

令和5年度Sport in Life 推進プロジェクト
スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業

—スポーツの力を使ったインクルーシブな社会づくりに向けて—
障害のある子供・若者も含めみんなと一緒に取り組める
adapted sports 推進プロジェクト

令和6年2月23日

一般社団法人チームアダプテーション



令和5年度Sport in Life 推進プロジェクト
 スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業
 【事業報告①:事業の全体概要】

代表団体名:一般社団法人チームアダプテーション

事業タイトル:ースポーツの力を使ったインクルーシブな社会づくりに向けてー
 障害のある子供・若者も含めみんなで一緒に取り組めるadapted sports 推進プロジェクト



構成団体	株式会社ルネサンス、筑波大学体育系アダプテッド体育・スポーツ学研究室、吉川市スポーツ推進課、公益財団法人うらやす財団、エヴリー合同会社
事業のターゲット	①子供・若者 ②働く世代・子育て世代 ③女性 ④高齢者
実施フィールド(地域)	埼玉県吉川市および千葉県浦安市

事業内容(要約)

- ①:プレイフルハブ(運動教室)の実施
- ②:プレイフルハブファシリテーター育成の実施
- ③:ガイドブックの作成

事業ターゲット

■本事業のターゲット像

子供・若者(身体や知的に機能障害を有する小・中学生、高校生)

- スポーツ施設や教室の利用が困難で実施する場も限られるため、スポーツの価値を生活の中で十分に享受できにくい。
- 障害者のスポーツ参加率は低い(週1回以上行った者は、成人約2割、7歳以上20歳未満においては約3割の調査結果)。

働く世代・子育て世代

- 週1日以上運動・スポーツをする人(20歳以上)の割合は52.3%で、中でも年代別では30-40代の働き世代が一番低い状況にある。
- 都内調査では「障害者との関わる機会ない」という回答が6割超であり、一緒にスポーツをするような場や機会になるとより少ないことがうかがえる。

■ターゲットのスポーツ実施を促すためのポイント

①障害のある子供・若者の参加を前提としたプログラムの作成

- 障害のある子供・若者のスポーツ実施を促すには、障害のない他者とともにスポーツの仕組み(ルールや用具等)を工夫すること(=アダプテッド)が必要なため、本事業ではアダプテッド・プログラムを作成・提供する。

②障害のない人をアダプテッド・プログラムへ巻き込むこと

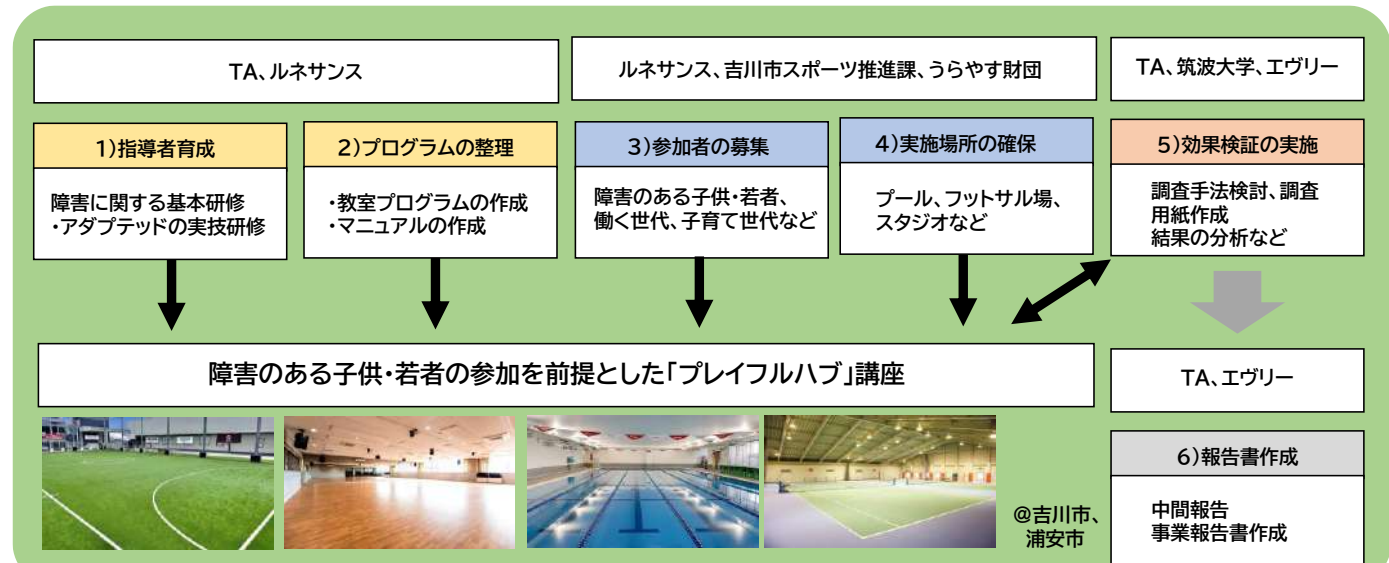
- 働く世代・子育て世代のスポーツ実施、継続を促すには、提供されるプログラムに対して必要性や生きがいを感じる事が重要であるため、参加者同士の関わりや協働にフォーカスしたアダプテッド・プログラムを作成・提供し、参加者獲得を狙う。

事業の背景

第3期スポーツ基本計画では、多くの人々が楽しさや喜び、健康増進といったスポーツの価値を享受できる社会の構築を目指しており、その実現に向けて、障害者だけではなく、子どもや年配の方、体力が少ない方や運動が苦手な方も含め、みんなと一緒にスポーツの価値を享受できる「adapted sports」の概念を踏まえた地域での環境づくりが求められる。

本事業の狙い・実施概要

- 障害のある子供・若者も含めてみんなで一緒に取り組めるadapted sports を推進し、スポーツ人口の拡大を図る。
- 事業実施を通して、スポーツの力を活用したインクルーシブ社会の実現を目指す。



事業実施内容

①プレイフルハブ（運動教室）の実施

【実施概要】

名称等:「プレイフルハブ」

実施期間:2023年9月~2024年2月

実施拠点:埼玉県吉川市、千葉県浦安市

実施対象:障害のある子供・若者(主対象)、働く世代・子育て世代

実施内容:本事業のターゲットである障害のある子供・若者と働く世代・子育て世代が、楽しく一緒に参加できるアダプテッド・プログラムを実施した。

参加者アンケート調査(障害児家庭向け):

■内容:教室参加(スポーツ)の楽しさ、スポーツを通じた交流、今後の継続意向等

指導者・参加者アンケート調査(障害のない方向け):

■内容:教室を通じた障害や障害者スポーツ、アダプテッドに関する意識や適用の変容

【実施結果】

教室開催数:10回(プレ開催含め)

教室参加者数:延べ185名(大人76名/子供109名)内、障害のある子供・若者(66名)

実施日	実施場所	参加者
9月18日(月・祝)	スポーツクラブネサンス吉川美南	34名(大人17/子供17)内、障13名
10月7日(土)	ソルンコミュニティフィールド(吉川)	17名(大人8/子供9)内、障7名
11月3日(金・祝)	スポーツクラブネサンス24浦安	10名(大人5/子供5)内、障1名
11月11日(土)	ソルンコミュニティフィールド(吉川)	18名(大人6/子供12)内、障7名
12月3日(日)	バルドラール浦安アリーナ	7名(大人1/子供6)内、障2名
12月25日(月)	スポーツクラブネサンス吉川美南	21名(大人9/子供12)内、障10名
1月8日(祝・月)	スポーツクラブネサンス吉川美南	24名(大人10/子供14)内、障8名
1月21日(日)	バルドラール浦安アリーナ	10名(大人3/子供9)内、障12名
2月12日(祝・月)	スポーツクラブネサンス24浦安	6名(大人2/子供4)内、障3名
2月12日(祝・月)	スポーツクラブネサンス吉川美南	36名(大人21/子供15)内、障10名

参加者アンケート調査(障害児家庭向け):

■回収数:44件

■調査項目:

- ①障害のある子供の保護者への設問
 事業参加を通じたスポーツへの親しみ、参加による自身の変化、今後の継続活動意向
- ②障害のある子供への設問
 事業参加を通じたスポーツへの親しみ、今後の継続活動意向等

指導者・参加者アンケート調査(障害のない方向け):

■回収数:33件

■調査項目:

- ①障害イメージのポジティブ傾向
- ②障害者スポーツイメージのポジティブ傾向
- ③アダプテッドの主体的意識
- ④アダプテッドの実践場面への適用



事業実施内容

②プレイフルハブファシリテーター育成の実施

【実施概要】

名称等:「プレイフルハブファシリテーター育成講座」

講座実施:2023年8月28日、9月11日

講座拠点:埼玉県吉川市

講座対象:ルネサンス会員・スタッフ、うらやす財団スタッフ

講座内容:

事業終了後も、本取組を地域で自走する形で継続できるように、

①「プレイフルハブファシリテーター育成講座」を開催し、プレイフルハブのファシリテーター・支援者となる人材を育成した。

②「プレイフルハブファシリテーター育成講座」講座を受講したメンバーが、プレイフルハブ2教室を担当し、1回目は支援者として、2回目ファシリテーターとして携わった。

【実施結果】

講座参加者数:延べ参加者19名

実施日	実施場所	参加者
8月28日(月)	スポーツクラブルネサンス吉川美南	10名
9月11日(月)	スポーツクラブルネサンス吉川美南	9名

「プレイフルハブファシリテーター育成講座」



ファシリテーター実践



③ガイドブックの作成

【実施概要】

名称等:障害のある人の参加を前提とした運動プログラム作成のためのガイドブック

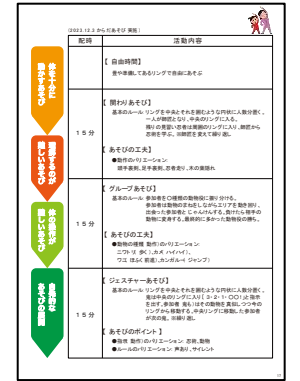
作成期間:2023年12月~2024年2月

配布対象:本事業の構成団体を中心に配布

作成内容:

本事業の継続及び横展開を踏まえて、障害やアダプテッドの概念、運動遊びの重要性に関するガイドブックを作成・配布する。

ガイドブックには、本事業(プレイフルハブ)で実施したアダプテッド・プログラムも掲載し、冊子化した。(仕様:A4判両面カラー 30ページ)



広報展開(募集・事業周知)

事業参加者募集

【HP、SNS活用】

構成団体のHP、インスタグラム、
 ツイッター、facebookで参加者を募集



【ちらし配布状況・設置】

- ・ルネサンス: 施設内へチラシを配架掲示
- ・吉川市: 全特別支援学級へ配布
- ・うらやす財団: 福祉サービス施設へ配布



【事業周知ちらし】

配布数: 各1,000部



吉川ちらし
(子供用)



吉川ちらし
(地域用)



浦安ちらし
(子供用)



浦安ちらし
(地域用)

事業周知

【SNS活用】

- 本事業の取組の周知は、事業開始後継続的に、代表団体のインスタグラム、ツイッター、フェイスブックを活用して行った。また、構成団体の公式noteにて、プレイフルハブの取組内容を発信した。
- 口コミが広がっていくよう、記録動画を限定公開にて参加者や関係者に共有した。

代表団体SNS



構成団体公式note



限定公開YouTube



効果検証の方法と結果

■期待される効果と検証方法

- 本教室に参加した方を対象に事業の効果検証を行うため、以下に示す検証項目を含め、事業終了時にアンケート調査(障害児家庭向け/障害のない方向け)を実施した。回答いただいた中での有効回答数は、44件/33件であった。

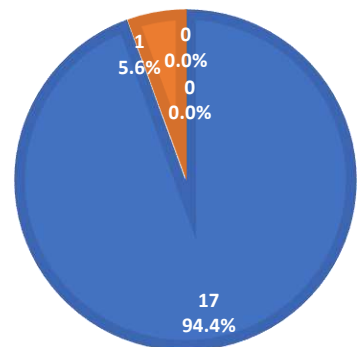
期待される効果 (検証項目)	検証方法	目標値	実績
事業でスポーツが楽しいと感じた人数	アンケート(事業終了時)	6割以上	100%
プログラムの継続実施意向のある人数	アンケート(事業終了時)	6割以上	100%
スポーツを通じて他者とつながりができたと思う人数	アンケート(事業終了時)	6割以上	93.8%

■効果検証(障害児家庭向けアンケート結果)

①事業の参加満足度は高い

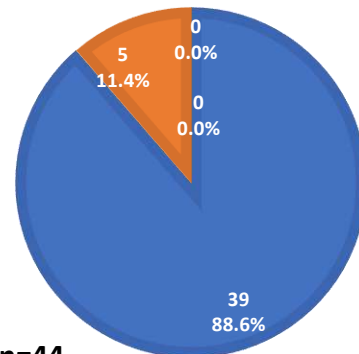
- 「本教室への参加を通じて、運動・スポーツが楽しいと感じた」と回答した人は100%であった(「そう思う」と「どちらかというと思う」の合計)。

大人



n=18

子ども

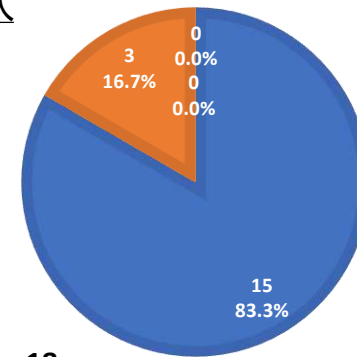


n=44

②講座プログラムは今後も継続の意向が多い

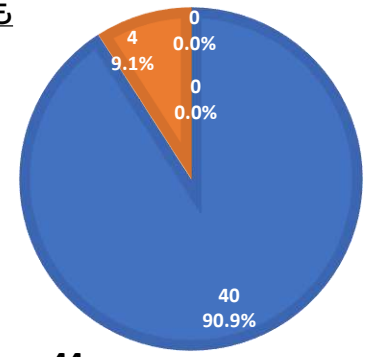
- 教室で実施したプログラムと同様の「adapted sports」を今後も継続したいと回答した人は100%であった(「そう思う」と「どちらかというと思う」の合計)。

大人



n=18

子ども

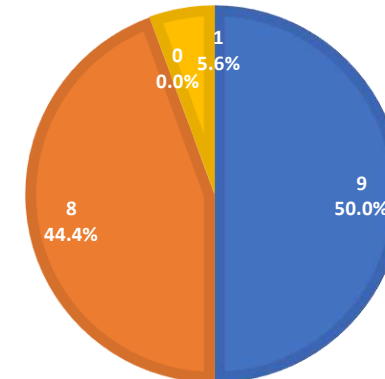


n=44

③スポーツを通じた他者交流(つながり)が促進された

- 「本教室への参加が多様な人との交流の機会や仲間づくりにつながった」と回答した人は18人中17人で94.4%であった(「そう思う」と「どちらかというと思う」の合計)。

大人



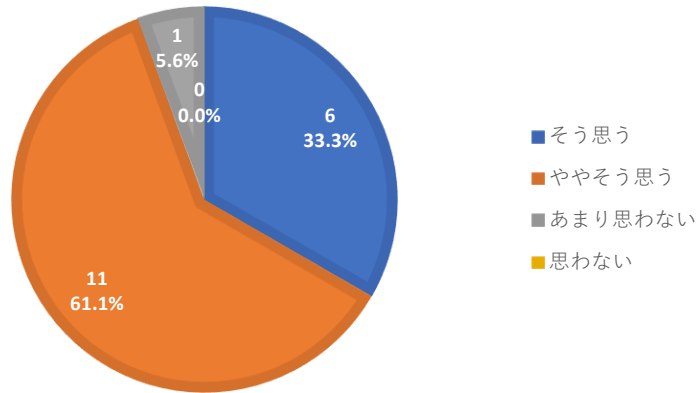
n=18

効果検証の方法と結果

④スポーツに親しむ機会(きっかけ)を創出した

●「以前より体を動かすことやスポーツすることが好きになった」と回答した人は18人中17人で94.4%であった(「そう思う」と「どちらかというと思う」の合計)。

大人

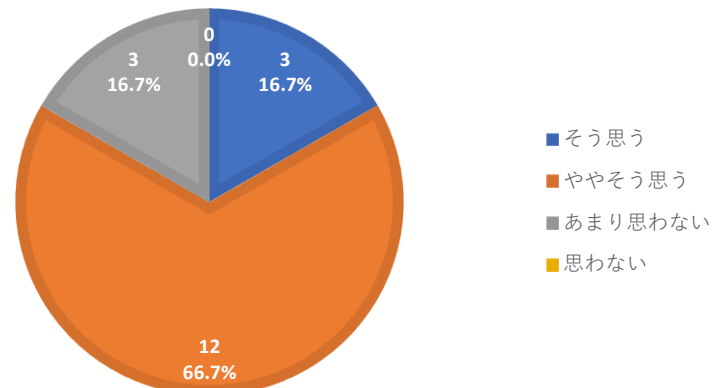


n=18

⑤事業でスポーツの実施機会が増加した

●「以前よりカラダを動かしたりスポーツをしたりする機会が増えた」と回答した人は18人中15人で83.3%であった(「そう思う」と「どちらかというと思う」の合計)。

大人



n=18

⑥本事業に対する意見・感想・今後の要望

●参加者の本事業への満足度は高く、自由記述においても他の項目と同様に良い評価であった。「楽しい・参加して良かった」と回答した人は22人と最も多く、次いで「また参加したい」が11人であった。

大人

事業参加者の意見・感想、今後に向けた要望	回答数
楽しく参加できた、参加して良かった	22
また参加したい	11
子供達が新たなお友達や大人と交流する機会が持てた	5
大人がフォローしてくれる体制が良かった	4
運動・スポーツの良さを改めて感じた、体を動かす良い機会となった	2
事業に参加したこと(チームプレイ等)が子供、親の両方の自信につながった	1
新しい一歩を踏み出せた	1
見えづらい参加者への指導を工夫してほしい	1
親子一緒に参加できるのが良かった	1
年齢に関係なく楽しめるのが良い	1
安全な室内での教室が良かった	1
子供の話の受け止め方や対応を見て、勉強になりました。	1
障害の有無など関係なくお友達と遊べた感覚でした	1
普段やらない運動ができた	1

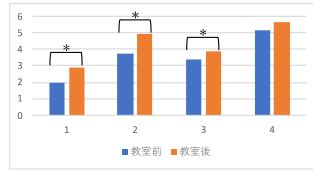
効果検証の方法と結果

■効果検証(障害のない方向けアンケート結果)

全体 (N=33)	事前	事後	T値
1 障害イメージのポジティブ傾向	1.939±1.540	2.909±1.422	-4.174899668
2 障害者スポーツイメージのポジティブ傾向	3.758±2.151	4.939±1.435	-3.38252374
3 アダプテッドの主体的意識	3.394±1.619	3.879±1.409	-2.774751902
4 アダプテッドの実践場面への適用	5.182±1.3336	5.6667±0.479	-2.268419856

*: p<0.05

前<後*
 前<後*
 前<後*



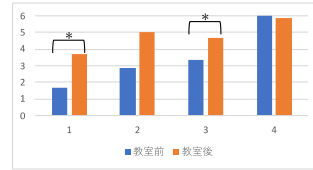
①全体的傾向について

●参加者の多くは、教室参加を通じて、障害イメージが肯定化することや障害者スポーツのアクティブ面がイメージ化することが、統計的に有意であることがわかった。また、教室に参加することで、「アダプテッド」に自発的に取り組もうとする意識もまた高くなる傾向があることがわかった。

指導者 (N=6)	事前	事後	T値
1 障害イメージのポジティブ傾向	1.667±1.506	3.667±1.506	-3.872983346
2 障害者スポーツイメージのポジティブ傾向	2.833±2.483	5.000±1.549	-2.137186835
3 アダプテッドの主体的意識	3.333±1.033	4.667±1.633	-3.16227766
4 アダプテッドの実践場面への適用	6.000±0.0000	5.8333±0.408	1

*: p<0.05

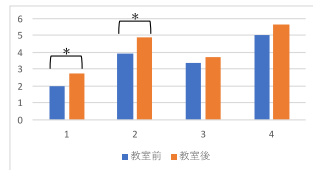
前<後*
 前<後*



接触経験低 (N=19)	事前	事後	T値
1 障害イメージのポジティブ傾向	2.000±1.569	2.741±1.375	-3.375
2 障害者スポーツイメージのポジティブ傾向	3.963±2.066	4.926±1.439	-2.480431892
3 アダプテッドの主体的意識	3.407±1.738	3.704±1.325	-1.372487133
4 アダプテッドの実践場面への適用	5.000±1.4142	5.6296±0.492	-1.93537199

*: p<0.05

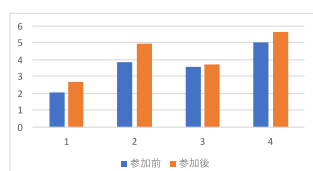
前<後*
 前<後*



接触経験高 (N=8)	事前	事後	T値
1 障害イメージのポジティブ傾向	2.087±1.535	2.696±1.428	-0.551677284
2 障害者スポーツイメージのポジティブ傾向	3.826±2.103	4.957±1.397	-1
3 アダプテッドの主体的意識	3.565±1.590	3.739±1.251	-1
4 アダプテッドの実践場面への適用	5.000±1.5374	5.6522±0.487	-1.666666667

*: p<0.05

前<後*
 前<後*



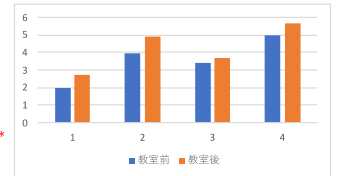
②指導者、参加者(障害者との接触経験が低い群、高い群)の傾向について

- 指導者は、教室参加を通じて、障害イメージが肯定化することが、統計的に有意であることがわかった。また、教室に参加することで、「アダプテッド」に自発的に取り組もうとする意識も高くなる傾向があるとわかった。
- 参加者を「障害者との接触経験が低い群」と「高い群」に分け分析したところ、教室参加によって、「障害者との接触経験が低い群」の障害イメージが肯定化することや障害者スポーツのアクティブ面がイメージ化することが、統計的に有意であることがわかった。

既存プログラム (N=19)	事前	事後	T値
1 障害イメージのポジティブ傾向	2.000±1.569	2.741±1.375	-2.051290376
2 障害者スポーツイメージのポジティブ傾向	3.963±2.066	4.926±1.439	7.570606278
3 アダプテッドの主体的意識	3.407±1.738	3.704±1.325	-0.56694671
4 アダプテッドの実践場面への適用	5.000±1.4142	5.6296±0.492	-2.281126876

*: p<0.05

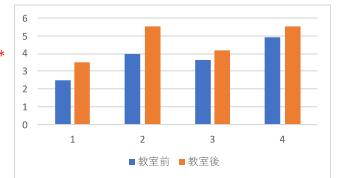
前<後*



PLプログラム (N=8)	事前	事後	T値
1 障害イメージのポジティブ傾向	2.500±1.732	3.500±1.243	-2.645751311
2 障害者スポーツイメージのポジティブ傾向	4.000±2.089	5.500±0.522	-2.032862543
3 アダプテッドの主体的意識	3.667±1.875	4.167±1.337	-2.049390153
4 アダプテッドの実践場面への適用	4.917±1.6765	5.5000±0.522	-1

*: p<0.05

前<後*



③既存プログラム、PLプログラムの効果について

- ルネサンスの既存プログラムをアダプテッドしたプログラムを「既存プログラム」、プレイヤーリーダープログラムをアダプテッドしたプログラムを「PLプログラム」とした。
- 「既存プログラム」は、参加者の多くの「アダプテッド」の実践場面への適用を高める傾向があることがわかった。
- 「PLプログラム」は、参加者の多くの、障害イメージの肯定化に統計的に有意であることがわかった。

結果に基づく要因の分析(仮説検証)

■運動実施阻害要因(仮説)の払拭に向けた取組

スポーツ実施の阻害要因(仮説)

【子ども・若者】※主対象

身体や知的に機能障害を有する小・中学生、高校生

<疎外要因>

- スポーツの実施場所が限定されており、スポーツの価値を、生活の中で十分に享受できにくい。
- 障害者のスポーツ参加率は低い(週1回以上行った者は、成人約2割、7歳以上20歳未満においては約3割)。

【働く世代・子育て世代】

<疎外要因>

- 週1日以上運動・スポーツをする人(20歳以上)の割合は52.3%で、中でも年代別では30-40代の働き世代が一番低い。
- 都内調査では「障害者との関わる機会ない」という回答が6割超であり、一緒にスポーツをするような場や機会になるとより少ないことがうかがえる。

阻害要因払拭に向けた取組

ースポーツの力を使った
 インクルーシブな社会づくりに向けてー
 障害のある子供・若者も含めみんなで一緒に
 取り組めるadapted sports 推進プロジェクト

【事業内容】

- プレイフルハブ(運動教室)の実施
 本事業のターゲットである障害のある子供・若者と働く世代・子育て世代が、楽しく一緒に参加できる教室をプレ開催含め全10回実施。
- プレイフルハブファシリテーター育成
 事業終了後も、本取組を地域で自走する形で継続できるように、①「プレイフルハブファシリテーター育成講座」を開催し、②受講メンバーが、プレイフルハブ2教室で指導の実践に当たった。
- ガイドブックの作成
 本事業の継続及び横展開を踏まえて、障害やアダプテッドの概念、運動遊びの重要性に関するガイドブックを作成・配布。ガイドブックには、本事業(プレイフルハブ)で実施したアダプテッド・プログラムも掲載し、冊子化した。

■効果検証の結果

効果検証

【効果検証結果】

プレイフルハブを通して、運動・スポーツの実施機会が拡大し、大人も子供も「adapted sports」の活動を楽しんだ傾向がうかがえた。また事業終了後も継続意向が多く、習慣化につながった。

- 事業後運動・スポーツが楽しいと感じた人の割合
 目標：6割
 →実績：100%
 「そう思う」88.9%
 「ややそう思う」11.1%
- 今後も「adapted sports」の活動に参加したいと思う人の割合
 目標：6割
 →実績：100%
 「そう思う」87.3%
 「ややそう思う」12.7%
- スポーツを通じて他者とつながりができたと思う人の割合
 目標：6割
 →実績94.4%
 「そう思う」50.0%
 「ややそう思う」44.4%

障害のない指導者、参加者の変化

【全体】

- ・障害イメージが肯定化
- ・障害者スポーツのアクティブ面がイメージ化
- ・アダプテッドに自発的に取り組もうとする意識が向上

プログラムの効果

・ルネサンスの既存プログラムをアダプテッドしたプログラムは、参加者のアダプテッドの実践場面への適用を高める効果があるといえる。

・プレイリーダープログラムをアダプテッドしたプログラムは、参加者の障害イメージの肯定化に効果があるといえる。