

視覚障がい者の実態と レクリエーションの考案

メディカルコース

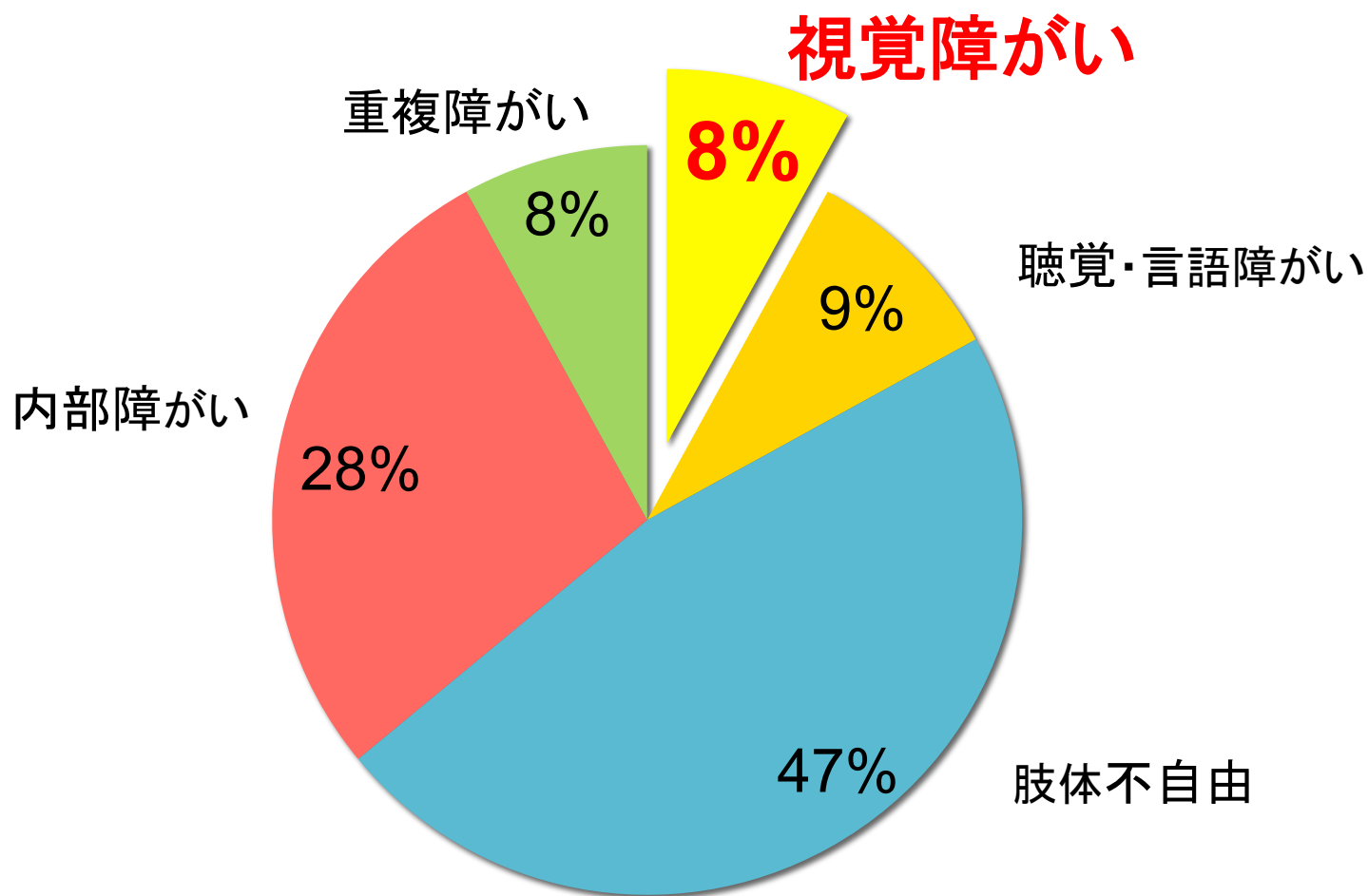
大橋菜美 橋本駿介 畑中萌

堀口僚汰 藤岡妙子

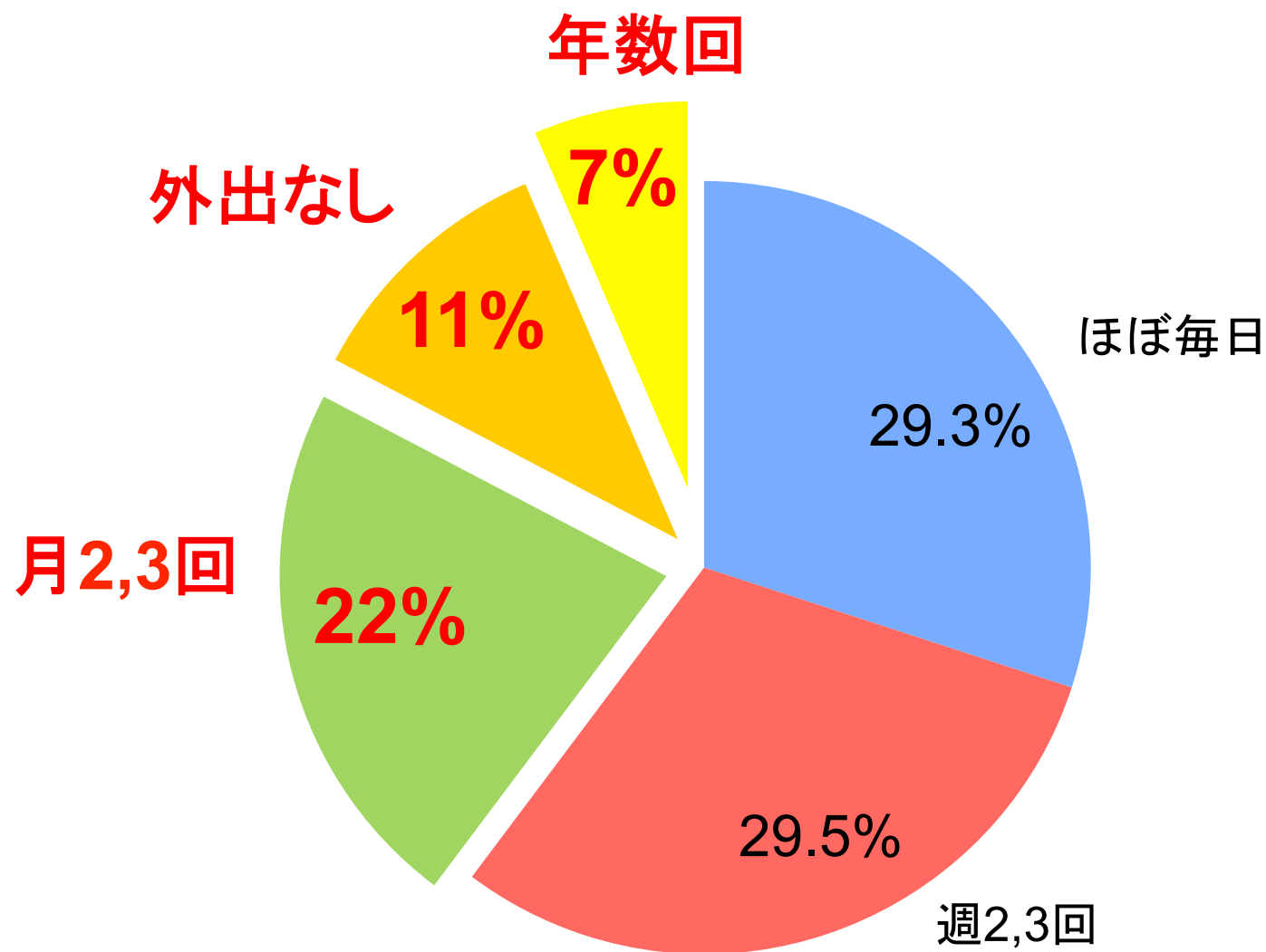


皆さんは、駅や街中で白杖を持っている人を見かけた際、どのような対応をしますか？

身体障がい者の割合



視覚障がい者の外出の状況



背景

- 視覚障がい者のスポーツ
ブラインドサッカー
サウンドテーブルテニス
フロアバレーなどのスポーツがある。
- 普段から運動をしない人も練習をせず、
気軽に体を動かせるレクリエーションが
少なく、運動不足や人との交流の減少に
つながると考えた。

目的

- 視覚障がい者・健常者の双方が楽しめ、外出のきっかけとなる新たなレクリエーションを考案。
- レクリエーションを実施する中で視覚に障がいを持つ方と交流し、私たちが視覚障害への理解を深める。
- 視覚障がいの実態について理解と認知度を広げる。

方法

◆レクリエーションの調査・考案

コンセプト

特別な道具、施設を使用せず手軽に行える

◆レクリエーションの模擬実施・改善

視覚障害者総合福祉施設

社会福祉法人京都R施設に協力依頼

◆レクリエーションの完成・実施

インタビュー調査

ゲッティングボール

模擬実施 某専門学校内スタジオ
学生 計17名

実施 京都R施設内ホール
視覚障がい者 10名
健常者 1名

計11名

ゲッティングボールの準備物

スティック

鈴の入ったボール

ラインテープ

アイマスク

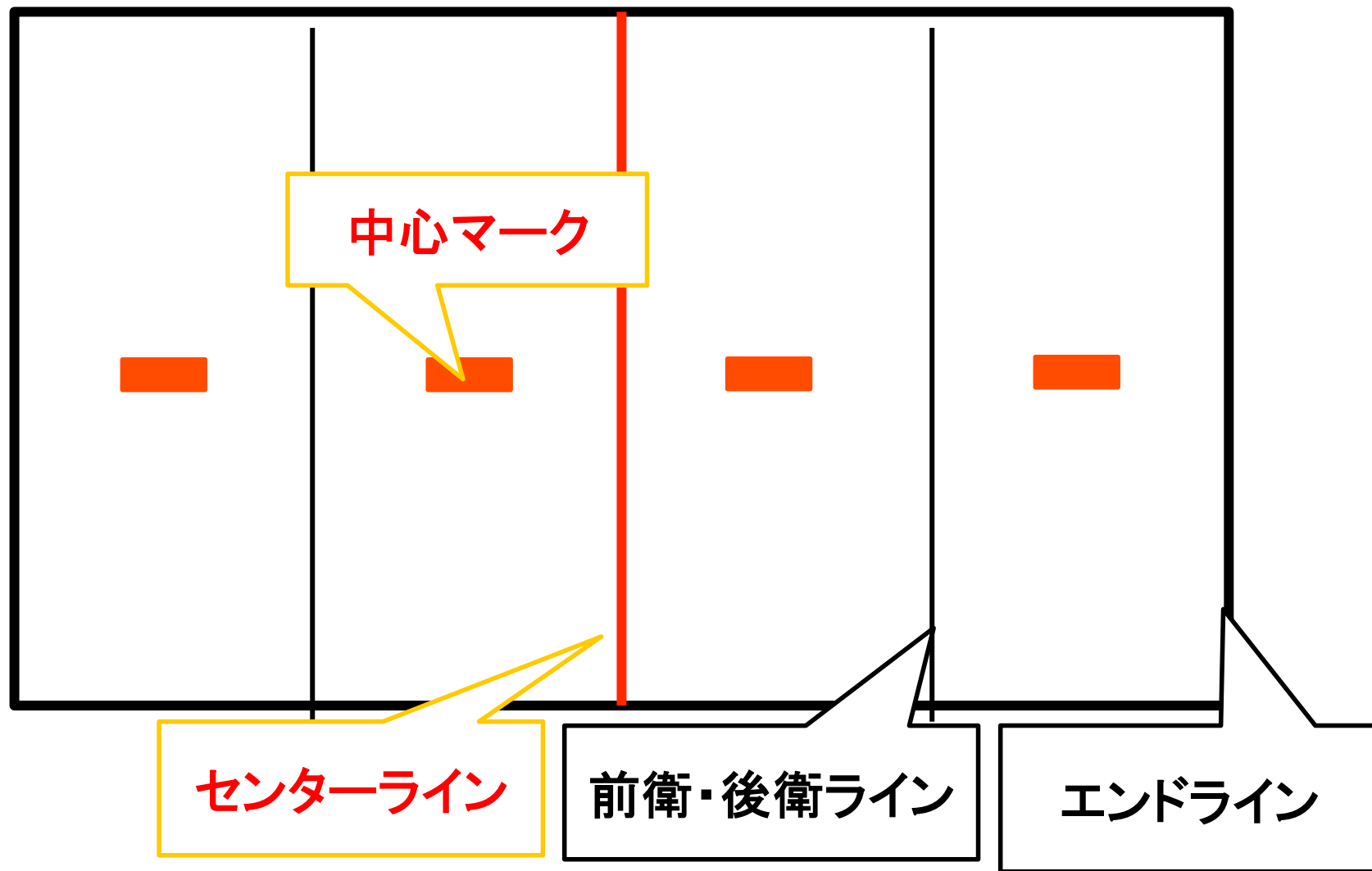


工夫①

コートモデルを使用してルール説明



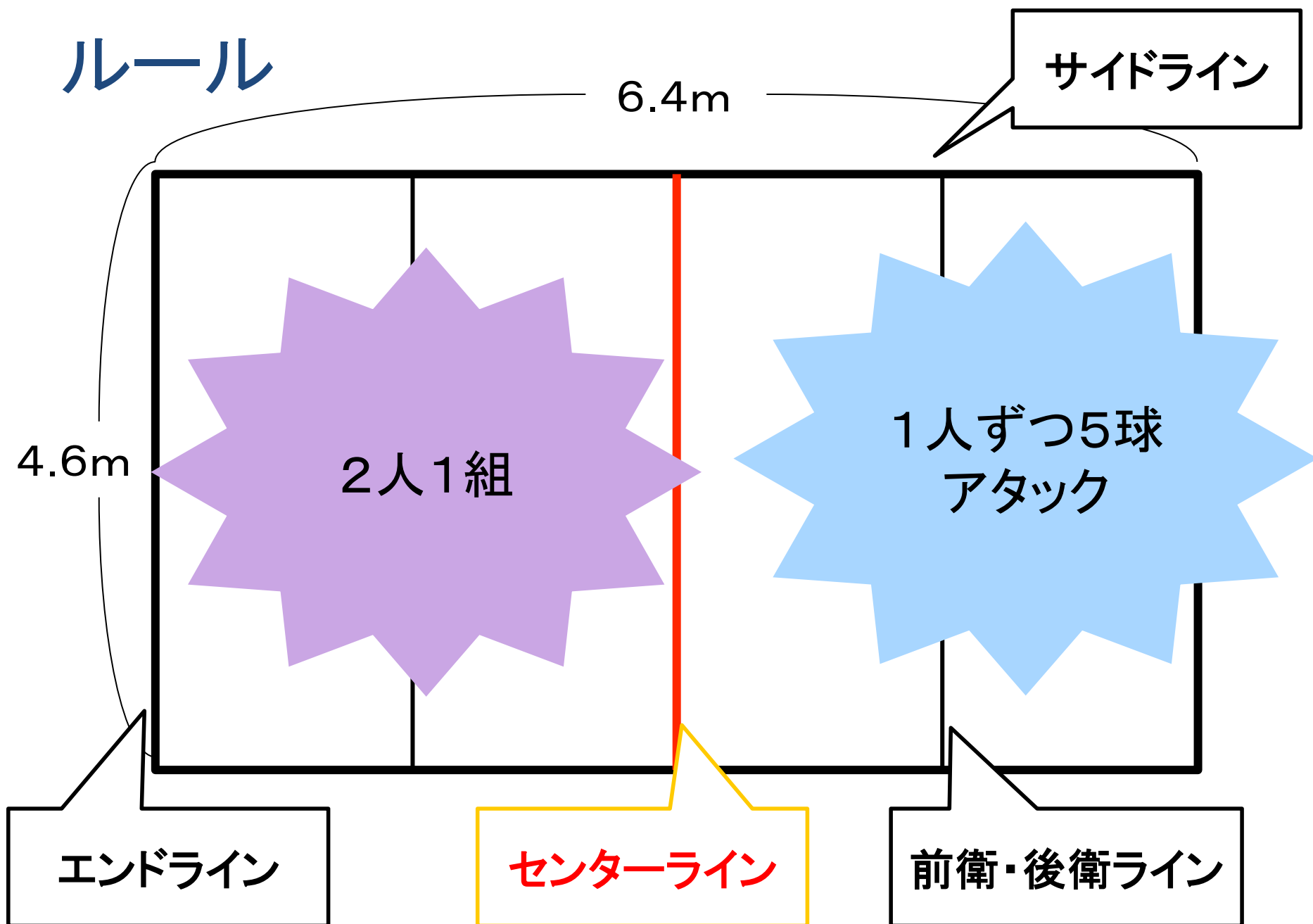
工夫②・③

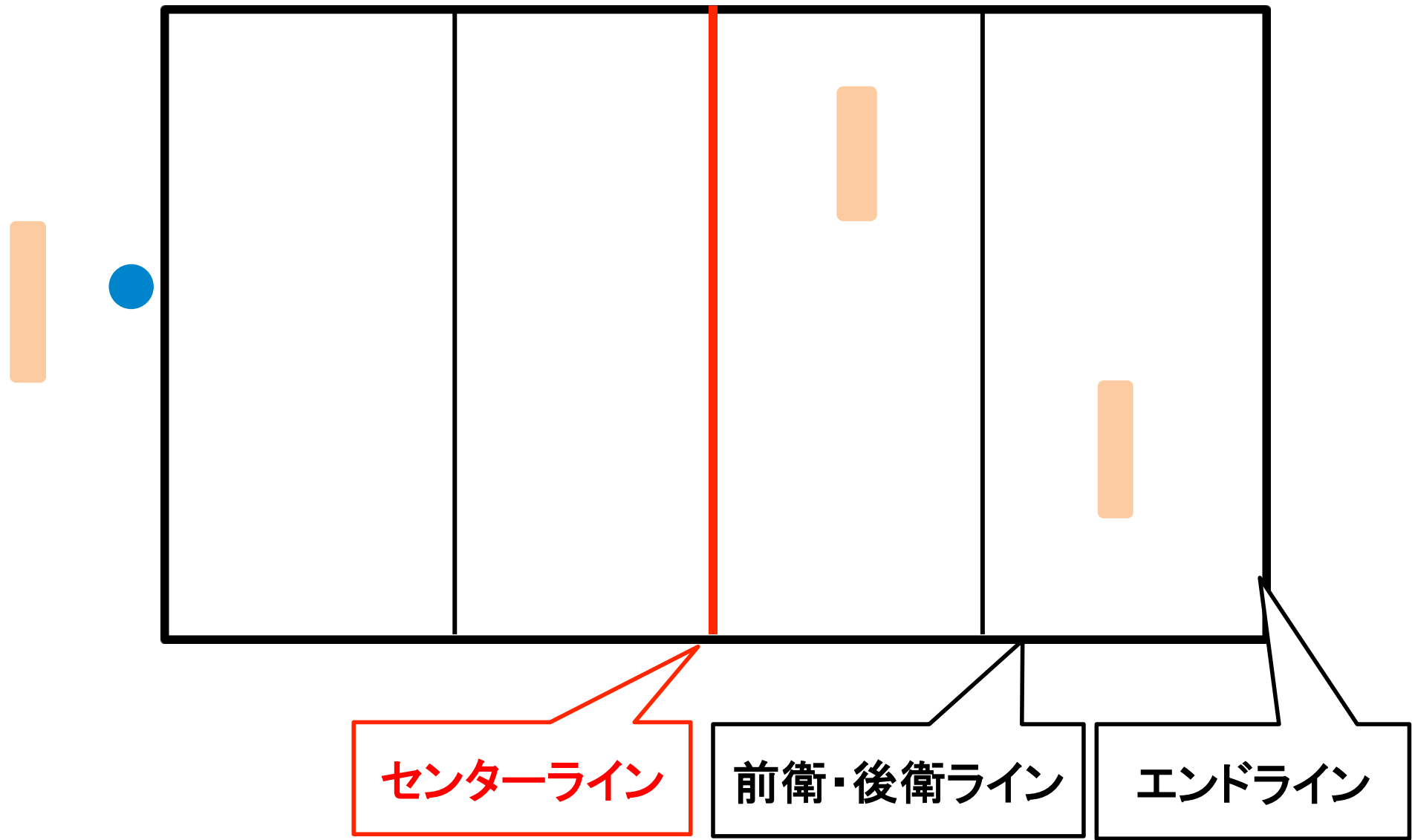


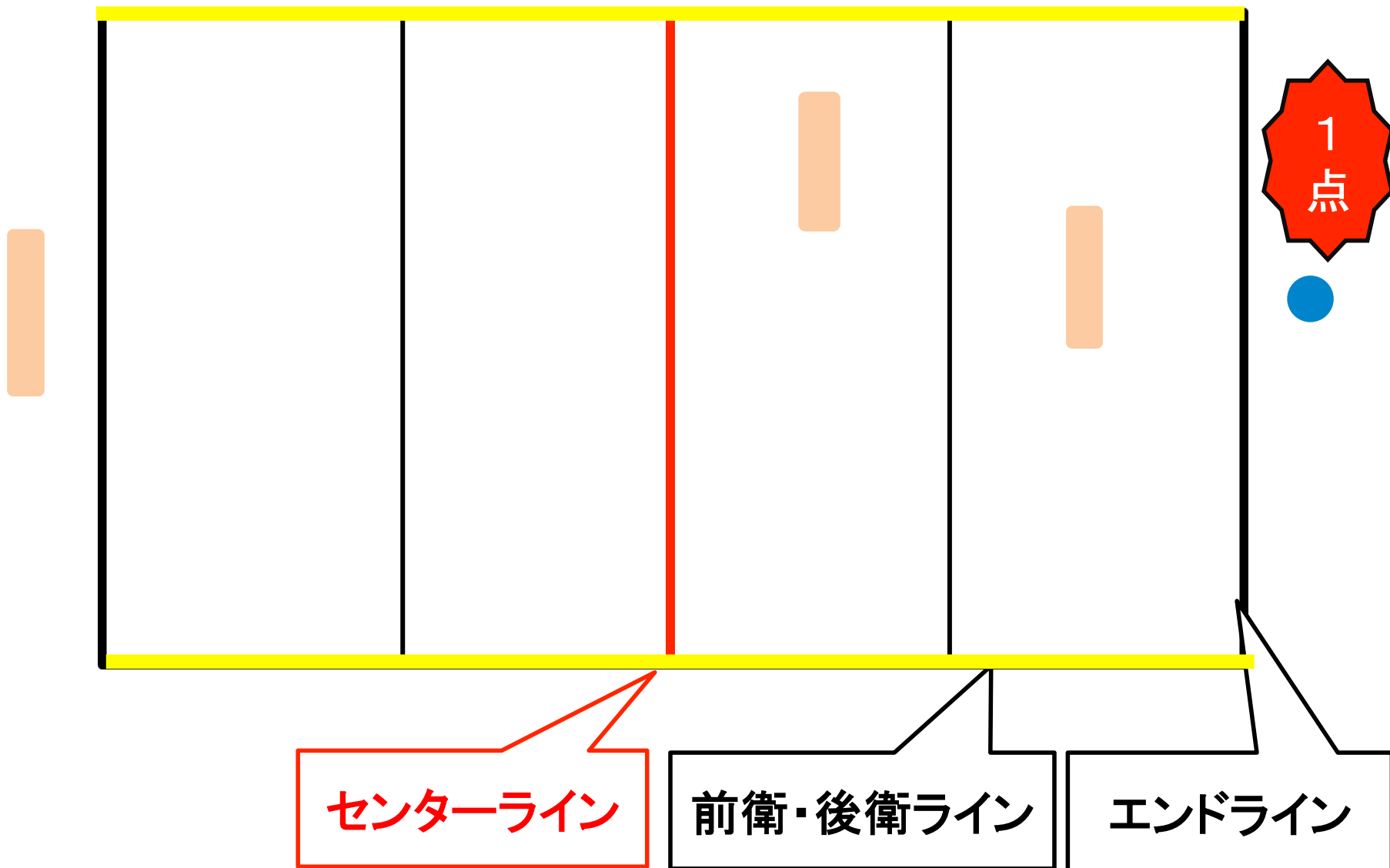
工夫

- ① コートの模型を使用してルール説明
- ② 凹凸のあるライン
- ③ コートの中心マーク
- ④ 音の鳴るボール

ルール







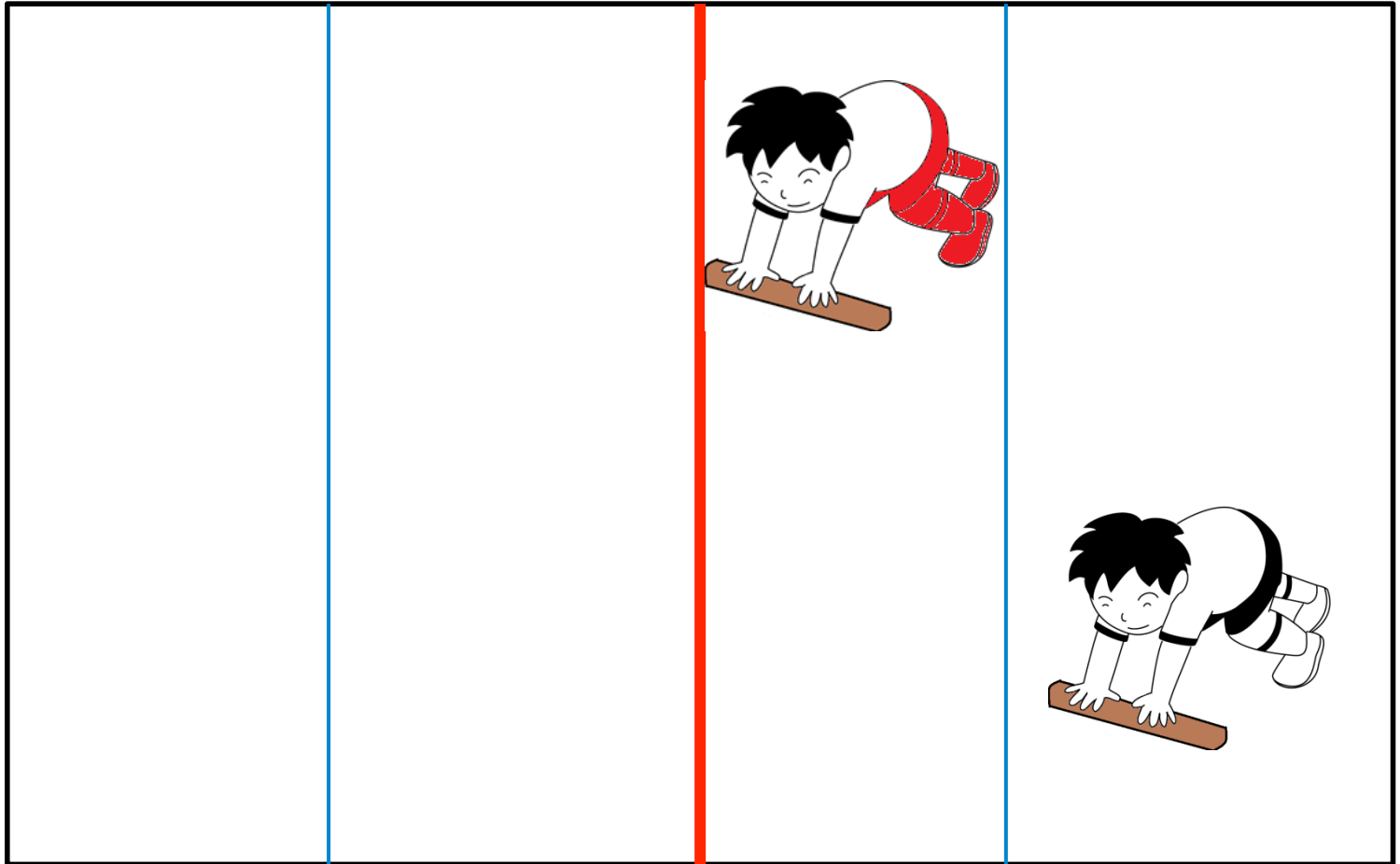
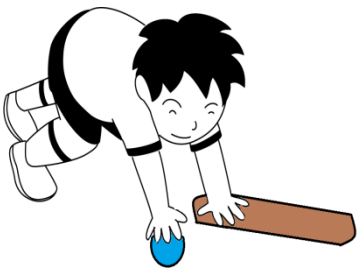
得点方法

攻めチーム エンドラインをこす 1点
PG(ポイントゲット)を決める 2点

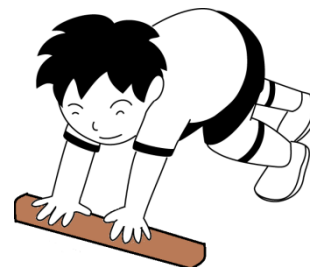
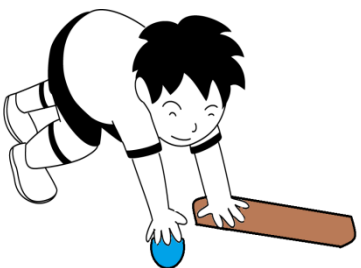
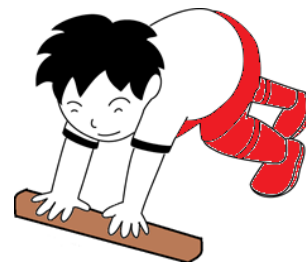
守りチーム アタックされたボールを
自分のコート内で止める 1点
相手チームのコート内にはじき返す
2点

※PG(ポイントゲット)

PG(ポイントゲット)



PG(ポイントゲッター)



サッカーでいう PK



アタックの指示



前衛がブロック

結果

楽しかった

ボードを使用した説明
がわかりやすい

またやってみたい

鈴の音が
聞こえづらい

コートが中心が
わかりにくい

ボールが浮く

考察①

アイマスクの着用により視覚障がい者・
健常者が同じ条件下で行えた為

ルール説明の際にコートを縮小した
模型を用いた為

考察②

本学校のスタジオ・京都R施設内 ホールの設備の違いがあった為
手軽に行えるレクリエーションを重視した為に
強度・反響・大きさなどに問題点が生じた

棒の形状が統一できていなかった為

まとめ

- 視覚障がい者との話し合いを重ね、改善を繰り返すことで完成度の高いレクリエーションを作ることができた。
- 言葉で説明することが難しいと感じた。
- 私たちが普段からジェスチャーや抽象的な言い方に頼り、言葉だけで伝えることを疎かにしているか気付いた。
- 視覚障がい者にとって聴覚からの情報が最も重要だと考えた。

視覚障がい者の声

無灯自転車

暗闇が怖い

ハイブリット車

路駐

声かけ

人ごみ

点字ブロック
をふさがない

音声案内

歩きスマホ



皆さんは、駅や街中で白杖を持っている人を見かけた際、どのような対応をしますか？

協力



京都府視覚障害者協会

視覚障害者総合福祉施設
社会福祉法人 京都R施設

参考文献

厚生労働省 平成18年度視覚障害児・者
実態調査結果

ご清聴ありがとうございました