

小学部第4学年 音楽科（Cグループ）学習支援案

1. 単元名 「えんそう会をしよう」
2. 日時と場所 平成〇〇年〇〇月〇日（〇） 〇〇：〇〇～〇〇：〇〇 音楽室
3. 本時における個人目標

Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
○リトミックで楽器が変わったことに気が動くことができる。 ○ダンスでペアの相手の動きに合わせて踊ることができる。 ○太鼓をリズム通りにたたくことができる。	○リトミックで周りを見て動きを変えることができる。 ○ダンスでペアの児童と楽しく踊ることができる。 ○教師の合図を手がかりにリズム打ちができる。	○リトミックで楽器の音を聞いて自分から動きを変えることができる。 ○ダンスでペアの児童と踊ることができる。 ○教師の動きを模倣してリズム打ちができる。	○リトミックで周りを見て動きを変えることができる。 ○ダンスでペアの児童と踊ることができる。 ○教師の動きを模倣してリズム打ちができる。	○リトミックで周りを見て動きを変えることができる。 ○ダンスで踊りを覚えてペアの児童と踊ることができる。 ○教師の動きを模倣してリズム打ちができる。

4. 本時の流れ「えんそう会をしよう」 ※支援について 環：環境面への支援 理：理解面への支援 技：技能面への支援 意：意欲面への支援





Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
理・意 見通しをもって参加できるように、事前に活動の流れを一緒に確認する。				
1. 始めの挨拶をし、本時の学習を知る。				
理 本時の流れを絵と文字で示し、MTは見えやすいように提示する。STは注目しやすく促す。				
2. 楽器の音に合わせてリトミックをする。				
理・意 楽器の音に集中して活動できるようにランダムに鳴らし、歩く・後ろ歩き・回る・よつばい・スキップ・ケンケンの6種類の動きをする。 理 動きと楽器の組み合わせを、絵と文字のカードで示し、自分で確認できるようにする。	理・意 歩く・跳ぶ・回る・よつばいの4種類の動きをする。 理 動きが変更できないときには、楽器が変わったことに気付けるように、動作で見本を示すようにする。	意 自分から動きを変えられたことを賞賛し、落ち着いて取り組めるようにする。	理 動きが変更できないときには、楽器が変わったことに気付けるように、動作で見本を示すようにする。	理・意 歩く・跳ぶ・回るの3種類の動きをする。
3. 「ジングルベル」の曲に合わせて2人組みでダンスをする。				
理・意 始めに教師2人が見本を示し、振り付けを思い出せるようにし、やってみたくて興味をもてるようにする。 環 ペアの友達が分かり、スムーズにダンスを始めることができるように、隣同士で座るようにする。 意 サンタの帽子や衣装をつけて、クリスマスの楽しい雰囲気の中でダンスができるようにする。	付けを思い出せるようにし、やってみたくて興味をもてるようにする。		意 ペアの友だちを誘いに行くようにSTが声かけをする。	
4. 「リトルマーメイド」のパネルシアターを見る。				
意 楽器演奏への興味をもてるように、使用する楽器や自分たちの写真をパネルシアターに登場させるようにする。				
			意 リズムを意識できるようにSTが後ろからリズムに合わせて声かけをする。	
5. 席を移動する。				
環 お互いの演奏をしっかりと見て、意識しながら活動できるようにAグループと向かい合って座るようにする。				

Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
6. 「かえるのうた」に合わせてリズム打ちをする。				
<p>意 楽しい雰囲気でもリズム打ちができるように、カエルに見たてたカラー手袋を着ける。</p> <p>理 たたき始めのタイミングが分かるように「せーの」と声をかける。</p>		<p>理 MT・STが目の前で手をたたきタイミングを示したり、声かけをしたり、手を取って一緒にたたいてみたりする。</p> <p>理 「クワッ、クワッ」の時にSTと手をたたきあってリズムを意識しやすいようにする。</p>		
7. 「リトルマーメイド」に合わせてリズム打ちをする。				
<p>意・技 意欲を高めるために、2連コンガで複雑なリズムをたたき。</p> <p>理 たたき始めのタイミングが分かるようにMTが手と声かけで合図を送る。</p>	<p>環・理 立ち位置が分かるように丸マットを置く。</p> <p>理 MTの見本に注目するように声かけをしてから始めるようにする。</p>	<p>技 手を腰に当てて足の動きを意識できるようにする。</p> <p>環・理 模倣しやすいように、STが目の前に立って踊るようにする。</p>	<p>環 STの見本が見やすい位置に立つようにする。</p>	<p>環・理 自分の動く範囲が分かり、集中して取り組めるようにフラフープと丸マットを置く。</p> <p>環 MTの見本が見やすい位置に立つようにする。</p> <p>理 MTの見本に注目するように声かけをしてから始めるようにする。</p>
8. Aグループの演奏を聞く。				
9. Aグループと合奏する。				
10. おわりのあいさつをする。				

5. 評価

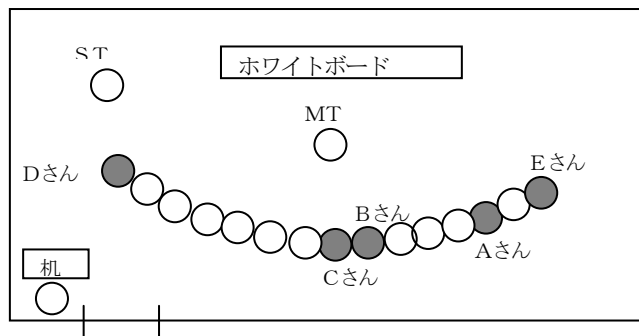
できた○ ○の中に、A…自分で、B…ことばかけで、C…指さし・ジェスチャーで、D…見本・実物を見せる、E…教師と一緒に、できない×				
Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
リトミックで楽器が変わったことに気がつくことができる。	リトミックで周りを見て動きを変えることができる。	リトミックで楽器の音を聞いて自分から動きを変えることができる。	リトミックで周りを見て動きを変えることができる。	リトミックで周りを見て動きを変えることができる。
ダンスでペアの相手の動きに合わせて踊ることができる。	ダンスでペアの児童と楽しく踊ることができる。	ダンスでペアの児童と踊ることができる。	ダンスでペアの児童と踊ることができる。	ダンスで踊りを覚えてペアの児童と踊ることができる。
太鼓をリズム通りにたたきすることができる。	教師の合図を手がかりにリズム打ちができる。	教師の動きを模倣してリズム打ちができる。	教師の動きを模倣してリズム打ちができる。	教師の動きを模倣してリズム打ちができる。

〈支援ツール〉

リトミックの楽器と動きのカード	「カエルのうた」カラー手袋	「リトルマーメイド」鈴	Eさん用フラフープと丸マット
			
<p>楽器の種類と動き方を、見やすい所に貼っておくことで、楽器が変わったときに自分で見て動きを確認し、自信をもってリトミックができています。</p>	<p>みどり・あお・きいろの3種類のカラー手袋を着けて、カエルに変身します。リズムに合わせて、カエルの口のように手を広げたり握ったりします。</p>	<p>鈴に洗濯ばさみをつけて、ズボンの膝あたりにつけられるようにしています。リズムに合わせて歩くと鈴が鳴り、楽しくリズムをとることができます。</p>	<p>丸マットとフラフープを組み合わせることで、動く範囲がはっきり分かり、集中して取り組めるようにしています。</p>

〈配置図〉

○前半



○後半

