

遊びの指導 学習指導案

日 時：平成20年12月3日（水）

10：35～11：20

場 所：体育館

1 単元名 「スイミーのうみであそぼう」（リトミック）

2 単元の目標

- ・物語の場面ごとのリズム・曲調の特徴や活動の流れが分かり、すすんで体を動かしたり、感覚遊びをしたりする。
- ・すすんで教師や友達とかかわったり、友達を意識したりして遊ぶ。

3 児童と単元について

（1）児童について

本学習グループは、2学年男子2名、女子4名、3学年女子1名、5学年男子2名、計9名からなる。低学年の児童と、自立活動を中心とした指導を行っている5年生に、より効果的な領域・教科を合わせた指導を行うことをねらって構成した学習グループである。

運動面では、座位保持に介助を要する児童が1名、歩行に介助を要する児童が4名（発達遅滞3名、てんかん発作のため1名）、一人で走ったりジャンプしたりできる児童が4名いる。言語面では、発声や表情で感情を表現する児童から、二語文程度で自分の要求を伝えることができる児童まで、実態の幅は広い。音楽に関しては、好きなジャンルは様々だがリトミックの活動には、ほとんどの児童が意欲的に参加している。

前単元では、繰り返し同じ言葉が入っている絵本、『ねえともだちになって』をテーマに、ピアノや太鼓などの演奏に合わせ、動物の特徴を身体表現したり、揺れる、滑るなどの経験を通し、体勢感覚を味わったりした。同じ流れの授業を繰り返すことで、活動に見通しをもち、安心してすすんで活動に取り組む様子が見られるようになった。

（2）単元について

リトミックのように音楽を用いて楽しく遊ぶ活動は、障害の程度にかかわらず心身ともにリラックスした状況で児童の様々な反応を引き出すことができる。そのため、実態の多様な本学習グループの児童にも大変適した学習である。

『スイミー』は、起承転結が分かりやすいあらすじであり、交流校の劇を見た経験もあるなど、親しみのあるお話である。登場する海の生き物を身近なものに変えて、それらをイメージできるようなリズムや曲調の音楽を作ること、児童一人一人に応じた運動や感覚遊びを設定できると考える。また、ペープサートを見ることは児童の多くが好きな活動である。繰り返し見ることで、物語のあらすじや登場人物、合い言葉などを知ることができ、場面ごとの曲調やリズム、体の動きがイメージしやすいと考えた。

以上のように、お話遊びを楽しむ活動から運動や感覚遊びに至るまで、一人一人の発達段階や特性に応じたねらいや活動を盛り込むことができると考え、本単元を設定した。

（3）指導にあたって

本単元の指導にあたっては、次の点に留意する。

- ・リズムや曲調、児童の動きについて、リトミックの専門的知識をもつ音楽専科の非常勤講師の指導助言を生かす。

- ・児童の姿勢や教師の支援の仕方について、理学療法士からの指導助言を生かす。
- ・活動を設けるにあたり、一人一人の発達段階や個々の特性から、主に感覚遊びを楽しむ「ゆらゆらグループ」と走・跳・歩を基本にしたリズム遊びを楽しむ「すいすいグループ」の2つのグループを編制し、活動を組み立てる。
- ・本單元では、曲調の変化を感じ取り、活動場面を切り替えていくことを、学習活動の課題に設定しているが、休み時間や他の遊びの時間に好きな遊具で十分に遊ぶ場面を確保する。
- ・2拍子や4拍子を基本にしたリズムや、ピアノや木琴の音の特徴や曲調の変化を十分に味わうことができるよう、児童の発達段階や興味関心に合わせ、一人一人の実態にあった遊具や支援を工夫する。
- ・児童同士のかかわりや教師とのかかわりを十分に引き出すことができるよう、場の設定や活動を工夫する。
- ・児童の実態に合わせ、音楽や体育、自立活動など一人一人の教科・領域のねらいにも迫れる内容を設定する。

4 指導計画（総時数 13時間 本時7/13）

時数	主なねらい			
1～4	<ul style="list-style-type: none"> ・興味のある音楽を感じ、場面ごとの運動や感覚遊びを体験する。 ・教師や友達の動きをまねたり、一緒に場を共有したりして遊ぶ。 			
5～10 (本時3/6)	<ul style="list-style-type: none"> ・場面ごとに変化する音楽の特徴に気付き、それに合わせた遊び方が分かり、安心して取り組む。 ・教師や友達とかかわったり、友達を意識したりして遊ぶ。 			
11～13	<ul style="list-style-type: none"> ・場面ごとの音楽の特徴や活動の流れが分かり、すすんで体を動かしたり、感覚遊びをしたりする。 ・すすんで教師や友達とかかわったり、友達を意識したりして遊ぶ。 			
学習を通して引き出される力・体験できる感覚等				
ゆらゆらグループ		すいすいグループ		
運動・遊び	引き出される力・体験できる感覚	運動・遊び	引き出される力・体験できる感覚	
<ul style="list-style-type: none"> ・楽器遊び ・テントトンネル ・バランスボール ・シーソーボード ・ライトルーム ・バルーン ・ロープ引き ・ダンス 	<ul style="list-style-type: none"> 音色 明暗の感覚 弾む感覚、バランス バランス 光の感覚 風の感覚 握る、揺れる感覚 ボディイメージ 	<ul style="list-style-type: none"> ・走る・歩く等 ・テントトンネル ・楽器を鳴らす ・タップ ・ジャンプ、だっこ等 ・ブラックライトテント ・バルーン ・ロープ引き ・ダンス 	<ul style="list-style-type: none"> リズム 明暗の感覚、模倣（食べられる） 音色 音色、リズム リズム、跳ねる、揺れる感覚 リズム、ボディイメージ 風の感覚、ボディイメージ 引っぱる感覚 ボディイメージ 	
全体	音感、リズム感、拍子感など	全体	音感、リズム感、拍子感など	

(3) 展開

時間(分)	学習活動	教師の支援と動き	準備物																																				
	◇ 始まりの音楽を聞いて、体育館に集合する。	・ 児童が活動に期待感をもてるように、ピアノ演奏でテーマ曲を流し、楽しい雰囲気をつくる。(T8)	・ ピアノ・マット ・ 籐椅子 ・ ペープサート																																				
9分	◇ 「スイミー」の世界にみんなで出かけることを知る。 ◇ 「稲養版スイミー」のペープサートを見る。	・ ペープサートを集中して見ることができるよう、着席位置を工夫したり、パーテーションを設置したりする。 ・ 【A】 ペープサートを集中して見ることができるよう、教師の声や動きを大きくする。																																					
36分	◇ 「稲養版スイミー」のお話に沿って、色々な遊びをする。		・ 木琴 ・ シンバル ・ 大太鼓 ・ テントトンネル ・ カスタネット ・ 鈴																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>時間</th> <th>場面</th> <th>【ゆらゆらグループ】</th> <th>【すいすいグループ】</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3分</td> <td>赤い魚</td> <td>・ 楽器</td> <td>・ 走・歩・スキップ等</td> </tr> <tr> <td>3分</td> <td>くじら</td> <td colspan="2">・ テントトンネル</td> </tr> <tr> <td>7分</td> <td>カニ</td> <td>・ バランスボール</td> <td>・ カニ歩き・楽器</td> </tr> <tr> <td>7分</td> <td>イルカ</td> <td>・ シーズーボード</td> <td>・ ジャンプ、しゃがむ等</td> </tr> <tr> <td>6分</td> <td>イカ</td> <td>・ ライトルーム</td> <td>・ ブラックライトダンス</td> </tr> <tr> <td>4分</td> <td>クラゲ</td> <td colspan="2">・ バルーン</td> </tr> <tr> <td>1分</td> <td>くじら</td> <td colspan="2">・ テントトンネル</td> </tr> <tr> <td>5分</td> <td>赤い魚</td> <td colspan="2">・ ロープ引き ・ ダンス</td> </tr> </tbody> </table>				時間	場面	【ゆらゆらグループ】	【すいすいグループ】	3分	赤い魚	・ 楽器	・ 走・歩・スキップ等	3分	くじら	・ テントトンネル		7分	カニ	・ バランスボール	・ カニ歩き・楽器	7分	イルカ	・ シーズーボード	・ ジャンプ、しゃがむ等	6分	イカ	・ ライトルーム	・ ブラックライトダンス	4分	クラゲ	・ バルーン		1分	くじら	・ テントトンネル		5分	赤い魚	・ ロープ引き ・ ダンス	
時間	場面	【ゆらゆらグループ】	【すいすいグループ】																																				
3分	赤い魚	・ 楽器	・ 走・歩・スキップ等																																				
3分	くじら	・ テントトンネル																																					
7分	カニ	・ バランスボール	・ カニ歩き・楽器																																				
7分	イルカ	・ シーズーボード	・ ジャンプ、しゃがむ等																																				
6分	イカ	・ ライトルーム	・ ブラックライトダンス																																				
4分	クラゲ	・ バルーン																																					
1分	くじら	・ テントトンネル																																					
5分	赤い魚	・ ロープ引き ・ ダンス																																					
		<p>【ゆらゆらグループ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 【B】 安心して、色々な速さや揺れの大きさを楽しむことができるよう、本児の表情を見ながら姿勢や揺らし方を変える。 ・ 【C】 バランスボールなどの揺れを楽しむことができるように、本児が安心できる姿勢を保ちながら、音楽に合わせて速さを調節しながら揺らす。 ・ 【D】 音楽を感じながら、リラックスして体を伸ばすことができるように、姿勢が崩れないように速さを調節しながら、バランスボールを前後に揺らす。 ・ 【A】【E】 すすんでライトルームに移動できるように、本児が移動しやすい距離や光が見える角度にライトルームを設置する。 ・ 【E】 注視や追視をしやすいように、いったんライトルーム中を暗くし、「いくよ」と言葉かける。 	<p>【すいすいグループ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 【F】 興味のある場所に行こうとしたときは、一緒に行動して遊びに誘う。 ・ 【H】 教師とのかかわりを存分に楽しめるように、本児をだっこして大きく揺らしたり、手をつないだときの腕の振り方を変えたりする。 ・ 【I】 すすんで友達を遊びに誘うことができるよう、教師は言葉かけを控え、見守る。 ・ 【G】 靴底の音を鳴らして楽しめるように、靴底に金具をしっかりと固定する。 	<p>【ゆらゆら】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ バランスボール ・ フィジオロール ・ シーズーボード ・ ツリー ・ ライトルーム ・ 蛍光スティック ・ イルミネーション <p>【すいすい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スロープ ・ タップ用靴底金具 ・ ブルーシート ・ ブラックライト用テント ・ ブラックライト用白布 ・ ブラックライト用白用紙 <ul style="list-style-type: none"> ・ タンブリン ・ バルーン ・ 魚のバック絵 ・ 児童の顔写真 																																			
	◇ それぞれ教室に戻る。	・ 楽しい余韻を味わいながら終わることができるように、全員が教室に入るまでピアノ演奏を続ける。(T8)																																					

(4) 評価

【児童】 ・ 場面ごとの遊び方が分かり、教師と一緒にタップ、ジャンプ、光遊びをしたり、シーズーボードやバランスボールに乗り、揺れて遊んだりすることができたか。
・ 友達の遊ぶ様子を注目したり、友達を遊びに誘ったりすることができたか。

【教師】 ・ 児童が場面ごとの音楽やその変化を意識したり、各場面で遊んだりするための教師の言葉がけや、場の設定は適切だったか。
・ 教師とのかかわりや、友達へのかかわりを引き出すための支援は適切だったか。

(5) 配置図

