

令和5年度 とやま新時代創造創造プロジェクト学習推進事業  
**実施報告書【学校課題実践校用】**

学校番号	49
学校名	富山県立となみ東支援学校

学校の現状と課題	本校には、小・中学校特別支援学級での学習が一部可能な軽度知的障害、重度・重複障害や自閉症等を有する児童生徒、心のよりどころが不安定で心身ともに細やかなケアを必要とする児童生徒が在籍している。全校児童生徒数は少なく欠学年も多いため、同学年で集まって運動や学習をすることは難しい。個性豊かで実態も年齢も異なる児童生徒たちが、一つの競技を通して楽しさや充実感を共有できる経験をするには、成長期においてかなり重要であろうと思われる。	
テーマ(特色)	児童生徒が主体的に競技に親しみ、楽しさを共有することを目指して	
設定した「テーマ」の達成状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポッチャ競技のルールについて、教員の他にも大まかにはあるが習得することができた児童生徒も見られた。</li> <li>・ルールを一部変更したり、係分担を決めて役割を担ったりすることで、児童生徒全員が参加することができた。</li> <li>・学部の枠を超えて競い合い楽しさを共有することにも発展した。</li> <li>・ポッチャ競技を通して、腕の使い方等の運動能力が向上し、的に向けて投げるコントロールが向上した。</li> </ul>	
実施内容 (具体的に記入する)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランプを使って友達にボールを転がし、友達からランプを通して転がされたボールをキャッチするやり取りを行った。</li> <li>・富山市障害者福祉プラザに勤務されているポッチャ競技に精通している方を講師に招き講習会を行った。</li> <li>・立てたボーリングのピンを狙ってボールを転がす練習を行った。</li> <li>・ねらったフープの中にボールを転がしてとめる練習を行った。</li> <li>・教室内にポッチャのミニコートを作りミニゲームを重ねてルールを習得を図った。</li> <li>・ICT機器を使ってモニターを設定してゲーム展開をリアルタイムで見ながら興味や意欲の向上を図った。</li> <li>・同じ学部内で2チームを作りゲームを行った。</li> <li>・新春全校ポッチャ大会を企画し、学部を超えて対戦するゲームを行った。</li> </ul>	
取組による成果 (プロジェクト学習推進の観点から)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・障害の程度の違いや身体能力に差がある児童生徒が1つの競技を通して一緒に楽しむ経験を積むことができた。</li> <li>・集団競技の楽しさや充実感を共有する中で、友達に期待する気持ちや感謝の気持ちが言葉になって現れる場面が見られるようになった。</li> <li>・生涯スポーツを見据え、来年度からも年間指導計画に位置付けて継続して取り組むことになった。</li> <li>・ランプを使うことで、ボールをパスし受け取る一連の動きを友達同士で続けて行うことができるようになった。</li> <li>・拡大モニターでゲームを中継することにより、待ち時間もゲームを楽しむことができた。</li> <li>・ルールが分かったことで、テレビで見るオリンピック競技等も楽しめるようになった。</li> </ul>	
対象者(学年・人数など)	小学部6名 中学部6名 教職員 20名	
実施実績	4月	学部別検討会で対象事業の選定
	5月	環境整備に向けた運動教材の購入
	6月	外部講師による教員への講話、指導法の習得
	7月	
	8月	
	9月	ポッチャゲームでの実践
	10月	ポッチャゲームでの実践
	11月	ポッチャゲームでの実践
	12月	ポッチャゲームでの実践
	1月	ポッチャゲームでの実践
2月	活動の振り返り・まとめ	
3月		