R７年度									
NO	教科	学年	単元	ギミックネーム	目　　的	仕掛け方	仕掛け先	上げる・負荷	詳細（場面等）
1	生活	１年	冬を見つけよう	ビンゴカード	向上心を高める。	ゲーム性	活動	上げる	外で冬探しをするときに。
2	図画工作	１年	わたしのたいよう	視覚支援	何回も声をかけなくても、自然と実践する。	当事者性	空間	上げる	黒板に、「おおきく」の文字を大きく書く。
3	算数	１年	たし算ひきざん	数図ブロック 見てみてタイム	やる気と説明力を高める。	現実性	教具 活動	上げる 負荷	大きな数図ブロックを実際に動かして説明する。
4	国語	１年	カタカナのかたち	カタカナバトル	教師とカタカナで対決することで、向上心を高める。	ゲーム性	活動	上げる	カタカナの学習後、教師が「フ」を書いてというと、児童が空書きで書いて、合っているかどうか教師が確かめる。
5	体育	２年	忍びの世界（表現）	表現準備運動 ・ハイポーズ ・だるまさんがころんだ	様々な表現運動を通して、多様な表現を身に付ける。	ゲーム性	活動	上げる	音楽や映像も入れながら、多種多様な表現活動に触れることで、楽しみながら柔軟な表現をすることができる。
6	体育	２年	忍びの世界（表現）	忍者ネーム	世界観に没入し、なり切る。	ゲーム性	教具	上げる	児童が思い思いの忍者ネームをつけて学習を行う。【養生テープ】担任も弓道着を着用し、忍者ネームをつけることで、世界観は一層楽しく深いものになる。
7	体育	２年	忍びの世界（表現）	城の絵 忍び会議	世界観に没入しながら、どう動けばよいかを主体的に考える。	ゲーム性	教具 活動 空間	負荷 上げる	城の絵をプロジェクターで映し、天守閣を目指すことをイメージさせる。途中には見張りがいたり、川や城壁があるので、どのようにして攻略していくかについて考えを交わしている。
8	算数	２年	常時	先生間違える	なぜ違うのかをしっかり考え、やる気を引き出す。	ゲーム性	活動	負荷	わざと間違えることで、なぜ違うのかの理由を児童から引き出している。
9	理科	３年	チョウ	リアルなチョウと対面	実感・体感を伴う学びをする。	現実性	教具	上げる	今にも孵化しそうなサナギと子どもたちを出会わせることで、知識と体験を結び付け、学びを定着させている。
10	国語	３年	国語辞典を使う	保護者と一緒に	正しい使い方を理解・実践する。	協働性	活動	上げる	参観日を活用して、保護者と一緒に辞書引きをする。
11	社会	４年	自然災害から命を守る	思考ツール【十字】	学びを深め、日々の生活に生かす。	関連性	教具	負荷	災害が起きる前の対策として、自分たちでできる＋優先度が高いに合致するものについて、班で話し合い、理由をつけて発表する。他の班の意見も聞いて、再度構成し直す。
12	体育	５年	Tボール	イメージ喚起	ゲームの内容やルールを児童が主体的にイメージする。	現実性	教具	上げる	バット・ボール・スタンド等を見せ児童に投げかけることで、ゲーム内容やルールを主体的に説明し合ったり、想像したりしている。
13	国語	５年	春の言葉→俳句作り	写真からイメージする	イメージをもち、やる気を高める。	現実性	教具	上げる	難しい例題だけを提示するのではなく、写真からイメージした事を全体共有することで、児童の自由な発想を喚起する。
14	外国語	５年	Who is this？	クイズ 私は誰でしょう	向上心を高める	ゲーム性	活動	上げる	英語の導入。
15	家庭	５年	買い物学習	お買い物ゲーム	予算や目的に応じて優先順位を考えながら、計画的に物を選ぶ意識を高める	ゲーム性 当事者性 協働性	活動	上げる	価格だけでなく、産地・賞味期限・環境マークなどの表示情報を読み取り、選んだ理由をワークシートに記録・共有する。
16	体育	６年	バスケットボール	いきなりゲームタイム 作戦タイム	どう動けばよいかを主体的に考える。	当事者性	活動	負荷	ざっくりのルールを設定した後、いきなりゲームを行う。長い説明をするのではなく、短い時間で実践と作戦タイムを繰り返すことで、児童が主体的に学んでいく。
17	体育	６年	バスケットボール	リズムに合わせて	テンポの変化に合わせて自らコントロールの工夫（強弱・緩急）を試行錯誤する	ゲーム性	教具	上げる	音楽に合わせてドリブル練習をする。「同じリズムで」「早く」の声掛けなしで、児童が考えながら様々なリズムのドリブル練習を行う。
18	体育	６年	跳び箱	チャレンジステージ	自分でチャレンジする技を明確にして挑戦できる。忍耐力、向上心を高める。	ゲーム性	空間	上げる 負荷	跳び箱の学習で、台上前転、抱え込み、普通の跳び方の３種類ができるように場の設定を行う。

R７年度									
NO	教科	学年	単元	ギミックネーム	目　　的	仕掛け方	仕掛け先	上げる・負荷	詳細（場面等）
19	算数	６年	比例と反比例	なかまタイム	理解できた児童は、答えを言語化することで、学びを深める。	協働性	活動	負荷	教え合い、聞き合いを通して、全ての児童が答えまでたどりつけるようにしている。また、答えを言語化し、説明することで、学びを深めていくことができている。
20	算数	６年	文字と式	ラーメン店の女将登場	生活に根付いた課題として取り組む。	現実性	教具 空間	上げる	数値はそのままで、児童に親しみのある課題（題材：ラーメン）に変える。担任が女将の衣装を着用し、世界観をさらに増す。
21	自立	スマイル	よく見て、めざせ！カタカナマスター	カタカナさがしゲーム	自分の好きなキャラクターからカタカナを習得する。	ゲーム性	空間 活動 教具	上げる	カタカナ１文字ずつ書いてあるカードを部屋に隠し見つける。見つけたカードを並び返ると言葉ができ、読む学習を行う。
22	自立	スマイル	買い物ごっこを通して言葉を広げよう	買い物体験（ペープサート・挿絵）	買い物のやり取りに必要な言葉や表現を自分から使おうとする意欲を高める。	現実性	教具	上げる	買い物のやりとりを学習する際に、ペープサートを用いて役割演技を行っていた。また、その際に実際に、様々なお店が体験できるような挿絵を用意して、実際に買い物場面を体験できるように
23	自立	スマイル	構音指導・語彙を増やす	お話のどこがへん	語彙力が少なかったり、言葉を知らなかったりする児童に、正しい言葉を身に付ける。	現実性	活動 教具	上げる 負荷	文の中からおかしいところを見つける。知らない言葉が出てきたときに挿絵で示す。
24	自立	スマイル	見てみて聞いて	聞き取り間違い探し	楽しみながら集中力を高める。	ゲーム性	活動	上げる 負荷	指導者と児童の会話のやり取りを通して、間違い探しを行う。
25	自立	スマイル	言葉トレーニング	絵合わせ説明ゲーム	自分が描いた絵を相手に分かりやすく伝えるため、思いやり、忍耐力を高める	ゲーム性	活動	負荷	指導者と児童の会話のやり取りを通して、間違い探しを行う。
26	自立	支援学級	言葉集め	友だちビンゴ	やる気を継続しながら活動する。	協働性	活動	上げる	言葉集めをビンゴ形式で行う。保護者と一緒にすることで、話しかけることが苦手な児童も自然と会話がはずんでいた。
27	自立	支援学級	こいのぼりづくり	自分ＢＯＸ	それぞれの課題に真摯に向き合いながら活動する。	当事者性	教具	上げる	自分専用のカゴの中に、材料が入っている。苦手や得意に合わせた材料が個別に準備されているので、やる気を継続しながら安心して活動に取り組むことができていた。
28	自立	支援学級	自分を知ろう（自己認知）	得意・苦手グラフ	自己を見つめ、自分の苦手な部分を受け入れながら、忍耐力を高める。	協働性	教具	負荷	友達と考えることで、自分の得意や苦手な部分に気付くことができる。
29	自立	支援学級	自分を知ろう（自己認知）	ネガポジバスケット	自分の得意や苦手を友達の前で発表することで、楽しみながら、自己を受け入れたり、他者と比べたりする。	ゲーム性	活動	上げる 負荷	フルーツバスケットのルールと同じで、「整理整頓が苦手な人？」や「気持ちを切り替えるのが得意な人？」などと言って、席を移動する。
30	自立	支援学級	気持ちを知ろう	表情と気持ちのマッチング	表情のパーツ（目や口の形）に着目させることで、言葉だけでなく視覚情報から相手の気持ちを推論・理解する力を養う。	現実性	活動	上げる 負荷	表情カードからどんな気持ちであるのかを想像して答える。
31	自立	支援学級	気持ちを知ろう	気持ちツリー	気持ちには様々な種類があることを知り、気持ちの語彙を増やす。	現実性	教具	負荷	気持ちを表す言葉を出し合い、ツリーにまとめる。
32	その他	支援学級	秋ってなんだろう	絵合わせ	ゲームを通して視覚的に秋を捉える。	ゲーム性	教具	上げる	秋に関係する行事や食べ物等のカードの絵合わせを行う。ゲームを通して行うことで、楽しく意欲的に「秋」について学ぶ。

R８年度									
NO	教科	学年	単元	ギミックネーム	目　　的	仕掛け方	仕掛け先	上げる・負荷	詳細（場面等）
1	図画工作	１年	どんどんかくのは たのしいな	保護者と一緒に	保護者の協力を得て、主体的に活動に取り組む。	協働性	活動	上げる	参観日を活用して、保護者と一緒に大きく太陽の絵を描く。
2	図画工作	１年	やぶいたかたちから うまれたよ	やぶいてみよう	色々な破り方を試し、偶然できた形を多方面から捉えることで、想像力や活動の意欲を高める。	ゲーム性	活動	上げる	「ギザギザ」「まあるく」など色々な破り方を提示し、様々な形が生まれるようにし、生まれた形から何が見えるか考える。
3	国語	１年	かきとかぎ	リズム音読	リズムと音読を組み合わせることで、意欲と集中を持続させ、楽しみながら言葉の響きや文字（濁音・清音）に親しむ。	ゲーム性	活動	上げる	座席に座って音読をするだけでは集中が切れてしまう場合も、リズムに合わせたり手をたたいたりする活動を入れることで集中を続けて学習に取り組む。
4	国語	１年	かきとかぎ	うろうろ探検タイム	教室にある物から濁音や撥音の言葉を見付けたり、友達の気付きやノートから考えを広げ、語彙を増やしたりする	協働性	空間 活動	上げる	濁音や撥音の言葉を探す活動では、教室の中を歩きながら言葉探しを行う。
5	体育	２年	水遊び	ペットボトルゲーム	意欲的に活動に参加し、ペットボトルを使った自分なりの遊び方を工夫して楽しむ。	ゲーム性	空間 活動 教具	上げる	ペットボトルを使って、どんな遊びかを考えることができるようにする。
6	国語	２年	ともだちはどこかな	迷子の放送	大事なところを聞き落とさないようにする。	当事者性	教具 活動	上げる	教師が見ているイラストの特徴を迷子のお知らせのように紹介し、児童がノートにメモを取る。
7	体育	３年	リズムダンス	やってみようタイム	自分たちの表現を客観的に振り返り、より良い動きを追求する思考力を高める。	協働性	活動	負荷	ダンスの振付を考える際に、グループで相談しながら決める。
8	算数	３年	時こくと時間	紙飛行機	紙飛行機とストップウォッチを使って計ることで、分より短い時間の意味や感覚について理解する。	現実性 ゲーム性	教具 活動	上げる	紙飛行機の飛んでいる時間をストップウォッチを使って計る。
9	国語	３年	国語辞典を使う	保護者と一緒に	保護者の協力を得て、辞書引きの練習に主体的に取り組む。	協働性	活動	上げる	参観日を活用して、保護者と一緒に辞書引きをする。
10	算数	４年	角の大きさ	扇風機の涼しい風	生活の中にある「角度」に着目させ、分度器を活用することで自分たちの生活を便利・快適にする有用感を実感させる。	現実性 当事者性	教具 空間	上げる	扇風機の首が動く角度を調べ、より効果的に風を受けられる場所をクラス全体で相談する。
11	国語	４年	漢字辞典を使おう	保護者と一緒に	保護者の協力を得て、辞書引きの練習に主体的に取り組む。	協働性	活動	上げる	参観日を活用して、保護者と一緒に辞書引きをする。
12	国語	４年	聞き取りメモの工夫	宝箱を特定せよ！	必要な情報を聞きだすためにどんな質問が良いか考えたり、たくさんの意見を折り合いを付けながら１つにまとめたりする。	ゲーム性 協働性	空間 活動	上げる 負荷	学校にたくさんの宝箱を隠す。あえて児童が悩むように同じ色の箱や、詳しく聞かないと分からない細かい特徴の箱を用意した。児童は箱を特定するために相談を重ねて質問事項を考え、メモに
13	その他	４年	いっしょになって わらっちゃだめだ	心のメーター	登場人物の心情や自分の考えを整理したり、相手に考えを伝えたりする。	現実性	教具	上げる	登場人物の感情を％で表現し、全体共有で意見を言うときの助けにする。
14	算数	５年	体積	ＩＣＴ（スクールタクト）	他者の意見を聞くことで自分の考えを広げたり深めたりする。	協働性	教具	上げる	Ｌ字の体積の求め方を自分で考え、その考えを友達同士で共有したり、全体で確認したりする。
15	家庭	５年	物を生かして住みやすく	校内ウォークラリー	整理整頓の必要性に気づき、自分たちの生活環境を過ごしやすく整えようとする当事者意識を高める。	ゲーム性 現実性 協働性	活動	上げる	特別教室を中心にフォームの☆１～☆５を使って、きれい度を評価し、校内で一番片付けていない部屋を見つける。
16	家庭	５年	物を生かして住みやすく	配置計画図	使用頻度や安全性を考慮しながら物の置き場所を試行錯誤し、自分たちにとって使いやすく安全な空間を創り出そうとする意欲を高め	協働性 ゲーム性 現実性	活動 教具	上げる	実際の写真（付箋付き）を動かしながら、特別教室の棚に何をどこに置くか場所決めを行う。
17	国語	６年	伝わるかな、好きな食べ物	この食べ物なんだクイズ	クイズを通して児童の学習への意欲を高めたり、活動の見通しをもつ。	ゲーム性	活動	上げる	彦麻呂の名言やAIが作った食べ物を例えるクイズを導入で行う。
18	自立	スマイル	よく見て、よく聞いて動こう	風船ボールキャッチ	視覚能力と集中力を高める。	ゲーム性	教具 空間 活動	上げる 負荷	風船が上にあがっている間に、床にあるボールを拾ってかごに片付ける。

R８年度									
NO	教科	学年	単元	ギミックネーム	目　　的	仕掛け方	仕掛け先	上げる・負荷	詳細（場面等）
19	自立	スマイル	話を聞いたり、友達と なかよくしたりしよう	シルエットクイズ	周りの人の気持ちを考えて行動できる力を身に付けさせる。	当事者性 現実性	活動	負荷	学校場面をシルエットの画像にして、どんなことが起きているか、どうしてこの状態になったか、どうしたらよかったかを考える。
20	自立	スマイル	敬語の達人になって コミュニケーションをとろう	ロールプレイング	状況や場面に応じた適切な敬語や丁寧語が使えるようにする。	当事者性 現実性	活動	負荷	学校場面を想定して、敬語を使う練習をする。
21	自立	スマイル	見て、聞いて、おぼえて、すきなものゲット	言葉みつけ	読字に対する苦手意識を軽減する。 諦めずに最後まで活動させる。	当事者性 ゲーム性	活動 空間 教具	負荷	ひらがなが一文字一文字書いてあるカードを探す。そのときに、見つけるものとは違うカードも隠す。
22	自立	スマイル	好きなこと、苦手なことも レッツチャレンジ！！	何に見えるかな？	ひらがなを定着させる。	ゲーム性 当事者性	活動 教具	負荷	はてなボックスに穴あき文字カードを入れる。向きを変えながら、何のひらがなかを考える。
23	自立	スマイル	好きなこと、苦手なことも レッツチャレンジ！！	本物はどっち？	まとまりで読む力を身に付ける。	ゲーム性 当事者性	教具 活動	負荷 上げる	物語をわざと変え、正しいか正しくないかを読んで当てる。
24	自立	スマイル	スッキリめいじん★ とりにくさ『ゼロ』作戦	整理整頓アドバイザー	整理整頓を身に付ける。	当事者性 現実性	活動	負荷	整理整頓されていない場面を見て、「よいところ」や「もっとよくできそうなところ」を見つけて、どうやって整理したらいいかアドバイスする。
25	自立	支援学級	すきなもの　にがてなもの	イラストカード	自己肯定感を高めたり、自分の苦手を受け入れたりする。	当事者性	教具 活動	上げる	教師が用意したワークシートにある様々な好きや苦手を自分で選んだり、友達の選んだものを聞いたりする。
26	自立	支援学級	協力ゲーム	かくれた言葉は何だ？	見る力と聞く力を高める。	ゲーム性 協働性	教具 空間	上げる 負荷	ＩＣＴを活用してクイズ形式で見るトレーニングや聞くトレーニングを行う。ゲーム性をもたせることで苦手な児童も楽しく取り組む。
27	自立	支援学級	よく見て考えよう	言葉さがし	見る力を高めたり、語彙を広げたりする。	協働性 ゲーム性	活動	負荷	ホワイトボードや画面上にひらがなを散りばめ、グループで協力しながら二文字や夏の言葉を見つける
28	その他	支援学級	メディアの使い方	保護者と一緒に	家庭でのメディアの使い方やルールを親子で考えることで、実生活に生かす。	現実性 当事者性	活動	上げる 負荷	親子で家庭のメディアのルールを考える中で、メディアの時間や使う場所、約束を守るための工夫などを親子で相談しながら決める。