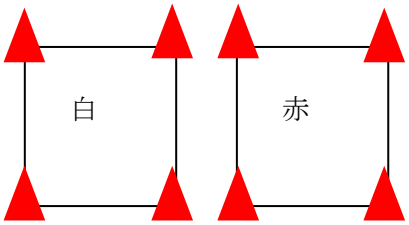
# ペガーボール実践後の評価アンケート

| | | | |
|---|---|---|---|
| 都道府県名 | 東京都 | 学校名 | 東京都立八王子東特別支援学校 |
| 障害種（〇で囲んでください） | 盲 ・ ろう ・ 知的 ・ 肢体不自由 ・ 病弱 ・ 併置（ 盲 ・ ろう ・知 ・ 肢 ・ 病） | | |
| 実践した学部（〇で囲んでください） | 幼稚部 ・ 小学部 ・ 中学部 ・ 高等部 （ 普通科 ・ 専門学科 ・ 専攻科 ） | | |

【実践１】体育発表会「小学部オリンピック」

| | | | |
|---|---|---|---|
| 所属 | 障害種（肢体不自由）（ 小 ）学部（ ）科（ 全学年 ）年 グループ名（ ） | | |
| 教科・領域等 | 教科・領域等名（ 行事 ） ・ 行事名等（ 小学部オリンピック ） | | |
| 実践内容 | ゲームの時間設定 | （ 5 ）分 | 1ゲームの人数 全体（33 人） 1ﾁｰﾑ（ 6～10 ）人 |
| | 場所 | 体育館 | 使用した広さ バレーボールコート |
| | 参加児童生徒数 | 33 人 | 指導者数 20 人 |
| | ルール | 紅白 2 チームに分け、2 ゲームで対戦を行う。<br>2 ゲームの合計点で勝敗を決める。<br>1 ゲーム目は、自分で車いすを操作したり、独歩が可能な児童が出場。移動は遅いので、児童が追いかけやすいように鬼役の教員が上手に逃げ回る。<br>2 ゲーム目は、車いすでの移動が困難な児童が出場。児童は動かず、その場から投げたり、くっつけたりする。ボールを投げることも難しいので、鬼役の教員が児童に近づいて、ボールをくっつけてもらう。<br>いずれも紅白に分かれた児童が時間内に鬼役の教員の体にボールをつけていき、ついたボールの数で勝敗を決める。 | |
| | ゲーム上の配慮点 | 肢体不自由のある児童が「鬼」を追いかけることは難しいので、「鬼」が子供たちに近づくことで、ボールをつける。鬼役の教員が上手に児童の周りを逃げ回りながら紅白に分かれた児童が時間内に鬼役の教員の体にボールをつける。 | |
| | 全体図・動き（図で示す） |  <br>①４つコーンを置きその中で走り的を狙う。<br>独歩、車いす自走、手つなぎ歩行児童<br>②４つコーンを置き、その周りからボールを投げて的を狙う<br>車いす児童、手つなぎ歩行児童 | |
| 評価 | ゲームの様子（幼児児童生徒 教員） | 今年度は、初めてペガーボールを使用してみた。子供たちにとって鬼ごっこは大好きな遊びなので、積極的に関わっていた。ボールを上手に投げることができないので、鬼の動きによって得点も違ってくるところがやや難点ではある。肢体不自由のある児童が「鬼」を追いかけることは難しいので、「鬼」が子供たちに近づくことで、ボールをつけることができます。「鬼」役の教員が上手に児童の周りを逃げ回りながら紅白に分かれた児童が時間内に「鬼」役の教員の体にボールをつけていき、ついたボールの数で勝敗を決めます。ボールを投げる時やボールがついた時の児童の表情はとても生き生きとしていました。 | |
| | 感想（評価と課題） | 鬼ごっこは児童にとって大好きな遊びでもあり、鬼が逃げ回ったり、おどけた表情をすることで大いに盛り上がる。まだルールが確定していないので、遊びながらルールを決めていきたい。通常の小学校だと、一人の鬼を追いかけることが成立するが、特別支援学校は鬼が児童に近づくことで成立することが多く、活動量を増やすためにも鬼役を増やす方が面白い。複数セットは必要である。 | |

## 実践の様子の写真（コメントを入れてください）

【1 ゲーム目】一人で車いすを操作できたり、歩けたりする児童のゲーム

ほとんどの児童が、車いすの操作があまり上手ではないので、鬼役は児童が狙いやすいように動き回る。児童の活動が盛り上がるように表情や動きを工夫する。ボールをくっつかせないようにするのではなく、できるだけ多くのボールをくっつけてもらうようにする。

【2 ゲーム目】車いすの操作やボールを投げることが難しい児童のゲーム

鬼を追うことも、ボールを投げることも難しい児童には、鬼が近づいて、くっつけてもらう。投げても変な方向にボールが飛ぶときには、ボールがくっつき易いように動くことも鬼の役目。見た目でボールがついたことがわかるので、児童は大喜び。