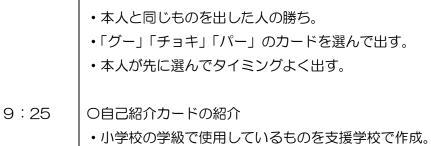
居住地交流の記録							
児童の学年		小学校2年生	日付	4月	教科	生活 体育	
交流のねらい (この時間)		顔と名前を知ってもらう。小学校の友達と簡単なゲームをする。					
オリエンテーション		友達と簡単なきまり(鬼ごっこのルール)のある遊びをすることができる。					
時間		活動例					
8 : 50	〇白己紀	P介	-				

8:50	O自己紹介
	・keynote を活用した自己紹介。支援学校担任より、
	本人の苦手なこと・気を付けてほしいことを伝える。
	クイズ 本人が勉強していることや好きなこと、
	学習で使っているものなどを友達が答える。
9:00	〇作品紹介・簡単な作品作り
	• 本人が特別支援学校で作ったものを紹介する。
	• ビー玉転がし絵を作成。教員と本人が手本を見せる。
	・本人と小学校の友達代表 2 名で行う。
	(活動する相手は本人が指差しで指名)
	・手元の動きを TV に映す。待機している児童は
	TV を見たり活動の様子を見たりして過ごす。
9:15	○じゃんけんゲーム





・1つずつ教員と児童が読み上げる。



9:30 休み時間(体育館へ移動)





9:35

Oハンターゲーム

・2 グループに分かれて鬼ごっこ 計 4回 【本人が鬼】

ルール

- ・カラーコーンで活動範囲の枠を示す。
- 手のついたカラー棒(プールスティック)で友達をタッチする
- 保護者か教員が押す。
- 逃げるのは10~15人
- ・鬼は本人のみ
- 逃げる人はケンケン
- ・特定の音楽が鳴っている間は、逃げている人は止まる
- ・タッチされた判定は教員の笛。タッチされたら枠から出る。



〇手つなぎ鬼

【本人は逃げる】

ルール

- ・環境設定は上記と同様
- ・5人で手をつなぎ、ケンケンで車いすの本人をタッチする。



全員とタッチをしてさようなら。









〈様式6〉

居住地交流の記録

• クラス替えがあるため、年度初めの自己紹介は毎年行ったほうが良い。

振り返り

次回配慮すべきこと

•特別支援学校での過ごし方を伝えることができた。

• 休み時間も本人とかかわろうとする児童が多かった。

【体育館の活動】

- ・車いすを勢いよく動かすため、接触の注意が必要。
- ・2年生で手を離さないルールを守ることは難しかった。