

2024年度後期 子ども健康・スポーツコース 実践報告②

細川 賢司

(名古屋芸術大学 教育学部 講師)

はじめに

今年度から子ども健康・スポーツコースは2年目を迎え、2～3年生11名で活動を行ってきた。活動は3年生1人、2年生2～3人のプロジェクトチームを結成し、1チームにつき1つのイベントの企画・運営を行うという形態で進めてきた。後期の前半(9月～10月上旬)は①ギネスチャレンジ(名古屋芸術大学東キャンパス11号館3階体育館)、②あいちワークショップギャザリング(椋山女学園大学星が丘キャンパス学生会館)、③留学生別科異文化交流授業(名古屋芸術大学東キャンパス5号館5階503教室)に取り組んだ。本稿では後期の後半(10月下旬～12月)に実施した4つの企画について報告する。

1. ちびっこチャレンジカップ

日時：2024年10月26日(土)、27日(日)

※両日とも9:00～16:00

場所：中部国際空港(セントレア) センターピアガーデン

1.1. 背景

ちびっこチャレンジカップは子どもの体力向上にむけた運動能力測定や、走る・跳ぶ・投げるなどの基本動作を用いた運動遊びが楽しめるイベントとして定期的に行われている。昨年度は教育学部から2名のボランティアが参加したが、ブース出展等には実施しなかった。ギネスチャレンジ(9月11日)で協力した㈱新東通信がこのイベントの運営関わっていたため、今年度は子ども健康・スポーツコースからデジタルバッティングセンター(DBC)を出展する運びとなった。

1.2. 概要

ちびっこチャレンジカップでは、子どもたち(2歳～12歳)がスタンプラリー形式でセントレア内に配置された運動や健康に関する様々なブースを巡回していくことになる。主なイベント会場としてはセンターピアガーデン(第1ターミナル1階)、イベントプラザ(第1ターミナル4階)、フライトパーク(フライトオブドリームズ1階)などがあり、我々はセンターピアガーデンでの出展となった。

DBCの出展は6月8日中日ドラゴンズスポンサーゲーム(バンテリンドームナゴヤ)と9月13～14日あいちワークショップギャザリング(椋山女学園大学)に続き今年度3回目であった。設営はあいちワークショップギャザリングへの出展時と同じく簡易化した形で行った。学生スタッフの数は両日も2～3名であった。

1.3. 内容

実施内容については前回・前々回と同様のため、ここでは前期の活動報告で記述した説明文を引用する。

「デジタルバッティングセンターは、プロジェクションマッピング技術を利用して野球場の環境や選手を投影し、光の球として移動してくるボールを打ち返す体験型メディアアトラクションである。ボールの移動速度は遅い球速から速い球速まで9段階に設定されており、打撃結果もホームラン(3ヶ所)、ヒット(3ヶ所)、ゴロ、ファウル(2ヶ所)、ストライクの10種類が用意されていた。」

次に、アンケートによる満足度調査の結果について報告する。



図1. 体験の様子①



図2. 体験の様子②

1.3.1. アンケート調査の質問項目

今回はスタンプラリーに付随する形で Google フォームによる簡単なアンケートを行った。質問項目は次の3つである：①体験された方の年齢を教えてください（2～3歳，4～5歳，6～7歳，8～9歳，10～11歳，12歳以上），②デジタルバッティングセンターはたのしかったですか？（とてもたのしかったです！，まあまあたのしかったです，ふつう，あまりたのしくなかった，ぜんぜんたのしくなかった），③ヒットやホームランは打てましたか？（ホームランを打てた！，ヒットを打てた！，打てなかった…）。

1.3.2. アンケート調査の集計結果

回答数は1日目（10月26日）83件，2日目（10月27日）86件であった。きょうだいで参加が多かったことや、スタッフの数が少なかったため体験前の受付時にアンケートの実施を促したことが影響し、実際の体験者数よりもアンケートの回答者数が少なかった。

（1）年齢

全体でみると8割以上が幼児～小学校低学年の参加者であった。また1日目は4～5歳や6～7歳が多かったが，2日目は4～5歳が約半数を占め，2～3歳の比率も高かった。曜日による年齢層の違いについては，両親の勤務状況や子どもの習い事等が関係しているものと思われる。

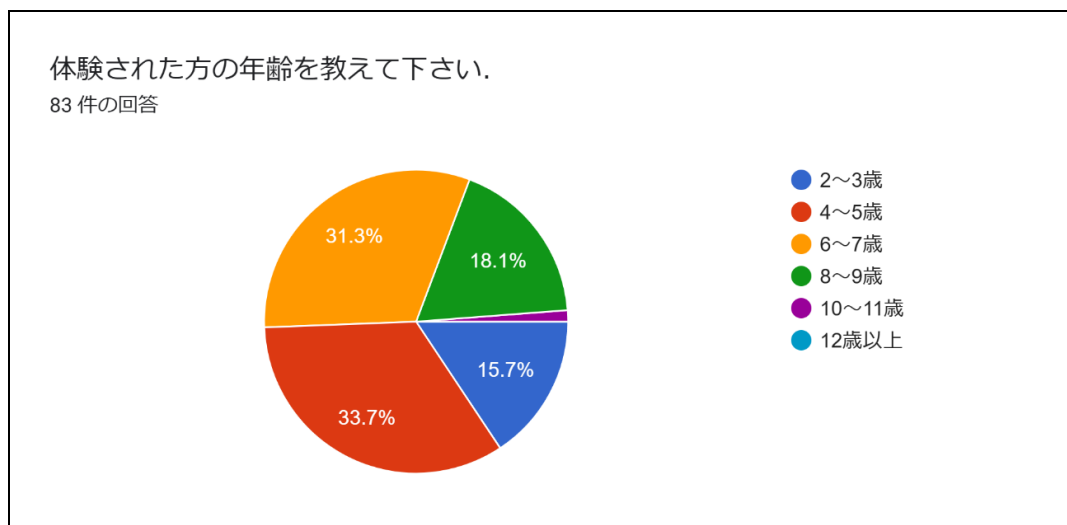


図3. 1日目の体験者の年齢

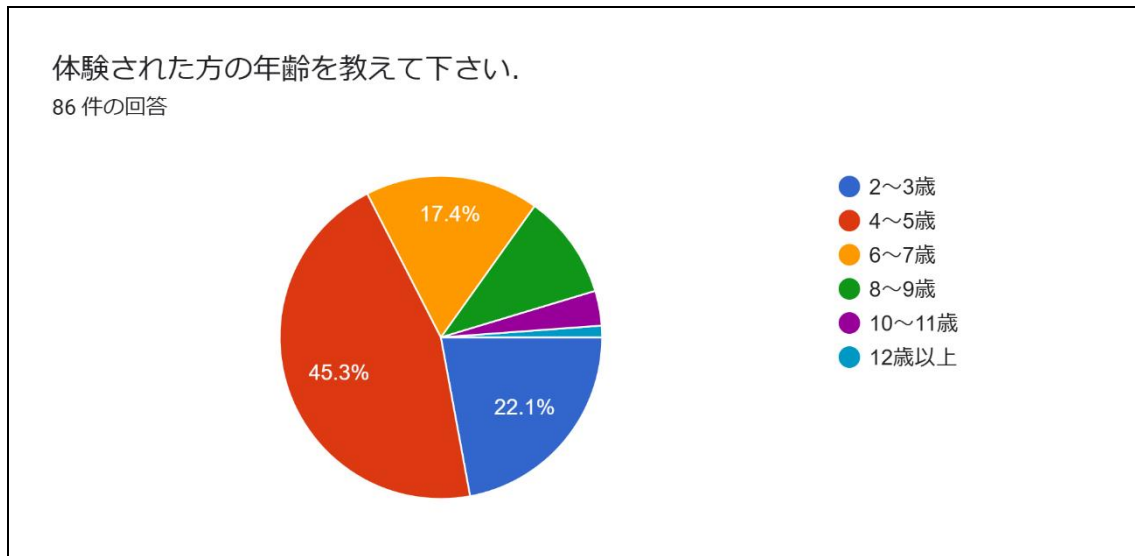


図 4. 2 日目の体験者の年齢

(2) 打撃成績

全体でみると、9 割以上の参加者がヒットまたはホームランを打つことができおり、そのうちホームランの割合は 2～3 割程度であった。ホームランを打った子どもの年齢層をみると、幼児～小学校低学年の子どもが 7 割程度を占めており、年齢が小さくても野球のバッティングを疑似的に体験できるという DBC の特長を裏付けるものであったと言える。

他方、打てなかったという参加者も 1 割程度いた

が、ヒットを打てた参加者の数は 1 日目に比べ 2 日目に増加した。センターピアガーデンは天井から太陽光が差し込むため、バットスイングを計測する赤外線カメラの動作に影響する。1 日目は打撃成績を算出するソフトの調整をあまり行わなかったが、2 日目から手動での調整を増やしたことで打撃成績の改善につながったものと思われる。プロジェクションマッピングは環境によって大きく左右されるため、設営の簡易化とバットスイングの計測精度のバランスを取ることが今後の課題である。

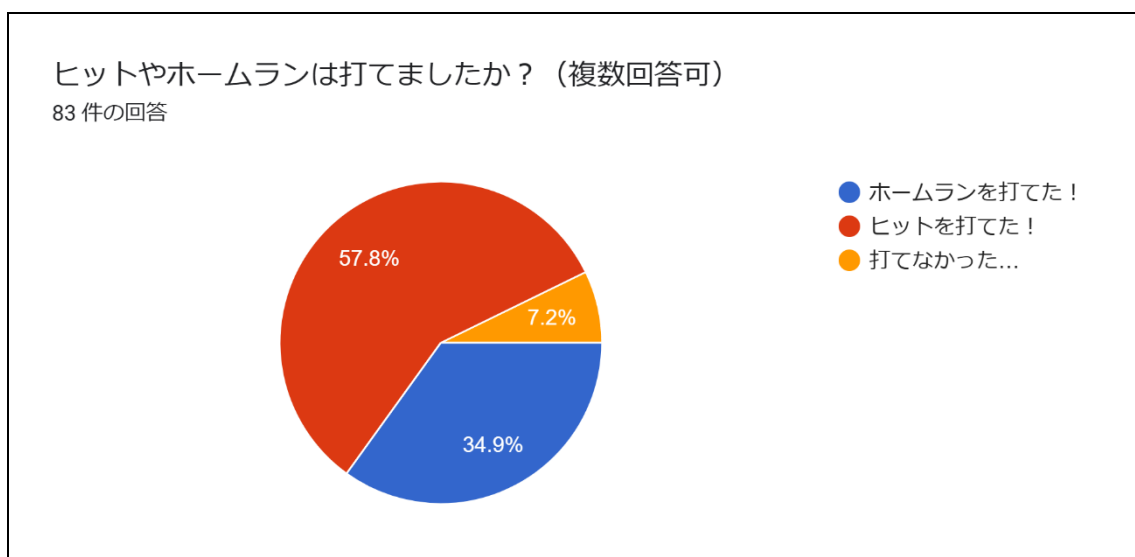


図 5. 1 日目の体験者の打撃成績

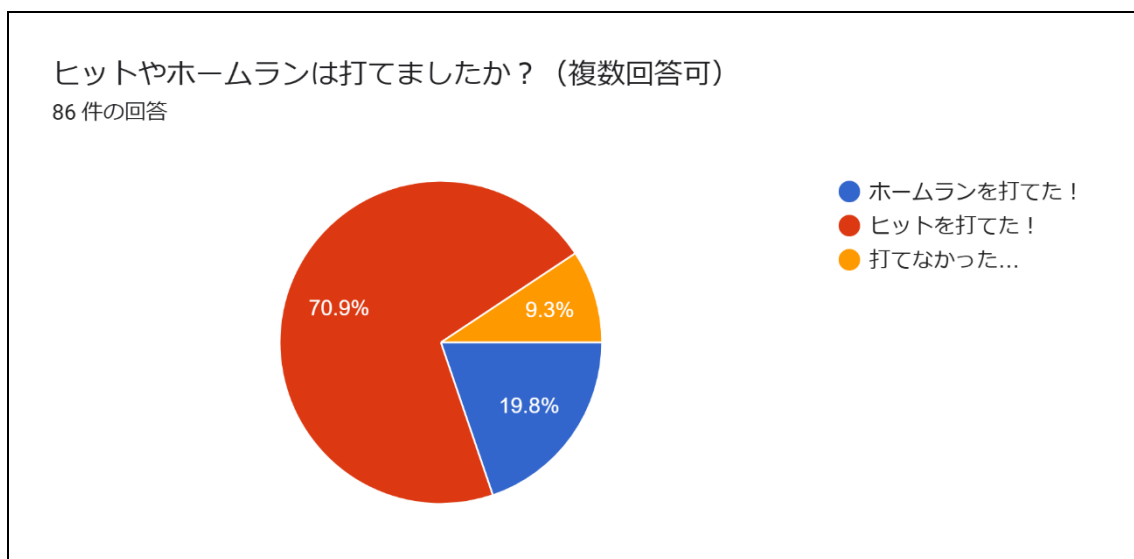


図 6. 2 日目の体験者の打撃成績

(3) 満足度

全体でみると、「とてもたのしかった！」「まあまあたのしかった」と答えた参加者が 9 割以上を占め、DBC の体験はある程度満足いく内容であったと考えられる。「とてもたのしかった！」と答えた参加者は、1 日目よりも 2 日目で微増しており、これは前述した打撃成績が関係しているものと思われる。

また、「あまりたのしくなかった」という回答は 2 件あり、回答者は「10～11 歳」と「12 歳以上」であった。現在使用しているカメラではスピードの速いスイングを計測しきれないことから、年齢の高い方や野球経験者の方がストライクになる確率が高い。今後は、小学校高学年以降の子どもたちや野球経験者等を想定し改良を加えていく必要があると考えられる。

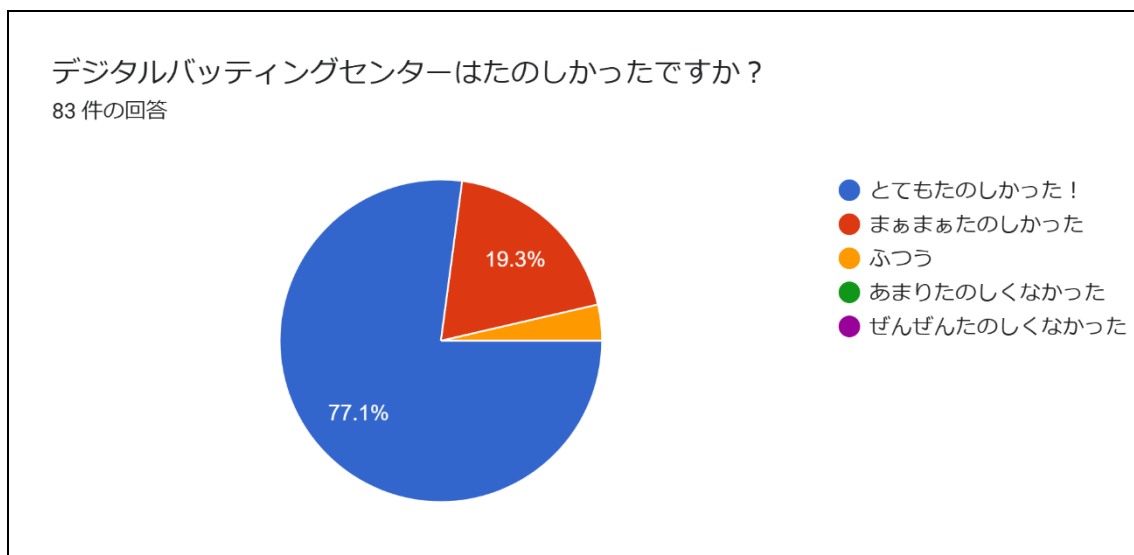


図 7. 1 日目の体験者の満足度

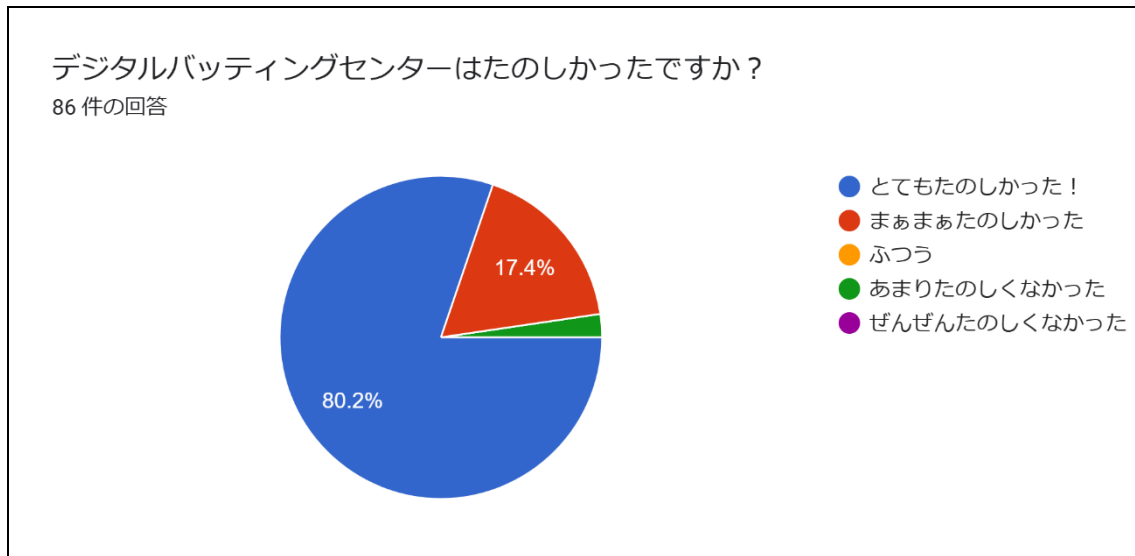


図 8. 2 日目の体験者の満足度

1.4. 総括

2 日間ともにブースのほぼ列が途切れることなく、500～600 名の子どもたちが DBC を体験した。この数は過去最多であり、アンケートの結果ほとんどの参加者に満足いく内容を提供できたことがわかった。また、データが不足しているものの、年齢による満足度の違いも表れており、今後 DBC を改良していくための貴重な情報となった。

一方で、天井から強い太陽光が降り注ぐという初めての環境下で、手動による細かい調整を強いられた。環境による映像の視認性の低下は、打撃成績や満足度に少なからず影響していると思われる。また、スイングしたバットが待機者の方へ飛ぶというアクシデントがあった。幸いけが人等とは出なかったものの、設営を簡易化と安全面の強化を両立する必要性があると思われる。

2. スポーツであ～そぼ！

日時：2024 年 10 月 26 日(土)：事前準備、

10 月 27 日(日)：企画当日

場所：北名古屋総合体育館 1 階 軽運動室

2.1. 背景

本企画は「鬼ヶ島編 2」をテーマにした前年度に

続いての参加であった。前年度は人気アンケートで惜しくも 3 位となり、より高い評価を目指し、今年度のテーマである「戦国忍者編」に即した企画づくりにコース生全員で取り組んだ。

2.2. 内容

2.2.1. 事前準備

2～3 年生は 10 月上旬～中旬にかけて幼稚園（基礎・応用）実習があるため、9 月中旬から前期に構成した 3 つのプロジェクトチームごとに分かれて意見を出し合い、企画の考案を開始した。幼稚園実習後には内容を精査するため、それぞれのチームが考案した運動遊びを実施し、3 年生が中心となって候補を絞っていった。その結果、最終的に「お宝を盗め！」という内容で当日の運動遊びを実施することに決まった。

「お宝を盗め！」ルール

- ① 会場には鈴の入っている風船と入っていない風船が用意されている。
- ② 参加者は敵役（忍者）にタッチされないように逃げながら、鈴の入っている風船（お宝）を集める。
- ③ 制限時間内に多く鈴入り風船を集めることで、より高いランクに認定される。

その後は東キャンパス11号館3階体育館や4階多目的室を使用したシミュレーションの実施、会場の確認、準備物の製作等を行った。一から2～3年生合同で企画を進めることはこれが初めてであったため、各学年の経験値やイメージの違いもあり、葛藤が生じた場面もあったように思う。しかし、双方の協力により、実習後の短期間で質の高い企画と準備ができた。



図9. 企画会議の様子(東キャンパス11号館4階多目的室にて)



図10. お宝を盗め!のシミュレーション①
(東キャンパス11号館4階多目的室にて)



図11. お宝を盗め!のシミュレーション②
(東キャンパス11号館3階体育館にて)



図12. 会場の確認(北名古屋市総合体育館1階軽運動室にて)

2.2.2. 企画当日

当日は9名の学生が参加し、受付、内容説明、誘導、運動遊びの実践等、それぞれ役割を分担し、企画の運営にあたった。筆者は前述のちびっこチャレンジカップに帯同していたため、本企画には参加できなかった。そのため、ここでは当日の実践の様子とともに学生の振り返りコメントを記す(表1)。



図13. 当日の様子①(受付)



図14. 当日の様子②(ルール説明)



図 15. 当日の様子③（運動遊びの実践）



図 17. 当日の様子⑤（記念撮影）



図 16. 当日の様子④（エンディング）



図 18. 当日の様子⑥（昼食）

表1. 参加した学生の振り返りコメント

①事前の準備やシミュレーションを通じて感じたこと、気づいたこと	②本番当日に感じたこと、気づいたこと
今回のこと気づいたことは、シミュレーションを重ねることの大切さです。何度もシミュレーションをすることで、問題点や疑問点が出てきます。それを解決するために、みんなで話し合っ、意見を出し、よりよいものになるようにしていきました。その中で、私は、積極的に意見を出すことができたと思います。やる側からの目線はもちろん、やってもらう子どもたちの目線に立って考えることができたと思います。 準備の段階で、3年生だけが話している時間がありました。その間、2年生は置いてけぼりな状態になっており、特に情報を共有されることがないまま進んでいってしまいました。今後は、誰かが外れている状況がないよう、上級生が下級生に的確な指示が出せるように工夫したいです。	今回のプログラムの結果として、子どもたちが楽しそうにしている顔や必死になって録入りの風船を探している姿を見ることができたので、十分に面白いものが提供することができたと思います。さらに、面白くするためには、風船を入れる場所の周りを私たちが動いて、入れるのを阻止したり、私たちがカゴを持って移動するなどといったこともできたのではないのかと考えます。 実践をしてみて、危険だと思う場面がありました。それは、子どもたちが楽しくなりすぎて、走ってしまったり、ジャンプをして風船を踏んで割れたり乗ったりしてしまったことです。説明の段階や整列させている時、ゲームを始める前などにしつこく言い、防止することができたのではないのかと思いました。
プログラム決めでは、各グループで案を出し合っ、沢山の案が出た所が良かったなと思いました。出た案から1つに決める時も、みんながこの案をより良くするための意見を出す事ができていて、意見を言い合える環境が素晴らしいと思いました。私自身も、意見・アイディアを発言できたと思います。準備の部分では、風船がネックだったかなと思います。企画の時点で、準備について考えれてなかったと思います。実際に、前日の風船を膨らませる作業が大半でした。これからは、準備の大変さまでも考える必要があるなと思いました。あと、計画を進めていくにあたって、時間の使い方を工夫する必要があるのではないかと思います。始まりの時間が曖昧なことや、途中で沈黙の時間ができてしまったことです。そのため、より良い進め方としては、明日行うことを事前LINEで報告し、考えてきて欲しいことを事前に伝える。他にも、授業中に誰からも、良い意見が出なくなってしまう時は、一旦このことから離れて次に進む方法もあるのではないかなと思います。この詰まってしまったことは、次回までにみんなで考えてくるや、授業の時間が余ったから考えるべきだと思います。効率的に行えたらいいなと思いました。	本番当日では、子どもたちが熱中する姿が見えてとても良かったです。このゲームの良かった所は、最高記録を目指す所や数でランク付けされている所だと思いました。「最高記録を目指す!!」「Sランクやっぺー!」と言っている姿がよく見られました。また、最高記録を出すために何回も並んでくれている男の子もいました。ここでの改善点としては、最高記録を書くだけではなく、記録を更新する楽しさを感じてもらうために、これまでの1位、2位、3位、4位ぐらいまで書いていっても良かったと思います。今回、途中で多い記録が出て、そこから更新がされなかったため、このプログラムの改善点としては、見た目が子どもたちを引き寄せなかったのかな?と思う部分がありました。市の担当者の方には、前日に「女の子に人気がありそうだね。」と言ってくださいましたが、当日、男の子たちが「これ、子ども用の遊び?」と話していたので、年齢に合ったものか?と考えました。年齢の幅が大きいことでもあるので、難しい所ではありますが、年齢に応じて、即対応で変えられるような仕組みがあるのではないかなと思いました。(デジタルバッティングというところの、速さが変えられる所。)
実習などで準備をする時間が少なく、企画を考える時もあまり納得の行くアイデアがでない中、みんなで意見を出し合い、いいものが出来上がったなと思いました。 準備では、全体の流れる所は、誘導の流れも環境構成もバッチリだったと思います。その他の細かいところもしっかり準備が出来たらしいなと思います。例えば、風船の色を忍者の雰囲気を出す色であったり、離れる場所にあるとどこで行ったのでそれを活かせる工夫とかも考えられた良かったかなと思いました。 当日前の準備では、風船を膨らませる時間の経緯がかかってしまい、他の所の準備も時間あるのにみたいな、時間の配分の所が難しいなと気づきました。	当日思ったことは、人員の個々の能力の経験不足があると感じました。もっと全体を見てみようとしたいのか、その臨機応変さと予測する力をもっと身に付けていたらなと感じました。プログラムは、風船を使うということでは風船が割れるのを怖がる子が何人かみうけられました。そういった子も楽しめるように、今は思いつかないですけど、そういった子も楽しめる内容を用意しておくことだったり全員が楽しんで貰えるような工夫プログラムを用意できた良かったと思いました。 当日の運営と環境構成は、特に問題なくできて感じています。誘導の線も分かりやすく出来ていたし、保護者の方の写真スペースと保護者専用の誘導ルートも作れて、そこは、本当と考えられていて上手くいったと思います。そこに、人がしっかりと持ち場を割く力をもっとあればより良い文句なしの運営だったとおもいます。
企画を決めるために各チームごとに話し合い、翌週実際にやってみることで改善点やだれが子どもにとって一番楽しいか、年齢に応じた遊びか考えることが出来たと思う。準備ではみんなでもうたももっとより良くなるか意見を出し合い、実際に試してみても最善な方法を探した。どこの証明もつけたら一番よさうという明確になるなか、水筒や人数確認をする場所はどこにするよりスムーズに進むかなど色々な方向から考えることが出来た。安全性、遊び、面白さを同時に考えながら進めていったと思う。前日にたくさんさんの風船で部屋を埋めていた時に「女の子人気ないないね。さすが名芸の学生さん」と言ってもらえとても嬉しかったし、本番頑張ろうと思えた。	たくさんさんの風船の風船の中から音に集中しつつ、バランスボールを避けることでだだの入った風船を探したり難易度が格段に上がりより楽しくなったと思う。ただ、風船が苦手な子どもや保護者の方があり、走ったり飛び込んだりすることで風船が割れその度に耳を塞いだり、びっくりして固まってしまうという様子も見ていた。音が反響する部屋であったため普通に風船が割れるよりも怖い思いをさせてしまったと思った。前日から膨らませたが、しばらくスリッパや人が通っただけで風船が割れるほど繊細だったので、風船以外で出来ないか考える必要があったと思う。薄暗いなかですすの入った風船を探してもらった予定だったが、写真や安全性のために電気をつけるなど臨機応変に対応していたと思う。
子どもの目線に立ってあらゆる状況を想定することが必要だと感じた。今回は風船を使った遊びを計画していたが、割れてしまったら驚いて泣いてしまう子どもはいないか、中に入っている鈴を踏んで怪我をしないか、また運営の面に関しても、たくさんさんの子どもたちをごちゃごちゃせずスムーズに誘導するためのシステムはないか等、昨年の先輩の経験も活かしながら様々な視点で捉えて考えられたと思う。しかし、せっかく広い体育館が使える準備時間にも関わらず、当日の役割分担の話し合いや運営システムについての相談などに多くの時間を使ってしまったと感じている。体育館が使えるならばもっと体を動かしてゲーム性を高めていってよかったのではないかなと思った。	不参加
グループに分かれて意見を出し合い、またそこから案を出して行ったのはよかったと思う。イベントが重なったこともあり、準備していない人、前日に変更になったところを直前に伝えるなどしたのもう少し全員の共通理解が深まればよかったかなと思う。	風船を使った遊びだったので、風船がよく割れ、音に驚く人が多かった。鈴が割れてプラスチックの破片が散らばっており、またそこから風船が割れていたで根足だったかな危なかったなと思った。靴を履いているから風船は割れやすかったが、踏むと危ないのと靴は履いていなかったなと思った。 風船の色を分けてチーム対抗で競うのも面白そうだった。
準備の段階で、実際にやってみて思ったこと、見てみて思ったことを発信することが出来たと感じています。準備を進めていく中で、意見を言えなかったり、言われたこと通りに動くだけという人が何人か見えたので、そこにもっと声を掛けて全員の意見を聞きながら進められたらよかったかなと思います。ゼミの人数が増え、たくさんさんの案が出てきてより良いものが作れるという反面、任せきりにしているように見えるが何人かいたので、もっと意見を聞き出せる時間を取れた良かったかなと感じました。また、進めていく中で、相談を始めると相談だけに集中して時間が経っていくことが何回もありました。案が出た段階ですぐにシミュレーションに移せるように動けたらよかったと思いました。	プログラム自体は参加してくれた人達、保護者も含め楽しんでくれた印象でした。ただ、説明を受けた1組順番を持っている間に風船が割れる音を聞いて怖がっている子どももいました。スタンプを集めるために怖いけど仕方ないやうしかないという子もいました。割れてしまうのはしょうがないけど、工夫できたのかなと感じました。風船が割れ、中の鈴も割れてしまったことがありました。靴を履いてやっていたので怪我はありませんでしたが、少し危険だと感じました。運営していく中で、自分の仕事だけしか考えていなかったり、代表の方が来てくださった時に挨拶が遅れたりということがありました。運営を学生だけでやっていく中でトラブルがもし起きた時に対応が遅れることはあってはならないので、全員が責任感を持ち、広い視野で進めていく力を身につける必要があると感じました。
案をいくつか出して、そのいくつかの案の中からよいものを出していきより良いものにしていくことで一つの良いものになったと思います。 それでも、実際にやってみると予想がたりたり、もっとこうするべきと言うところが出てきてでも時間がかりました。子ども達が安全に遊べかつ回転率がよく分りやすい遊びにするためにを重視して作っていました。 風船の数も鈴の数、説明の仕方もしっかりと準備していき足りなかったところはあまりないと思います。動線や持ち物の預かり方細かいところまで確認しておくことが大事だと感じました。	色とりどりの風船を使い幅広い年齢層で楽しめたところが良かったと思います。また、時間や数を競争することでその瞬間を集中して遊べたところもよかったです。もっと面白くするためにその時間内でできる仕掛けや、トラップがあっても面白いかと思いました。何度も遊びに来てくれる子が多かったのも嬉しかったです。改善点としては、風船が割れやすくなる音が苦手な子の配慮をするべきだったと思います。今回は、あまり苦手で怖がることは見られなかったですが、風船が苦手な子大きい音が苦手な子がいた場合のことも考える必要があったと思います。状況を見て説明を簡潔にし、子どもたちの様子を見て中にいれる人数を調整できていたのであまり詰まることなく運営できました。
風船をたくさん使うために何個も膨らませていたのですが、やっぱり風船をたくさん使うってなると人手がたくさん必要だった。時間がかるなと思いました。鈴を入れると破れてしまう方が多く、苦戦しました。誰がなんの役割をしてどう動かすかを決める際に人の動線だったり1人の仕事量だったかを考えながら、自分の意見を伝えることができてよかったなと思いました。前日準備では、時間より前に会場まで準備したのにも関わらず、全然準備が終わらなくて、準備する人数が少し少ないのかなと思いました。風船を事前に作ってもしばんでいってしまうものが多く、難しいなと思いました。 人の動きだったり、自分たちの動きをしっかりと練習して準備できたのはよかったです。コーンを立ててその上にネットを被せたのですが、重さでコーンが倒れちゃったりして、事前にテープで全部補強していましたが、やっぱりテープだとどうしても割れてきてしまった。ネットを子どもたちが蹴って割れてきてしまったらしたので、コーンじゃなくて、他に重さがあって倒れないようなものがあつたテープを貼る時間がはぶがし、あつたり、蹴ったりしても倒れないから何かいいものがあるかなと思いました。	本番当日は、たくさんの子供たちがきてくれて、思いっきり楽しんでくれました。風船にやっぱりすごく興味を持ってくれて、「楽しかった!」とか、「もう一回やりたい!」と言っている子どもたちがすごく多くて嬉しかったです。事前の説明で走り回らないようにと説明を聞いていたが、やっぱり走り回ってしまう子が多く、風船がたてえ割れてしまいました。割れた時の対処は事前に決めて、誰が膨らませてそこに入れるかとは決まっていたので、スムーズでしたが、割れた時に子どもたちがびっくりしてしまったり、直接割れた風船が当たって痛がっているものが多い、ようがないことですが、危ないかなと思いました。割れた風船の中に鈴が入っているものが多く、風船が重なっているところで割れることが多かったなと思いました。今回はバランスボールにタッチされたら2回その場で止まってジャンプするというルールでしたが、風船を入れるだけじゃなくてジャンプの部分をしっぽ取りに変えてもすごい楽しいかなと思いました。今回自分は鬼をやっていたが、1番近くで子どもたちと関わってすごい楽しそうな顔をしてくれていたのすごくやりがいを感じて楽しかったです。
事前の準備では、私が子どもたちとすると楽しそうだなと思った意見を伝えることができ、一人一人の意見も取り入れながら案を出すことが出来たなと感じた。しっぽ取りがメインとなっていると思うが、途中から風船探しがメインとなっており、全体の情報共有が行き届いていないと感じた。風船遊びをメインにしよう準備の効率が下がるため、しっぽ取りを提案していたがもう少し意見を伝えるべきだなと考えた。一人ひとりの意見は聞いていたが、思い浮かばない人がいてたくさんさんの意見が出たわけではないので、もっと一人一人が「こんな風にしたい」などイメージを作りやすく、子どもと遊べるあそびをゼミの時間でもしてみたいと思った。遊びを考えたりどんな活動をする子どもたちにとって楽しいと思うのかを考えた際は、イベントのテーマに沿って考えていたが子どもが付きづらく感じた。部屋の大きさが昨年のほかのチームがどんなものを作っていたかを口頭で説明されていたが、動画や写真があれば尚イメージしやすかつもっとよくわく、大人もわくわくするようなものが作っていたのかなと考えた。風船を使うことは事前にわかっていたので、前日これから膨らませるのではなく、割れてもいいように半分ほど作っておいたり風船を膨らませる人数を友達などを呼び増やすなどをし、準備のイメージがしっかりと作りあつてなかつたと感じた。	良かった点としては子どもが楽しそうに進んでおり、風船を時間内に探すというスリルある遊びが出来ていたと思う。そして、風船が割れたときや子どもも参加人数が足りていないときに臨機応変に対応が出来ていたと感じた。もっと面白くするために、謎解きやダミーを多くするなどスリルある遊びをもう一つ加えるより面白く出来るかなと感じた。更に、風船ボールを使った遊びにして10人組チームをつくり競争するあそびをするなど良いと考えた。プログラムの改善点は、事前準備の際やテーマを決める際、情報を常に共有しておいたほうが良いと思った。そして、上にもある通り効率よく準備を進めたり、もう一つ面白さを出したりするより楽しいと思った。もう一度考えた。風船を使うと割れる可能性があり、大きい音が苦手な子どもがいてい場合の注意喚起はしていたが、風船が割れたときに子どもが泣いてしまったことがあった。その時とすぐ対応できていたところが良かった点だと感じたがもう少し注意喚起を促せばよかったなと考えた。さらに、ゲームが終わって数を数えた後、出口を出る際風船ですと進んでいる子どもが多く見えたので、改善すべき点だなと考えた。運営全体はスムーズにできており、人数配分もちょうどよい場と感じた。

2.3. 総括

今年度はちびっこチャレンジカップとの 2 ヶ所同時開催ということもあり教員が参加できなかったが、学生たちだけで企画の運営を完了することができた。学生たちへのヒアリングによれば、当日の運動遊び実践では大きな混乱はなく、参加した子どもたちは体験に満足していたようであった。幼稚園実習後ということもあり、企画の進捗の遅れが心配されたが、今年度も実施された人気アンケートでは、見事「お宝を盗め！」が 1 位を獲得した。この結果は時間がない中で 2・3 年生がともに前向きな意見を出し合い、良い実践を作り上げるために協力した結果であると考えられる。他方、人気アンケートの結果は僅差であったことから、次年度参加の機会があればより質の高い内容を考案し、実践につなげたいと考えている。

後日談として、昨年に続きスポーツであ～そぼ！実行委員会の方々から 12 月 14 日(土)に開催された打ち上げにお誘いいただいた。企画に関わった北名古屋市地域の方々とは時間をかけて交流する機会は少なく、初参加となった特に 2 年生には非常に貴重な機会となった。後述するが、次年度は北名古屋市を中心とした地域により密着し、コースの特長を活かした活動を通じて社会貢献につなげていきたいと考えている。

活動	得票数
オープニングイベント(タイムマシンで戦国時代へ～ミッション達成まで)	114
ブースイベント	72
忍者ランドコース	110
まさびし剣術修行部屋	102
忍者軍いすをのりこなせ！	128
曲者どーこだ！	140
仕掛けまりから逃げきれ！	111
水蜘蛛の術で渡りきれ！	96
からくり館をとばせよ	118
からくり館をとばせよ	96
戦国国盗り大合戦	105
ボール&ディスクで忍！！	112
ネットくぐり・グルグル道脱出	143
お宝を盗め！	132
エンディングイベント(忍者を倒して現代へ戻るところまで)	132

図 19. 人気アンケートの結果

(北名古屋市ふれあいスポーツクラブ定期総会資料より)

3. にこにこワークショップ

日時：2024 年 11 月 21 日(木) 10：40～12：10

場所：名古屋芸術大学東キャンパス 11 号館 1 階
子どもコミュニティセンター

3.1. 背景

前期は、前年度後期に実施した「にこにこワークショップミニミニ講座」と同様の内容で、遊具を使った運動遊びのプログラムを実施した。後期は学生が主体となって考案した運動遊びのプログラムに挑戦した。また、今回は幼児教育・保育コースの学生も同日に参加し、パネルシアターを実施した。

3.2. 内容

子ども健康・スポーツコースは、「森のくまさんにおやつをあげよう！」というタイトルで、木の実に見立てたカラーボールを、いくつかの仕掛けを乗り越えながらゴールにいるクマの口を持って行くというストーリーの運動遊びを考案した。また、幼児教育・保育コースには、上記のストーリーに合わせてパネルシアターの考案を依頼し、導入部分を担当してもらった。

(1) パネルシアター (幼児教育・保育コース)



図 20. 導入のパネルシアターの様子①



図 21. 木の実狩り導入のパネルシアターの様子②

(2) 運動遊びの環境と内容

1) 木の実狩り

木の実をもぎるイメージを表現するために、木をかたどった模造紙に、フープを利用してカラーボールを貼り付け、壁に設置した。カラーボールは 60 個程度用意しており、今回の参加者は 6 名程度であったため、約 10 回木の実を持ってスタートとゴールを往復した計算になる。



図 22. 木の実狩り

2) クモの巣くぐり

左右にパーテーションを配置し、すずらんテープを使って子どもの身長に合わせて障害物を作成した。図 23 のようにくぐって進む子もいれば、図 24 のようにまたいで進む子も見られた。また、子どもたちがより意図的に身体を操作することを促すことや、走り回って怪我することを防ぐため、すずらんテープには音になる鈴をつけ、すずを鳴らさないように進もうと声かけした。



図 23. クモの巣くぐり①



図 24. クモの巣くぐり②

3) 3 種類の遊具（坂道マット、タルくぐり、トランポリン）+1 本橋

クモの巣くぐりの次は、3 種類の遊具（坂道マット、タルくぐり、トランポリン）を並列に配置した。この 3 種類を選択したのは、片手にボールを持っていても安全に実施可能である、1 回あたりの時間が少なく混雑しにくい、多様な動きの経験を促進できる、といった理由からである。子どもたちは何度も往復する中で、思い思いに好きな遊具を選ぶ姿が見られた。

3 種類の遊具の次には低平均台（1 本橋）を設置し、バランスを取りながら進む動きを促した。またこれは、ゴールまでの動線を導く道の役割も果たしている。



図 25. 3 種類の遊具（坂道マット、タルくぐり、トランポリン）+1 本橋

3) おやつあげ

1 本橋を渡りきったあとは、自作したクマのパネルの口にカラーボールを投げ入れた。対象は 1～2 歳児が多いため、的当てのような形にはせず、手渡しのような形で投げ入れる形式にした。小さなカラーボールを全部クマの口の中に入れたあとは、大きいボールを 1 つ持って同じようにクマの口まで持って行き、クマはお腹いっぱいになったところでクローキングした。



図 26. クマのおやつあげ①



図 27. クマのおやつあげ②

3.3. 総括

親子で触れ合いながらゆっくりと進む子どもたちや、木の実（ボール）を持って一目散にクマを目指す子どもたちなど、年齢や能力に応じて、色々な楽しみ方で関わる姿が見られた。またストーリー性を持たせ想像の世界の中で楽しみながら何度もスタート（木の実）とゴール（クマ）を往復できる内容であったため、高い運動量が確保できた。学生たちもピアノ演奏、製作、ナレーションなど、それぞれの長所を活かした役割を果たしてくれたと感じた。

にこにこ WS は前年度から数えてこれで 3 回目の実践となった。次年度からこどもコミュニティセンターはアトリエコモンズ（仮称）としてリニューアルする予定であるが、引き続き学生たちの学びになる取り組みを実践していきたいと思う。

4. ブラインドラグビー体験会

日時：2024 年 12 月 28 日（土） 11：00～13：00

場所：岐阜メモリアルセンター長良川競技場芝生公園

4.1. 背景

トヨタヴェルブリッツは愛知県豊田市を本拠地とし、ジャパンラグビーリーグワンに所属しているプロラグビーチームである。2023 年度にトヨタヴェルブリッツ関係者の紹介を受け、継続して連携についての可能性を探っていた。その過程で、ブラインドラグビー関係者と会合する機会があり、ブラインドラグビーはラグビー全体の競技人口やファン層の拡大に寄与する可能性があることから、トヨタヴェルブリッツ関係者に打診し、今回の体験会実現に至った。

4.2. 概要

子ども健康・スポーツコースでは「おもろイズム」をコンセプトとして、年齢・性別・国籍・障害の有無に関わらず全ての人が楽しめる体育・スポーツ活動の研究に力を入れている。ブラインドラグビーはその研究活動の一環で注目したパラスポーツである。ブラインドラグビーはゴール型のパラスポーツの 1 つであり、基本的なルールは通常のラグビーと同様だが、7 人制であること、タッチラグビー形式であること、晴眼者の出場が 2 名まで可能であること（ただし、国内ルールのみ）などが特徴である。

本体験会は、ブラインドラグビーのプレー体験を通じて、視覚障害の理解やパラスポーツの認知、ブラインドラグビーの普及・振興を促すことが目的であった。体験会の内容は、ブラインドラグビーのプレーで重要となるラン&トライ、パスの 2 種目に加え、ジェンガを用いた視覚障害体験（ブラインドジェンガ）を行った。体験会前（12 月 5 日）にはブラインドラグビー日本代表の平 康裕（たいら やすひろ）氏を招いて視覚障害とブラインドラグビーに関する講習会を開催した。

4.3. 内容

（1）ブラインドラグビー講習会（12 月 5 日）

視覚障害は全盲と弱視に大別され、特に弱視の症状は多様である。講習会では学生に様々な弱視の状態を体験してもらうため、特殊なゴーグルを装着し、ブラインドラン&トライ、ブラインドパス、ブラインドジェンガの 3 種目を実施してもらった。また同時に、体験会開催当日の学生スタッフの動きに関するシミュレーションも行った。

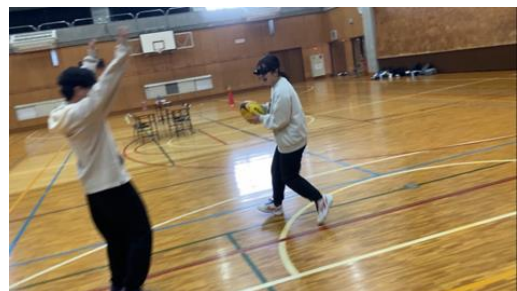


図 28. ブラインドラン&トライ体験の様子①（講習会時）



図 29. ブラインドラン&トライ体験の様子②（講習会時）



図 30. ブラインドパス体験の様子①（講習会時）



図 31. ブラインドパス体験の様子②（講習会時）



図 32. ブラインドジェンガ体験の様子②（講習会時）



図 33. ブラインドジェンガ体験の様子③（講習会時）

(2) ブラインドラグビー体験会（12月28日）

1) タイムスケジュール・運営体制および体験会 前の準備など

ブラインドラグビー体験会当日のタイムスケジュールは以下の通りである。

表 2. 体験会当日のタイムスケジュール

時間	内容
8:30	名古屋芸術大学集合(学生・教員)
9:30	岐阜メモリアルセンター長良川競技場到着, 専門スタッフ送迎, 荷物搬入～設置
10:00	岐阜メモリアルセンター長良川競技場全員集合, あいさつ
10:20	準備, リハーサル
10:45	トイレ休憩など
11:00	ブラインドラグビー体験会開始
13:00	ブラインドラグビー体験会終了, 片づけ開始
14:00	片付け完了, 昼食(ヴェルブリッツから支給)
14:30	試合開始(観戦希望者のみ), 専門スタッフおよび学生送迎
16:00	名古屋芸術大学到着・解散(学生・教員)

学生スタッフは子ども健康・スポーツコースから8名、他コースから1名であった。引率は筆者に加え、子ども支援コース教員1名に協力を依頼した。また、ブラインドラグビー協会から3名の専門スタッフを招聘し、体験会の運営に関するサポートを受けた。

当日は時折小雨が降る天候であったが、教員・学生スタッフ、専門スタッフが協力し素早く会場設営を終えることができた。



図 34. ブラインドラグビー体験会実施前の記念撮影

2) 体験会実施中に関して

11 時に体験会開始と同時にファンクラブコーナーもオープンしたため、会場は多くのファンで賑わっていた。

・ブラインドラン&トライ

参加者は弱視ゴーグルを装着し、ラグビーボールを持った状態でゴールに向かってディフェンスを避けながら走るよう指示した。ゴールには厚手のマットを敷き、その上へ安全に飛び込める環境を用意し、ラグビーのトライを体験できるようにした。

参加者はゴールの位置を認識してその方向へ走ることに関しては難なく実施しているようであったが、ディフェンスを避けることに関しては若干の難しさが見られ、それが体験の楽しさにつながっている様子であった。またマットに飛び込むという非日常的な動作も体験の楽しさにつながる要因であったと感じた。



図 35. ブラインドラン&トライ体験の受付



図 36. ブラインドラン&トライ体験の様子（スタート時）



図 37. ブラインドラン&トライ体験の様子（ディフェンス回避時）



図 38. ブラインドラン&トライ体験の様子（トライ時）

・ブラインドパス

参加者は同じく弱視ゴーグルを装着し、フープとコーンを組み合わせた的に向かってラグビーボールを投げるよう指示した。フープの大きさは大小2段階あり、的までの距離も近い、普通、遠いの3段階用意したため、参加者の経験や能力に応じて体験を楽しむことができた。他方、参加者は弱視ゴーグルを装着していたため、的の中をボールが通過したか否かを自分で判断することが難しかった。そのため、音でパスの成否が判断できるようにするなど、視覚以外の情報を使用した工夫が必要であると感じた。



図 39. ブラインドパス体験の受付



図 40. ブラインドパス体験の様子 (子ども)



図 41. ブラインドパス体験の様子 (大人)



図 42. ブラインドパス体験の環境

・ブラインドジェンガ

この種目は、視覚障害を有する場合の日常生活を体験するために実施した。4～8 個程度の長方形の積み木（ジェンガ）を使用し、参加者は弱視ゴーグルを装着して学生スタッフが示した見本と同じ形のものを作るよう指示された。積み木で作る形は簡単なものから複雑なものまで用意し、参加者の年齢や能力に応じて適した水準のものを提供した。この種目はランやパスのような全身運動とは異なり、手先の微細な動作が必要とされるため、参加者は日常生活での食事や学業（就業）など様々な場面における視覚の制限による困難を体験することができた。



図 43. ブラインドジェンガ体験の受付



図 44. ブラインドジェンガ体験の様子①



図 45. ブラインドジェンガ体験の様子②

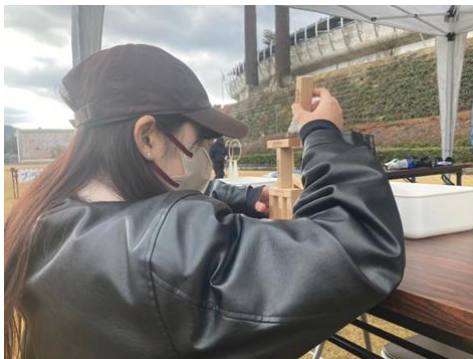


図 46. ブラインドジェンガ体験の様子③

3) 体験会実施後に関して

体験会は天候の変化による中断もなく、13 時に予定通り終了した。その後、分担して片付けおよび搬出の準備を行った。なお、今回の体験会実施にあたってトヨタヴェルブリッツから関係者チケットと弁当が配布されており、学生および専門スタッフは試合観戦をしながら昼食をとることができた。また、スタジアム入場者には漏れなくベースボールTシャツをプレゼントされ、体験会実施の記念となった。試合観戦後、学生スタッフおよび専門スタッフの送迎、および使用機材の搬出を行った。



図 47. ブラインドラグビー体験会実施後の試合観戦および昼食の様子

4.4. 総括

体験会には総勢 200 名以上の参加者が訪れ、実際に体を動かしながらそれぞれの種目を体験した。ラグビーはプレー中の傷害が多い競技であることから入念に安全策を講じ、幸い怪我をした参加者はいなかった。したがって、楽しく、安全な視覚障害体験、ブラインドラグビー体験を提供できたのではないと思う。他方、上述したブラインドパスにおける成否の判断（フィードバックの方法）や、種目間の動線に改善点が見られた。トヨタヴェルブリッツおよびブラインドラグビー協会とは今後も連携を続けていく予定であり、この点は次回以降の体験会に活かしていきたいと思う。

最後に、ブラインドラグビーは視覚障害者を中心としたパラスポーツであり、晴眼者の出場が 2 名まで許可されていることから障害の有無にかかわらずプレーできるインクルーシブスポーツでもある。筆者は、ブラインドラグビーの日本代表選手にインタビューを実施し、「ブラインドラグビーのトップ選手からみた競技の意義」を日本アダプテッド体育・スポーツ学会第 29 回大会において発表した。今後もブラインドラグビーを中心として、子ども健康・スポーツコースの活動を通じ、パラスポーツおよびインクルーシブスポーツの発展に貢献していきたいと思う。

おわりに

2024 年度は挑戦の 1 年と位置づけ、学内・学外問わずコースの特長を活かした活動を積極的に行うことを目標としてきた。結果的に 6 つの学外連携（表 3 太字+下線部）、および 4 つの学内連携事業を達成することができた。本来の基礎演習・専門演習以外の時間帯の活動も多く、学生には負担をかけてしまった部分もあったが、多様な活動に参加する中で自らの長所や能力を発揮できる課題を発見する機会になったのではないかと期待している。

表3. 子ども健康・スポーツコース 2024年度の活動一覧

6月	8日…中日Dスポンサードゲーム（デジタルバッティングセンター（DBC）出展） 27日…にこにこワークショップ（乳幼児を対象とした感覚運動遊び）
7月	11日…留学生別科コラボ授業（スポーツ交流会） 18日…留学生別科コラボ授業（スポーツ交流会 振り返り）
9月	11日…ギネス記録チャレンジ（協力：三河シーホース、名古屋ファイティングイーグルス） 14日…あいちワークショップギャザリング（DBC出展）
10月	11日…留学生別科コラボ授業（ネパールの祭事タサイン） 26,27日…ちびっこチャレンジカップ（DBC出展） 27日…スポーツであ～そぼ！（お宝を盗め！）
11月	21日…にこにこワークショップ（森のくまさんを題材とした運動遊び）
12月	5日…ブラインドラグビー講習会 12日…ICTコースコラボ授業（WEDOを用いたプログラミング） 28日…ブラインドラグビー体験会（協力：トヨタヴェルブリッツ）

今年度は教員が年間の活動内容を設定したが、次年度は学生が自ら考案した活動内容により基礎演習・専門演習を運営していきたい。その上で、次年度は北名古屋市を中心に「地域連携」をテーマとし、学生とともに地域社会の課題を発見し、コースの特長を活かし課題解決に貢献していきたいと思っている。挑戦の1年を経て様々な経験値を積みレベルアップした子ども健康・スポーツコースにおいて何ができるか、今から楽しみである。

謝辞

デジタルバッティングセンターの製作・展示にご協力いただきました芸術学部先端メディア表現コース加藤良将先生、大久保拓弥先生、教育学部子どもICTコースの真弓先生、にこにこWSの開催にご協力いただきました認定こども園森のくまっこ林妙子先生、幼児教育・保育コース谷口征子先生ならびにゼミの学生、ブラインドラグビー体験会開催にご協力いただきましたトヨタヴェルブリッツ関係者の皆様、一般社団法人ブラインドラグビー協会の皆様、子ども支援コース倉橋幸彦先生にこの場をお借りして感謝の意を表します。

また、土日祝日や夏季休暇、冬期休暇中も子ども健康・スポーツの活動に協力してくれた2・3年生に感謝いたします。