

令和2年度 特別支援学校寄贈物品 使用状況報告書 【1年目】

| | |
|----------|---|
| P T A名 | 静岡県立浜松聾学校 P T A |
| 学 校 名 | 静岡県立浜松聴覚特別支援学校 <input type="checkbox"/> 視覚障害 <input checked="" type="checkbox"/> 聴覚障害 <input type="checkbox"/> 知的障害 <input type="checkbox"/> 肢体不自由 <input type="checkbox"/> 病弱 |
| 設 置 部 | <input checked="" type="checkbox"/> 幼稚部 <input checked="" type="checkbox"/> 小学部 <input checked="" type="checkbox"/> 中学部 <input type="checkbox"/> 高等部 |
| 全校児童・生徒数 | 43名 |

1. 使用状況

| | |
|---------------|--|
| 寄贈物品名 | ハンディタイマー |
| 使用学年及び人数 | 小学部全学年:23人 中学部全学年:12人 |
| 使用頻度 | 小学部 : 業間運動(月～金)、体育(月・火・水・木)、行事 中学部 : 体育(月・水・金)、部活動(月・火・木・金)、行事 |
| 使用状況 | <p><体育授業時の使用></p> <p>①サーキット運動・インターバルトレーニング プログラムタイマーをセットし、活動・休憩を繰り返した。 例)・縄跳びサーキット 20秒前跳び⇒20秒休憩⇒20秒二重とび⇒休憩(⇒様々な技) ・インターバルトレーニング 10秒ジャンプ⇒10秒休憩⇒10秒バービー⇒10秒休憩</p> <p>②マラソン記録会に向けて タイマー機能を活用し、自己の記録更新に向けてマラソンに取り組んだ。 ・タイマー機能を活用したペース走 ・タイマー(計時)を参考(意識)にしたがらのマラソン</p> <p>③ボールゲーム 得点表示機能を活用してのボールゲーム ・バレーボールやバドミントンでは、得点機能を活用しながらの試合を行った。</p> <p><部活動時の使用></p> <p>①ウォーミングアップ プログラムタイマーを活用しての体幹トレーニング、シャトルラン</p> <p>②練習 プログラムタイマーを活用しての練習(サーブ練習、基本練習、対人練習等)</p> |
| 物品の使用による変化や効果 | <p>A.サーキット運動(縄跳び)では、時間を視覚的に示すことで、跳び続けようと努力する姿が見られた。また、プログラムタイマーをセットし、活動と休憩を繰り返すことで、効率的・効果的に活動時間を設定することで、運動量の確保に繋がっている。</p> <p>B.マラソンでは、計時を確認することで、自分の目標に向かって走り続ける子ども、ペース配分を考えながら走る子どもの姿が見られている。</p> <p>C.ボール運動 得点を視覚的に表示することで、勝敗への動機づけに繋がっている。どうしたら勝つことができるかチームの仲間で作戦を立てたり、工夫した練習設定をしたり、意欲的な活動に繋がっている。</p> |
| 今後の活用の見通しや課題 | <p><ハンディタイマーの効果的活用></p> <p>・様々な機能を活用し、児童生徒が見通しをもち、主体的に考え、学ぶことができる効果的な学習、活動を設定していきたい。</p> <p><ハンディタイマーの操作></p> <p>・プログラムタイマーのセット方法、得点機能のセット等、児童生徒自身が操作方法を習得することにより、トレーニングの充実、グループ練習の充実等に繋がっていくように感じる。児童生徒が主体的に考え、動くことのできるよう効果的な使用を考えていきたい。</p> |
| その他希望や所感など | |

2. 活用の様子

サーキットトレーニング（縄跳びサーキット）



ボール運動【小学部：プレルボール】

【中学部：バレーボール】



卓球部



マラソン記録会に向けて

