

2025 年度後期 子ども健康・スポーツゼミ 実践報告Ⅲ

細川賢司

(名古屋芸術大学 教育学部 講師)

はじめに

2025 年度前期実践報告では、①車いすバスケットボール体験会（いちい信金アリーナ B）、②デジタルバッティングセンター（バンテリンドームナゴヤ）、③留学生別科異文化交流授業スポーツ交流会（名古屋芸術大学東キャンパス 11 号館 4 階多目的室）の活動についてまとめた。また、2025 年度後期実践報告Ⅰでは、④見て・触って・作る 空想動物園ワークショップ（名古屋芸術大学東キャンパス 11 号館 1 階アトリエコモンズ）、⑤あつまれ！ピクミン探検隊（名古屋芸術大学西キャンパス L 棟 1 階体育館）、⑥北名古屋げんき自慢大会～芸大生には負けへんで！～（名古屋芸術大学西キャンパス L 棟 1 階体育館）の活動についてまとめた。さらに、2025 年度後期実践報告Ⅱでは、⑦スポーツであ～そぼ！、⑧名古屋芸術大学芸大祭企画 A（あつまれ！ねばの森 in 名芸）、⑨芸大祭企画 B 子ども楽校「ログインキッズ」の活動についてまとめた。

本稿では、2025 年度後期終わりのころ（1～3 月）に実践された⑩ちびっこチャレンジカップ（中部国際空港）、⑪スポーツ車いすでシュートチャレンジ！（名古屋市枇杷島スポーツセンター）の活動について報告する。

10. ちびっこチャレンジカップ

日時：2026 年 1 月 24 日(土)、25 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

10.1. 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。子ども健康・スポーツゼミでは昨年度初めてデジタルバッティングセンターを用いたブースを出展した。次年度は、第 20 回アジア競技大会、第 5 回アジアパラ競技大会が名古屋で開催されることもあり、今回はデジタルバッティングセンターに加え、2 種目のパラスポーツ体験（ブラインドサッカー、ブラインドラグビー）を追加してブースを出展した（図 1）。



図1. イベントで使用された告知用フライヤー



10.2. 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様々なブースを巡回していく。走る、跳ぶ、投げるといった体力測定のほか、ステージイベントやイベント協賛企業が趣向を凝らして考案したユニークなプログラムが用意されていた。

また、主なイベント会場は、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）があり、我々はセンターピアガーデンでの出展となった。

学生スタッフの人数は1日目（1月24日(土)）が4名、2日目（1月25日(日)）が8名（内、他ゼミ3名）であった。また、両日も専門サポートスタッフとして、デジタルバッティングセンター

の運営に関しては大久保拓弥先生、ブラインドサッカー、ブラインドラグビーの運営に関しては平康裕氏、西森美羽氏に協力を仰いだ。

10.3. 内容

10.3.1. デジタルバッティングセンター

デジタルバッティングセンターの実施内容については、「2025 年度後期 子ども健康・スポーツゼミ 実践報告」で報告したものと同様であるため、ここでは割愛する。前年度と同様に、2 日間で約 300 名程度の体験者が訪れた。今回、学生スタッフの人数の都合上、アンケートは実施しなかったものの、概ね好評を得ていたと考えられる（図 2）。

他方、時間帯によっては太陽光の影響により、バットスイングの検出精度が不安定になることがあった。次年度以降は太陽光の影響を受けない室内に場所を移動して行うなどの改善が必要である。



図 2. デジタルバッティングセンター実践中の様子

10.3.2. パラスポーツ体験

ブラインドサッカーおよびブラインドラグビーの実施内容については、以下の通りである。

1. 体験者（子ども）は年齢に応じた規定の場所に移動し、視覚障害体験用ゴーグル（以下、弱視ゴーグル、またはゴーグル）※1,2を着用する。
2. 正面に配置されたストレッチポール（5 本）※3をねらい、鈴入りのボールを蹴る、または公式のブラインドラグビーボールを投げる。
3. 3～5 球繰り返し、可能な限り多くのポールを倒すことを目指す。

※1 弱視ゴーグルは、視野狭窄を再現したものや、白内障症状を再現したものなど、様々な見え方のものを用意した。

※2 年齢によっては弱視ゴーグルの装着が難しいため、着用の有無に関しては子どもや保護者の意思に任せた。



※3 年齢によって、ストレッチボールの距離や配置を変化させ、難易度を調整した。

10.3.2.1. ブラインドラグビー実践中の様子

ラグビーそのものを経験したことがある子どもが少ないと思われ、上から投げたり下から投げたり様々な投げ方でボールを倒すことを試みていた。楕円形のボールを投げることや的にねらうこと自体が「難しい！」と言った声も聞かれたが、ゴーグルの装着の有無に関わらず、ほぼすべての子どもが1本以上のポール倒すことができていた。また、1本だけ倒せなかったときや、全部倒すことができたときにはひととき大きな歓声が上がっていた（図3）。



図3. ブラインドラグビー実践中の様子

10.3.2.2. ブラインドサッカー実践中の様子

年齢の小さい子どもたちはゴーグルをつけずに実践することが多かったものの、ボールを真っす

ぐ蹴ること自体が難しかった様子であった。また、年齢の大きな子どもたちは積極的にゴーグルをつけて実践することが多く、こちらは視野の狭さや普段の見え方とのずれに困惑しているようであり、「あれ？（真っすぐ蹴っているつもりなのに）右（または左）に行っちゃう！」といった声が聞かれた。しかし、いずれの場合も何度かトライするうちに感覚をつかみ、ほぼすべての子どもが1本以上のポールを倒すことができていた（図4）。



図4. ブラインドサッカー実践中の様子

10.4. 総括

2日間を通しておよそ500～600名程度の参加者が訪れた。特に初日は運営スタッフの人数が少なかったこともあり、休憩が取れないほどの目まぐるしさであった。今回は、パラスポーツ2種目の体験後、子どもおよび保護者を対象としたアンケート

ートへの協力依頼を行った。その結果を以下に示す。

10.4.1. アンケート調査

10.4.1.1. 子どもを対象としたアンケート調査

子どもに対しては、幼児年代の参加者もいることを考慮し、シールアンケート形式の満足度調査を実施した。1日目は、3つの質問（①たのしかった？、②またやってみたい？、③いっしょにあそびたい？）を設定し、一次元で書かれた矢印上にシールを貼り付けてもらった（図5～8）。また、1日目に多数の回答があったこと、子どもにとって分かりづらいと思われる設問もあったことから、2日目は難易度に焦点をあてたシールアンケートに変更した（図9～10）。

10.4.1.2. 保護者を対象としたアンケート調査

保護者に対しては、パラスポーツ体験を通じたインクルーシブ保育・教育への意識調査として、「①お子様は、通われている保育施設や学校において、視覚障害のある方と関わった経験はありますか？」「②保護者様は視覚障害についてどの程度知っていますか？」「③視覚障害体験やブラインドスポーツを保育・教育に取り入れることについて、どう感じますか？」の3項目、および自由記

述による意見・感想について質問した（図11）。本稿では、設問②～④および⑤自由記述回答の結果を示す（図12～14、表1）。なお、保護者アンケートについては1日目に十分回収できたと判断したため、2日目は実施しなかった。

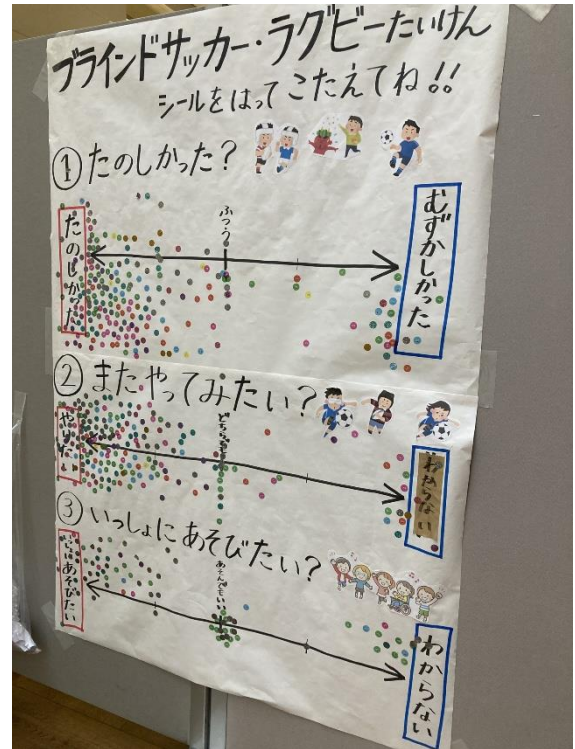
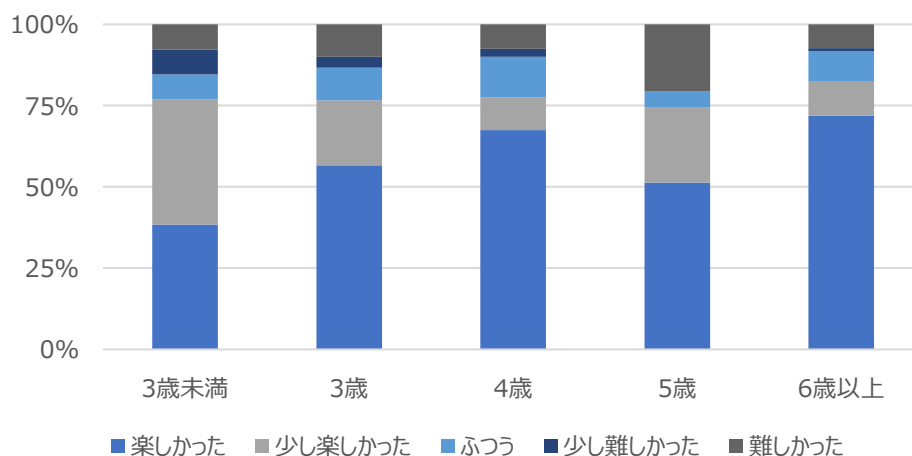


図5.1日目に使用したシールアンケート用紙

Q1. 楽しかった？



年齢	楽しかった	少し楽しかった	ふつう	少し難しかった	難しかった	合計
----	-------	---------	-----	---------	-------	----

3歳未満	5	5	1	1	1	13
3歳	17	6	3	1	3	30
4歳	27	4	5	1	3	40
5歳	20	9	2	0	8	39
6歳以上	69	10	9	1	7	96
合計	138	34	20	4	22	218

図 6. Q1（たのしかった？）の回答結果

Q2. またやってみたい？

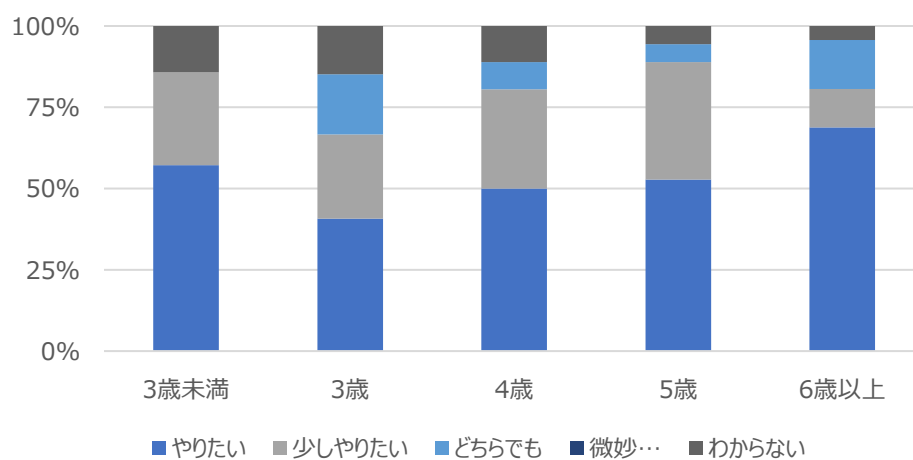
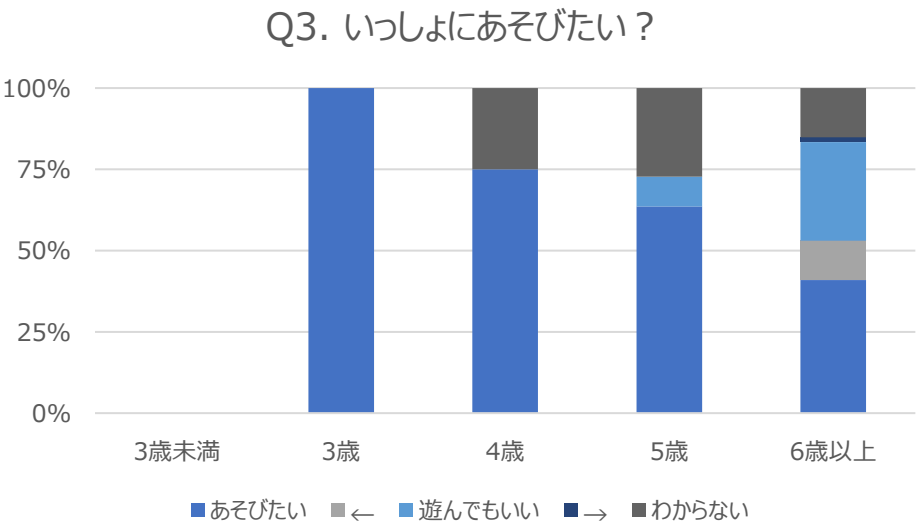


図 7. Q2（またやってみたい？）の回答結果



年齢	あそびたい	←	遊んでもいい	→	わからない	合計
3歳未満	0	0	0	0	0	0
3歳	3	0	0	0	0	3
4歳	3	0	0	0	1	4
5歳	7	0	1	0	3	11
6歳以上	27	8	20	1	10	66
合計	40	8	21	1	14	84

図 8. Q3（いっしょにあそびたい？）の回答結果

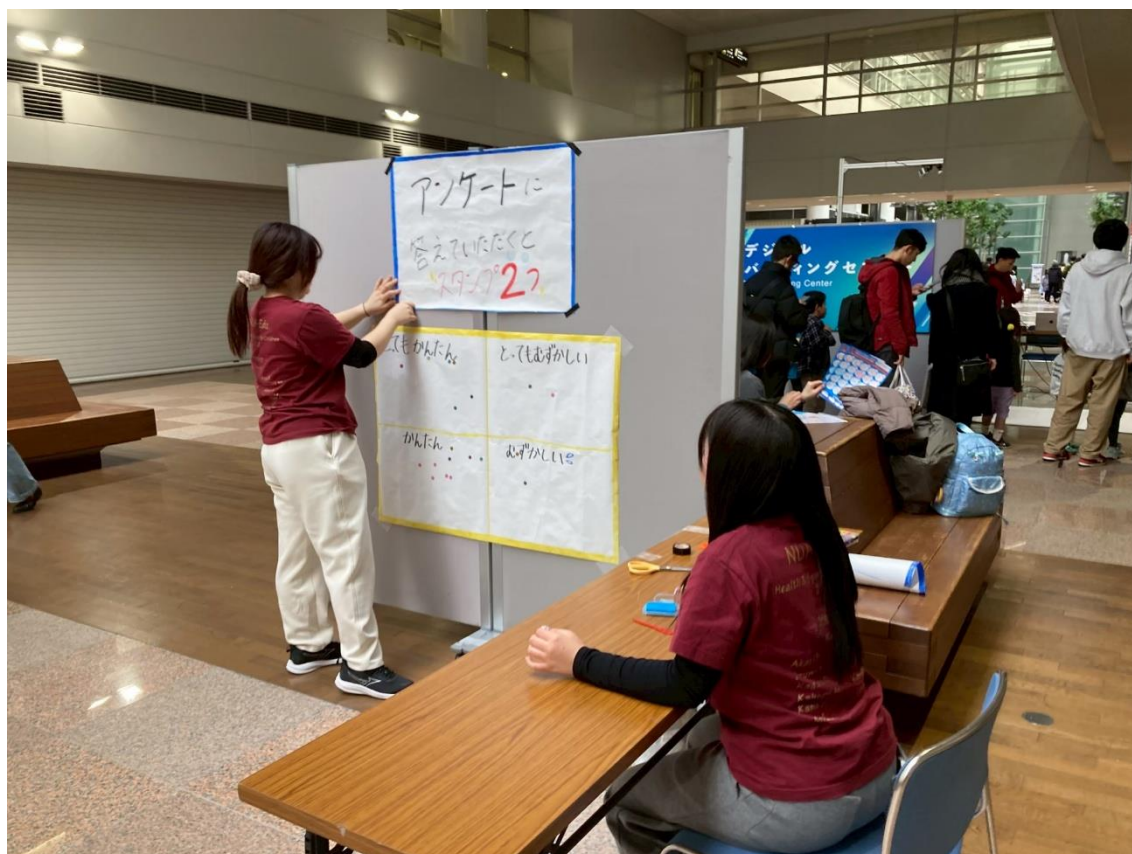
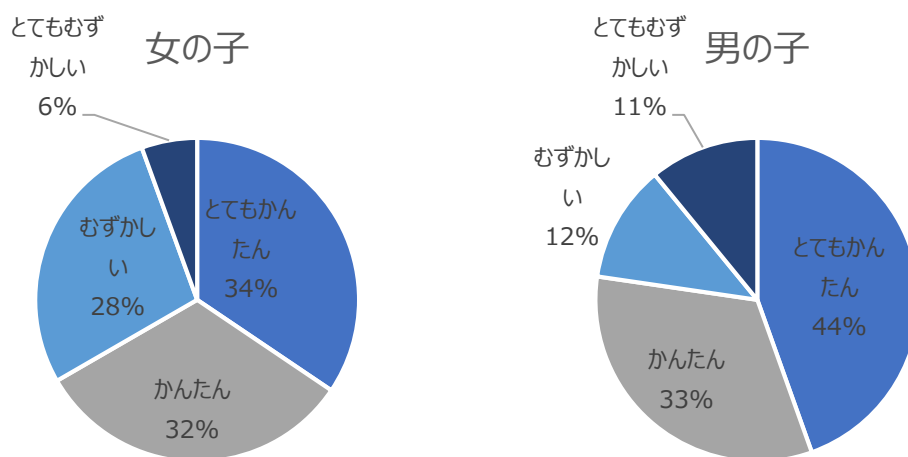


図 9.2 日目に使用したシールアンケート用紙



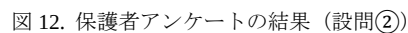
設問	女子	男子	合計
とてもかんたん	31	53	84
かんたん	29	39	68
むずかしい	25	14	39
とてもむずかしい	5	13	18
合計	90	119	125

図 10.2 日目に使用したシールアンケート用紙

本日はブラインドサッカー・ラグビー体験イベントに参加いただき、ありがとうございます。
本アンケートは、今後のインクルーシブ保育・教育の実践における参考のために実施しています。
お忙しいところ恐れ入りますが、ご協力をお願い致します。

- ご協力ありがとうございました。

(子どもが) 視覚障害児/者と接する機会について



視覚障害に関する知識について

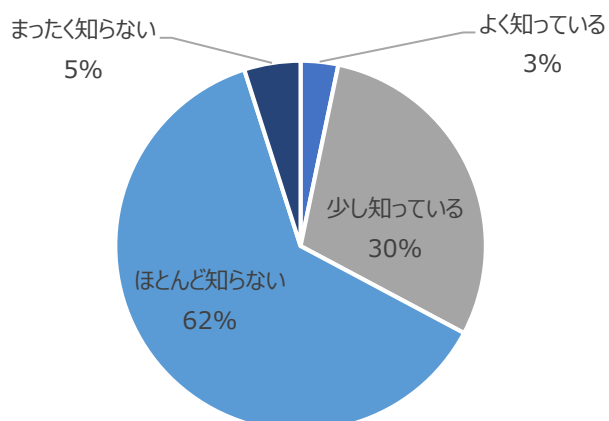


図 13. 保護者アンケートの結果（設問③）

視覚障害体験やブラインドスポーツを保育・教育に取り入れることについて

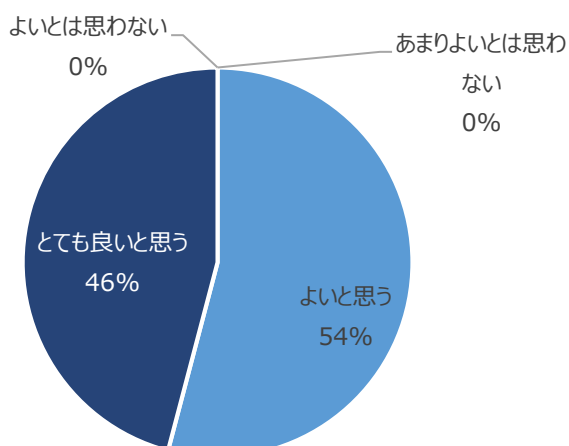


図 14. 保護者アンケートの結果（設問④）

表 1. 保護者アンケートにおける自由記述回答

初めての経験で楽しそうだった
ブラインドスポーツを取り入れるメリットを知りたい
良い機会になりました
楽しい経験ができた
相手の気持ちを知る良い経験になると思います
このようなイベントでブラインドスポーツに触れることができとても良かった
友人がブラインドラグビーをしています。もっと広がればと思います。
なかなか経験することはないので良い経験になりました。
早い時から知ることは大切に思う

良い経験になりました
なかなか経験する機会がないので、良い経験になりました
楽しみが増える生活がとても良いと思う、協力者がいないと大変
楽しくやれて良かった
ゴーグルをつけた瞬間、戸惑う様子が見られたので普段視覚からえている情報がすごく大きいんだと感じました
いろいろな立場に立って気持ちがわかる人になれば良いなと思いました
子どもにとっても良い経験になったと思います
良い経験ができて良かった
子どもは楽しそうに体験していました
あまり経験する機会がないので貴重な体験ができた。これを機に視覚障害についての理解が深まれば良いなと思います。

10.4.2. まとめ

子どもを対象に実施したアンケートの結果、ゴーグルを着用してボールを正確に操作することの難しさを表す回答が見られた一方で、「楽しかった」「またやりたい」といった肯定的な意見が多数を占めた。今回は、ゴーグル着用時に的に当たったことが明確にわかるよう、的としてストレッチポールを設置した。その際に生じる「ボタン」という音が聴覚的フィードバックとなり、子どもたちの達成感を高める要因となった。また、保護者アンケートにおいても本パラスポーツ体験は好意的に受け止められており、視覚障害への理解促進や視覚障害スポーツの認知拡大に寄与する、教育的・社会的に意義のある取り組みであったことがうかがえた。アンケートの結果はさらに詳細な分析を実施し、2026年度の卒業論文としてまとめる予定である。

11. スポーツ車いすでシュートチャレンジ！（車いすバスケットボール体験会）

日時：2026年3月15日(日) 12:00～15:00（ファイティングイーグルス名古屋試合日）

場所：名古屋市枇杷島スポーツセンター（第二競技場）

11.1. 背景

昨年4月には、「B.LEAGUE Hope×日本生命 地域を元気に！バスケ ACTION」の一環として開催された車いすバスケットボール体験会の運営を支援した。参加した子どもたちは、スポーツ車いすを操作する際の楽しさや難しさを体感しており、パラスポーツへの理解を深める貴重な機会となっていた。一方で、競技用バスケットボールのゴールは高さがあり、子どもたちが正確にシュートを行うことは難しい状況もみられた。今回、ファイティングイーグルス名古屋から3月14日15日で開催されたFamily's Days（親子向けのファンイベント）への参加を打診されたことをきっかけに、シッティング・シューター・バスケットボール（Sitting-Shooter Basketball：SSB）^{注）}を活用し、子どもたちがより楽しめるプログラムの作成を目指した。

11.2. 事前準備

2月1日(日)、18日(水)の2回に渡って会場の視察を行った。名古屋市枇杷島スポーツセンター第二競技場は、試合会場となる第一競技場と入口が

異なり、また入口から奥側に位置していることから動線の設定を工夫する必要があった。

プログラムについては、初めての体験者でも短時間でスムーズに車いすバスケットボールの楽しさを味わえるよう、以下の3種目を作成した。ボールを使わず車いすの前進・回転・停止等の移動を経験できる「①スラロームをすりぬけろ!」、SSBを活用し移動を伴わない「②フリースローチャレンジ!」、オフENSE 2対ディフェンス1のアウトナンバー条件で行う「③協力プレイでシュートを決めろ!」。

なお、プログラムに使用するスポーツ車いすは柳城女子大学こども学部小野隆教授、SSBゴールおよびボールはスポーツクラブオルカ代表の黒田健氏に貸与を受けた。

11.3. 企画当日

当日は教員2名と教育学部生10名（内、子ども健康・スポーツゼミの学生3名）に加え、柳城女子大学こども学部小野隆教授、スポーツクラブオルカ代表黒田健氏、株式会社サクラカゴ代表であり現役3×3プロバスケットボール選手である岡田麻央氏と、同社が運営するバスケットボールスクール生2名の合計17名で運営を行った。当日のスケジュールは表2に示す通りであり、3種類のプログラムの運営担当および企画の案内および会場への誘導担当の4グループに分かれて運営した。

表2. 当日のスケジュール

10:00～	集合、設営開始
12:00～	運営開始 ①スラロームをすりぬけろ! ②フリースローチャレンジ! ③協力プレイでシュートを決めろ!

15:00～	運営終了、撤収
16:00～	試合観戦※観戦しない者は解散

設営は順調に進み、定刻通りに運営を開始することができた。プログラムは上述した3種目であり、基本的には①～③の順番通りに体験するよう促したが、混み合った場合には空いている場所から順不同で体験できるようにした。また、出入口付近には参加者を対象としたシールアンケートの掲示に加え、2026年に開催予定の第20回アジア競技大会および第5回アジアパラ競技大会に関する告知パネルとフライヤーを設置した。特に車いすバスケットボールはアジアパラ競技大会の正式種目であることから、本活動を競技の認知向上を目的とした啓発の一環として位置づけた。

① スラロームをすりぬけろ!

色違いのストレッチボールを複数使用し、スラロームコースを進むプログラムを作成した（図15）。前半は同色の2本のボール間を走行路とし、青色のボール間は前向きで、黄色のボール間は後ろ向きで、緑色のボール間は再び前向きで通過することを求めた（図16左）。後半はピンク色のボールの周りを1周し、赤色のタッチするという行動を要求した（図16右）。基本的に試行回数は2回とし、1回目は操作方法および走行ルールの確認を行い、安全面を優先してゆっくりと進むよう促した。2回目はストップウォッチによるタイム計測を導入し、スピードを重視して行った。

参加者は当初、前進や後退といった基本的な動作を慎重に行っていたが、次第に操作に慣れ、回転などの複雑な動作も習得していく様子が見られた。また、自己記録の更新を目指して繰り返し挑戦する姿も観察された。初心者でも容易に取り組

むことができ、かつ難易度の異なる動作を段階的に体験できる構成であったことが、本プログラムの有効性を高めた要因と考えられる。



① スラロームをすりぬけろ！

1. まずは車いすに乗って操作に慣れましょう。
2. 準備ができたならスタート地点からコースを進もう！
3. ゴールまで何秒で行けるかな？！

図 15. スラロームをすりぬけろ！の案内図



図 16. スラロームをすりぬけろ！の環境構成と実践の様子

②フリースローチャレンジ！

車いすに座った状態でフリースローを行い、10回の投球中の成功数を得点板で記録・掲示した（図17）。ゴールからおおよそ2m、4m、6mの距離にカラーテープで線を引き、能力に応じてシュート位置を選択できるようにした。また、親子ペアでも参加できるよう、横幅に余裕を持たせた環境を構成し、2名が同時に投球できるようにした。それにより、親子同士または子ども同士で記録を競い合っ

て前回同様、腕の力に頼って投球する参加者に対しては、背もたれに体重をあずけて体幹の反動を活用するよう指導したところ、飛距離の向上が見られた。また、今回は通常のバスケットボールよりも軽量のSSB用ボールおよび低いゴールを使用したことにより、子どもから大人まで幅広い参加者が高い確率でシュートを成功させており、この点が前回との大きな相違点であった。



② フリースローチャレンジ！

1. 年齢に応じた位置でスタンバイしてね！
2. まずは練習で1球投げてみよう！
3. 10球投げて何回ゴールできるかな？！

図17. フリースローチャレンジの案内図



図 18. フリースローチャレンジの環境構成と実践の様子

③協力プレイでシュートを決めろ！

SSB ゴールを 1 台使用したハーフコートのミニゲームであり、基本的にはオフENSE 2 名対ディフェンス 1 名のアウトナンバー条件で実施した

(図 19)。アウトナンバーとは、オフENSE (攻撃側) の人数がディフェンス (守備側) の人数を上回る数的有利な状況 (2 対 1、3 対 2 など) を指す。アウトナンバー条件を採用した理由としては、親子ペアで参加した際、ペア間でパスをしながらディフェンスを回避し、ゴールへシュートする状況演出しやすくするためである。

親子での参加者については、パスや「行けー!」「こっちこっち!」などの声かけを通じて互いに協力する場面が多く見られ、パラスポーツを介して家族間のコミュニケーションが深まる様子がうかがえた (図 20 左)。また、体験希望者の人数によっては、子ども同士で 2 対 2 の形式によるゲームを実施することもあった (図 20 右)。車いすに乗って行うバスケットボールのゲームは日常では得難い体験であり、参加した子どもたちはみな高い関心を示し、終了の合図をするまで積極的にプレーを続けていた。

3.15 開催



③ 協力プレイでシュートを決めろ！

1. まずはドリブルでゴールに近づこう！
2. ディフェンスに邪魔されたら味方にパスだ！
3. ゴールまで近づいたらシュートをしよう！

図 19. 協力プレイでシュートを決めろ！の案内図



図 20. 協力プレイでシュートを決めろ！

11.4. 総括

この日の試合開始が 15 時半ごろであり早い時間帯では来場者自体が少なく、上述のように第二競技場への動線が作りにくかったため 13 時半ごろま

では体験者数が伸び悩んだ。来場者数が増え始めた 13 時半以降は学生の積極的な声かけの効果もあり、盛況となった。今回、子ども健康・スポーツゼミからの参加は 3 名のみで、他ゼミ所属の学生

が大半を占めたが、彼らも積極的に来場者の呼び込みを行い、運営全般において真摯にサポートをする姿が見られた。

表3に、運営サポートした学生のコメントをまとめる。今回はスポーツ車いすを使用したため、転倒や衝突といった安全面が懸念されたが、十分な空間的余裕を確保して運営を行った結果、怪我などの事故は発生せず、安全に体験会を終了する

ことができた。また、今回実施した3種類のプログラムはいずれも、子どもから大人までが同時に楽しめる難易度設定となっていた。その結果、親子で来場した参加者は協力しながら体験に取り組み、その場で感想や気づきを共有する様子が見られた。このような活動は、Family's Daysの趣旨に合致した内容であったと考えられる。

表3. 学生スタッフからのフィードバック

サポートしたプログラム	運営して良かったと感じた点	運営して改善が必要と感じた点
スラロームをすり抜けろ！	スラロームの難しさを簡単すぎず難しすぎず大人も子どもも少し苦戦していたので棒の位置を変えたりして良かったと感じた	棒に紙を貼っていたのですがその日に作ったものので字が細くて見えづらかったかなと感じた
スラロームをすり抜けろ！	バスケの試合観戦という目的で来てくれた子どもたちが、車いすバスケットを通して新たなスポーツの楽しみ方や知識、また福祉的な観点での学びも深めてもらうことができたのではないだろうか。	イベント自体の周知をもっとした方が、より多くの方に体験していただけたと考えます。
フリースローチャレンジ！	子供達が親や兄弟と一緒に盛り上がってくれているのが良いなと思いました。	ホワイトボードか紙とかで今まででた最高得点とか書いてたら挑戦しやすいのかなと思いました。
フリースローチャレンジ！	親子で行う時に大人も子どもも難易度が同程度なので競争心が生まれて楽しく体を動かせていたと感じた。	最初に10球と説明はしていたが子どもがどんどん投げってしまう場面があったので、一球一球区切った方が良いと感じた。

体験終了後には、ファイティングイーグルス名古屋 VS 川崎ブレイブサンダースの試合に招待されていたため、希望する学生は撤収作業が終わり次第第一競技場で観戦した。これで2025年度の子ども健康・スポーツゼミが関わる行事はすべて終了となった。昨年4月の車いすバスケットボール体験会を皮切りに、これまでに計11種の企画を実施した。本年度は「地域との連携」をテーマとして

掲げ、継続実施4企画に加え、新規実施7企画を展開した。すべての企画が順調に進行したわけではないものの、ゼミ生同士が協力し、課題を共有しながら運営に取り組むことで、各企画を概ね円滑に実施することができた。

今後は、各企画の実施内容と参加者からのフィードバックをもとに、プログラム構成や運営体制の改善を図る必要がある。また、地域や学外団体

との連携を一層強化し、より多様な世代・ニーズに対応できる企画の開発を目指したい。さらに、こうした取り組みを通じて得られた知見を学内外に発信し、地域におけるスポーツを通じた健康づくり活動のモデルとして発展させていくことが課題である。

注

SSB について：日本シッティング・シューター・バスケットボール協会（Japan Sitting-Shooter Basketball Association：JSSBA）ホームページによれば、「SSB はフリースローを応用した簡単で誰もが楽しめるシュートゲーム」と説明されている。使用するゴールの高さは競技用の半分（約 1.5m）であり、基本ルールではそこから 4.2m の距離で半円状に配置された 5 か所の椅子に座り順番にシュートを投げ、1 人 20 本あたりの成功数で得点を競う。そのため、バスケットボールにおけるパスやドリブルといった特別な技能が必要なく、「年齢・性別・競技経験を問わず、誰もが楽しく安全に参加することができる新しい競技」となっている。今回は、スポーツ車いすを使用し座位のまま活動するという類似性から着想を得て、SSB の使用に至った。

謝辞

「ちびっこチャレンジカップ」において、デジタルバッチングセンターの運営にご協力いただきました名古屋芸術大学芸術学部大久保拓弥氏、パラスポーツ（ブラインドサッカー、ブラインドラグビー）体験の運営にご協力いただきました平康裕氏、西森美羽氏、「スポーツ車いすでシュート

チャレンジ！」において、スポーツ車いすを貸し出したいただきました柳城女子大学小野隆先生、SSB ゴールとボールを貸し出したいただきましたスポーツクラブオルカ黒田健先生、運営サポートをいただきました株式会社サクラカゴ代表・3×3 プロバスケットボール選手岡田麻央氏、同社が運営するスクール生の皆様、第 20 回アジア競技大会・第 5 回アジアパラ競技大会に関する告知パネルおよびフライヤーを貸し出したいただきました公益財団法人愛知・名古屋アジア・アジアパラ競技大会組織委員会関係者の皆様、名古屋芸術大学教育学部倉橋幸彦先生にこの場を借りてお礼申し上げます。