

【教材・教具名】 アヒルジャンプゲーム	【教科・領域】 遊びの指導	【対象】 小学部
【対象児童の実態】 小学部3年生の児童5名は、言葉による指示を理解して活動に参加出来る児童や、ほぼ言葉の理解があり、教師や友達の動きを模倣することが得意な児童、二分脊椎のため下半身が不自由な児童など、実態は様々である。		
【ねらい】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 様々な実態の児童と一緒に遊びに参加することができるようにする。 ・ 何をすれば良いのかが分かり、自ら手を伸ばして遊びに参加できるようにする。 (指導内容表：生活科：いろいろな遊び 2段階)		
○教材・教具の使い方		
		
使用する道具はMDFの板2枚で作った発射台、アヒルのおもちゃ、ピコピコハンマー。100円ショップでほぼ全ての材料を入手することができる。	アヒルのおもちゃを飛ばした先には滝をイメージしたステージを準備する。緑色の葉っぱの上に着地したら成功となる。	細かな腕の操作が難しい児童も失敗を恐れずに参加できる。たたいたことでアヒルが飛び出す事を見て理解しやすい。
		
点数の表示の下にドットを表示し、数字の大小を理解しやすくした。	得点表はマグネットを用いて表示し、点数を数えることが容易に行えるようにした。	滑り止めシートとモールを用いることで、アヒルが着地しやすく(得点しやすく)した。
○工夫点		
<ul style="list-style-type: none"> ・ 使用する教具は容易に購入できる強度のある素材を用い、シンプルで壊れにくい構造にした。 ・ ピコピコハンマーでたたくところとアヒルを置くところを赤くして、何をすれば良いのか見ただけで分かるようにした。 ・ 教具の板の間に適度なばねを入れて自分が操作した実感が味わえるようにした。 ・ 打ち出されたアヒルが飛んで行く先の葉っぱには滑り止めシートを敷き、縁にキラキラモールを使って縁取りすることでアヒルが着地しやすく得点しやすくようにした。 ・ 点数の表示にマグネットを用い、目で見ながら計算がしやすくすることで児童が点数の多少(勝ち負け)を判断できるようにした。 		
【効果(○)・改善点(●)】		
<ul style="list-style-type: none"> ○ 教具はピコピコハンマーで思い切りたたいても壊れないので、様々な実態の児童と一緒にゲームに参加することができた。 ○ 単純なルールなので、友達の様子を見て動作を模倣し、意欲的にゲームに参加することができた。 ● アヒルが着地するシートをさらに大きくして、得点することを容易にすると良かった。 		

【教材・教具名】 朝の運動カード	【教科・領域】 日常生活・体育	【対象】 中学部
---------------------	--------------------	-------------

【対象生徒の実態】

- ・朝の運動において、一定の時間走るのが苦手である。
- ・走ったり、歩いたりを繰り返している。
- ・機械や装置に興味があり、組み立てや分解、操作を好む。

【ねらい】

- ・意欲的に最後まで走ることができる。

(指導内容表：保健体育科(1)基本の運動—3段階)

○教材・教具の使い方

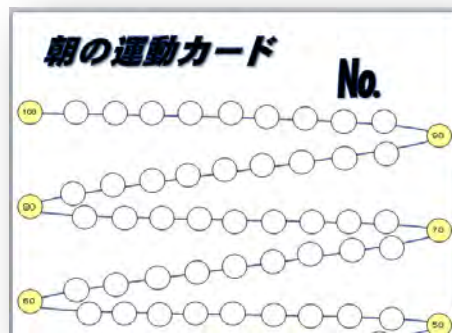
- ・周回数を数える。(カウンター)



- ・周回数を記録する。

月	日	曜日	場所	周回数	メモ

- ・朝の運動カードにシールを貼る。



○工夫点

- ・走った数を目で見て確認できるように1回走るごとに自分でカウンターを押すようにした。
- ・記録を書いたり、シールを貼ったりして自分の頑張りを見て分かるようにした。

【効果(○)・改善点(●)】

○カウンターを使うことで最後まで走ることができるようになった。

●今回は大きいタイプのカウンターを使ったが、指用カウンターも試してみたい。

【教材・教具名】 腕立てお助け教具	【教科・領域】 保健体育 朝の運動（筋トレ）	【対象】 高等部
-----------------------------	-------------------------------------	--------------------

【対象生徒の実態】

- ・腕立て伏せが全くできなく、お尻を上下に動かすだけである。
- ・できないことがあると意欲がなくなる。

【ねらい】

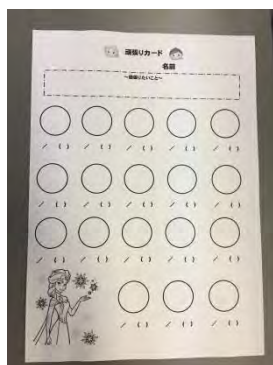
- ・肘を真下に伏せることができる。
- ・決められた回数（10回）をこなすことができる。

【教材・教具の使い方】

- ・（準備物）マーカーコーン、ソフトボール 場の設定⇒体育館（朝の運動）、教室
- ・マーカーコーンの上にソフトボールを置く。
- ・筋力が弱いので膝をついて行わせ、ソフトボールにあごを着けるように声掛けする。
- ・達成感を得られるよう10回できたら頑張りカードにシールを貼る。



↑マーカーコーン
ソフトボール



↑頑張りカード



↑教具使用前（お尻が上下してるだけ）




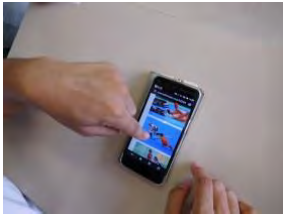



↑教具使用后（肘が曲がっている）

【工夫点】

- ・身近なもので教具を作る。（マーカーコーン、ソフトボール）
- ・簡単に用意でき、片付けられる。持ち運びができるもの。
- ・頑張りカードに貼るシールを好きなキャラクターなどにして、意欲を高める。

【効果(○)・改善点(●)】

- 持ち運びが簡単な教具なのでどこでも行える。朝の運動がないときは教室で自分から筋トレを行っていることがあった。
- ソフトボールにあごが着くまで腕を真下に伏せなければならないので、丁度いい負荷が掛けられる。
- 頑張りカードのシールを本人の好きなものにするので、やる気度アップにつながった。
- 教材・教具がなくても行うことができるよう今後も繰り返し取り組ませていきたい。

【教材・教具名】 ホッケーのフォーム作り	【教科・領域】 体育	【対象】 高等部
【対象生徒の実態】 <ul style="list-style-type: none"> ・運動は好きであるが、経験不足のため身体の使い方がイメージできず、動きがぎこちない。 ・上手な人の動きを見ることで、まねすることができる。 ・負けず嫌いな面があるので、ゲームでは勝ちたいと思っている。 		
【ねらい】 <ul style="list-style-type: none"> ・スティックを使って、正確にボールをコントロールするイメージを持つことができる。 ・重心を低くして、実際にボールをコントロールして練習やゲームをすることができる。 <p style="text-align: center;">(保健体育科：5段階(1)(2)，6段階(1))</p>		
○教材・教具の使い方 <ul style="list-style-type: none"> ・スマホを使ってフォームのイメージを持つことができるようにする。 ・人形の模型を使って動きのポイントを確認し、イメージを持つことができるようにする。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>→</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>〈初めの頃のフォーム〉</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>スマホを使って フォームのチェック</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>人形を使って 動きの確認</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>〈その後のフォーム〉</p> </div> </div>		
○工夫点 <ul style="list-style-type: none"> ・スマホや人形を使って自分のフォームを客観的に見ることができたり、上手な人の動きを見てイメージしたりすることができるようにした。 ・人形の模型は、初めは教師が人形を使ってフォームを作って見せ、その後実際に生徒が動かすことで、フォームのポイントをつかませるようにした。(膝を曲げる、腰を低くするなど) 		
【効果(○)・改善点(●)】 <p>○人形を使ったフォームや動きの確認は、他の種目の指導にも有効的に使える。</p> <p>●スマホを使用している動きの確認などでは、反転させて見せることでまねしやすくなる。</p>		

【教材・教具名】 「むかで」で遊ぼう	【教科・領域】 保健体育	【対象】 高等部
【対象生徒の実態】 ・行動において自分のペースを優先して集団とずれが生じることがある。		
【ねらい】 ・行動を調整し、人に合わせる意識を育む。 <div style="text-align: right;">(保健体育科：4段階(2) きまり)</div>		
【教材・教具の使い方】 (準備物) ロープと手ぬぐい・すずらんテープ (場の設定) 体育館・校庭・教室 ・3人一組で、ロープと手ぬぐいで足首を結ぶ。(写真「基本の隊形」「結ぶところ」) ・足にひもを結びつけるとき、ロープが足にこすれたり、うまく巻けないときは教員が手伝う。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="220 705 502 907"> <p style="text-align: center;">基本の隊形</p> </div> <div data-bbox="593 714 917 907"> <p style="text-align: center;">ひもを結ぶところ</p> </div> <div data-bbox="989 716 1284 907"> <p style="text-align: center;">写真①</p> </div> <div data-bbox="220 985 534 1198"> <p style="text-align: center;">写真②</p> </div> <div data-bbox="587 992 917 1198"> <p style="text-align: center;">写真③</p> </div> <div data-bbox="970 996 1300 1198"> <p style="text-align: center;">写真④</p> </div> </div>		
【工夫点】 ・左右が分かりやすいように靴ひもに色のついたテープを貼る。(写真①) ・全員が同じ足を出すために、テープの色で声掛けをする。 ・目標ややりがいを持たせるために距離を15mとし、出発とゴールの位置にマーキングをしたり、毎回タイムを計ったりする。(写真②) ・一人速くなってテンポがずれる児童がいる場合には、進む方向に教員が立ち、足踏み動作の見本を示すと同時に声掛けをする。		
【効果 (○)・改善点 (●)】 ○イメージをつけさせるために見本の動画を見せたところ、自分たちで掛け声を合わせるなど、テンポを合わせようとするようになった。 ○最終的には補助的なひもを外し「基本の隊形」のまま、最も速いタイムで走ることができた。 ●足が気になり下を向くためにテンポが乱れてしまうことがあったので、前を向かせるために、足から伸ばしたひもを手を持つことで、前を向きながら足の動きも分かるようにしたところ、タイムの向上が見られた。(写真③・④)		