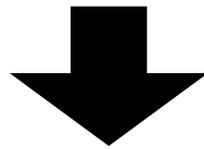


小学部で取り組む
『児童が運動に取り組むためのポジティブな行動支援』

～チームアプローチで取り組むPBSに基づいた指導改善をとおして～

教員の願い

- ・昨年度から取り組んでいる「パワーアップタイム」の対象児童を4～6年生に拡げて実施したい。
(4～5年生は2年目の実施。6年生は初めての実施。)
- ・昨年度から引き続き、「意欲的に運動に取り組む」「運動量を増やす」ことを目指した取り組みにしたい。



【指導目標】

「パワーアップタイム」で、運動に取り組むことができる。

パワーアップタイム

- ・運動に取り組む時間「パワーアップタイム」を設ける。
- ・2つの指導場面を設定する。



グループパワーアップタイム
(集団で取り組む)
22名

対象：2・3段階の児童



パーソナルパワーアップタイム
(個人or少人数で取り組む)
20名

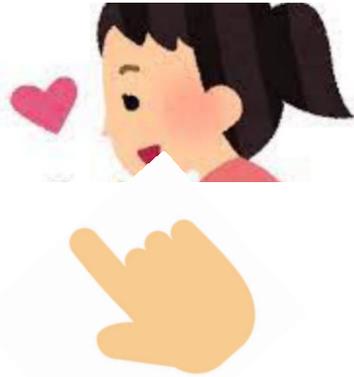
対象：1・2段階の児童



アドバイザーからの助言

- ・個人のデータをグラフ化し、成果を見やすくするとよい。
- ・グループパワーアップ所属の児童も、将来を見据えて、運動のレポーターを増やしたり、パーソナルな活動機会の設定があったりするとよい。
- ・家庭など学校以外の場所への般化を検討していくとよい。
- ・「意欲的に運動に取り組む」とあるが、「意欲があるから運動をする」のではなく、行動のきっかけと結果が整うと運動に取り組むことができる。実践を通して望む子どもたちの姿は何か明確にする。

環境設定



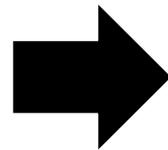
テレビ画面にキャラクターが走る動画を写す



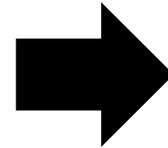
好きな音楽を選んで聞きながら走る

参加賞の設定

参加賞としてメダルを贈呈。
メダルの種類は、児童一人一人にアンケートを実施し、自分の好きなキャラクターなどのメダルがもらえるようにした。



アンケート結果をもとに、5・6年生の学習グループがメダルを作成。



メダル完成後、各学級に配付。参加賞のメダルを贈呈。

・発達年齢：6歳2ヶ月

・不器用だが体を動かすことが好きで、友だちや教員と一緒にする運動あそび（ルールのあるゲーム形式のもの）には積極的に参加するが、ランニングのような単調な運動には参加したがない。

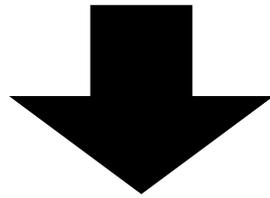
・気になることややりたいこと（iPadで動画を見たり撮ったりするなど）があると「めんどくさい」と言ってパワーアップタイムに行かないことが多い。

・人気者になりたい、おもしろいと言ってほしいなど、周りから認めてほしいという気持ちが育ってきている。また「人のために何かをする」ということにやりがいを感じはじめている。

・冗談、おもしろいことが好き。オリジナルキャラクター「スパゲッティ兄さん（以下、スパ兄）」としてみんなの前でダンスや歌を披露するのが好き。

教員の願い

- ・毎日継続して取り組む経験を積んでほしい。
- ・自分の気持ちを調整しながら取り組む経験を積んでほしい。



【指導目標】

パワーアップタイムに参加することができる。

→この取り組みを通して、苦手なことでもチャレンジできた！
がんばってよかった！という達成感を味わってほしい。

→気持ちを調整しながらチャレンジできたという経験が、本児の自信につながるのでは。

行動の前(きっかけ)

行動

行動の後(結果)

友だちがパワーアップタイムに行く。

先生がパワーアップタイムに行く。

参加特典がある。

1時間目に時間的余裕がある。

パワーアップタイムに参加する。

みんなと走れたのしい。(↑)

称賛される。(↑)

参加特典GET!
(↑)

時間が無くなる。
(↓)

行動の前（きっかけ）

- パワーアップタイムに参加することで、本児にとってうれしいこと、いいことがある特典をつける。
- 本児と相談して本児が作りたいものが作れたり、したいことができたりするように工夫する。
- 毎朝、参加するかどうか考える時間を設ける。

行動の後（結果）

【指導①】

児童全員に共通した指導方法を実施。

【指導②】

パワーアップタイムに参加し、10周走るごとにオリジナルキャラクター、スパ兄のグッズを作成する材料が1セットもらえる。

もらえる材料は、画用紙1枚、両面テープ1枚、写真1枚。写真は本人とテーマを相談して事前に撮影しておく。

行動の後（結果）

【指導③】

パワーアップタイムに参加できたら1枚シールゲット。30枚貯まったら、本児の好きなYouTuber「ひみつ基地。」考案のレシピでラーメンを作ることができる。



取り組みの様子

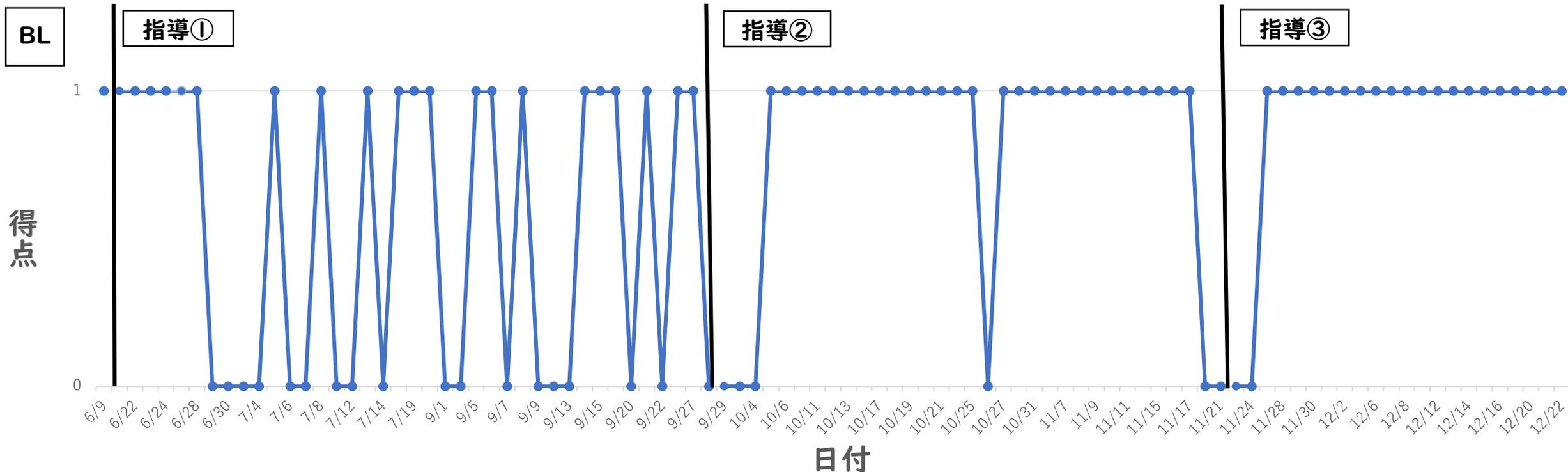
指導②以降、参加回数が増えて材料をたくさんゲットできた。オリジナルグッズを大量に作成し、友だちや先生にプレゼントすることができた。

教室に飾ってくれたり、先生や友だちがグッズ（カードやネックレス）を身につけてくれたりしているのを見て、本児のモチベーションがアップ！

記録①

0…参加しなかった。 1…参加した。

パワーアップタイム 参加記録(6~12月)



【指導①】児童全員に共通した指導方法を実施。

【指導②】パワーアップタイムに参加し、10周走るごとにオリジナルキャラクター、スパ兄のグッズを作成する材料が1セットもらえる。

【指導③】パワーアップタイムに参加できたら1枚シールゲット。30枚貯まったら、本児の好きなYouTuber「ひみつ基地。」考案のレシピでラーメンを作ることができる。

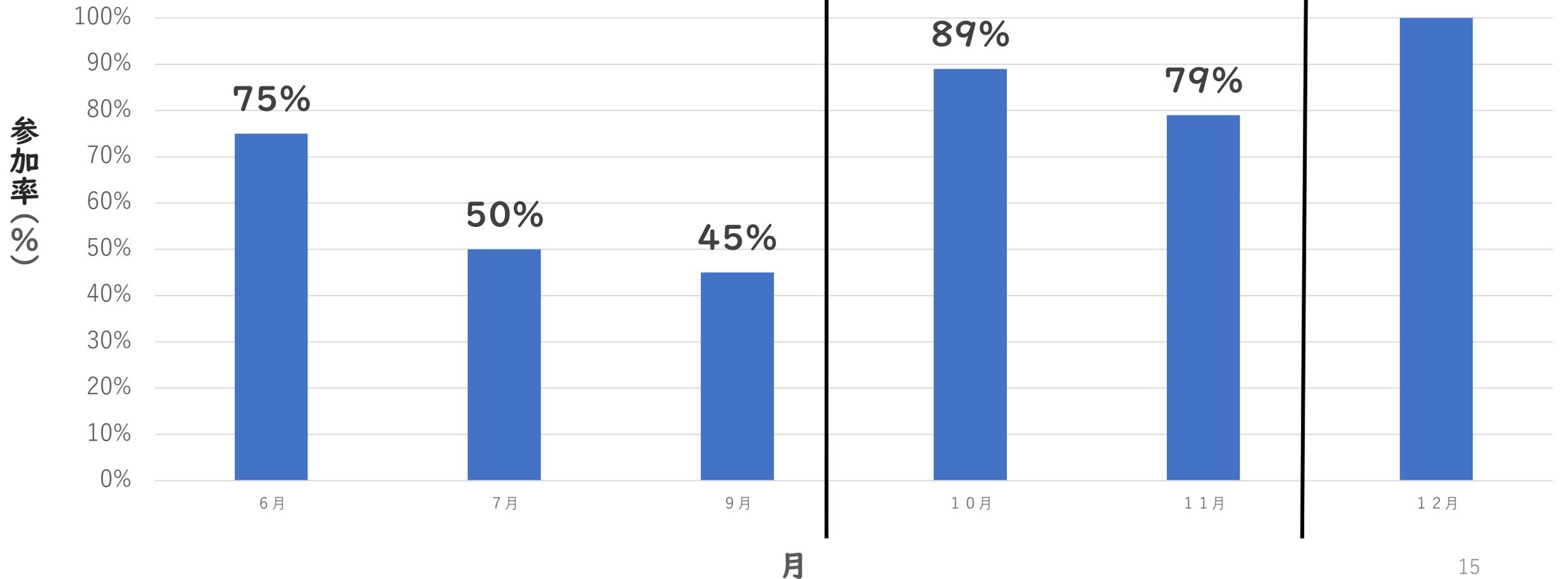
記録②

パワーアップタイム 参加率 (6~12月)

BL・指導①

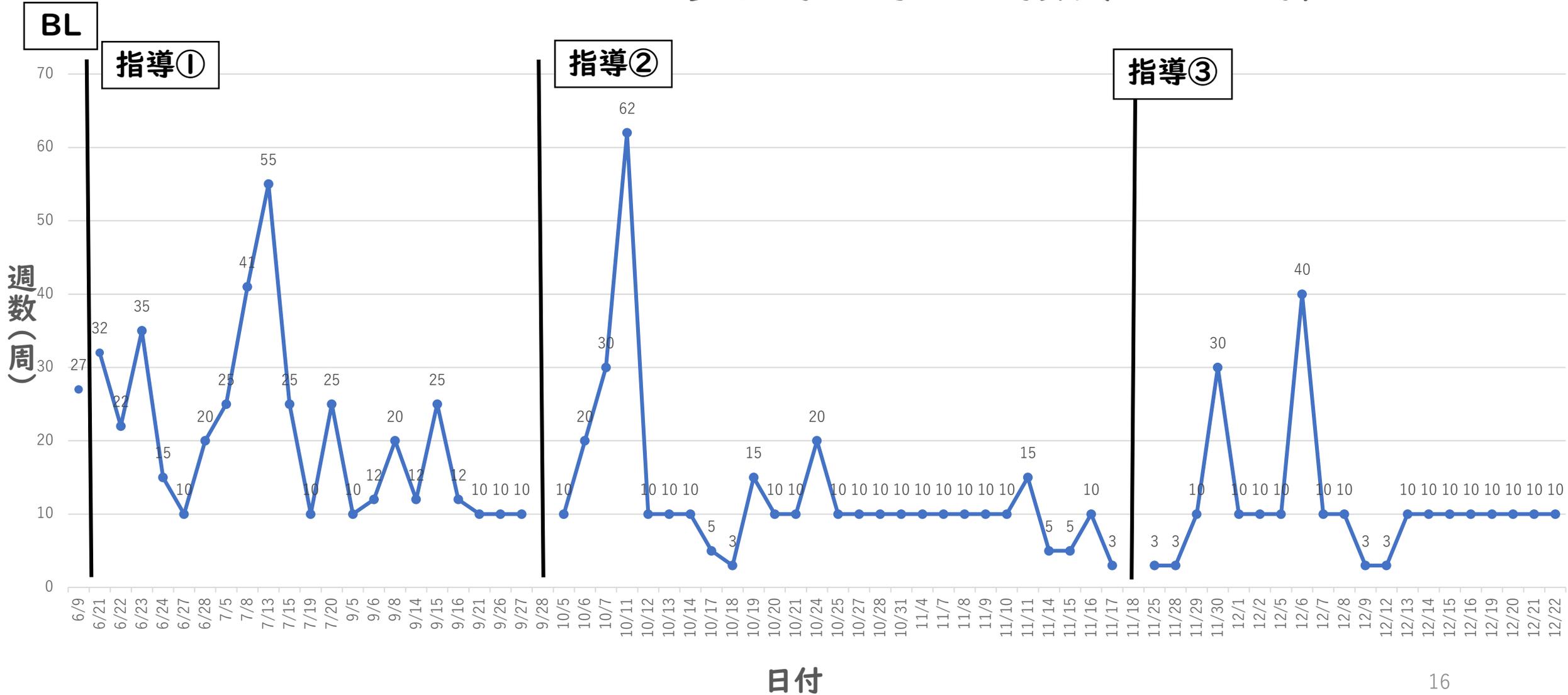
指導②

指導③



記録③

パワーアップタイム参加時に走った周数(6~12月)



成果と課題

【成果】

- 周数を伸ばすことに焦点を当てて指導をすると本人が行き渋ることが多かったが、参加を目標にすることで、本人に無理のないペースでパワーアップタイムに参加することができた。
- 自分の気持ちを調整しながら、継続して取り組む経験を積むことができた。
- 特典をつけることで楽しみながら参加することができた。

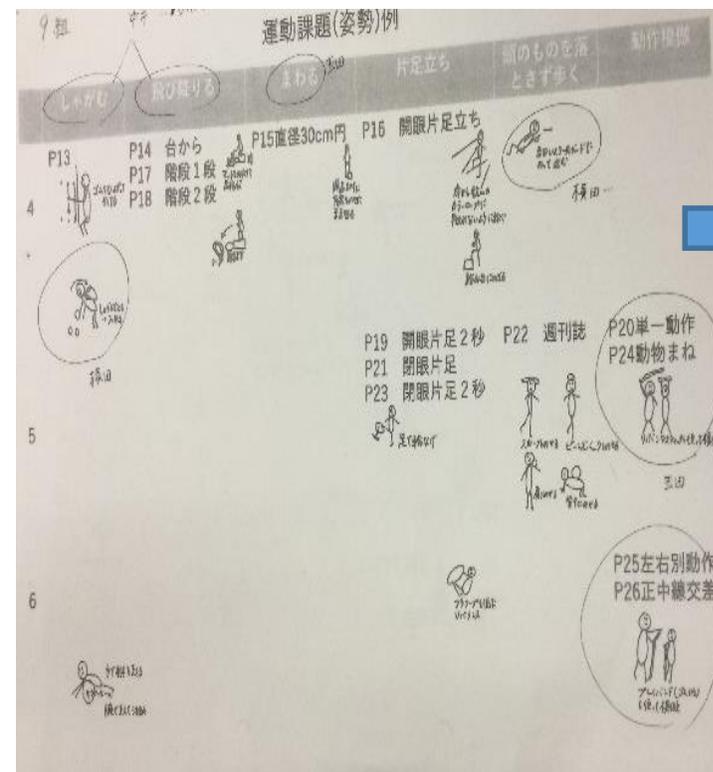
【課題】

- 自分の気持ちを調整しながら、継続して取り組む経験を日常生活のなかでどう増やしていくか。

パーソナルパワーアップ

活動内容の検討の流れ

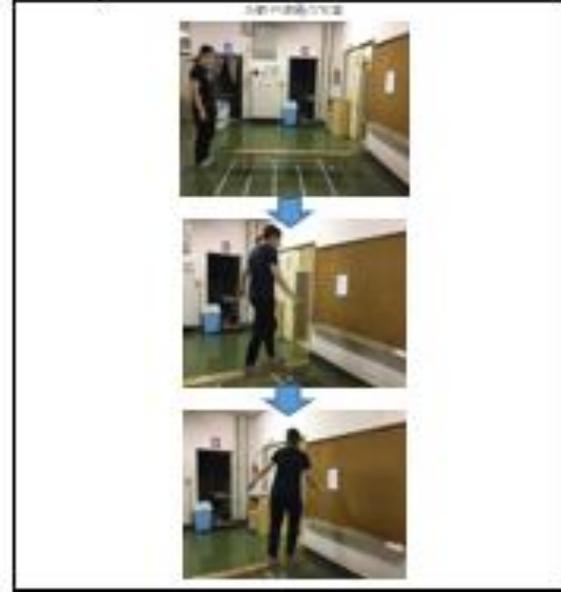
MEPA-Rの項目を参考に活動内容の案を作り、ケース会等で個々人にあわせて検討。



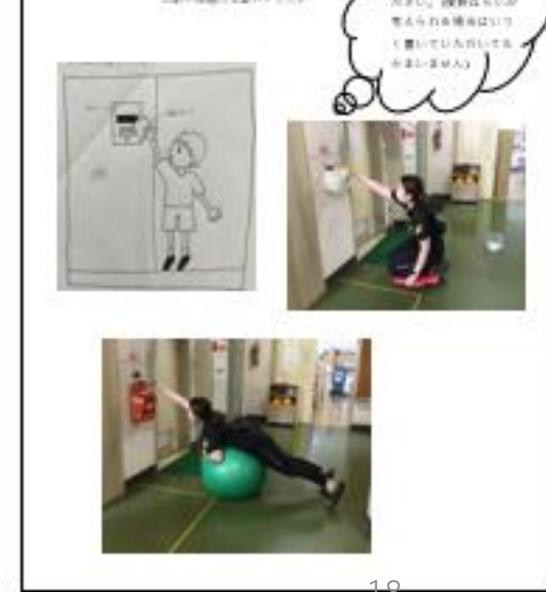
活動名	しゃがんでぼん!
ねらい	膝を曲げてしゃがみ、踵より上に伸ばしてボールを入れる。
やり方	①床に置いておいたボールを足で踏んでおく。 ②ボールを踵を踏んでより、背に伸ばしてお尻の中心に入れる。 (お尻の裏は、背骨により調整可能です。) ③床に置いておいたボールがなくなったら終わり。 ④できたら称賛する。



活動名	あふって、まわって
ねらい	歩幅が歩幅まで歩行。
やり方	①歩幅が、まわって、まわってを繰り返す。 ②歩幅が歩幅まで歩行、まわってを繰り返す。 ③歩幅が歩幅まで歩行、まわってを繰り返す。 ④まわってを繰り返す。

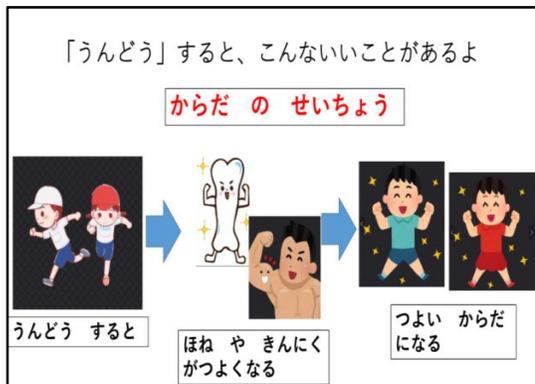


活動名	しゃがんで踏みこむ
ねらい	しゃがんで踏みこむ。
やり方	①しゃがみ、足幅が歩幅になるまで踏みこむ。 ②しゃがみ、足幅が歩幅になるまで踏みこむ。 ③しゃがみ、足幅が歩幅になるまで踏みこむ。 ④しゃがみ、足幅が歩幅になるまで踏みこむ。



指導のながれ

事前学習



運動の選択ボード



記録



般化を促す環境設定

校時	時間	月	火	水	木	金
1	8:55 9:35	日生	日生(+2)	日生	日生	日生
2	9:40 10:20	集会(+1 朝の運動)	なかよしタイム・運動(+5)			
3	10:30 11:10	課題学習(+3)	課題学習	課題学習	課題学習	課題学習
4	11:20 12:00	音楽(+6)	音楽	体育(+6)	体育	図画工作
	12:00 12:50	給食(食育)・歯磨き				
5	12:50 13:20	日生	課題学習	生単(+4)	日生	生単
6	13:40 14:20		わくわくタイム	生単		生単

← 9:00~9:25 朝の活動時間帯でランニングと個別の運動を実施

← ホールでの自由な遊び時間を設定



休み時間に東ホールで運動に取り組める時間を設定し、東ホールには、運動に使用できる教材を写真つきのかごに入れ、棚に置いた。

・発達年齢 3歳11ヵ月

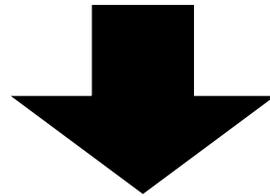
・トランポリンを跳ぶ、セラピーボールで弾む、膝立ち姿勢をとりバランスをとる等は好きだが、場所や場面に固執することがあり、教室や2階ホールでの遊び場面では同様の活動を自ら行う様子は見られない。

・休み時間は机上でiPadを見たり、休憩コーナーでセラピーボールに座ったり横になったりして過ごすことが多く、自発的に運動する姿はみられない。

・両足を強く床に打ち付ける、手の平を打ち付ける等、好きな感覚を入れる行動を好む。

教員の願い

- ・日常生活場面で、好きな感覚を入力できる場面を保障したい。
- ・走り続ける等、運動を持続することに課題があるため、好きな運動から一定時間運動を持続する経験を積んでほしい。



【指導目標】

自分がしたい運動を選択し、取り組むことができる。

行動の前(きっかけ)

パワーアップタイムあり

「運動する意義」について学習する時間あり

好きな感覚遊具あり



好きな運動の選択肢あり



好きなキャラクターの曲動画あり



行動

自分がしたい運動を選択し、取り組むことができる。

行動の後(結果)

好きな曲が聴ける(↑)

たのしい(↑)

スッキリする(↑)

シールゲット(↑)



2回目のパワーアップタイムに取り組んだ場合トークンのポイントゲット(↑)

先生に褒められる(↑)

しんどい(↓)

行動の前（きっかけ）

- ・固有受容感覚が足の裏や手の平に入る運動内容を考え、それらの運動の選択ボードを提示した。

- ・本児が好きなキャラクターの曲のフォルダを作成し、自分で選択できるようにした。



選択カード



iPad

9/1~9/8

音楽がかかっている間トランポリンを跳び続ける運動に取り組む。

指導1(9/12~11/4)

トランポリン運動を終えたら、選択ボードから次の運動を選択し、追加の運動に取り組む。



指導2(11/15~)

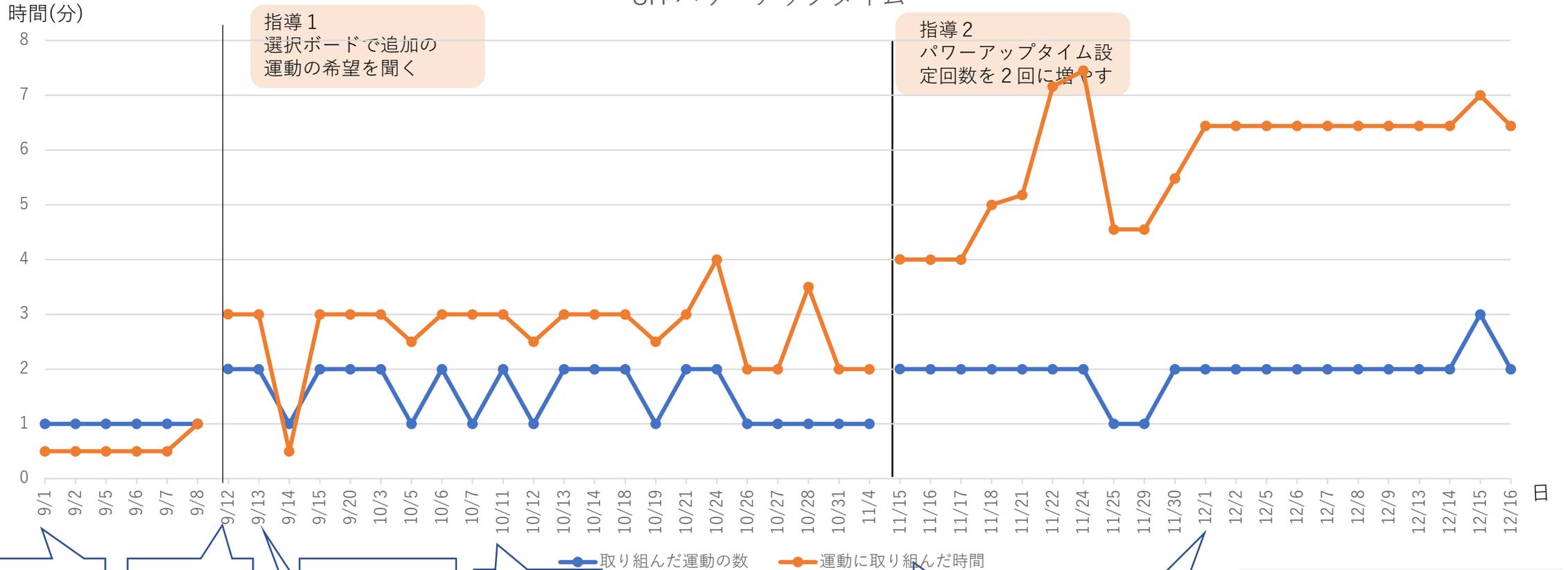
パワーアップタイム設定回数を1日2回に増やす。

けんおん(ねつを はかる)
手あらい(うがい・おちゅ)
パワーアップタイム
手あらい(うがい・おちゅ)
あそび
先生とべん強
朝の会
うんどう
てあらい(うがい・おちゅ)
音楽
てあらい(うがい・おちゅ)
あそび
エプロンたたみ(自分の)
れんらくちようを書く
手紙をれんらくちように入れる
パワーアップタイム

記録①

青 : 取り組んだ運動の数
 オレンジ : 運動に取り組んだ時間

SH パワーアップタイム



指導1
 選択ボードで追加の
 運動の希望を聞く

指導2
 パワーアップタイム設
 定回数を2回に増やす

トランポリン

スクーターボード

セラピーボールで弾む

フープ跳び

指導1で選択した運動

テニスボールを突く

バスケットボールドリブル

指導2において、本児が好きな感覚運動(テニスボールを突く、バスケットボールドリブル)を追加したことで、毎日2つの運動に2回取り組むことが定着した。

結果

- ・選択肢の活動のうち6個は自発的に選択し、取り組んだ。追加の運動の1つ目が終わると「スケジュールにもどる」と教員に伝え、活動の終了を選択した。
- ・毎回トランポリン運動に取り組んだ。繰り返し選択していたのは、テニス、バスケットボールの固有受容感覚が手足に入る運動であった。

般化（休み時間ホールでの自由遊び）

使った運動器具	取り組んだ遊び方
セラピーボール	①座位で弾む ②腕支持で弾む ③仰臥位でボールを回す ④仰向けで弾む ⑤手でつく
スクーターボード	①座位で乗り、紐を手繰り寄せて進む ②座位で乗り、教員と手をつなぎ回る
フラフープ	①回す ②跳ぶ
竹馬	・乗って進む
バスケットボール	・シュート
平均台	・歩く

成果と課題

【成果】

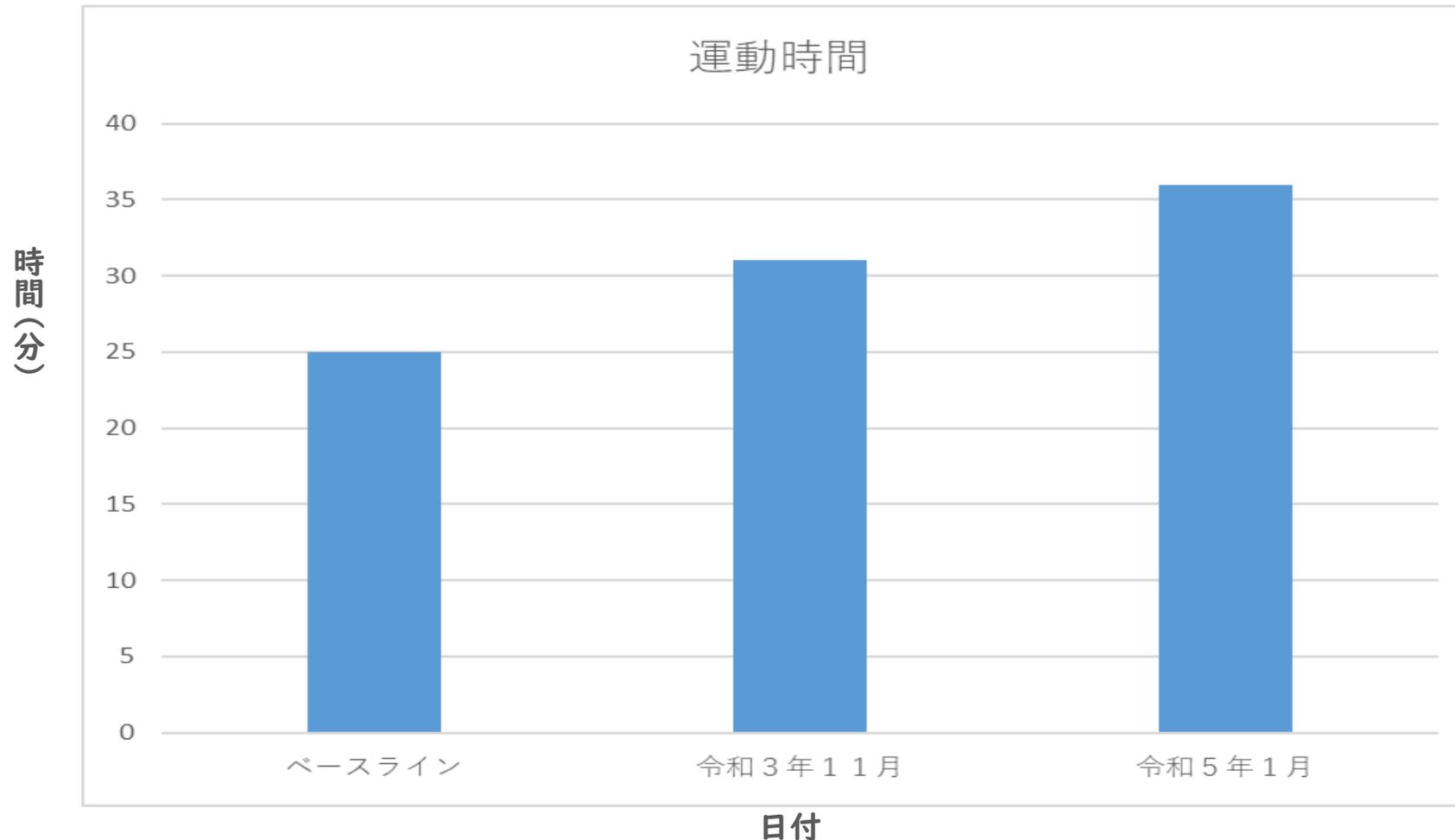
- ・好きな感覚運動であっても場所や場面への固執性から教室遊び場面ではそれらの運動を選択しない本児にとって、「パワーアップタイム」場面を設定し、様々な運動に取り組む場面が設定できたことは良かった。
- ・時間は短いですが、運動することが生活の一部となった。
- ・昼休みにホールで遊ぶ時間を設定したことで、ホール遊び場面では、セラピーボールで遊ぶ等、進んで体を動かす姿が見られた。

【課題】

- ・初回の指導は、日常生活場面での個別指導場面より、集団学習場面で運動に取り組んだほうが、活動がスムーズであった(現在月曜日1時間実施)。授業で取り組んだことが、日常生活場面に般化するような形がとれると負担が少ないと感じる。

実践のまとめ

児童の運動時間の変化



ベースラインの平均運動時間は25分。令和3年11月が31分であった。パワーアップタイムを継続して取り組むことに課題があったため、今年度は朝の活動時間帯に取り組めるよう体制を整えたところ、36分に増加した。

まとめ

一人ひとりの実態に合わせて運動に参加する前の環境を整えたり, 参加後の強化システムを用いたりすることで, 自ら積極的に参加できるようになった。

「運動する」ことが学校生活の一部になった。これが将来の生活にもつながってほしい。

