

音楽指導略案

題材名	クリスマス音楽①		指導時間	毎週月、木曜日 3校時 (全7時間)	
指導期間	令和6年11月7日～11月28日		学習集団	小学部1年 各指導グループ	
場 所	視聴覚室		指 導 者	岩本	
目 標	・楽器の持ち方や音の出し方が分かり、特徴的なリズムに合わせて鳴らすことができる。(知識・技能) ・教師の合図を手掛かりにしながら、教師と一緒に音を鳴らしたり、友達と順番に演奏したりすることができる。(思考力・判断力・表現力) ・教師や友達と一緒に体を使って、曲やリズムを表現することができる。(学びに向かう力・人間性)				
指導計画		主な学習活動			指導グループ
①11月7日(木)		・オリエンテーション(これからの学習で使用する楽器に触れてみる)			
②11月11日(月)		・手遊び歌(クリスマス手遊びメドレー)			
③11月14日(木)		・器楽①『サンタッタ』(鈴、タンバリン、小太鼓)			
④11月18日(月)		・器楽②『きらきらぼし』(卓上ベル)			
⑤11月21日(木)		・鑑賞(パネルシアター『クリスマスのうたがきこえてくるよ』)			
⑥11月25日(月)					
⑦11月28日(木)					
学習内容		学習活動	教師の活動(手立て・留意点)		教材・教具
1、始めの挨拶		・教師と一緒に挨拶をする。	・姿勢を正すよう促し、児童と一緒に挨拶をする。		Keynote
2、先生の話		・Keynoteの順に倣って、本時の学習内容の説明をする。	・MTの説明やTVに注目できるよう支援する。		
3、手遊び歌 (クリスマスメドレー)		・動画や教師の手本を見ながら、歌ったり、手遊びをしたりする。	・TVに注目するよう促し、手本を見せたり、部分的に支援をしたりしながら、歌に合わせて同じ動きをできるようにする。		
4、器楽①(打楽器) 『サンタッタ』		・手本を見たり、合図を聞いたりしながら、曲中のタイミングで、連続のリズム打ちをする。	・音楽を聴いたり、動画を見たいするよう促し、楽器をたたくタイミングで、写真や指差しなどの合図を出す。		□鈴 □タンバリン □小太鼓
5、器楽②(音階) 『きらきらぼし』		・音を聞きながら、合図に合わせて卓上ベルを鳴らす。	・音に合わせて、順番に鳴らすよう、写真を提示したり、指差ししたりしながら合図を出す。		□卓上ベル
6、鑑賞(パネルシアター) 『クリスマスのうたがきこえてくるよ』		・パネルシアターを見る。 ・曲を聴き、出てくるキャラクターに合わせて順番に一人ずつパーツを貼る。	・動画を再生する。 ・パネルシアターの実演をする。 ・曲のキャラクターの移り変わりや歌詞の変化に気付く言葉がけをし、パーツを貼るよう促す。		□パネルシアター台
7、終わりの挨拶		・教師と一緒に挨拶をする。	・児童と一緒に挨拶をする。		
配置図			授業の評価・改善事項		
TV MT 児童 STSTST			〈授業の評価〉 □知識・技能 □思考・判断・表現 □主体的に学びに向かう態度(学びに向かう力、人間性) 〈改善事項〉		

『主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善』

北海道札幌養護学校 小学部 岩本 茉依

1. 音楽について(小学部1年)

- ・1学期はクラス単位での学習を行い、2学期から2クラス合同で実施している。(1学年計18名、各グループ9名ずつ)
- ・単元指導計画は作成せず、年間指導計画を基に授業を構成する。

年間目標

- ・音や音楽に気付き、発声したり歌ったりすることができる。(知識・技能)
- ・教師の手本を見たり、音楽を聴いたりしながら、楽器を鳴らしたり体を動かしたりすることができる。(知識・技能)
- ・いろいろな音楽に触れ、音や音楽に関心を向けたり、興味を持って見たり聴いたりすることで、自分なりの表現ができる。
(思考力、判断力、表現力等)
- ・好きな曲や楽器を選び、音楽的な活動をととして、教師や友達と一緒に学習することができる。
(学びに向かう力、人間性)

2. 教材について

- ・keynote をメインに授業を進行している。

①進行表



③器楽③(『きらきらぼし』音階)



②器楽①(『サンタッタ』リズム打ち)



④パネルシアター



3. 学習の記録

①器楽(『サンタッタ』リズム打ち)

- ・全員がタンバリンから取り組む。
- ・たたくタイミングで、写真やイラストが出てくる動画を提示し、リズムの定着を図った。

②器楽(『きらきらぼし』音階)

- ・卓上ベルを使用。
- ・ベルを鳴らすタイミングで、ベルの写真を鳴らしている動画が出てくるようにした。

③パネルシアター

- ・動画を鑑賞し、曲に親しんだり、歌を覚えたりできるようにした。
- ・映像に合わせて教師がキャラクターをパネルシアター台に貼っていった。

4. 授業改善～主体的・対話的で深い学びの実現に向けて～

★主体的な学び～興味・関心を高め、進んで取り組む

★対話的な学び～友達の様子を見る、友達に教師を持つ、一緒に取り組む

★深い学び～自分の考えや思いを表現する、経験から創意工夫を凝らす

①器楽（『サンタッタ』リズム打ち）

・リズムが定着したら、楽器の種類を増やしたり、変えたりすることで、いろいろな楽器に触れたり、鳴らしたりする経験ができるようにした。

・曲中で顔写真を順番に提示し、前に出てきて一人ずつ太鼓をたたく活動を設定した。



②器楽（『きらきらぼし』音階）

・曲を3つのパートに分け、それぞれを一人ずつ演奏するようにした。

・楽器の鳴らし方や演奏手順が定着したら、顔写真を提示して順番にベルを鳴らし、一曲通して演奏できるようにした。



③パネルシアター（『クリスマスのうたがきこえてくるよ』）

・動画の視聴や教師の演説を見るだけでなく、歌に合わせて一人ずつがパーツを貼っていくようにした。

・貼るパーツは全て袋に入れておき、その中からひとり一つずつ取っていく形にした。

5. 評価

主体的な学び

○顔写真を提示することで、順番に興味を持ち、自分の番になると自ら楽器の場所へ移動したり、楽器を鳴らしたりできるようになった。

●keynote を活用し、デジタルメインで授業を進行しているが、全員がTVに映される提示を理解していたり、興味を持っていたりするとは、一概には言えない。児童の個々に応じた教材の活用、提示の仕方を工夫していく必要があり、デジタルのアナログをどのようにして併用していくかが今後の課題である。

対話的な学び

○顔写真を提示したり、パネルシアターのパーツを順番に貼ったりするようにしたことで、「次、〇〇くんだよ!」「これは〇〇くんが貼った!」と、児童が友達へ活動を促したり、友達の活動を振り返ったりする場面が見られるようになった。

●友達と“順番に”活動することの定着は図られつつあるが、友達と“一緒に”活動する場面があまり設定できていない。

深い学び

○自分から太鼓の音に強弱をつけてみたり、ベルの音を2回続けて鳴らしてみたりしようとする姿があった。

●教師の支援が必要な児童にとって、どこまでどのように支援することで児童の深い学びを引き出すかを明確にしていなかった。

小学部 「 音楽 」 単元計画

学習期間：令和6年9月13日（金）～10月18日（金）

学習集団：小学部5・6年（16名）

担当者：西代

1 単元名 『秋の歌を歌おう・表現しよう』

2 単元目標

知識及び技能	★	- 歌詞の一部を覚えて声を出したり、手本を手掛かりに身体を動かして表現したりする。（歌唱） - 音の強弱の違いに合わせて、表現する方法を知る。（音楽遊び） - 音を選んだり、簡単なリズムを組み合わせたりして、フレーズを作る。（音楽づくり）
思考力、判断力、表現力等	◆	- 音の強弱に注目し、身体表現の方法を工夫して表現する。（音楽遊び） - 表現したい音に合う楽器を選び、鳴らして表現する。（音楽づくり） - 表現したい音に合わせて、楽器の鳴らし方やリズムの組み合わせ方を工夫する。（音楽づくり） - 授業で頑張ったことや楽しかったことを言葉やイラストなどを用いて発表する。
学びに向かう力、人間性等	●	- 歌唱や音楽づくりなどに期待感をもち、友達や教師と一緒に活動に参加する。 - 強弱の違いに合わせて表現を変化させることや身近な音を声や楽器を使って表現することの面白さに気づき、表現活動に取り組む。

3 単元計画（計6時間）

日時／時数	指導の重点	学習内容、活動	備考
9月13日 20日	2 ★●	- 新しい学習内容を知る。 『どんぐりころころ』の手遊びの仕方を知り、曲の強弱に合わせて表現する。 - 教師の手本を手掛かりに、『まっかなあき』や『むしのこえ』を歌ったり、身体を動かしたりする。 - 実際の虫の鳴き声を聞いてイメージを膨らませる。	9月20日～6年生のみ
9月27日	1 ★◆	- 曲の強弱に注目し、『どんぐりころころ』に合わせて手遊びで表現する。（9/27） - イラストなどを手がかりに、『まっかなあき』の歌詞のイメージをもって歌う。 - 擬声音に注目して『むしのこえ』を歌う。 - 歌詞に出てくる虫の声に注目して、虫の声の部分で楽器を選び、鳴らす。（1番のみ）	
10月4日	1 ★◆	『つき』の身体表現について知り、強弱に合わせて集団で表現する。 - 曲の強弱に注目し、『どんぐりころころ』に合わせて手遊びで表現する。 - イラストなどを手がかりに、『まっかなあき』の歌詞のイメージをもって、声を出したり、身体を使って表現したりする。 - 擬声音に注目して『むしのこえ』を歌う。 - 歌詞に出てくる虫の声に注目して、虫の声の部分で楽器を選び、鳴らす。（2番のみ）	
10月11日 18日	2 ★◆	曲の強弱に注目し、『つき』に合わせて集団で表現する。 - 曲の強弱に注目し、『どんぐりころころ』に合わせて教師や友達と一緒に表現を工夫する。 『まっかなあき』に合わせて、教師や友達と一緒に声を出したり - 自分の表現したい虫の声を選び、『むしのこえ』に合わせて楽器を鳴らして表現する。	10月11日～5年生のみ

4 単元の評価規準

知識・技能	★	・歌詞の一部を覚えて声を出したり、手本を手掛かりに身体を動かして表現することができたか。(歌唱) ・音の強弱の違いに合わせて、表現することができたか。(音楽遊び) ・音を選んだり、簡単なリズムを組み合わせたたりして、フレーズを作ることができたか。(音楽づくり)
思考・判断・表現	◆	・音の強弱に注目し、身体表現の方法を工夫して表現することができたか(音楽遊び) ・表現したい音に合う楽器を選び、鳴らして表現することができたか。(音楽づくり) ・表現したい音に合わせて、楽器の鳴らし方やリズムの組み合わせ方を工夫することができたか。(音楽づくり) ・授業で頑張ったことや楽しかったことを言葉やイラストなどを用いて発表することができたか。
主体的に学習に取り組む態度	●	・歌唱や音楽づくりなどに期待感をもち、友達や教師と一緒に活動に参加することができたか。 ・強弱の違いに合わせて表現を変化させることや身近な音を声や楽器を使って表現することに積極的に取り組むことができたか。

5 単元の評価（授業の評価）

・単元の評価規準に対する児童生徒の学習状況や達成状況 ★「まっかだな」の歌詞に合わせて声を出したり、手本を手掛かりに身体を動かして表現したりすることが半数程度できていたので、おおむね達成できたと考え。 - 強いときは大きく、弱いときは小さくというように、音の強弱の違いに合わせて表現を変えることができていたので、達成できたと考え。 - 楽器の音を聴いて、使いたいものを選んで表現したり、伴奏を手掛かりにして歌詞の一部分で楽器を鳴らしたりして、音づくりをすることができたことから達成できたと考え。 ◆リトミック（身体表現）では音の強弱の違いに気付き、表現を工夫する児童がいたり、周囲の表現に合わせて自分の表現方法を変えてみたりする児童がいたため、おおむね達成できたと考え。 - 表現したい音を選んでから楽器を選ぶ流れで活動を設定したが、使いたい楽器があって鳴らして表現するという児童が多い印象であった。単元の時数が少ないこともあったが、表現する音を聴く→全体でどんな楽器の音が合いそうか考える場面を設定することができるとよかったのではないかと考える。 - 伴奏のリズムなどを手掛かりに、楽器の鳴らし方やリズムを工夫する様子が見られた。 - タブレットに表示された学習内容・授業の頑張リポイント・感想（頑張ったか、楽しかったか）を選び、それを手掛かりに発表することができた。前回の単元よりも発語の難しい児童が発表しようとする様子も増えていることから手立てとして有効であったと考える。 ●「前に出たい（友達の前で発表したい）。」と言って、学習に取り組む児童が多く見られたことから、達成であったと考える。 - 教師の問いかけに対して、強弱の違いに合わせて動きを変えたり、自ら楽器を選んで音楽に合わせて表現したりする児童が見られたことから達成であったと考える。 ・単元の学習内容や学習活動はどうだったか ・秋の歌を中心に引き上げ、学習活動を設定した。音楽の授業以外の場面でも、授業でやった曲を口ずさむ児童や「（周囲の木々を見て）真っ赤だね。」と発言する児童が見られたことから、妥当だったと考える。 ・リトミックでは、単元の時数および学習状況を考え見て、当初予定していた単元計画を見直し、集団で行う予定だった『つき』をやめ、『どんぐりころころ』のみにし、内容の精選を行った。児童が強弱の違いに合わせて表現することに焦点を置いていたので、内容の定着を図るという観点では妥当だった。 ・単元の時数や学習集団等 ・5年生、6年生とも宿泊行事の都合もあり、実質5時間の単元となった。特に音楽づくりの内容では、楽器を使って音作りをする。→より表現したいものをイメージして音作りをするという段階で実施することを考えると7～8時間程度の単元として実施することで、思考・判断・表現につなげることができたのではないかと考える。 ・音楽づくりでは、楽器を使って音作りをする段階では学年縦割りでの小グループ、自分たちの表現したい虫の音を選んで楽器で音作りをする段階では、児童の選んだものに合わせてその場でグルーピングを行った。学習のねらいを考えると、小グループのグルーピングの方法を変更したのは妥当であったと考える。 ・その他（次の単元（題材）や次年度指導する際に参考になることなど） ・振り返り時に、タブレット端末を使って感想を選べるようにした。また、本児の学習の各活動の頑張リポイントを用いて振り返りを行うようにした。以前よりも、振り返り時に発表しようとする児童が増えていることから次の単元でも同じ形式で振り返りができるようにしていく。 ・『終わりの歌』では、児童の任意ではあるがペアや小グループで取り組めるように促しを行った。その結果、自ら友達や教師を誘う姿や友達と積極的に取り組もうとする姿が見られた。次の単元でも継続して行う。

<単元の児童生徒の学習の様子>

児童生徒名	学習の様子	児童生徒名	学習の様子
小5 S.M	『どんぐりころころ』では、強弱の違いに気付き、教師や友達の動きを手掛かりに表現を変えることができた。 『まっかなあき』では、教師の手本を覚えて、音楽に合わせて身体を動かして表現することができた。部分的に声を出す様子を見られた。 『むしのこえ』では、コオロギを選択。伴奏のリズムを手掛かりに、ギロを使って表現することができた。	小5 D.K	『どんぐりころころ』では、教師や友達の動きを手掛かりに、強弱に合わせて表現を変えることができた。 『まっかなあき』では、音楽に合わせて部分的に声を出したり、教師の手本を手掛かりに自分なりに表現方法を変えて取り組むことができた。 『むしのこえ』では、ウッドブロックを使い、伴奏のリズムを参考にしつつ、部分的にリズムを変えて表現することができた。
小5 S.K	『どんぐりころころ』では、教師や友達の動きを手掛かりに、強弱に合わせて表現を変えることができた。 『まっかなあき』では、教師や友達の動きをまねて、身体を使って表現することができた。 『むしのこえ』では、マツムシを選択。教師の合図を手掛かりにギロを使って表現することができた。	小5 G.H	『どんぐりころころ』では、強弱の違いに気付き、教師や友達の動きを手掛かりに表現を変えることができた。 『まっかなあき』では、教師の手本を手掛かりに、音楽に合わせて身体を動かして表現することができた。 『むしのこえ』では、本物の虫の声の動画で教師の問いかけに「キリキリって聞こえるよ」と答えていた。楽器を使った音楽づくりでは、マツムシを選択。
小5 Y.Y	『どんぐりころころ』では、教師や友達の動きを手掛かりに、大まかにまねて表現を変えることができた。 『まっかなあき』では、教師や友達の動きを大まかにまねて身体を使って表現することができた。 『むしのこえ』では、本物の虫の声を動画で見た際に興味をもって見る様子が見られた。こおろぎを表現すると選び、ギロを使って音楽に合わせて鳴らすことができた。	小5 T.D	『どんぐりころころ』では、教師が歌うのに合わせて口ずさむ様子が見られた。 『まっかなあき』では、音楽に合わせて「まっかだな」と大まかに歌うことができるようになった。 『むしのこえ』では擬音部分で声を出して表現することができるようになった。楽器を使った音楽づくりでは、ギロを選択し、教師の手本を手掛かりに、音楽の流れている中で楽器を鳴らして表現することができた。
小5 N.R	『どんぐりころころ』では、大まかに教師や友達のまねをして表現を変えることができた。 『まっかなあき』では、友達のまねをしながら部分的に身体を使って表現することができた。 『むしのこえ』では、ウッドブロックを選び、近くにいる教師を手掛かりに鳴らすことができた。	小5 A.S	『まっかなあき』『どんぐりころころ』では、周囲の教師や友達の様子を見ていた。 『むしのこえ』では、使いたい楽器（ギロやウッドブロック）を選び、近くにいる教師の手本を手掛かりに、『むしのこえ』の音楽に合わせて鳴らすことができた。
小5 T.S	『まっかなあき』『どんぐりころころ』では、周囲の教師や友達の様子を見たり、教師の支援を受けて、部分的に身体を動かして表現することができた。 『むしのこえ』では、ウッドブロックを選び、教師の手本を手掛かりに音楽の流れている中で楽器を鳴らして表現することができた。	小5 K.H	教師の支援を受けながら、使いたい楽器（ウッドブロック）を選び、『むしのこえ』の音楽の流れている中で鳴らすことができた。
小6 K.M	『どんぐりころころ』では強弱の違いに気付き、表現の仕方を工夫することができた。 『まっかなあき』では、教師の手本を覚えて身体を動かしたり、「まっかだな」の歌詞に合わせて歌うことができた。	小6 O.N	『どんぐりころころ』では強弱の違いに気付き、表現の仕方を工夫することができた。 『まっかなあき』では、教師の手本を覚え、友達の前に出て表現することができた。

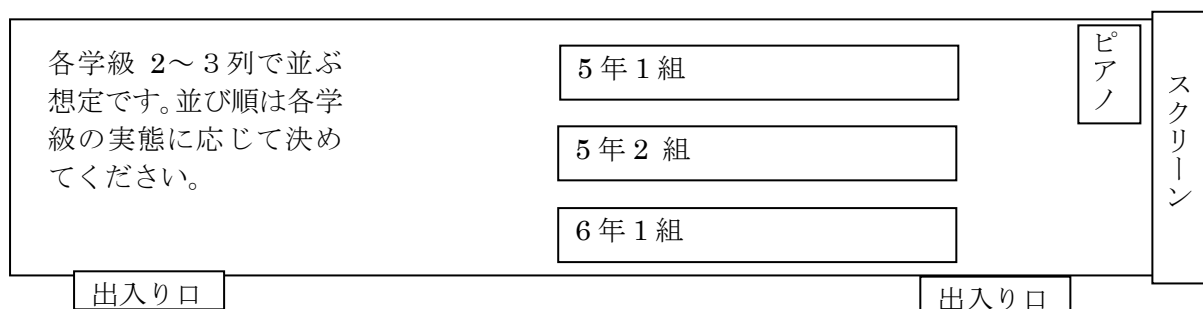
	・『むしのこえ』では、擬音部分を中心に声を出して歌うことができた。楽器を使った音楽づくりでは、ウマオイを選択。ギロを使って、伴奏のリズムなどを参考にリズムを工夫して表現することができた。		・『むしのこえ』では、教師の手本を手掛かりに身体を動かして歌に合わせて表現することができた。
小6 S.K	・『どんぐりころころ』では強弱の違いに気づき、表現の仕方を工夫することができた。 ・『まっかなあき』では、教師の動きを手掛かりに、友達の前に出て、身体を動かして表現することができた。 ・『むしのこえ』では、こおろぎを選び、鈴を使って表現することができた。伴奏のリズムや近くにいる教師の演奏を参考に表現することができた。	小6 S.S	・『どんぐりころころ』では強弱の違いに気づき、表現の仕方を工夫することができた。 ・『まっかなあき』では、教師の手本を覚え、友達の前に出て表現することができた。 ・『むしのこえ』では、擬音部分を中心に声を出して歌うことができた。楽器を使った音楽づくりでは、こおろぎを選び、ギロを使って、伴奏のリズムや近くにいる教師の演奏している様子を参考に表現することができた。
小6 S.T	・『どんぐりころころ』では強弱の違いに気づき、表現の仕方を工夫することができた。 ・『まっかなあき』では、教師の手本を覚えて、身体を動かして表現したり、部分的に声を出して歌ったりすることができた。 ・『むしのこえ』では、スズムシの声をトライアングルで表現。伴奏のリズムを参考にしながら表現することができた。	小6 S.R	・『どんぐりころころ』では、教師や友達の動きを手掛かりに、強弱に合わせて表現を変えることができた。 ・教師の手本を手掛かりに『まっかなあき』に合わせて、部分的に身体を使って表現することができた。 ・『むしのこえ』では、近くにいる教師の手本を手がかりに、合図を受けて表現することができた。

小学部 5・6年生 「音楽」 学習指導略案

単元名	秋の歌を歌おう・表現しよう		
日時	9月13日、20日（金）	学習集団	小学部5・6年生 ※9/20は6年生のみ
場所	視聴覚室	指導者	西代、他5名
本時の目標	★知識及び技能	・手本を手掛かりに、歌詞の一部に合わせて声を出したり、身体を動かしたりする。 ・音の強弱の違いに合わせて表現する方法を知る。	
	◆思考力、判断力、表現力等	・音の強弱の違いに気づいて、表現する。 ・授業で頑張ったことや楽しかったことを言葉やイラストなどを用いて発表する。	
	●学びに向かう力、人間性等	・歌唱や音楽遊びに期待感をもち、友達や教師と一緒に活動に参加する。 ・強弱の違いや身近な音を声で表現することの面白さに気づき、表現することに取り組む。	
時程・活動項目	児童生徒の学習活動		教師の手立て、動き
(導入) 10:30 開始 1. 挨拶 2. 先生の話	・椅子を準備し、座る。 ・代表者（各学級の日直）は前に出て挨拶をする。 ・代表児童に続けて「始めます。」の挨拶をする ・本時の学習内容を知る。		・本時の学習に見通しがもてるように、スクリーンに学習内容のイラストを提示する。
(展開) 10:35 3. 音楽遊び・身体表現 『どんぐりころころ』 10:45 4. 歌唱 『真っ赤な秋』 11:00 5. 歌唱・音楽づくり 『虫の声』	・教師の手本を見る。 ・手遊びの動きを確認する。 ・本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 手本をまねてやってみよう ② 強弱に合わせて、動きを変えてみよう。 ・『どんぐりころころ』に合わせて、手遊びをする。 ・手本を見る。 ・イラストや歌詞を見て、どんな曲なのかを確認する。 ・本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 「まっかだな」を丁寧に歌おう。 ② 大きく体を動かそう ・曲に合わせて、『まっかなあき』を歌う。 ・手本を見る。 ・歌詞を確認する。 ・虫の鳴き声を聞く。		・見通しがもてるように手本（または手本動画）を見せる。 ・歌詞を区切りながら、手本を見せ、手遊びの動きを確認できるようにする。 ・イラストを用いながら、頑張るポイントを提示する。 ・強弱の違いに気づくことができるように伴奏を聞かせ、動きの違いを確認する。 ・強弱の違いを意識できるように言葉掛けをしながら、手本を見せる。 ・強弱の違いを意識できるように伴奏に変化をつける。 ・見通しがもてるように手本（または手本動画）を見せる。 ・「まっかだな」が何度も出てくることを確認する。 ・イラストや写真を用いながら、ツタやカエデなど歌詞に出てくるものを確認する。 ・振りを交えながら、手本を見せる。 ・見通しがもてるように手本（または手本動画）を見せる。 ・イラストを用いながら、どんな曲な
			伴奏～生伴奏（西代） 手本～S先生 ※20日は音源 伴奏～録音音源またはCD音源 伴奏～生伴奏（西代） 歌詞送り・手

	・ 本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① まねっこして歌おう ② 虫になりきってみよう ・ 曲に合わせて、『虫の声』を歌う。	のかを確認する。 ・ イラストを用いながら、頑張るところを提示する。 ・ 虫の鳴き声を聴かせ、曲のイメージを膨らませるようにする。 ・ 虫の声が擬音（チンチロリン、ガチャガチャなど）で表現されていることを確認する。	本～S 先生
（まとめ） 11：10 振り返り 終わりのうた 「幸せなら手をたたこう（替え歌 Ver）」 11：15 挨拶	・ 本時を振り返り、楽しかった曲や頑張ったことを発表する。 ・ 終わりの歌に合わせて、教師と一緒に歌ったり、声を出したり、曲に合わせて手拍子をしたりする。 ・ 代表者（各学級の日直）は前に出て挨拶をする。 ・ 代表児童に続けて「おわります。」の挨拶をする。	・ ipad に本時の学習内容やがんばるところのイラストを提示し、選択できるようにする。 ・ 振り返りで選択した内容をスクリーンに映し、楽しかったことや頑張ったことを発表するよう促す。 ・ 終わりの歌の音源を流し、手遊びの手本を見せる。 ・ 代表者を指名し、挨拶をするよう促す。	伴奏～CD 音源

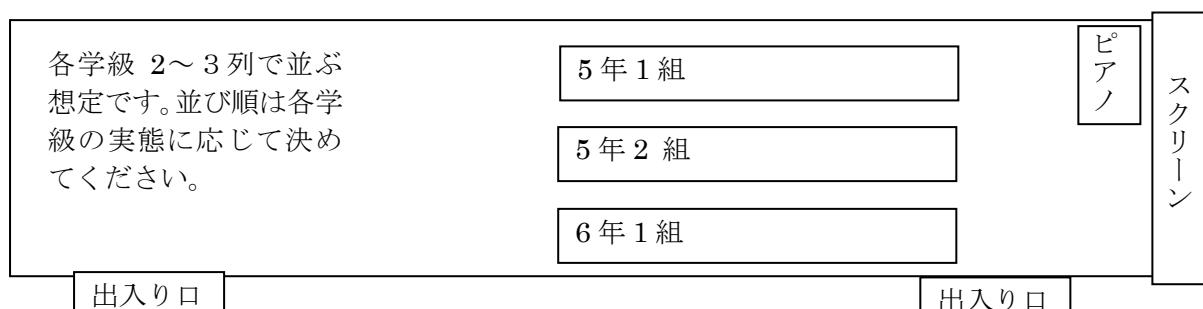
<配置図>



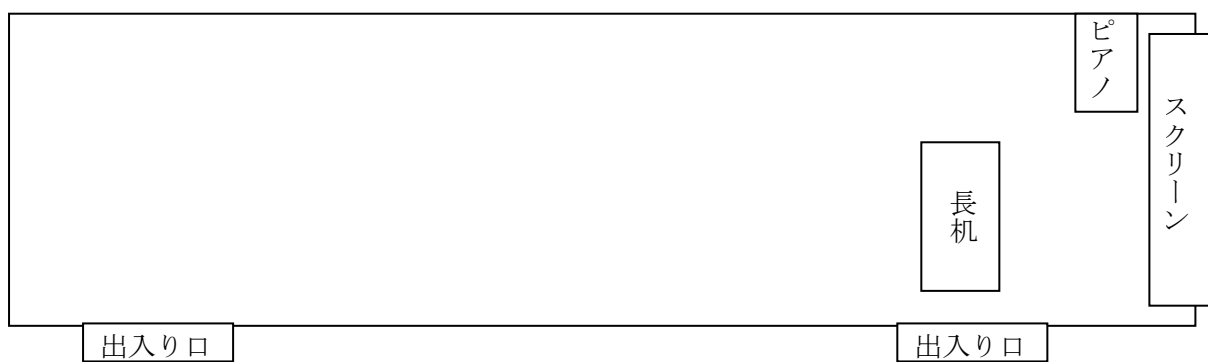
単元名	秋の歌を歌おう・表現しよう		
日時	9月27日（金）	学習集団	小学部５・６年生
場所	視聴覚室	指導者	西代、他５名
本時の目標	★知識及び技能	- 手本を手掛かりに、歌詞の一部に合わせて声を出したり、身体を動かしたりする。 - 手本を手掛かりに、身近な音を楽器を使って表現する方法を知る。 - 音の強弱の違いに合わせて表現する方法を知る。	
	◆思考力、判断力、表現力等	- 音の強弱の違いに気づいて、表現する。 - 表現したい音に合う楽器を選び、鳴らして表現する。 - 授業で頑張ったことや楽しかったことを言葉やイラストなどを用いて発表する。	
	●学びに向かう力、人間性等	- 歌唱や音楽遊びに期待感をもち、友達や教師と一緒に活動に参加する。 - 強弱の違いや身近な音を声や楽器で表現することの面白さに気づき、表現することに取り組む。	
時程・活動項目	児童生徒の学習活動	教師の手立て、動き	備考
(導入) 10：30 開始 １．挨拶 ２．先生の話	- 椅子を準備し、座る。 - 代表者（各学級の日直）は前に出て挨拶をする。 - 代表児童に続けて「始めます。」の挨拶をする - 本時の学習内容を知る。	本時の学習に見通しがもてるように、スクリーンに学習内容のイラストを提示する。	
(展開) 10：35 ３．音楽遊び・身体表現 『どんぐりころころ』 10：40 ４．歌唱 『まっかなあき』	- 手遊びの動きを確認する。 - 本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 強弱に合わせて、動きを変えてみよう。 ② まねっこしながら表現しよう - 教師の演奏を聴き、強弱の違いに合わせて、どのように表現するか考える。 『どんぐりころころ』に合わせて、手遊びをする。 - 手本を見ながら、教師と一緒に歌う。 - 歌詞を確認する。 - 本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 「まっかだな」を丁寧に歌おう。 ② 大きく体を動かそう - 曲に合わせて、『まっかなあき』を歌う。	- イラストを用いながら、頑張るポイントを提示する。 - 強弱の違いに気づくことができるように伴奏を聞かせ、動きの確認する。 - 強弱の違いを意識できるように言葉掛けをしながらか、手本を見せる。 - 強弱の違いを意識できるように伴奏に変化をつける。 - 見通しがもてるように手本（または手本動画）を見せる。 「まっかだな」が何度も出てくることを確認する。 - イラストや写真を使い、ツタやかエデなどが真っ赤であることをイメージできるようにする。 - 振りを交えながら、手本を見せる。	伴奏～生伴奏（西代） 伴奏～録音音源またはCD音源

10 : 50 5. 歌唱・音楽づくり 『むしのこえ』	・虫の声が出てくる曲であることを確認する。 ・音楽に合わせて『むしのこえ』を歌う。 ・教師の手本を見て、1 番に出てくる虫の声を楽器で表現することを知る。 ・本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 楽器を大切に扱おう ② 楽器の音で虫の声を表現しよう ・指名された児童は前に出て、使いたい楽器を選び、楽器を鳴らして虫の声を表現する。 ・指名された児童は音楽に合わせて、楽器を使い、虫の声を表現する。 ・待っている児童は、音楽に合わせて『むしのこえ』を歌う。 【楽器グループ】 ①S.K (小6)、S.T、T.S、D.K、T.D ②O.N、S.S、S.M、S.K (小5)、Y.Y、K.H ③S.R、K.M、N.R、G.H、A.S	・イラストを用いながら、どんな曲なのかを確認する。 ・楽器を使って虫の声を表現することを伝え、手本を見せる。 ・楽器の使い方を確認する。 ・イラストを用いながら、頑張るところや何の虫の声を表現するのかを確認する。 ・必要に応じて、実際の虫の声を聴かせ、イメージをもたせる ・写真を提示し、楽器を使って表現活動をする児童を確認する。 ・ST は児童の実態に応じて、近くで演奏の手本を見せたり、演奏する部分が見えるように合図したりなどの支援を行う。 ・MT は楽器の演奏部分が見えるように合図をしながら伴奏を弾く。	伴奏～生伴奏 (西代) 【使用楽器】 ギロ、鈴、トライアングル、ウッドブロック、カスタネット
(まとめ) 11 : 10 振り返り 終わりのうた 「幸せなら手をたたこう (替え歌 Ver)」 11 : 15 挨拶	・本時を振り返り、楽しかった曲や頑張ったことを発表する。 ・終わりの歌に合わせて、教師と一緒に歌ったり、声を出したり、曲に合わせて手拍子をしたりする。 ・代表者（各学級の日直）は前に出て挨拶をする。 ・代表児童に続けて「おわります。」の挨拶をする。	・ipad に本時の学習内容やがんばるところのイラストを提示し、選択できるようにする。 ・振り返りで選択した内容をスクリーンに映し、楽しかったことや頑張ったことを発表するよう促す。 ・終わりの歌の音源を流し、手遊びの手本を見せる。 ・代表者を指名し、挨拶をするよう促す。	伴奏～CD 音源

<配置図>



〈音楽づくり〉

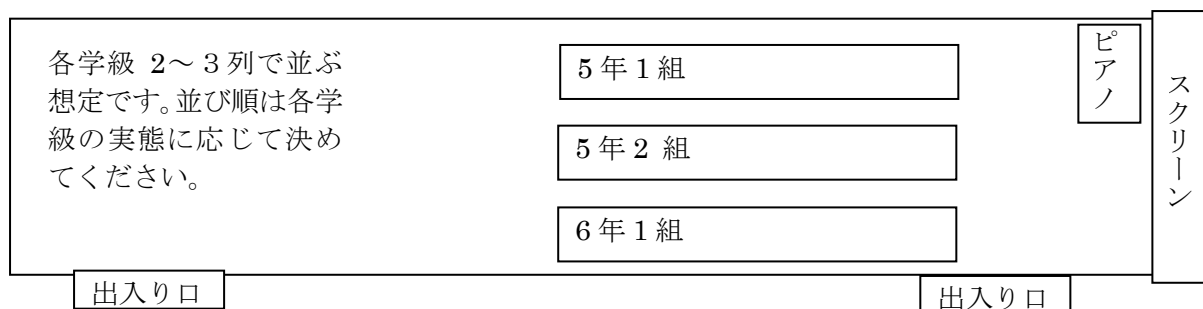


小学部 5・6年生 「音楽」 学習指導略案

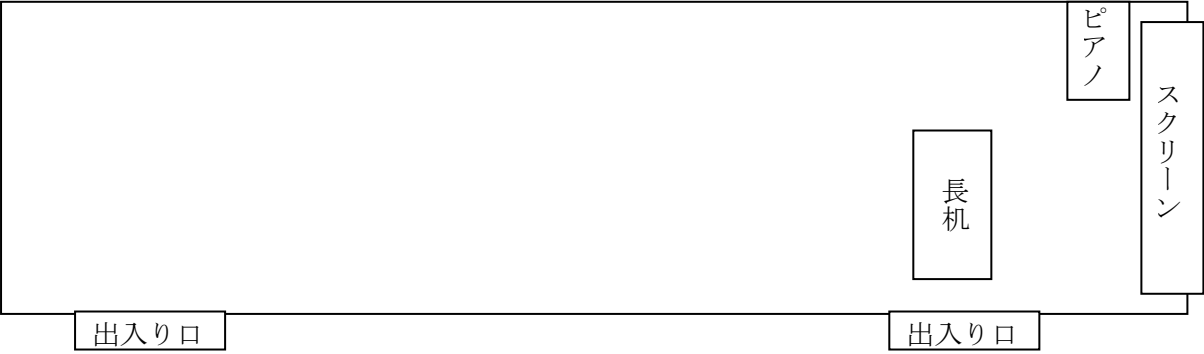
単元名	秋の歌を歌おう・表現しよう		
日時	10月4日（金）	学習集団	小学部5・6年生
場所	視聴覚室	指導者	西代、他5名
本時の目標	★知識及び技能	・手本を手掛かりに、歌詞の一部に合わせて声を出したり、身体を動かしたりする。 ・手本を手掛かりに、身近な音を楽器を使って表現する方法を知る。 ・音の強弱の違いに合わせて表現する方法を知る。	
	◆思考力、判断力、表現力等	・音の強弱の違いに気づいて、表現する。 ・表現したい音に合う楽器を選び、鳴らして表現する。 ・授業で頑張ったことや楽しかったことを言葉やイラストなどを用いて発表する。	
	●学びに向かう力、人間性等	・歌唱や音楽遊びに期待感をもち、友達や教師と一緒に活動に参加する。 ・強弱の違いや身近な音を声や楽器で表現することの面白さに気づき、表現することに取り組む。	
時程・活動項目	児童生徒の学習活動		教師の手立て、動き
（導入） 10：30 開始			
1. 挨拶	・椅子を準備し、座る。 ・代表者（各学級の日直）は前に出て挨拶をする。 ・代表児童に続けて「始めます。」の挨拶をする		
2. 先生の話	・本時の学習内容を知る。		・本時の学習に見通しがもてるように、スクリーンに学習内容のイラストを提示する。
（展開） 10：35 3. 音楽遊び・身体表現 『どんぐりころころ』	・教師の弾くピアノを聴き、強弱の違い（大きい・小さい）を考える。 ・強弱の違いに合わせてどのように表現するか考える。 ・本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 手本をまねてやってみよう ② 強弱に合わせて、動きを変えてみよう。 ・『どんぐりころころ』に合わせて、手遊びをする。		・強弱の違いに気づくことができるように伴奏を聞かせ、動きの違いを確認する。 ・イラストを用いながら、頑張るポイントを提示する。 ・手本として、前にでて表現に取り組む児童を募る。 ・強弱の違いを意識できるように伴奏に変化をつける。 ・強弱の違いを意識できるように、言葉がけをする。
10：45 4. 歌唱 『真っ赤な秋』	・手本を見ながら、教師と一緒に歌う。 ・歌詞を確認する。 ・本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 「まっかだな」を丁寧に歌おう。 ② 大きく体を動かそう ・曲に合わせて、『まっかなあき』を歌う。		・見通しがもてるように手本（または手本動画）を見せる。 ・「まっかだな」が何度も出てくることを確認する。 ・イラストや写真を使い、ツタやカエデなどが真っ赤であることをイメージできるようにする。 ・振りを交えながら、手本を見せる。
			伴奏～生伴奏（西代）
			伴奏～録音音源またはCD音源

10 : 50 5. 歌唱・音楽づくり 『むしのこえ』	・虫の声が出てくる曲であることを確認する。 ・音楽に合わせて『むしのこえ』を歌う。 ・教師の手本を見て、2 番に出てくる虫の声を楽器で表現することを知る。 ・本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ① 楽器を大切に扱おう ② 楽器の音で虫の声を表現しよう ・指名された児童は前に出て、使いたい楽器を選び、楽器を鳴らして虫の声を表現する。 ・指名された児童は音楽に合わせて、楽器を使い、虫の声を表現する。 ・待っている児童は、音楽に合わせて『むしのこえ』を歌う。 【楽器グループ】 ①S.K (小6)、S.T、T.S、D.K、T.D ②O.N、S.S、S.M、S.K (小5)、Y.Y、K.H ③S.R、K.M、N.R、G.H、A.S	・イラストを用いながら、どんな曲なのかを確認する。 ・楽器を使って虫の声を表現することを伝え、手本を見せる。 ・楽器の使い方を確認する。 ・イラストを用いながら、頑張るところや何の虫の声を表現するのかを確認する。 ・必要に応じて、実際の虫の声を聴かせ、イメージをもたせる ・写真を提示し、楽器を使って表現活動をする児童を確認する。 ・STは児童の実態に応じて、近くで演奏の手本を見せたり、演奏する部分がわかるように合図したりなどの支援を行う。 ・MTは楽器の演奏部分がわかるように合図をしながら伴奏を弾く。	伴奏～生伴奏（西代） 【使用楽器】 ギロ、鈴、トライアングル、ウッドブロック、カスタネット
(まとめ) 11 : 10 振り返り 終わりのうた 「幸せなら手をたたこう（替え歌 Ver）」 11 : 15 挨拶	・本時を振り返り、楽しかった曲や頑張ったことを発表する。 ・終わりの歌に合わせて、教師と一緒に歌ったり、声を出したり、曲に合わせて手拍子をしたりする。 ・代表者（各学級の日直）は前に出て挨拶をする。 ・代表児童に続けて「おわります。」の挨拶をする。	・ipad に本時の学習内容やがんばるところのイラストを提示し、選択できるようにする。 ・振り返りで選択した内容をスクリーンに映し、楽しかったことや頑張ったことを発表するよう促す。 ・終わりの歌の音源を流し、手遊びの手本を見せる。 ・代表者を指名し、挨拶をするよう促す。	伴奏～CD 音源

<配置図>



〈音楽づくり〉

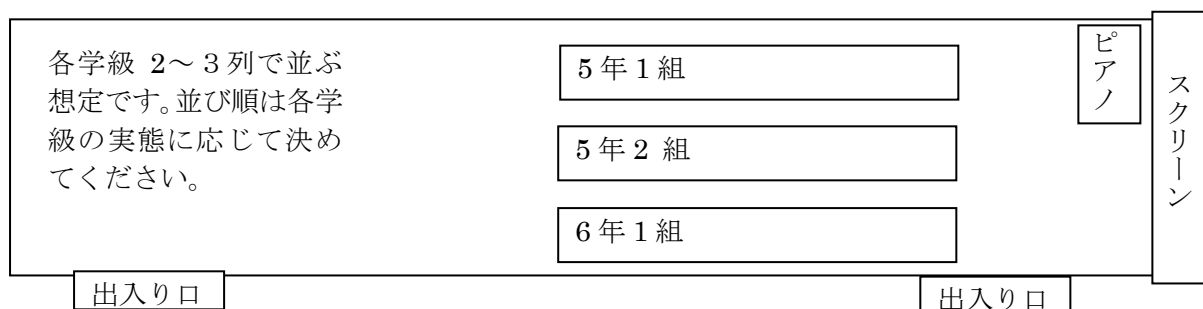


小学部 5・6年生 「音楽」 学習指導略案

単元名	秋の歌を歌おう・表現しよう		
日時	10月11日(金) 18日(金)	学習集団	小学部5・6年生 ※10/11は5年生のみ
場所	視聴覚室	指導者	西代、他5名
本時の目標	★知識及び技能	- 手本を手掛かりに、歌詞の一部に合わせて声を出したり、身体を動かしたりする。 - 手本を手掛かりに、身近な音を楽器を使って表現する方法を知る。 - 音の強弱の違いに合わせて表現する方法を知る。	
	◆思考力、判断力、表現力等	- 音の強弱の違いに気づいて、表現する。 - 表現したい虫の音を選び、それに合う音を選んだり、リズムを工夫したりする。 - 授業で頑張ったことや楽しかったことを言葉やイラストなどを用いて発表する。	
	●学びに向かう力、人間性等	- 歌唱や音楽遊びに期待感をもち、友達や教師と一緒に活動に参加する。 - 強弱の違いや身近な音を声や楽器で表現することの面白さに気づき、表現することに取り組む。	
時程・活動項目	児童生徒の学習活動		教師の手立て、動き
(導入) 10:30 開始	椅子を準備し、座る。		
1. 挨拶	- 代表者(各学級の日直)は前に出て挨拶をする。 - 代表児童に続けて「始めます。」の挨拶をする		
2. 先生の話	本時の学習内容を知る。		本時の学習に見通しがもてるように、スクリーンに学習内容のイラストを提示する。
(展開) 10:35	- 教師の弾くピアノを聴き、強弱の違い(大きい・小さい)を考える。 - 強弱の違いに合わせてどのように表現をするか考える。 - 本時の頑張るところを知る。		
3. 音楽遊び・身体表現 『どんぐりころころ』	【頑張りポイント】 ①手本をまねてやってみよう ②強弱に合わせて、動きを変えてみよう。		- 強弱の違いに気づくことができるように伴奏を聞かせ、動きの違いを確認する。 - イラストを用いながら、頑張るポイントを提示する。 - 手本として、前にでて表現に取り組む児童を募る。
10:45	『どんぐりころころ』に合わせて、手遊びをする。		- 強弱の違いを意識できるように伴奏に変化をつける。 - 強弱の違いを意識できるように、言葉かけをする。
4. 歌唱 『真っ赤な秋』	- 手本を見ながら、教師と一緒に歌う。 - 歌詞を確認する。 - 本時の頑張るところを知る。		- 見通しがもてるように手本(または手本動画)を見せる。 「まっかだな」が何度も出てくることを確認する。 - イラストや写真を使い、ツタやカエデなどが真っ赤であることをイメージできるようにする。 - 振りを交えながら、手本を見せる。
	【頑張りポイント】 ①「まっかだな」を丁寧に歌おう。 ②大きく体を動かそう		友達の前で手本として取り組みたい
	曲に合わせて、『まっかなあき』を歌う。		- 伴奏～生伴奏(西代) - 伴奏～録音音源またはCD音源

10 : 50 5. 歌唱・音楽 づくり 『むしのこえ』	- 虫の声が出てくる曲であることを確認する。 - 音楽に合わせて『むしのこえ』を歌う。 - 本時の頑張るところを知る。 【頑張りポイント】 ①楽器を大切に扱おう ②楽器の音で虫の声を表現しよう - 動画を見て、どんな虫の声かを確認する。 - 自分の表現したい虫の声を選ぶ。 - 指名された児童は前に出て、使いたい楽器を選び、楽器を鳴らして虫の声を表現する。 - 指名された児童は音楽に合わせて、楽器を使い、虫の声を表現する。 - 待っている児童は、音楽に合わせて『むしのこえ』を歌う。	児童を募り、移動するよう促す。 - イラストを用いながら、どんな曲なのかを確認する。 - 楽器を使って虫の声を表現することを伝え、手本を見せる。 - 楽器の使い方を確認する。 - イラストを用いながら、頑張るところや何の虫の声を表現するのかを確認する。 - 実際の虫の声を聴かせ、イメージをもたせる - 虫のイラストを提示し、表現したいものを選ぶよう促す。 - 児童が選んだものを踏まえ、グルーピングをする。 - グルーピングを提示し、指名された児童に楽器を選ぶよう促す。 - STは児童の実態に応じて、近くで演奏の手本を見せたり、演奏する部分がわかるように合図したりなどの支援を行う。 - MTは楽器の演奏部分がわかるように合図をしながら伴奏を弾く。	伴奏～生伴奏 (西代) 【使用楽器】 ギロ、鈴、トライアングル、ウッドブロック、カスタネット ・虫のイラスト ・顔写真
(まとめ) 11 : 10 振り返り 終わりのうた 「幸せなら手をたたこう (替え歌 Ver)」 11 : 15 挨拶	- 本時を振り返り、楽しかった曲や頑張ったことを発表する。 - 終わりの歌に合わせて、教師と一緒に歌ったり、声を出したり、曲に合わせて手拍子をしたりする。 - 代表者(各学級の日直)は前に出て挨拶をする。 - 代表児童に続けて「おわります。」の挨拶をする。	- ipadに本時の学習内容やがんばるところのイラストを提示し、選択できるようにする。 - 振り返りで選択した内容をスクリーンに映し、楽しかったことや頑張ったことを発表するよう促す。 - 終わりの歌の音源を流し、手遊びの手本を見せる。 - 代表者を指名し、挨拶をするよう促す。	伴奏～CD音源

<配置図>



〈音楽づくり〉



令和6年度 小学部 単元(題材)「学習発表会」の指導計画

1 単元設定の理由

学習発表会は学校の大きな行事の一つであり、また、その行事特有の雰囲気や保護者等が応援にくるなど子どもたちにとって楽しみな行事の一つになっている。そのため、本番に向けて準備や練習をしていく中で、集団活動への参加、学習に取り組む意欲や態度、自分の役割を意識・理解して取り組む力など、日々の学習の中で育んできている力が必要。学習発表会当日には多くの人の前で発表することで、自分に自信をもち達成感や充実感を味わえると考えられることなどから、本単元を設定する。

単元期間は、スケジュールの「理解（見通し）」、自分の役割・発表場面・内容の「理解や慣れ」「少ない支援での発表」という観点から、通常の学習と合わせながら3週間程度設定する。約3週間という長い期間で行われるため、子どもたちの体調管理に留意し、学習発表会当日に向けて意識を高めていき、学習を通して自分の持っている力を高め主体性を十分に発揮できるよう学習を進める。

2 単元の目標

教科	生単	学年	全学年	単元(題材)名	学習発表会
単元の目標	知識・技能	○学習発表会、または本時の見通しをもって学習に取り組む。			
	思考力 判断力 表現力	○自分の役割を意識・理解し練習や本番に取り組む。			
	学びに向かう力・人間性等	○練習で自信をつけて達成感や充実感を味わう。			

3 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学びに取り組む態度
① 友達や教師と一緒に活動に取り組む。	① やることを理解し、教師や友達と取り組む。	① 積極的に活動する。 (何回もやりたい!)
② 支援をうけ、見通しをもって活動する。	② 支援を受けて役割に気付き活動する。	② 主体的に指導する。 (自分で動く!)
③ 見通しをもち、自分で活動する。	③ 役割を覚えて活動に取り組む。	③ 工夫して活動する。 (もっとよくなるには!)

4-1 単元の指導計画(全29時)

時数	日にち・時限	学習活動	評価規準(評価方法)		
			知・技	思・判・表	主体的
2	10/21(月) ③④時間目	事前学習		○	
1	10/23(水)③	案内状作り	○		◎
2	10/25(金)⑥、28(月)④	バック絵作り	○		◎
2	10/29(火)⑥、30(水)④	道具作り	○		◎
16	10/22③、10/23②、10/24②③、10/25②、10/29②③ 10/30②③、11/1②③、11/5②③、11/7②、11/8②③	演目練習	○	◎	◎
3	11/6(水)②③④	総練習	○	◎	◎
2	11/7(水)③④	総練習の振り返り		◎	
1	11/12(火)③	事後学習		◎	

4-2 単元の指導計画（日課表）

日	曜日	1	2	3	4	5	6	7
21	月	日生	道徳	事前学習		給食	課題・自立	日生
22	火	日生	課題・自立	演目①	自立	給食	図工	日生
23	水	日生	演目②	案内状作り	図工	給食	日生	
24	木	日生	演目③④		自立	給食	生活	日生
25	金	日生	演目⑤	音楽	自立	給食	バック絵①	日生
26	土	休業日						
27	日	休業日						
28	月	日生	道徳	体育・自立	バック絵②	給食	課題・自立	日生
29	火	日生	演目⑥	⑦	自立	給食	道具作り①	日生
30	水	日生	演目⑧	⑨	道具作り②	給食	日生	
31	木	日生	課題・自立	学部行事（ハロウィン）		給食	生活	日生
1	金	日生	演目⑩⑪		自立	給食	遊び	日生
2	土	休業日						
3	日	文化の日						
4	月	振替休業日						
5	火	日生	演目⑫	⑬	自立	給食	生活	日生
6	水	日生	総練習			給食	日生	
7	木	日生	演目⑭	総練習の振り返り		給食	生活	日生
8	金	日生	演目⑮	⑯	自立	給食	遊び	日生
9	土	日生	学習発表会			日生		
10	日	休業日						
11	月	振替休業日						
12	火	日生	課題・自立	事後学習	自立	給食	生活	日生

黄色：体育館

緑色：図書ホールで演目練習 or 休憩時間

水色：図書ホール or 各教室

※緑色は中学部が体育館を使用するため、すぐに体育館交代できるようにします。

5 指導体制

時数	主な学習活動	指導に入る教師
2	【事前学習】	◎増田、大西、安斎、鈴木、沖野
1	【案内状づくり】	◎近江、沖野、上中、加藤、菊地
2	【道具作り】	◎菊地、増田、大西、安斎、鈴木、沖野
2	【バック絵】	◎上中、増田、沖野、加藤、野辺地
16	【演目練習】	◎増田 ※全員（詳細は後日提示）
3	【総練習】	◎増田 ※全員
2	【総練習ふりかえり】	◎近江、増田、沖野、加藤、野辺地
1	【事後学習】	◎増田、近江、上中、鈴木、沖野

◎バック絵：てぶくろ

◎道具：ホワイトボードやテレビに装飾

◎衣装（服の色）：子犬（犬の顔ついた帽子）…

くいしんぼねずみ（グレー・白）…

ぴょんぴょんがえる（緑・きいろ）…

ふさふさりす（きいろ、茶）…

はやあしうさぎ（白、ピンク）…

おしゃれぎつね（きいろ、茶）…

ゆうかんなしか（きいろ、茶）…

はいいろおおかみ（茶、グレー）…

きばもちいのしし（茶、オレンジ）…

のっそりぐま（茶、黒）…

※被り物は、ニット帽に耳をつけることを考えています。

配役が確定次第、保護者に連絡

なければ、それに近い色ならば OK

まずは増田に相談してください。

6 題材の学習内容

時数	学習内容	関連する教科等
2	【事前学習】 ○学習発表会の学習予定を知る ・生単期間中の予定表を知る。	課題(国語・算数)
1	【案内状作り】 ○家族に見てもらおう喜びを感じ、丁寧に案内状を作る。	課題(国語)
4	【道具作り】【バック絵の作成】 ○自分の役割を知り、友達と協力して道具を作る。 ・学習発表会当日に使用する背景の絵を全員で協力して描く。	図工
16	【演目練習】 ○自分の役割に練習することで自信をもち発表する。 ・友達と協力して活動する。	各担当者と打ち合わせの上、別途提示

	・自分の決めた目標を達成できるように活動したり、振り返ったりする。	
3	【総練習】 ○これまで学んだことをステージ上で発表する。	課題(国語・算数) 音楽、図工
2	【総練習ふりかえり】 ○活動の振り返りを友達や教師に対して発表することができる。	課題(国語)
1	【事後学習】 ○自分や友だちの活動、発表を振り返って、評価することができる。 ・(賞状をもらう)	課題(国語)

7 本単元の評価

観点 イニシャル	知識・技能		評価	思考力・判断力・表現力		評価	主体的に学びに取り組む態度		評価
	段階	記述評価		段階	記述評価		段階	記述評価	
M/S	①		◎	①	自分のやることを理解して、活動に取り組めた。	◎	①		○
K/A	③	欠席の関係で生単期間が短くなったが、日課表を見て見通しをもてた。	○	②		○	②	演目練習では、教師の支援を少しずつ減らしながら、自分の発表や台詞を言うことができた。	◎
N/M	③		○	③	雑巾がけの流れを覚え、一人で発表できた。	◎	②		◎
O/R	③	本番が近づくにつれ、落ち着かない様子もあったが、全体指示を聞いて行動できた。	○	③		○	③		◎
A/H	②	自分のやるべきことがわかり、椅子からすぐに立ち上がることができるようになった。	◎	①		◎	②	自分から手を伸ばしてスイッチを押すことができた。	◎
M/T	③		◎	③		◎	③	どのようにしたら紙飛行機が遠くに飛ぶのかを考えて、体操をしたり姿勢を整えたりと工夫していた。	◎
A/R	③		◎	③		◎	③	自分で振り付けの一部を考えて、工夫して取り組むこと	◎

								ができた。	
K/S	②		◎	②	教師の支援を受けて、やるべきことに気づき、一人で活動をやりきることができた。	◎	②		○
K/R	③	やるべきことを理解して、落ち着いて活動に取り組むことができた。	◎	③		◎	②		◎

※達成できた…◎ 概ね達成できた…○ 達成できなかった…△

学習指導略案

教科等	生活科	題材名	家事マスターになろう	授業名	計量・泡立て・ラップチャレンジ フライパンチャレンジ
授業日	令和6年10月10日	場 所	6年生教室	授業者	増田、
児童名			目 標	・メモリまで水を入れる、泡立てる、お椀にラップをする。 ・フライ返して保冷剤をひっくり返す。	
時 程	全体の学習内容・および学習活動		個別の活動		教師の働きかけ（指導内容・方法）、 配慮事項等※■→MT、●→各教師
導入 13：25 （5分）	1. はじめのあいさつ		○6年生教室に集合する。 ○代表の児童と一緒に、はじめのあいさつをする。		■流れに沿って約束等、説明する。 ●話を聞く姿勢や、注目する意識（態度）などの支援を必要に応じて行う。
展開 13：30 （35分）	2. 今日やることの説明 ①「できるかな？あたまからつまさきまで」 ②メモリまで入れるチャレンジ ③ラップチャレンジ		○指導者の説明を聞く。見る（授業内容を知る）。		■パワーポイントで説明する。 （使用するTVは白色）
	3. 「できるかな？あたまからつまさきまで」の模倣		○絵本「できるかな？あたまからつまさきまで」の動きの音楽を聴きながら模倣する。		■音楽に合わせて体を動かす。 本日の活動も音楽に合わせて伝える。
	4. 計量・泡立て・ラップチャレンジ		○今までの総集編として、計量、泡立て、ラップの一連の動作を行う。		・動画撮影し視聴する。
まとめ 14：00 （5分）	5. フライパンチャレンジ		○フライ返しを使ってフライパンに入っている保冷剤をひっくり返す。		
	6. ふりかえろう ・今日の学習を確認する。 ・次回の見通しを持つ。		○次回も家事マスターになろう。		
14：05	7. おわりのあいさつ		○代表の児童と一緒に、おわりのあいさつをする。		
教材・教具		パソコン、テレビ、CD、ラップ、お椀、フライ返し、タオル、フライパン、iPad			

【本時の評価基準】※達成できた・・・◎ 概ね達成できた・・・○ 達成できなかった・・・△

	知識・技能	評価	思考力・判断力・表現力	評価	主体的に学びに取り組む態度	評価
A/R	。		一人でフライ返しを使って物を丸める。		学習したことを活用して課題を行う。	
K/R						
M/T						
K/S			少ない支援でフライ返しを使って物を丸める。		学習したことを活用して少ない支援で課題を行う。	

令和6年度 小学部 生活単元学習指導略案

教科等	生活単元学習		題材 (単元) 名	学習発表会	授業名	事前学習
授業日	令和6年10月21日 (月)3・4校時		場 所	図書ホール	授業者	MT増田
児童名						
本時の 学習	全 体 目 標	①生活単元期間中の予定を知り、活動に見通しをもつ。(知・技) ②学習発表会に向けて頑張りたいことを考え、発表する。(思・判・表)				
過 程	全体の学習活動		個別の活動内容		教師の働きかけ及び配慮事項等(・) 注目してほしいポイント(◆)	
導入 10:40～ (5分)	1. 始めの挨拶		・ 代表の児童と一緒に挨拶する。		・ 大きな声で挨拶するように促す。	
展開① 10:45～ 11:15 (30分)	2. 学習内容の確認		・ MTの話聞く。 ・ TV画面を見る。		・ MTとTV画面に注目するように促す。	
	3. 昨年の振り返り		・ 写真や動画を見て、昨年どんな活動をしたのか思い出す。		・ TV画面に注目するように促す。 ※昨年どんなことを頑張ったのかやりとりしながら視聴してください。	
	4. 日程の確認		・ 学習発表会当日の日にちを知る。		・ TV画面や日課表に注目するように促す。	
休憩 11:15～ 11:25 (10分)	5. 学習予定の確認		・ スケジュールをみんなで作成して、今後の予定を知る。		4・5→☆目標①	
	6. 休憩		※トイレ、水分		※前半が終わった時間から10分間休憩とします。時間が足りなかったら5分休憩。	
展開② 11:25～ 11:55 (30分)	7. 演目内容の確認		・ スライドを見たり、「てぶくろ」の絵本の読み聞かせを聞いたりして今年の演目内容を確認する。		・ TV画面に注目するように促す。	
	8. 目標決め		・ 学習発表会で頑張ることを考える。		※目標決めにつながるような言葉かけをお願いします。 ・ iPad (Keynote) の操作の補助をする。	

まとめ 11:55～ 12:00 (5分)	9. 発表	・考えた目標を、前に出て発表する。	※それぞれの子に応じた発表の方法、支援をお願いします。 7・8→☆目標②
	10. 日課表の確認	・よくできましたカードを日課表に貼る。 ・明日の学習を確認する。	※代表の児童を指名する。 ・日課表に注目するよう促す。
	11. 終わりの挨拶	・代表の児童と一緒に挨拶する。	・大きな声で挨拶するように促す。
教材教具	・TV ・iPad(教師用1、児童用9)、スケジュール表、よくできましたカード		

【本時の評価】

観点 イニシャル	知識・技能	評価	思考力・判断力・表現力	評価	主体的に学びに取り組む態度	評価
	生活単元期間中の予定を知り、活動に見通しをもつ。		学習発表会に向けて頑張りたいことを考え発表する。			
M・S	学習発表会の様子や活動内容を知る。		教師と一緒に目標を選択し、発表する。			
K・A	生活単元期間中の予定や発表内容を知る。		選択肢の中から目標を選び、発表することができる。			
N・M	生活単元期間中の予定や発表内容を知る。		選択肢の中から目標を選び、発表することができる。			
O・R	生活単元期間中の予定を知り、活動に見通しをもつ。		自分で目標を考えて、発表することができる。			
A・H	テレビや絵本を見て学習発表会の雰囲気を楽しむ。		教師と一緒に目標を選択し、発表する。			
A・R	生活単元期間中の予定を知り、活動に見通しをもつ。		自分で目標を考えて、発表することができる。			
K・S	生活単元期間中の予定や発表内容を知る。		選択肢の中から目標を選び、発表することができる。			
K・R	生活単元期間中の予定や発表内容を知る。		選択肢の中から目標を選び、発表することができる。			
M・T	生活単元期間中の予定を知り、活動に見通しをもつ。		自分で目標を考えて、発表することができる。			

※達成できた…◎ 概ね達成できた…○ 達成できなかった…△

※必要に応じて記述評価を入力してください。

☆目標決めについて

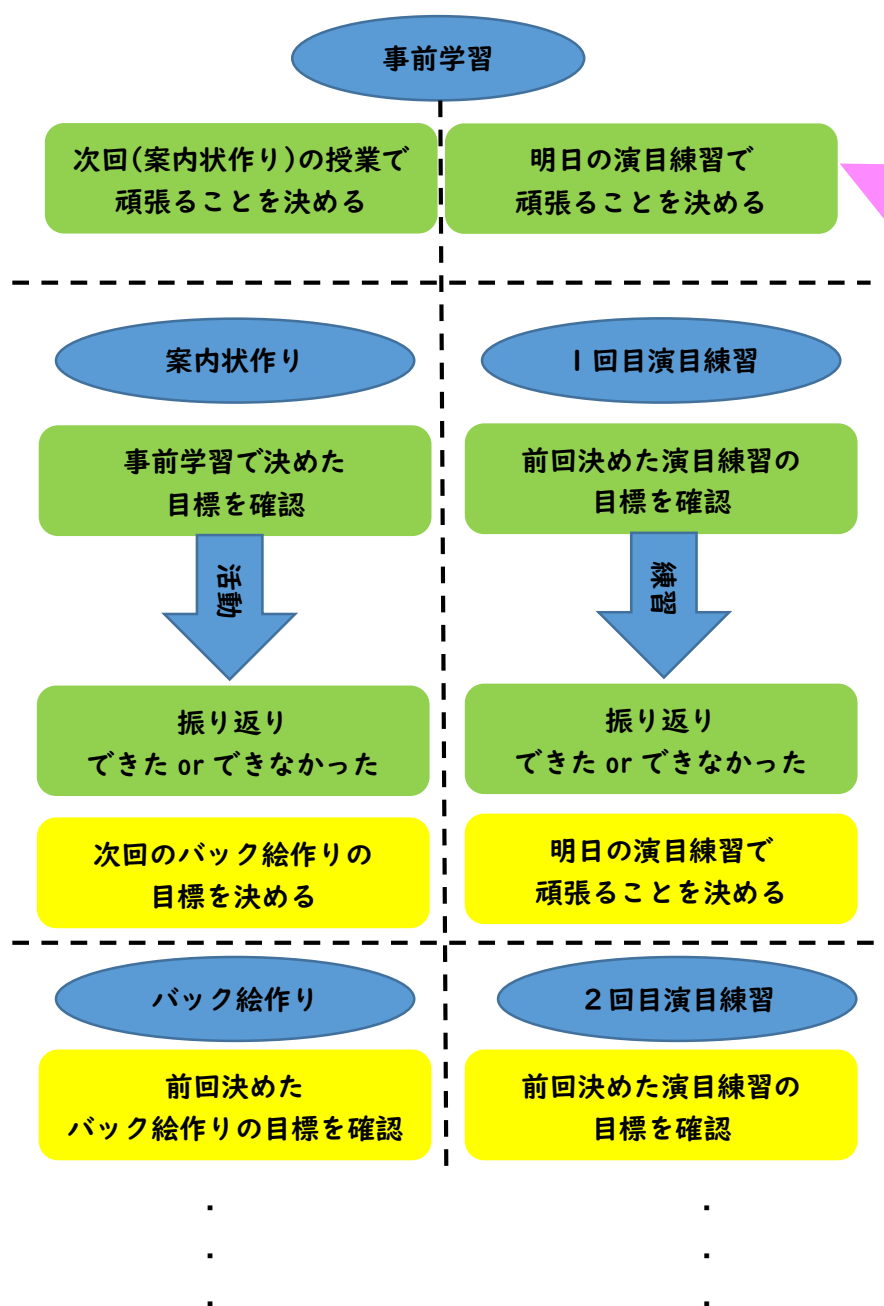
・今年、単元期間通しての目標を決めるのではなく、

①毎時間目標を決め（2回目以降は確認） ②授業終わりに振り返り ③次の時間の目標を決める

という流れで進めていきたいと考えています。

・事前学習では、作る学習（案内状・道具・バック絵） と 演目練習 の次回の目標を決めます。

～流れのイメージ～



→ 2～3 択で選択

→自分で目標を考える
※□の枠のみ準備しておくので、自分で打つ or 難しい場合は教師が入力

演目練習の目標の選択肢については
担任の先生の方で決めてほしいです。

※選択肢はずっと同じでも、毎回変えてもらってもどちらでもよいと思います。それぞれの実態や、練習の様子に合わせて判断してほしいです。

※2回目以降選択肢を変更する場合
ご協力いただけるのであれば
選択肢の言葉とイラストの入力を各自でお願いします。（変更した旨菊地まで教えてください。）入力が難しい場合は、こちらで入力するので一声かけてください。

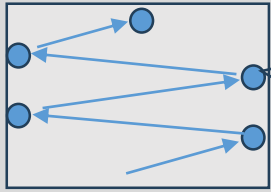
できた！を選ぶとにこちゃんがたまっていくような仕掛けにしたいと考えています。
にこちゃんをためた頑張りを事後学習につなげられたらと思います。

小学部 高ブロック 体力づくり 学習指導案（略案）

単元名 (題材名)	たくさんからだを動かそう	指導日時	令和6年11月～ 2校時（9：45～10：30）		
対象 児童生徒	小学部高ブロック (男子5名女子3名合計8名)	学習場所	体育館→多目的ホールへ移動		
		指導者	T1：安住 T2：各学級		
本時の目標	・多様な動きをしたり、持続的に運動したりすることができる。(知識・技能) ・体の動かし方を考えたり、感じたことを伝えようしたりすることができる。(思考・判断・表現) ・見通しを持って主体的に運動しようとするすることができる。(学びに向かう力、人間性)				
時間	学習内容及び 児童生徒の活動	教師の動き・支援内容・留意点		関連する教科	教材教具
		T1	T2		
9：45	1. 準備、挨拶 ・始めの挨拶をする。	・挨拶をする児童を 指名する。	・児童と一緒に挨拶 をする。	生活	音源 ホワイトボード 学習カード その他 曜日に準備
9：47	2. 学習内容の確認 3. 曜日別プログラム 曜日別の内容は 次ページ参照	・ホワイトボードを 用いて説明する。	・MT への注目を促 す。	体育	
10：05	4. 片付け、移動 ・多目的ホールに移動する。	・片付けと移動の言 葉を掛ける。	・必要に応じて移動 を支援する。		
10：10	5. ストレッチ ・体をひねる・伸ばすなど、 静的ストレッチを行う。	・手本を見せて、カ ウントをする。	・身体的支援、言葉 掛けを行う。		
10：20	6. 挨拶 ・終わりの挨拶をする。	・挨拶をする児童を 指名する。	・児童と一緒に挨拶 をする。	生活	
	7. 手洗い、水飲み、着替え				

授業の視点		
主体的な学び	対話的な学び	深い学び
1 興味や関心を高める 2 見通しを持つ 3 自分と結びつける 4 粘り強く取り組む 5 振り返って次へつなげる	1 互いの考えを比較する 2 多様な情報を収集する 3 思考を表現に置き換える 4 多様な手段で説明する 5 協働して課題解決する	1 知識・技能を習得する 2 知識・技能を活用する 3 知識・技能を概念化する 4 自分の考えを形成する 5 新たなものを創りあげる

曜日別プログラム 11月

月	① エアロビ ② バランスボールトレーニング ③ ランニング ④ ストレッチ
火	チャレンジタイム（実態別） A チーム「たくさん走ろう！！」 ① ギザギザピンポンダッシュ【持久力、瞬発力】 ▽壁についた5つのピンポンを順番に押して走る！ ② お題で走ろう【筋力】 ▽「ジャンプしながら」「スキップ」「〇〇してからダッシュ」など、出されたお題に沿って、教師のまねをしながらゴールまで進む。   B チーム 「サーキット運動」 ① 力を入れて！運ぼう！【筋力、体幹】 ▽大きくて重みのある物を目的の場所まで運ぶ。 ② 拾って、入れよう！【筋力、バランス、手指】 ▽アンパンマンのペットボトルを拾って籠に入れていく。 ③ 足下を見て渡ろう！【バランス、体幹】 ▽バランスビーム、はしごなど、足下の不安定な場所を進む。 ④ 登って下りよう、またごうくぐろう【筋力、バランス、ボディイメージ】 ▽様々な高さの台をのぼったり、バーをくぐったりする。 その他、個別課題・・・トランポリン ・ バランスボール
水	① エアロビ ② バランスボールダンス ～左右を考えて取り組もう！～ ③ ランニング ④ ストレッチ
木	① エアロビ ② バランスボールトレーニング ③ ランニング ④ ストレッチ
金	チャレンジタイム（実態別） A チーム 「たくさんジャンプ！」 ① ジャンプ風船ショット【筋力、体幹】 ▽高い位置に設置された風船をジャンプしてたたく  ② 上下動フラフープ【見る力、タイミング】 ▽教師がフラフープを上下左右に動かす →タイミングを合わせて、跳んで入ったり出たりする  ③ ボール挟みジャンプ【体幹、バランス】 ▽ボールを脚の間にはさみ、5m程度ジャンプしながら進む ④ 足型回転ジャンプ【バランス】 ▽様々な向きで置かれた足型の上を、体を回転させながら跳んで進む  B チームは火曜日プログラムと同様。

事前に教室で手本動画を
見て見通しを持つ。



空いている時間に、自分達の
活動動画を見ながら振り返る。

個別目標

A	・前屈の姿勢で物を持ち上げたり、いろいろな物を運んだりすることができる。 ・膝を曲げて、物を拾ったり持ち上げたりすることができる。
B	・ソフト平均台の上を歩くことができる。 ・足(膝)の緊張を緩めて、階段等の段差を下りることができる。
C	・声や合図を聞いてボールをキャッチしたり走ったり、動きを止めたりすることができる。 ・教師の動きを見て、同じ動きで身体を動かすことができる。
D	・左右の合図を聞いて左右の区別を意識して手足を動かすことができる。
E	・笛などの合図で、動作を開始したり、切り替えたりすることができる。 ・左右を意識しながら手足を動かしたり、教師の動きを模倣したりすることができる。
F	・手や足を交差するストレッチを行うことができる。 ・左右を意識しながら手足を動かしたり、教師の動きを模倣したりすることができる。
G	・決められたストレッチを教師と一緒にすることができる。 ・足元の不安定な道を教師と一緒に歩くことができる。 ・教師と一緒にボールを握って渡しに行くことができる。
H	・30cm～50cm程の高さの昇降台を上り下する運動に取り組むことができる。 ・膝を曲げてかがみ、床に置いてある物を拾うことができる。