種目の企画を担当するという負担や4つのゼミで活動時間を合わせるといった苦悩は予想されたが、パラリンピックへの興味・関心を促進することやゼミの枠を越えた実行委員学生同士の交流促進という観点からこの方法を採用した。競技祭の準備時間として、専門演習Ⅱの8コマ分+ a （担当種目の進捗状況に合わせて別途設けた準備時間）をあてた。このうち2コマ分は4ゼミ合同で授業を行った。2コマのうち1コマはオリパラ教育や競技祭の目的について確認する時間とし、もう1コマはリハーサルにあてた。

（2）アンケート調査の内容と方法

競技祭が終了した翌週の授業時間にアンケート調査を実施した。調査対象者は、実行委員39人である。以下、回収できた35人分（89.7%）を分析対象とする。アンケートの項目は、競技祭運営についてを問う9項目とオリンピック・パラリンピックへの興味・関心について問う9項目で構成されており、7段階のリッカート型尺度を用いて回答を得た。この他に、自由記述として「企画・運営を担当してどのようなことを感じたか」、「競技祭の感想や来年度に向けての提案等」を記述する項目を準備した。

（3）実行委員に対する調査結果

表2に競技祭後に行った調査の単純集計結果（平均値±標準偏差）を示した。Q2-1からQ2-9が競技祭運営を経験した感想を問う設問、Q3-1からQ3-9がオリパラへの興味・関心を問う設問である。各設問項目の平均値はQ2-3「競技祭運営をして友人が増えた（ 4.97 ± 1.40 ）」を除いては、5.00以上を示した。以下ではQ2およびQ3の設問内容分けて結果をみていくことにする。

1）競技祭運営を経験した感想について（Q2-1からQ2-9）

競技祭運営を経験した感想を問う設問の平均値をみると「団ごとに五輪色のTシャツを着る試みは良かった（ 6.17 ± 1.13 ）」、「競技祭運営は楽しかった（ 6.09 ± 1.11 ）」、「パラリンピック種目を実施する試みは良かった（ 6.06 ± 1.04 ）」の3項目で平均値が6.00を超えた。表2の通り、その他の項目も全体として高い平均値を示したことから、実行委員学生たちは、自らの準備した企画に対して概ね満足のいく運営ができたと評価していることが分かる。また、「後輩にも競技祭運営をぜひ体験して欲しい（ 5.97 ± 1.13 ）」、「キトンを着てスタディオンを走をする試みは良かった（ 5.74 ± 1.10 ）」、「本企画を小・中学校の出張授業などでも行いたい（ 5.71 ± 1.26 ）」、「本企画を地域住民に対するイベントとしても行いたい（ 5.69 ± 1.30 ）」という結果は、競技祭を通じて自らが感じたことを多くの人に共有したいという想いが醸成された表れであろう。

一方で、「競技祭の運営をして友人が増えた（ 4.97 ± 1.40 ）」が最も低い値を示したことから、競技祭が新たな友人関係を構築する場としては十分ではないことが示された。

表2. 競技祭運営とオリパラへの興味・関心に関する調査結果

No	質問項目	平均値	標準偏差
Q2-1	競技祭運営は楽しかった	6.09	1.11
Q2-2	後輩にも競技祭運営をぜひ体験して欲しい	5.97	1.13
Q2-3	競技祭運営をして友人が増えた	4.97	1.40
Q2-4	競技祭運営に携わって東学が好きになった	5.23	1.20
Q2-5	キトンを着てスタディオン走を走るといった試みは良かった	5.74	1.10
Q2-6	団ごとの五輪色のTシャツを着る試みは良かった	6.17	1.13
Q2-7	本企画を小・中学校への出張授業などでも行いたい	5.71	1.26
Q2-8	本企画を地域住民に対するイベントとしても行いたい	5.69	1.30
Q2-9	パラリンピック種目を実施する試みは良かった	6.06	1.04
Q3-1	オリンピックへの興味・関心が高まった	5.62	1.28
Q3-2	パラリンピックへの興味・関心が高まった	5.79	1.13
Q3-3	オリンピズムに関する理解が深まった	5.47	1.29
Q3-4	オリンピック教育に関心を持てた	5.59	1.26
Q3-5	オリンピックの教育的価値に関する理解が深まった	5.50	1.36
Q3-6	オリンピック教育を実際に体験したことは将来に役立つと思う	5.59	1.33
Q3-7	企画・運営を担当した種目の競技ルールについての知識が深まった	5.79	1.16
Q3-8	企画・運営をした種目の歴史に関する理解が深まった	5.29	1.34
Q3-9	パラリンピック種目の企画・運営を通して障害者スポーツへの興味・関心が高まった	6.00	1.11

2) オリンピック・パラリンピックへの興味・関心について (Q3-1 から Q3-9)

オリパラへの興味・関心を問う設問についてみると、平均値の高い順に「パラリンピック種目の企画・運営を通して障がい者スポーツへの興味・関心が高まった (6.00 ± 1.11)」、「パラリンピックへの興味・関心が高まった (5.79 ± 1.13)」、「企画・運営をした種目の競技ルールの理解が深まった (5.79 ± 1.16)」となった。パラ体験の競技数を増やし、実行委員全員が必ず1つのパラ種目プログラムの企画・運営を担当するという仕組みが、パラリンピックや障がい者スポーツへの興味・関心を促進させることに繋がったと考えられる。

しかし、オリンピックやオリンピズムへの理解を問う「オリンピックへの興味・関心が高まった (5.62 ± 1.13)」、「オリンピック教育に関心を持てた (5.59 ± 1.26)」、「オリンピズムへの興味・関心が高まった (5.47 ± 1.29)」については、障がい者スポーツやパラリンピックへの興味・関心、競技ルールの理解に比べ低い値となった。オリンピズムやオリンピック教育への理解が他の項目に比べ低い値を示すという結果は、2015年度に行った1年生に対するアンケート結果と同様の傾向⁷⁾であり、学年を問わない共通の課題であるといえる。

(4) 競技祭運営を通じて得られた学び

調査用紙のQ4では「競技祭の企画・運営を担当してどのようなことを感じましたか?」という設問を設け、自由記述によって回答を得た。自由記述欄に記された回答内容には、1人が内容の異なる複数の意見を述べている場合もある。本分析では、複数の意見を述べている回答については、内容ごとに切り分けて分類した。以降では、回答欄に記された内容から、学生たちが競技祭を通じて何を学び得ているのかについて検討する。

表3に示すように、回答内容は、1) イベントを企画・運営することの難しさが分かった [18]、2) 満足感、充実感があった、貴重な経験になった [8]、3) 準備時間不足 [3]、4) オリパラについて学ぶことができ良かった [2] に分けることができた。カッコ内は回答数である。

1) 「競技祭を企画・運営することの難しさが分かった」

実行委員があげた回答内容の中で最も多かったのは、「競技祭の企画・運営の難しさ」を示す内容であった。この要因として、全員が1人2つのプログラムの企画・運営を担当したことや、従来では経験し得ない規模のイベントだったことも影響したであろう。他方、回答内容には、競技に関心をもってもらうための工夫や競技を通じて何をどのように伝えるかという点に困難さを感じているものもあった。たとえば、表3のNo.1-5「競技に関心を持ってもらうためには参加者が楽しめる内容にしていく必要があり、競技としての特性を生かして楽しめる内容にする難しさを感じた」、No.1-15「どのような企画が楽しく、意味のあるものができるかを考えることは難しかった」、No.1-16「それぞれの競技や種目をどのように楽しんでもらい、なおかつ記憶に残るように企画するのかを考える楽しさと難しさを両方感じることができた」、No.1-17「ただ楽しむ目的だけでなく、古代オリンピックやパラ種目とはどのようなものかをちゃんと伝えられるかが心配でした」などである。これらのコメントからは、この競技祭を単なるスポーツイベントとして終わらせるのではなく、実施する意義やメッセージを見出し、伝えようとする姿勢があったことが読み取れた。

2) 「満足感・達成感があった、貴重な経験になった」

自由記述において「競技祭の企画・運営の難しさ」を示す内容の次に多かったのは、「満足感・達成感があった、貴重な経験になった」に含まれる内容であった（表2）。ここに分類された回答内容は、主に次の5つに分けられた。1) 競技祭の経験は将来にいかすことができる（No.2-1,2-2）、2) 競技祭を通じて考える力がついた（No.2-3,2-8）、3) 競技祭を通じて気づけるものがたくさんあった（No.2-4,2-5）、4) 1年生に伝えたいことを感じてもらうことができた（No.2-4,2-6）、5) 仲間と協力できた（No.2-7）、である。このうち、No.2-3「色々な場面を想定しながら考える力がついた」やNo.2-4「競技祭の運営を行うことで、自分たちが実際に競技を行う以上に気づけるものがたくさんあった」というコメントからは、競技祭の準備プロセスが学生たちに思考する機会を提供し、その結果として新たな気づきをもたらしたことが読み取れた。

上記で紹介した以外にあげられたコメントとして、準備不足を指摘するものが3件とオリンピックについて学ぶことができたという指摘が2件、そしてテクニカルな点を指摘するものが1件という結果であった。本競技祭を通じて考える力や気づきが得られたというコメントがみられる一方で、オリンピズムやオリンピック教育への理解を示すコメントは「東京五輪前にオリンピック・パラリンピックについて、学ぶことができる競技祭を行う事ができ、また、運営に携わることができて良かった」、「楽しくオリンピック教育を行えることは本当に良いと感じる」のみであった。

5. おわりに

本稿の目的は、競技祭 2016 の活動報告および実行委員を対象に行ったアンケート調査の結果を手掛かりに、本競技祭の評価と課題について検討することであった。

競技祭 2016 では、パラリンピック種目の体験に重きを置いたプログラム構成にし、実行委員全員がパラ体験の企画・運営にたずさわる仕組み作りをした。調査の結果、「パラリンピック種目の企画・運営を通して、障がい者スポーツへの興味・関心が深まった」と「パラリンピックへの興味・関心が高まった」の項目で、他の項目よりも高い値が示された。このことから、パラリンピックに重きを置いたプログラムと本番までの教育プロセスが、パラリンピックや障がい者スポーツへの興味・関心を促進するのに有用に働いたといえる。そして、担当するプログラムの意義を考え、それを伝えるための表現方法を

表3. 自由記述にみる競技祭運営からの学び

No	1. イベントを企画・運営することの難しさを感じた
1-1	昨年はダンスの企画・運営をしたが、今回スタディオン走を企画・運営して、スタディオン走の準備はとて多量なことが分かった。競技祭は1日だけで、スタディオン走はその1日の30分程度のことなのに、準備には3ヶ月程度かかり、イベントを企画・運営することは時間がかかるし大変だということを改めて感じた。
1-2	運営をすることで1つの行事がどれだけの人の協力・参加などのお陰でできているのか、その有り難みを感じることができた。
1-3	自分で本番を想定して準備することの大変さを感じた。
1-4	運営の大変さ。
1-5	競技に関心を持ってもらうためには参加者が楽しめる内容にしていく必要があり、競技としての特性を生かして楽しめる内容にする難しさを感じた。
1-6	運営する難しさ、進行など分かり易く説明する方法を学べた。
1-7	企画・運営を担当して、とても大変だったと思った。短期間で色々と考え、計画を立て、プログラムを作ったり、大変だと思った。
1-8	運営の難しさとやりがいを感じました。
1-9	自分たちで運営することで、これまでやってくれていた先輩への感謝と運営の大変さを知れた。
1-10	競技を行う側ではなく、企画・運営の競技祭を作る、準備をするという難しさがあった。
1-11	様々なことを予想しながら企画しないといけないので、事前にしっかりと考えないといけないので、とても難しいと感じた。
1-12	運営するには時間と人が必要で、みんなで協力してやらないといけなかったので、勉強になった。
1-13	大勢の人たちに指示をしたり、人を動かすことは大変なことだと感じた。
1-14	今回で2回目の企画・運営ですが、前回とは違う競技祭だったため、分からないところばかりで大変でした。当日になって、1日の競技の流れに変更があったり、欠席している人は何人いるのだから、当日にしか分からないこともたくさんあるので、当日の対応力がとても大切だと感じました。
1-15	どのような企画が楽しく、意味のあるものができるか考えることは難しかった。人を集めることは難しかった。
1-16	それぞれの競技や種目をどのように楽しんでもらい、なおかつ記憶に残るように企画するかを考えることの楽しさと難しさを両方感じることができた。
1-17	企画を考える段階でどのように進めて行くかなど、運営側は初めてだったため、苦労しました。ただ楽しむ目的だけでなく、古代オリンピックやパラ種目とはどのようなものかをちゃんと伝えられるかが心配でした。
1-18	学校で今までは競技をする側でしかなかったが、今回運営する立場になって先生方大変さを学んだ。
No	2. 満足感・充実感があつた、貴重な経験になつた
2-1	イベントの企画・運営をしたことはとても貴重な経験で、社会人になってからも生かせる経験だと思う。
2-2	この経験は将来教師になったときにの体育祭運営にも役立つ。
2-3	ぶっつけ本番で初対面の1年生をスムーズに効率良く並ばせるために何が1番良い方法なのか、色々なことを想定しながら考える力が付いたと思う。
2-4	競技祭の運営を行うことで、自分たちが実際に競技を行う以上に気づけるものがたくさんあった。シッティングバレーを担当し、1年生に少しでも障がいをもつ人の気持ちを分かってもらえたと思う。
2-5	競技祭を行う立場に初めてなってみて、今までより競技祭に携わる時間が増え、もっと深くまで知ることができたと感じました。やらなければ分からないことがたくさんあると思ったことが、今回とても身になって感じたことでした。
2-6	1年生に感じて欲しいことを感じさせることができたとし、楽しんでくれたので大成功だったと思いました。
2-7	去年以上に人手が足りなくて、どうなるのか不安だったけどそれぞれが準備を一生懸命取り組んでくれたため、当日人手不足を感じない運営ができました。交流のない1年生とも仲が深まって良かったです。予想以上に1年生が楽しんでくれて嬉しかったです。
2-8	自分で本番を想定して準備することの大変さを感じた。その分、本番で上手くいったと思うので達成感はずごく感じたし、いい経験になったと思う。
No	3. 準備時間不足
3-1	準備の時間が少なかつたから、担当する種目の準備が不足した。
3-2	春学期から準備し始めたほうが、もっと余裕を持って行えたのではないかなと思いました。
3-3	準備不足、準備時間の不足を感じました。
No	4. オリパラについて学ぶことができ良かった
4-1	東京五輪前にオリンピック・パラリンピックについて、学ぶことができる競技祭を行う事ができ、また、運営に携わることができて良かった。
4-2	楽しくオリンピック教育を行えることは本当に良いと感じる。
No	5. その他
5-1	道具などは作られているものを使うため、その準備は必要ない。道具の使い方や改善する部分の把握があらかじめ必要になる。

見出すための思考と実践を繰り返すプロセスが、学生たちに困難さとともに新たな気づきや達成感をもたらした。課題を解決するために自ら思考する機会を提供できたことは、競技祭 2016 において評価できる点であろう。一方で、4つのゼミを交えてパラ体験の企画・運営を行った点については、学生間の十分な交流促進には繋がらなかった。

ところで、オリンピズムへの理解やオリンピック教育への関心を問う項目が、他の項目の値に比して低いことも本稿の結果から明らかとなった。その要因として知識学習が十分ではないことやオリンピズムを体験的に実感する機会が不足していた点があげられる。競技祭をめぐる一連のプロセスにおいて、ほとんどの実行委員は2年次春学期の開講科目である「体育史」を受講し、講義において古代オリンピック、近代オリンピックの創始、オリンピック・ムーブメントに関する基礎的学習を行ってきた。また、競技祭前には合同ゼミナールにて、競技祭の目的やオリンピズムを始めとするオリンピックの基礎的知識を学ぶ機会を設けていた。しかし、本稿の結果、知識学習と体験学習を結びつけてオリンピズムを理解するまでには至っていないことが示唆された。

競技祭が目指した「オリンピズムを自ら伝える実践学習の場としての機能」を果たすためには、オリンピズムという抽象的・哲学的な表現を知識として理解し、さらに実体験を通して理解できるような教育活動の場を準備することが、競技祭を通じたオリパラ教育のプロセスには不可欠だといえよう。具体的にどのようなプロセスを準備し、活動の場を提供することが、知識学習と体験学習を合わせたオリンピズム理解に繋がるのかについては、さらなる実践研究が必要である。今後の継続課題としてここに明記しておきたい。

注および参考文献

- 1) オリンピック・パラリンピック教育に関する有識者会議 (2016) 「オリンピック・パラリンピック教育の推進に向けて」, http://www.mext.go.jp/sports/b_menu/shingi/004_index/toushin/_icsFiles/afieldfile/2016/07/29/1375094_01.pdf
- 2) オープンキャンパス及び大学祭ではオリンピックに関するポスター展示 (古代オリンピック, クーベルタン, 近代オリンピック, 東京オリンピック, オリンピック教育) とともに, 本学三好キャンパス図書館に所蔵されているオリンピック関連書籍の展示を図書館との連携事業として行っている. 特に大学祭では, 筆者が担当する専門演習 I・II (3年生) の学生たちが作成したポスターを展示し, それぞれのポスターに適した書籍を学生たちが図書館で選定し, 展示する取り組みを行っている.
- 3) 中学校学習指導要領 (平成 29 年 3 月) の「第 7 節 保健体育」, 第 3 学年「H 体育理論」には, 「(1) 文化としてのスポーツの意義について, 課題を発見し, その解決を目指した活動を通して, 次の事項を身につけることができるよう指導する」と記されている. その内容はアイウの 3 点に示されており, このうち「ア 文化としてのスポーツの意義について理解すること」では, (ア) スポーツは, 文化的な生活を営みよりよく生きていくために重要であること. (イ) オリンピックやパラリンピック及び国際的なスポーツ大会などは, 国際親善や世界平和に大きな役割を果たしていること. (ウ) スポーツは, 民族や国, 人種や性, 障害の違いなどを超えて人々を結び付けていること. について学ぶよう明記している. ここでは, オリンピックやパラリンピックそれ自体を学ぶこと以外に, 国際大会やスポーツを通して, スポーツの価値や文化としてのスポーツの意義を学ぶことが求められている.
- 4) 木村華織・黒須雅弘・田中望・出口順子, 「競技祭」を教材としたオリンピック教育の実践教育活動 —「とうがく競技祭 2014」実践報告—, 東海学園大学研究紀要 人科学研究編, 第 20 号, 2015 年, pp.157-175.

- 5) 競技祭 2014 検証結果は, 日本スポーツ教育学会第 35 回記念国際大会 (2015 年 9 月 19-20 日, 於日本体育大学世田谷キャンパス), 競技祭 2015 については日本スポーツ教育学会第 36 回大会 (2016 年 10 月 23-24 日, 於和歌山大学) にて報告している.
- 6) 木村華織・黒須雅弘 (2016) 「とうがく競技祭 2015」実践報告—パラリンピックを導入した取り組み—東海学園大学教育研究紀要第 2 号スポーツ健康科学部, pp.63-71.
- 7) 前掲 5, 木村 (2016) に同じ.

とうがく競技祭 2016



日時：2016年11月15日（火） 集合：9時00分

場所：東海学園大学三好キャンパス 第一グラウンド

—競技祭プログラム—

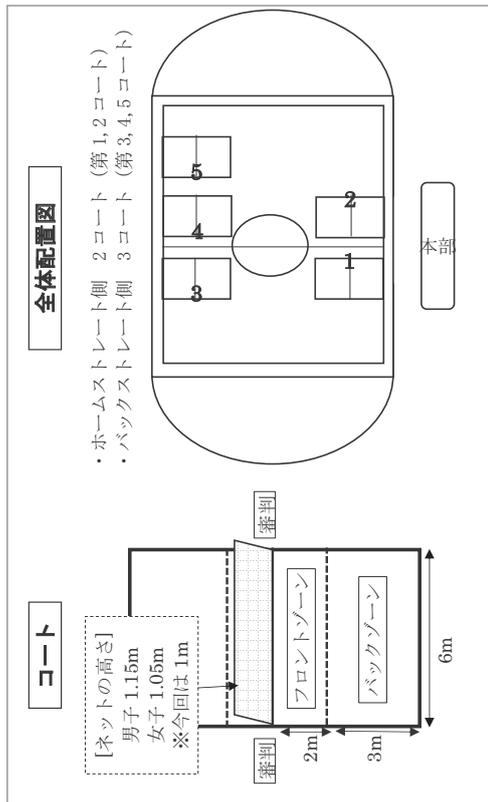
- 9:00 集合（ゼミごとに集合・出欠確認・Tシャツ配布）
- 9:15 開会式（全員参加）
- 9:45 古代スタディオン走（全員参加）
- 10:30 パラリンピック種目の体験（全員参加）
①シッティングバレー ②ブラインドリレー
③ホイールチェア体験
- 12:00 休憩
- 13:00 芸術競技・ダンス（全員参加）
- 14:00 団別対抗リレー（登録選手）
- 14:30 閉会式
- 15:00 解散

※ 雨の場合は体育館にて開催する。室内シューズを持参する。

※ 持ち物：運動のできる格好、防寒対策、昼食・飲み物。

※ 貴重品は各自で管理する。

プログラム2番:パラリンピック種目体験① [シッティングバレーボール]



対戦表

—《第1クール》—

【緑団】	第1試合	第2試合
第1コート	伊藤さよ子ゼミ vs 小田ゼミ	勝ちチーム vs 勝ちチーム
第2コート	木村ゼミ vs 矢田ゼミ	負けチーム vs 負けチーム

【赤団】

第1試合	第2試合
第3コート	教職員 vs 金尾ゼミ
第4コート	田中貴美子月1ゼミ vs 三宅ゼミ
第5コート	星川ゼミ vs 田中貴美子月2ゼミ

—《第2クール》—

【黄団】	第1試合	第2試合
第1コート	糸魚川ゼミ vs 斎藤ゼミ	勝ちチーム vs 勝ちチーム
第2コート	伊藤政展ゼミ vs 田中望ゼミ	負けチーム vs 負けチーム

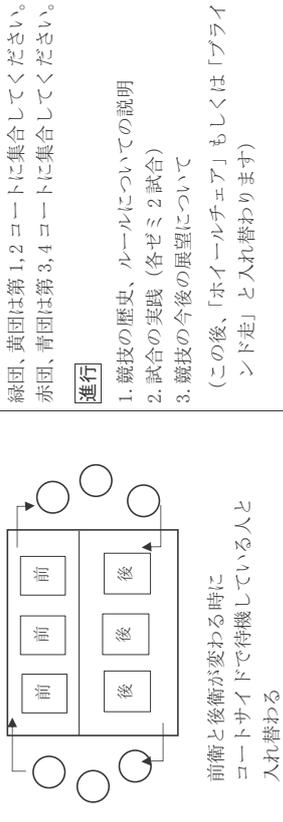
【青団】

第1試合	第2試合
第3コート	岡本ゼミ vs 森ゼミ
第4コート	村松ゼミ vs 島田ゼミ

ルール (基本的にバレーボールと同じルールである)

- 6人制で8分間試合を行い、得点の高いチームの勝ちサーブ
- 基本的にはエンドラインの後ろから打つが、エンドラインより前から打っても良い。
 - サーブはアンダーハンドサーブのみとする。
 - 競技者はスパイクをする場合に、臀部をコートから浮かしてはならない。
 - 前衛は両腕を伸ばして壁をつくり、相手のスパイクを緩ね返すように止めることができる。
 - 前衛は相手チームのサーブをブロックすることが許される。
 - ブロックを行う時、競技者はコートから臀部を持ち上げることができない。
 - フライングレシーブ (ボールの下に入り込むヘッドスライディングのようなレシーブ) の時に限り、短時間であれば臀部の離床は許される。
- レシーブ**
- ※「臀部」とは「上体」のことであり、肩から臀部までの部位を言う。上体の一部がコートに着いていれば臀部が浮いても反則にはならない。

ローテーション (前…前衛、後…後衛)



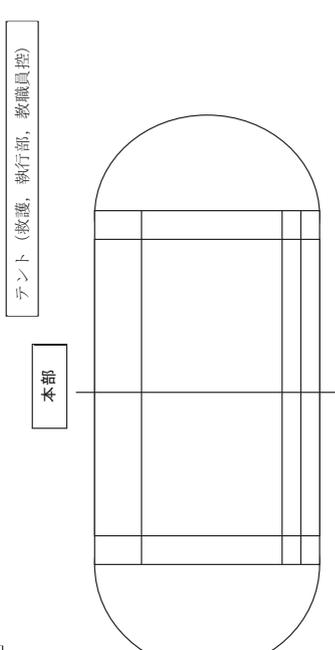
審判

第1,2コート	リーダー: 小池	主審① 面	副審① 武田
		主審② 都築	副審② 馬淵
第3,4,5コート	リーダー: 成田	主審① 本田	副審① 廣川
		主審② 原	副審② 井田
		主審③ 菅沼	副審③ 河島

※ 準備物 1コート分 (×5)
ロープ (26m) 1, ロープ (6m) 2, ハードル2, バドミントンネット1, 重り4, 得点板1, V字カン10

プログラム 2 番: パラリンピック種目体験③ [ブラインド走]

[競技内容 (競技進行)]



用具置き場
テント (救護, 執行部, 教職員控)
本部
招集場所
(バックストレート側)
招集エリア
スタート地点
バックストレート
ホームストレート
走る距離: 50m
ガイドランナー
ブラインドランナー

図: 競技全体イメージ

競技ルール (ブラインド走リレー, ※バックストレート側)

- 各ゼミ内で1名がガイド、1名がランナーの2名/ペアを編成 (※スタートリスト参照)。
- 競技 (走行) 中は、ガイドとランナー (アイマスク着用者) がガイドロープの両端を持つこと。
- 走行中、ガイドはランナーと並走し、ガイドロープ (50cm) より離れて伴走できない。
- フィニッシュ時には、ガイドはランナーよりも先行してはいけない。

レースについて

- 各ペア、1回の走行距離は50m。
- ガイドは奇数レーン (1・4・7)、ブラインドランナーは偶数レーン (2・5・8) を走る。
- 第2レース目は、各ペア、ガイド役とランナー役を交代する。

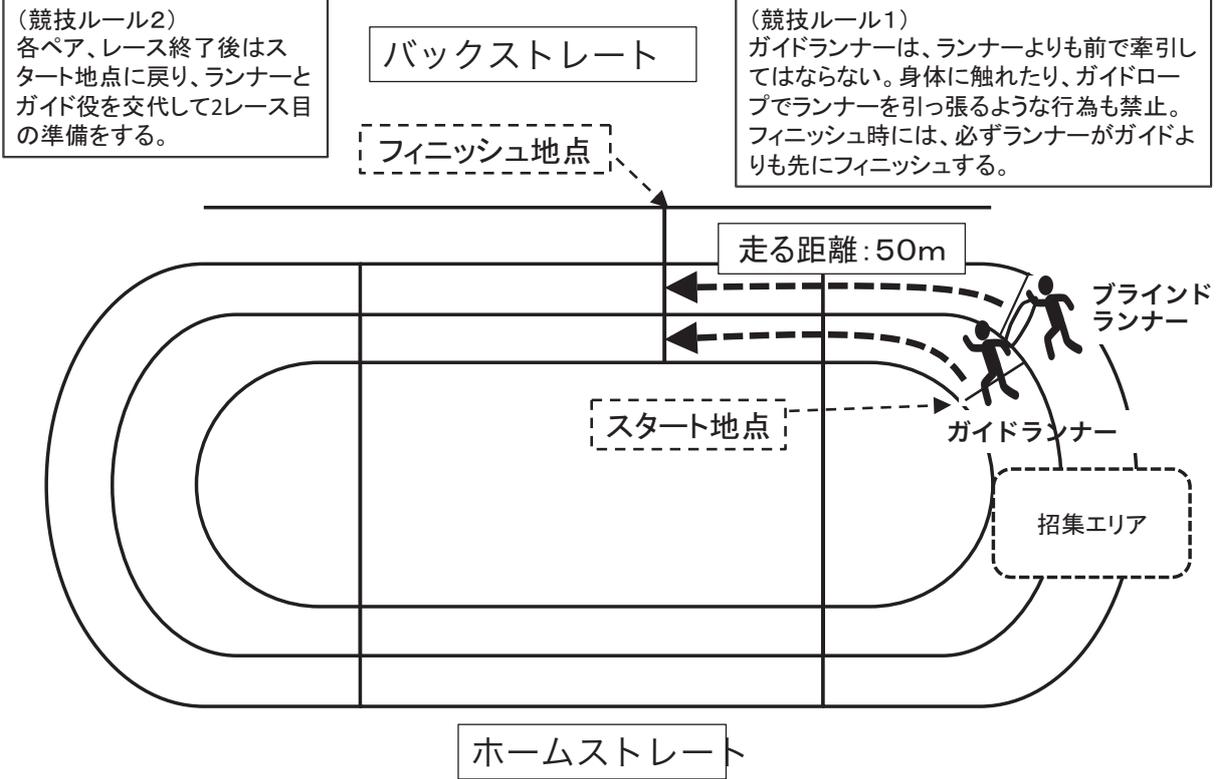
招集について

- 出場者は招集場所にて集合後、ゼミ別、走順別に各走順のスタート地点へ移動する。
- 各走順によってスタート地点が異なるので、間違えないように注意する。

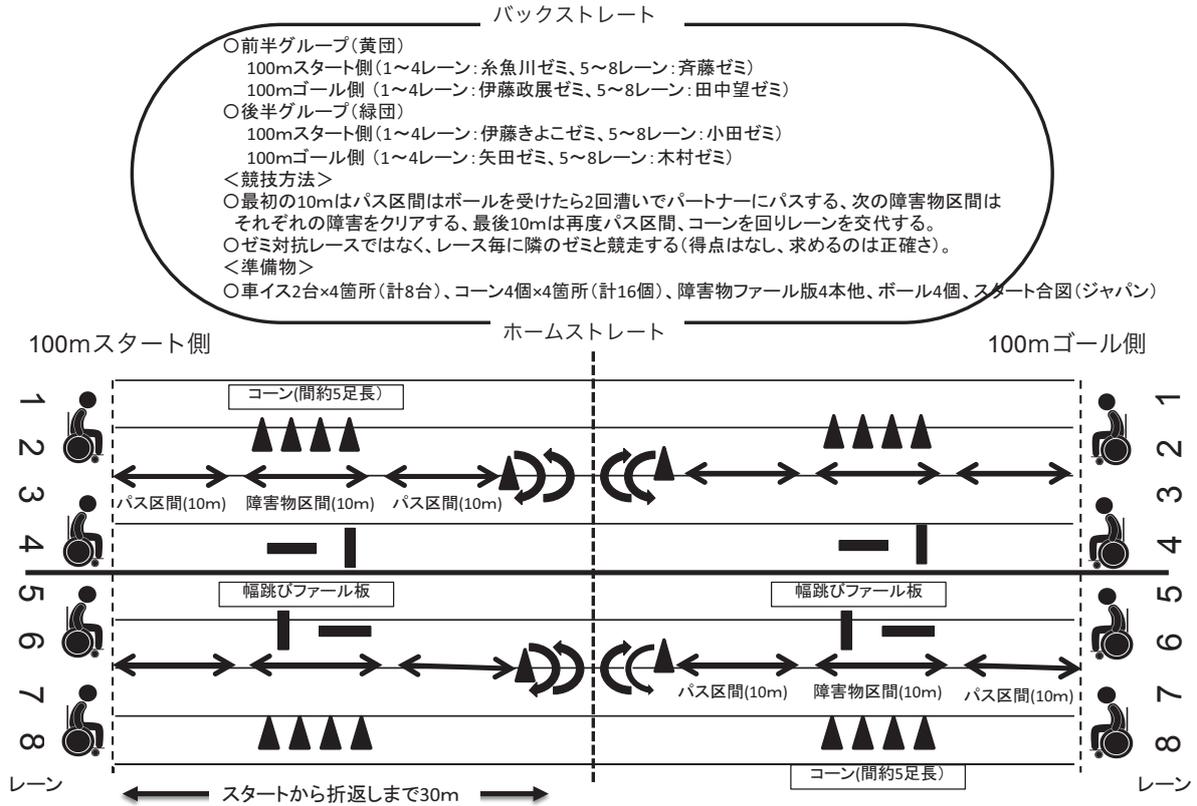
得点

本種目は、体験種目のため、順位や得点の対象としない。

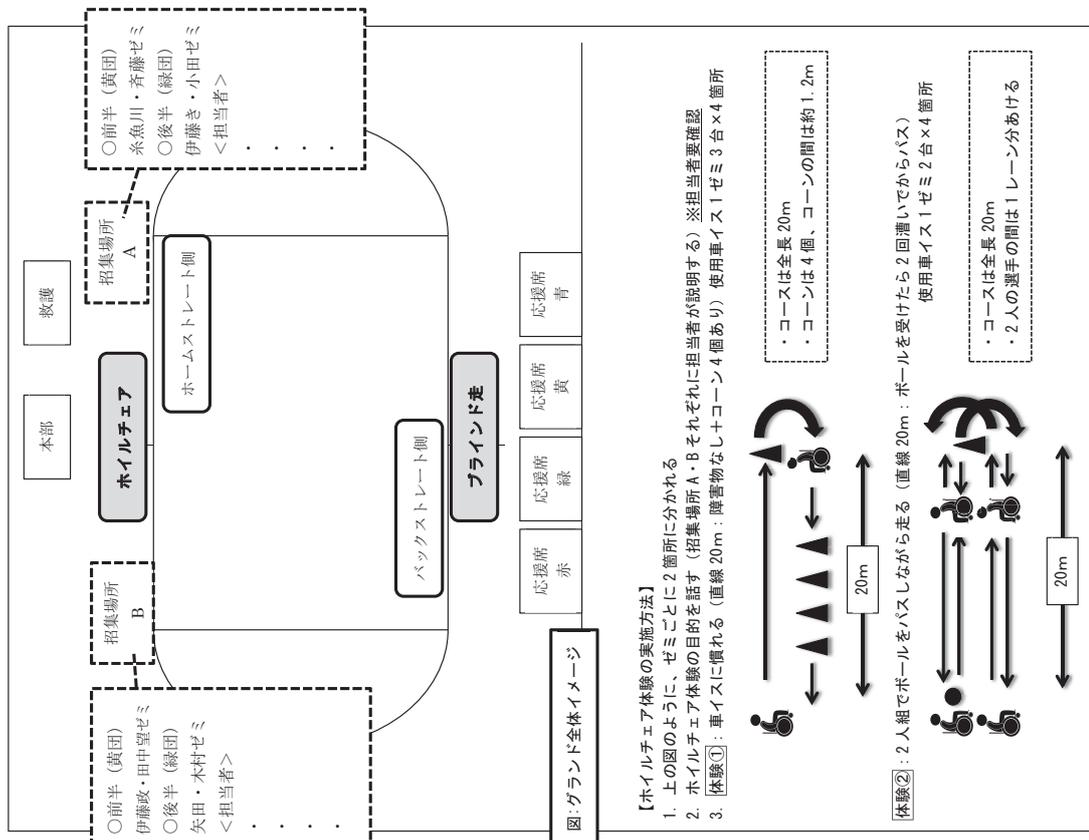
体験種目 (ブラインド走)



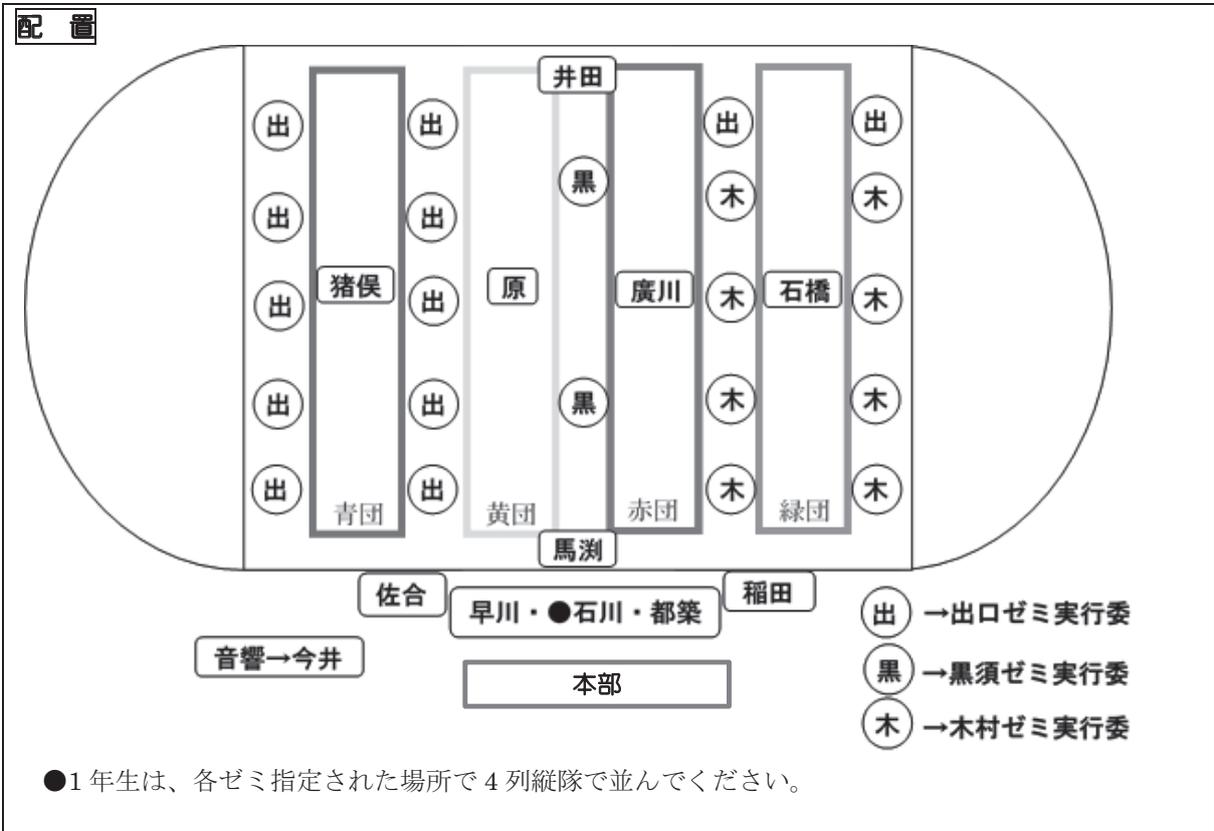
体験③：障害物をクリアしてペアで走る



プログラム 2 番：パラリンピック種目体験③ [ホイールチェア体験]



プログラム3番 [芸術プログラム・ダンス作品 “ともいき”] 担当：田中望ゼミ



参加にあたって

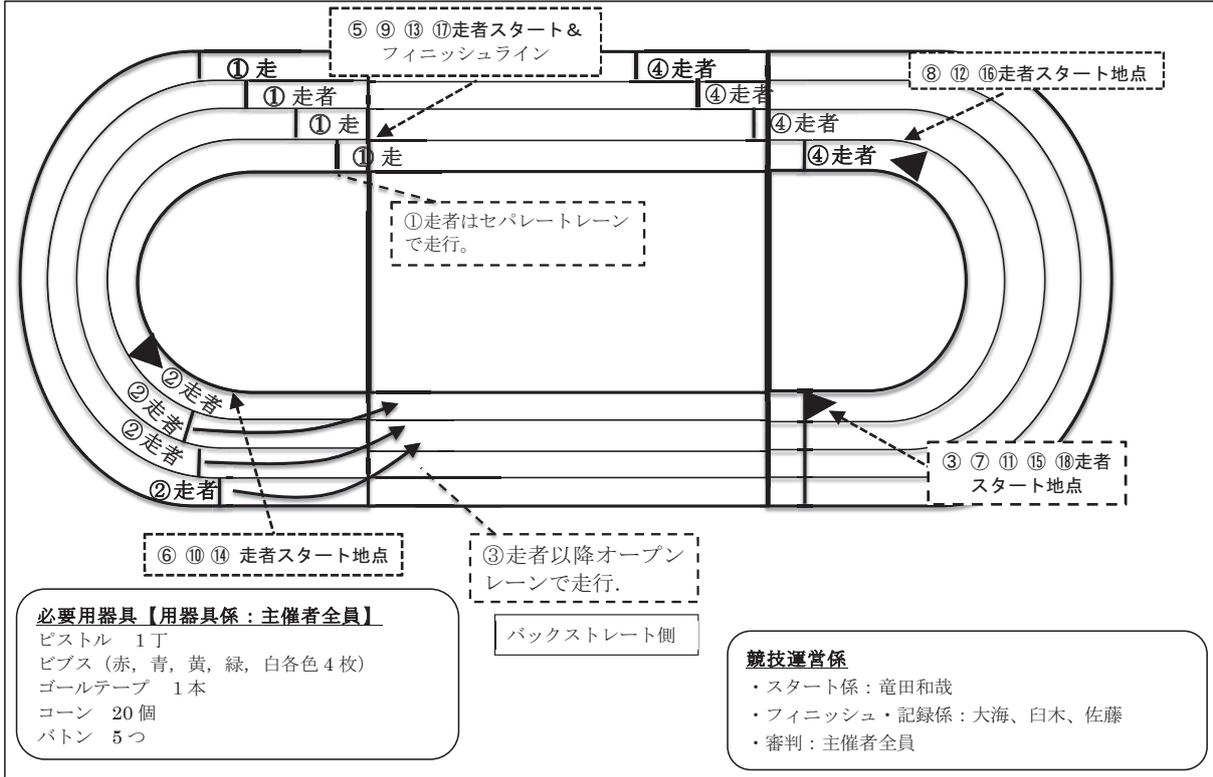
- ・この作品を通して、仲間との友好関係を深め、共生（ともいき）について改めて考えましょう。
- ・自己表現すること、仲間と身体を通して交流することの楽しさを味わいましょう。
- ・全員で協力して一つの作品を作り上げ、創造することの喜びや達成感を味わいましょう。

進行

1. 実行委員がダンスを披露します。
2. ダンスの振り付けを行います。
3. 振り付けを覚えた後、全員でダンス作品を踊ります。

準備物

- ・指令台 4台（センター、各団の前3か所に設置）
- ・音響システム（グラウンド備え付けのもの）1台
- ・ポータブルマイクシステム 2台
- ・ドラムコード 3台
- ・音楽CD 2枚



プログラム4番 [団別リレー] 担当: 黒須・出口ゼミ

【競技内容 (競技進行)】

チーム編成

1. 1つの団から男子10人、女子8人ずつ選出。「18人/チーム」で「2組/団」で編成する。
2. 出走組(1組目、または2組目)と走順はチーム内で決定する。ただし、第17・18走者(走行距離200m)のみ男子が担当する。

レースについて

1. 走行距離は、第1走者～第16走者までは100m、第17・18走者目は200m(男子)。
2. 第1走者はセパレートレーン、バトンが2走者に渡った後はオープンレーンに変更し、それ以降の走者もオープンレーンで走行する。
3. アンカー(第18走者)走者はびん着用。
4. バトンを落とした場合は前走者が拾う。
5. バトンを渡す人は次の走者に一言声をかける。(例:「がんばれ!!」、「よろしく!!」)

スタートについて

1. 第1走者はスタンディングスタートでスタートする。
2. 第1走者目のレーンはスタート前にじゃんけんが決める。
3. フライニング時にはピストルを2回鳴らし、再度やり直す。

招集について

1. 出場者は招集場所にて集合後、色別に各走順のスタート地点へ移動する。
2. 各走順によってスタート地点が異なるので、間違えないように注意する。

得点 1位 40点 2位 30点 3位 20点 4位 10点