




事業実施報告書

- I スポーツ及びオリンピック、パラリンピックの意義や歴史に関する学び
- II マナーとおもてなしの心を備えたボランティアの育成
- III スポーツを通じたインクルーシブな社会（共生社会）の構築
- IV 日本の伝統、郷土の文化や世界の文化の理解、多様性を尊重する態度の育成
- V スポーツに対する興味・関心の向上、スポーツを楽しむ心の育成

道府県・政令市名【京都府】

学校名【 京都府立舞鶴支援学校 】

1 実践テーマ	【 III V 】
2 実施対象者	小学部（6・8組の12名） 中学部（43名） 高等部（3組の5名）
3 展開の形式	（1）学校における活動 ① 教科名（ 学級活動 特別活動 総合的な学習の時間 ） ② 行事名（ ） ③ その他（ 舞鶴市立城南中学校との交流活動 ） （2）地域における活動 ① イベント名（ ） ② その他（ ）
4 目標 （ねらい）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・競技を通して、ルールやマナーを学び、又は守ることを学び、競技力を高める中で達成感を味わわせ、自己肯定感を高める。</li> <li>・競技を通して人と関わる力を高め、互いに尊重し合い、協力・協働することの大切さを高めさせる。</li> </ul>
5 取組内容	<p>〈小学部〉 学級活動（お楽しみ会）において、複数のゲームコーナーの一角としてポッチャを行った。低学年と高学年の児童が交流するねらいもあり、ルールを簡略化したり待ち時間が短くなるようにグループを設定したりして、低学年でも理解しやすいように工夫した。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>〈中学部〉 学部レクリエーションや雨天時の室内スポーツとして、年間を通じてポッチャに親しんだ。対象生徒に応じて、複雑なルールを取り入れることで、作戦を考えたりチームで相談したりするなどし、集団競技の特性を生かした指導につながりをつけることができた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>

	<p>総合的な学習の時間「交流及び共同学習」として地域の中学校と交流活動を行う（12月に計画したがインフルエンザの流行で2月14日に延期した）。事前学習で紹介ポスターを作り、ルールを説明する練習もするなどし、スポーツ交流を通じて人との関わり方を学び、交流する楽しさを知ることができた。</p> <p>〈高等部〉 学級活動としてボッチャを行った。障害特性に応じたルールを考え、得点計算や判定を自分たちで行うことを通じて、進め方や関わり方を学ぶことができた。</p> 
6 主な成果	<p>年度当初に、本事業の趣旨や本校での取組の方向性を全職員で確認した。職員数が多く、各学部間の認識に差が出やすい状況を解消したことで、各学級担任が自主的にボッチャを教材に取り入れようとする雰囲気になった。</p> <p>小学部低学年にも理解しやすいように「的当て得点ゲーム」のようなルールを設定したことで、説明や練習の時間を要せずに取り入れやすくなった。</p> <p>様々な障害種の児童生徒がグループをつくることで、教え合ったり、作戦を相談したりすることが、関わり方を学ぶ場面となり、相互理解につながった。</p>
7 実践において工夫した点（事業の特色）	<p>支援学校の児童生徒の実態に応じて、ルールや進行方法を変更した。導入段階からていねいに進めることで、より複雑なルール設定や、自分たちで運営ができるような進め方の工夫につながった。</p> <p>特に障害特性として、相手チームが投げる順番などの「待ち時間」が苦手な子どもに対して、チームの人数や投げる順番などに都度の配慮が必要であった。</p>
8 主な課題等	<p>校内の取組がボッチャのみになってしまい、「オリンピック・パラリンピック教育実践」に広げられていない。</p>
9 来年度以降の実施予定	<p>ボッチャを定番スポーツとして、普及・定着に努めながら、2020開催年として、児童生徒の心に残る体験的活動を新規に企画する。</p>