

① デフスポーツ体験プログラム

1. 概要

- テーマ：デフスポーツを体験してみよう！
- 対象：小学校3年生以上
- 対象競技：各デフスポーツから1競技を選定
- 必要時間：60分
- 講師等：デフアスリート、デフ競技団体スタッフ

2. プログラムの流れ、ねらい

時間	○流れと●ねらい	準備物等
映像視聴 (5分)	○デフリンピック紹介映像を観る ●デフリンピック紹介映像を観ることで、デフリンピックを知り、東京2025大会への関心を高め、「見に行きたい」「応援したい」という気持ちを持ってもらう	○デフリンピック紹介映像 ○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン
ウォーミングアップ(10分)	○体験する競技の特性を活かしたミニゲームまたは簡単な手話単語を取り入れたダンスをする ●デフスポーツ体験をするにあたって、まず、体を軽く動かすことで、ケガ予防に努める ●ミニゲームや手話単語を取り入れたダンスを全員がすることで一体感が生まれる ●手話単語を取り入れたダンスで簡単な手話単語を覚え、手話言語に興味を持ってもらう	○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン ○ミニゲーム ○手話単語を取り入れたダンス
デフスポーツ体験(40分)	○それぞれのデフスポーツの特性に応じた方法(例. スタートランプ、耳栓、サイン等)で実際にデフスポーツを体験してもらう ●実際にきこえない環境で体験することで、「きこえない人が競技をする上でハンデとなること」を心身ともに理解してもらう ●デフリンピックでは、きこえない選手がどのようにハンデを解消しているか考えさせる	○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン ○選定した競技により、スポーツにより、準備物は異なる
まとめ(5分)	○講師がデフスポーツやデフリンピックを通じて得た経験を参加者に伝える ●障害に対する理解や多様性や共生等の新たな気づきを与える ●デフスポーツや東京2025大会に関心を持たせ、応援したいという気持ちを持たせる	○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン

② きこえないこと・手話言語体験プログラム

1. 概要

- テーマ：手話を体験してみよう！
- 対象：小学校3年生以上
- 必要時間：60分
- 講師等：ろう者、デフアスリート

2. プログラムの流れ、ねらい

時間	○流れと●ねらい	準備物等
はじめに (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○講師の自己紹介 ○ワークショップの目的説明 ○ジェスチャーゲーム ●アイスブレイクとしてジェスチャーゲームを行うことで、参加者の気持ちを和らげる、また手話言語は視覚的表現が大切であることを知る 	<ul style="list-style-type: none"> ○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン ○ジェスチャーカード
講話：きこえないことについて (15分)	<ul style="list-style-type: none"> ○聴覚障害の種類、きこえないこと ○きこえない人が困ること ○手話言語とは ●きこえないことにも様々な種類や困ることがあることを知る ●動画や日常生活機器等を体験することにより、きこえない人が日常生活で困ることやそれをフォローする方法があることを知る ●手話言語がきこえない人の言葉であり、言語であることを知る 	<ul style="list-style-type: none"> ○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン ○きこえないことについて知ることができる動画 ○聴覚障害者用日常生活機器
手話言語体験 (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ○手話言語での挨拶 ○競技や名所等、子供たちが関心を持つ単語 ○ゲームやダンスを通して手話を練習 ●東京2025大会の競技や身近な地域の名所、簡単な手話単語を楽しみながら覚えることで、手話言語に興味を持ってもらう 	<ul style="list-style-type: none"> ○単語イラストカード ○ホワイトボード ○ミニゲーム ○手話単語を取り入れたダンス
講話 (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○東京2025大会は世界からきこえない選手が集まること、国際手話でコミュニケーションすること、大会について参加者に伝える ●デフスポーツや東京2025大会に関心を持たせ、応援したいという気持ちを持たせる 	<ul style="list-style-type: none"> ○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン

③ ろう者の社会活動プログラム

1. 概要

- テーマ：ろう者の芸術やアートを体験してみよう！
- 対象：中学生以上
- 必要時間：60分
- 講師等：ろう者、デフアーティスト

2. プログラムの流れ、ねらい

時間	○流れと●ねらい	準備物等
はじめに (10分)	○講師の自己紹介 ○ワークショップの目的説明 ○ジェスチャーゲーム ●アイスブレイクとしてジェスチャーゲームを行うことで、参加者の気持ちを和らげる、また手話言語は視覚的表現が大切であることを知る	○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン ○ジェスチャーカード
講話：ろう者の芸術やアート等、社会活動について (15分)	○ろう者や手話言語の歴史と文化 ○ろう者の芸術やアート活動の特徴 ○ろう者アーティスト（開催地域）の作品紹介 ●ろう者の文化や芸術、アート活動について理解を深める ●自地域のろう者アーティストについて知る	○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン ○ろう者の芸術やアート作品資料等
アート体験 (30分)	○ろう者アーティストの作品を鑑賞し、感想を絵や言葉で表現する ○実際にろう者アート（絵、演劇（手話落語・手話劇））を体験する ●アートを通してろう者の社会活動や手話言語について関心を持つまた創造性を発揮する	○ろう者アーティストの作品資料 ○手話単語を取り入れたダンス、歌の楽譜 ○手話劇シナリオ、小道具 ○絵筆、絵具、マーカー、紙
講話（5分）	○東京2025大会は世界からきこえない選手が集まること、スクエアでは選手や市民が国際交流したり、ろう者の文化に触れあうことができること、大会について参加者に伝える ●ろう者のアート活動や東京2025大会に関心を持つ、応援したいという気持ちを持たせる ○デフアスリートから、デフリンピックに参加した経験や目指す思いを話してもらう ●東京2025大会やデフアスリートを応援したいという気持ちを持ってもらう	○モニターあるいはプロジェクター・スクリーン