



# 心のつながりシート



互いの絆を深め合う

オンライン・ポッチャ大会!

3点ねらって…  
いけえー!



オンラインで  
自己紹介しましょう。



やったあ!  
3点とったよ!



## オンライン・ポッチャ大会



### 学習支援クラウドを活用した「オンライン ポッチャ大会」について

鹿本学園では、肢体不自由教育部門と知的障害教育部門の児童・生徒が、学級、学習グループ対抗で対戦するオンラインポッチャ大会を実施しました。出場チームは両部門合わせて74チーム。各部門で予選会を実施し、予選を通過した32チームが決勝トーナメント進出。決勝トーナメントからは学習支援クラウドでつながり、オンラインで対戦しました。

ターゲットマットには「3点」「2点」「1点」の得点があり、1.5m以上離れた場所から対戦相手と交互に投げたり転がしたりして、お互いの合計得点を競い合いました（全12投）。同点だった場合は「3点」が多いチームの勝利。「3点」も同じ数だった場合は「2点」が多いチームの勝利としました。両部門、全学部で一つの行事を行うのは今回が初めてで、児童・生徒、教職員が優勝を目指して一つになることができました。また、オンライン画面を通してお互いを応援し合う姿や、喜び合う姿が多く見られ、両部門の絆を深めることができました。部門の垣根を越えてお互いの部門の良さを感じることができた素晴らしい大会になりました。

さらに、鹿本学園の優勝・準優勝チームと、光明学園の代表2チームが学習支援クラウドを活用して「虹と光の友情校スペシャルマッチ・オンラインでポッチャ対戦」を行いました。離れている他の学校の児童・生徒と交流を深められるのもオンラインの良さですね。また来年も心のつながりを大切に活動を行っていきます。