

大学生を対象とした参加体験型オリンピック・パラリンピック教育の学習効果

木村華織, 黒須雅弘, 田中 望, 出口順子, 永野翔大 (東海学園大学スポーツ健康科学部)



本研究の目的・背景

本報告の目的は、大学生を対象に実施した参加体験型オリンピック・パラリンピック教育（以下、オリパラ教育）の学習効果について、東海学園大学スポーツ健康科学部で実施している「とうがく競技祭」（以下、イベント）の事例を検討することである。大学1年生でイベントに参加し、3年生で実行委員を担う学習プロセスが、学生たちにどのような学習効果をもたらすのかについて、両者へのアンケート調査を通して考えてみたい。

これまでの参加者（1年生）を対象とした検討（黒須・木村ら、2016）では、1) 本イベントへの参加が、チームワークやベストを尽くすことの大切さを学ぶ場になる一方で、オリンピズム理解の促進には至っていない、2) 「障がい者スポーツへの関心」の高まりが、ベストを尽くすこと、チームワーク、フェアプレイの理解促進に繋がることが示された。そこで本報告では、学習プロセスに焦点をあて、参加体験型オリパラ教育の学習効果を検討する。

イベント概要と学習プロセス

〈イベント概要〉

◆目的：イベントを通して1) 多様なスポーツの楽しみ方に気づく、2) オリパラに関する知識・理解を深める、3) 学校現場で実践可能なオリパラ教育の事例を体験する。

◆参加者：大学1年生291名（参加者）、大学3年生61名（実行委員）

◆プログラム：

- (1) 開会式（開催目的の説明、聖火リレー、準備体操、ルール説明）
- (2) 古代スタディオン走（全員参加）
- (3) パラリンピック競技体験：シッティングバレー、ボッチャ、ブラインド走、ブラインドサッカー、ホイールチェア（5種目中3種目に参加）
- (4) 芸術競技・ダンス（全員参加）
- (5) 色別リレー（1チーム16人×2レース、走行距離：50～200m）

(6) 閉会式（色別得点発表、各種賞の発表、オリーブの葉冠の授与）

◆各賞：スマイル賞、緑賞、応援大賞、グリーンティング賞、スイッチ賞
※多様な観点から選手を評価しようと、色別対抗以外に上記の賞が設けられた

〈学習プロセス〉

- 1：1年次 知識学習① イベント及びオリパラに関する事前学習90分
- 2：1年次 体験学習① イベントへの参加、五輪色に分けて対抗戦・体験
- 3：2年次 知識学習② 体育史の授業で古代・近代オリンピックを学習
- 4：3年次 知識学習③ オリパラ教育とは、担当競技の歴史・ルール学習
- 5：3年次 体験学習② イベント準備、競技種目のルール・方法の検討
- 6：3年次 実践（表現）学習① オリンピズムを理解してもらう
プログラムを考え、提供する

調査方法

◆調査対象者：大学1年生291名、大学3年生61名

◆調査の方法：5段階リッカート尺度を用いた質問紙調査。質問紙は、(1) イベントの感想（1年生は参加した感想、3年生は運営に携わった感想）、(2) オリンピック・パラリンピックへの理解、を問う設問各8問、計16問とその他の意見を聞く自由記述欄で構成した。

◆調査時期：2018年11月12日～26日。イベント後に開講されたゼミナール内で実施し、その場で回収した。

◆分析視点：「オリンピック・パラリンピックへの理解」について1年生と3年生の集計結果を比較する。また、自由記述欄に記された内容からどのような学習効果が得られているのか、その効果は学習プロセスの異なる1年生と3年生で違いがあるのかに着目し、検討する。



結果

〈結果1：オリパラへの理解〉

◆いずれの項目においても1年生、3年生ともに「非常にそう思う」「そう思う」の割合は高い割合を示した。イベント体験はオリパラに関する興味・関心を高めるきっかけになるといえる。1年生については、初めて触れる知識や体験がいずれの設問においても肯定的な結果を導いたと考えられる。一方3年生は、イベントを創るプロセスが「チームワークの大切さ」を身をもって学ぶ機会になっている。

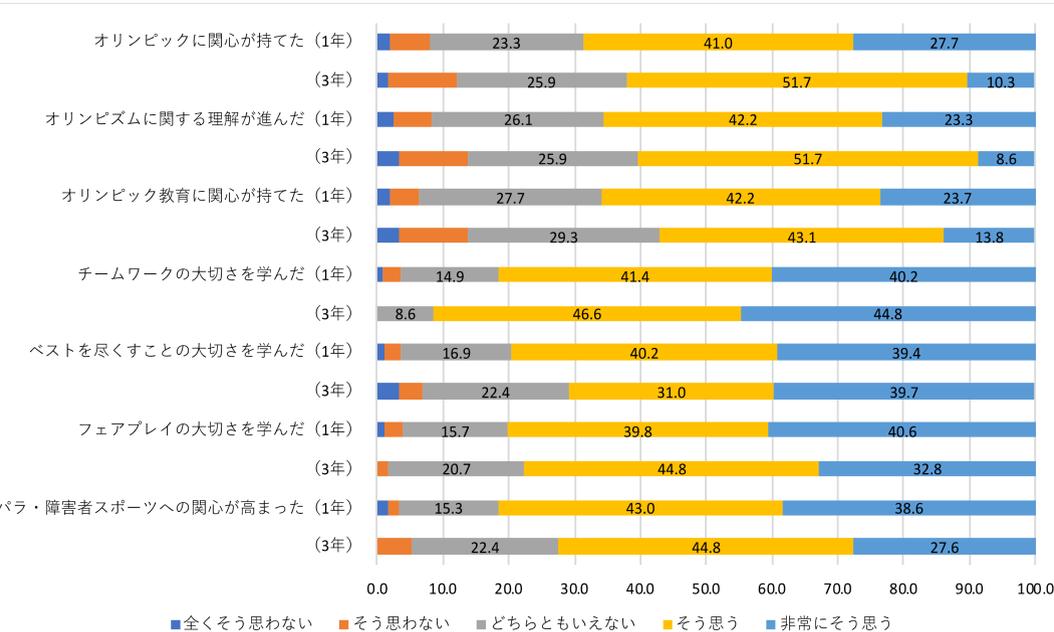


図. オリンピック・パラリンピックに関する理解 (1年生・3年生)



〈結果2：自由記述にみる学習効果〉

〈1年生〉「Q. イベントに関する感想や提案」について問うたところ、133の回答が得られた。「楽しかった」に分類されるコメントが最も多く、次いで「競技性を上げて欲しい」、「継続して欲しい」、「種目を増やして欲しい」「パラリンピックへの関心が高まった」に分類されるコメントがあげられた。

競技性や競争性を高めることを求めるコメントに着目すると、具体的には、「競い合う競技が欲しい」「全種目ポイント制で競争したい」「パラ競技も体験ではなく点数をつけるべき」「リレーのポイントを上げて逆転できるようにして欲しい」などがあげられた。これまでにない多様なスポーツ体験を「楽しかった」とする一方で、勝ち負けを重視する意識が存在していた。今回は多様な観点から選手を評価しようとパラ体験では5つの賞を設けたが、それよりも競争を求める傾向が強いことが読み取れた。

〈3年生〉結果1では、「チームワークの大切さを学んだ」と回答した者が最も多かったが、「Q. イベントを通じてあなたが学んだことは何か？」という自由記述においても同様の傾向が示された。「チームワーク」（協力・コミュニケーション・情報共有・仲間）に関する回答が最も多く、次に「運営の大変さ・達成感」、「尊重」、「説明する力」があげられた。

(具体的な回答)

◆例1: 「1人では何も出来ないし周りに協力してくれる人たちがいるからこそたくさんの考えが出てきて、上手く回ることができた→皆と協力すること＝成功につながる！」

◆例2: 「人と関わることの大切さ、いろんな考え、行動力が個々で違うこと。自分の中の“ものさし”を変えることができた」

◆例3: 「一人じゃダメで、役割の分担や仕事を分け合うことが大切だということ。みんなが協力してくれると仕事の進みがやはり早かったし、みんなのいいところやアイデアがどんどん見えてきた」

◆例4: 「一人一人が自分でやるべきことを見つけ、今自分が何をすればいいのかと状況判断すること」

考察・結論

本検討の結果、1) 参加体験型オリパラ学習は学習プロセスに関係なく、オリパラに関心をもつことやオリンピックの価値 (Olympic Value) に触れる機会にはなり得る。2) 多様な観点から選手を評価しようという3年生のねらいとは異なり、1年生からは競争性を求める声が多くあげられた。3) 3年生は「チームワークの大切さ」について、1人ひとりが自ら判断し責任をもって役割を遂行するというレベルにまで理解を深めていた。結果1からはオリパラへの理解に両者の差はないようにみえるが、他者との競争性を求める1年生と他者との関わりの中から多様な価値観に気づくことや責任をもつことの大切さを見出している3年生との差は大きい。オリパラ教育における学習効果は、知識学習・体験学習・実践(表現)学習というインプットとアウトプットの繰り返しの加え、他者との関わりの中でより高められていくといえよう。今後は学生たちの中にある「競争」の概念を揺さぶる競争のあり方と競技方法の工夫、そして有効的な学習プロセスを検討していきたい。