

② 集団授業

グループ

【現状】

- ・図工/美術の専科ではない教員が授業を担当することがある。
- ・活動の引き出しが少なく、不安を感じている教員が多い。
- ・系統立った活動ができているか自信がない。
- ・他部門・他学部の図工/美術の活動を知りたい。

図工/美術の授業のアイデア集を作りたい!

研究

【ゴール】

アイデア集を作ることができた!

アイデア集をつくって共有することで、具体的な授業のイメージがもてる。(初めての部門・学部を担当するときなど、特に参考になるのでは。)

また、小・中・高の図工・美術の活動が見えることで、系統立った授業づくりに繋がられる。

●実践記録、成果、考察

本チームでは、まず各部門・学部の「図工・美術」の授業内容を知ることができるよう、チームのメンバーが所属している学部の「図工・美術」の活動の一例を集め、授業のアイデア集としてまとめることとした。

アイデア集を共有することで、図工・美術の授業をとおして『子どもに経験させたいこと』や扱う『素材』、『道具』、『技法』など、どれか一部でも参考にさせていただき、単元を設定する際の一助になれば、と考える。

また、小・中・高の「図工・美術」の活動が見えることで、系統立った授業づくりに繋げていくことも期待している。

以下は、図工・美術の単元を設定する際の考え方の方程式を、図にして表したものである。

< 図工・美術 単元内容の考え方の基本方程式 >

単元・題材 = ○経験させたいこと (粗大・微細、線を長く描く、混色等)

×

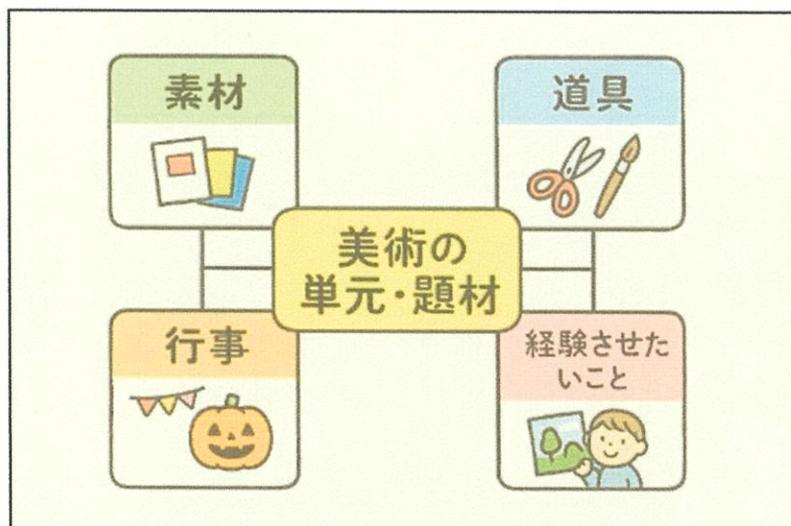
○行事・季節 (修学旅行・遠足・食欲の秋・ハロウィン・クリスマス等)

×

○素材・画材 (絵具、粘土、色墨、不織布、新聞紙等、スリッパ等の身近なもの)

×

○道具 (ハサミ、筆、ペンチ、カッター等)



< 図工・美術 単元内容の考え方の基本方程式を使った授業事例 >

○小学部:

【経験させたいこと】粗大な動きをさせたい。手や足で絵具を触って、ダイナミックに描かせたい。

【行事・季節】夏で暑いから水遊びもさせたい。

→アクションペインティングをさせよう!

【道具・素材】絵具、大型模造紙:模造紙の上を、絵具を付けた足で歩き回ったり、手でつけたり、体全体を使ってごろごろしても…

描き終わったらそのままビニールプールで遊んで絵具を落とす。

→出来上がった作品を使って、☆柿祭のステージ発表用の背景画や小道具の装飾に使う。

→単元:「☆柿祭のステージかざりをつくろう!」

○中学部:

【経験させたいこと】自分でデザインを考えさせたい。

【行事・季節】修学旅行の事前学習の中で、修学旅行で乗る新幹線を作らせたい。

【道具・素材】身近なもの(スリッパと牛乳パック)、和紙、新聞紙で張り子を作ろう!

→のぞみ、こまち、はやぶさ…好きな色などでマスキングテープを使って模様を作り、色塗りをする。

→単元:「好きな新幹線をつくろう!(修学旅行に向けて)」

○高等部:

【経験させたいこと】道具、工具類を使わせたい。

【行事・季節】卒業共同制作をしたい。

【道具・素材】ペンチ、ドライバー等で、パソコンキーボード、マウス等を分解する。

→分解して出てきた部品や不用品を使って、見立てでモナリザやゴッホのひまわりなどの名画や、おもしろロボットを作ってみよう。

→単元:「リサイクルアートで卒業制作をしよう」

上記のように、〈基本方程式〉を応用して単元を考えていくと、単元内容の幅を広げることができたり、児童・生徒にとって体験できるものが増えたりなど、アイデア出しにも有効である。

今回作成した授業アイデア集に記載されている単元内容と〈基本方程式〉を組み合わせ、児童・生徒の活動の幅を広げていけるとよい。

★「図工・美術」の活動の前におすすめ★

～NMBP 手・指のたいそうのご紹介～

図工・美術科では、身体支援や様々な素材との関わり、手元を見るなど多くの要素が必要です。活動前にNMBPを実施することで、触れられることや、素材の感触を受け入れる感覚受容の発達、身体意識や、コミュニケーションを図ることができます。また、教員が子どもの状態を知るためにも、A小低学年では活動前に実施しています。

活動前に、10分以内でできるようにした“NMBP”のたいそう(手・指)です。
(A小:形山先生監修)

①握手をする

子どもの親指と4指の分化を図るために、教員の親指を子どもの親指と4指の間に入れ、子どもの手首を人差し指と中指で支え、握手をします。 ①～⑤までキープします

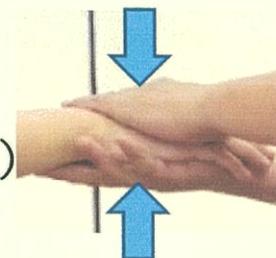
子ども

教員



②手のひらを感じる

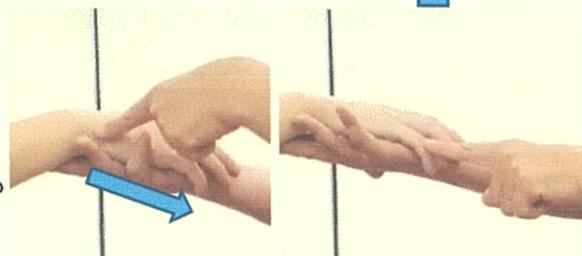
子どもの手全体を上と下からはさみ、「ぎゅー」と伝えながら圧をかけ、「ぱっ」の言葉かけて上の手を離します。(×2回)



③指を知る

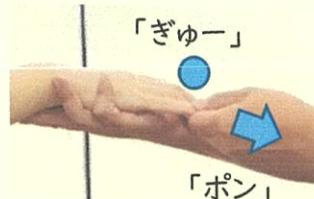
指の感覚は手首から始まります!

手の甲のほうから指先に向かって、なぞるように指一本ずつに触れていきます。小指から順番に、触る部位を伝えながら触ります。「シュー」などと声をかけます。



④指先に意識を向ける

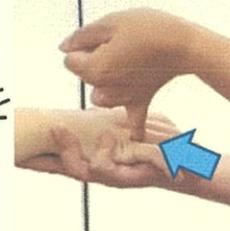
指の付け根から、指先に向かって(親指と人差し指で包みこみながら)動かします。指先を「ぎゅー」と言いながらつまみ、「ポン」の声かけて離します。



⑤5本の指が分かれていることを知る

5本の指で開く・閉じるができることを知れるよう、指の付け根を「ぎゅっぎゅっ」と押していきます。

(小指と薬指の間から始め、親指側に向かっていきます。)



⑥手のひらで様々な刺激感じ、受け入れる

子どもの手を上向きにし、「手のひらで叩く」→「手のひらでこする」→「指先でたたく」の順に刺激を入れていきます。



⑦最後に“②”を繰り返し、終了です。

☆実施の際は、子どもに部位ややることを伝えながら、子どもからの反応を感じとり、言語化しながら支援してください。BGMは歌なしのものをおすすめします。

詳細は、動画をご覧ください☆
データ場所:「Owlfiles」アプリ内→『share』

〈参考〉『NMBPの理論と実際【改訂版】』ジヤース教育新社
『あたらしいわたしたちのうんどう』ジヤース教育新社

にじをえがこう

- ・水溶き糊の冷たい感触を経験する。手指の感覚を受け入れ、各々の動作で塗り描く。
- ・絵具の鮮やかな発色や、ゆっくりと絵具が動く様子を楽しく見せしむ。
- ・自分や友だちの作品を見聞きし、互いの作品の良さや頑張ったところを知る。

実施学年

A/小1・2・3年

集団構成

クラス

時数

3時間

実態と設定の理由

実態：描画部に向かって手を伸ばしたり、触れたりすることが課題の児童が複数名いる。
 単元設定の理由：自分でさまざまな動きを用いて、目と手の協応を図りながら造形遊びに取り組み、広く描くことを目標にしている。その上で、子どもたちの見方、視野、手の動きや好みを知るために、本題材を1学期に行っている。

単元計画

時数

1時間

- 学習内容
- ①手指の体操（NMBP）を行う
 - ②テーマとなる「虹」の写真を見てイメージをつくる
 - ③見本を見る
 - ④水溶き絵具の動きを見る
 - ⑤紙の上に絵具を垂らし、手や筆をつかって紙の上に描いていく

2時間



3時間



学習の様子・ワンポイントアドバイス

- ・活動の前に手指の体操（NMBP）を行い、手を動かしたりやすしたり、人とかかわりやすしたりする。
- ・横長の紙（水彩ポード紙）を使用することで、児童が左右を広く見ながら活動を行うことをねらいとしている。
- ・絵具は、食紅・でんぷん糊・水を混ぜて作ることで、万が一口に入っても大丈夫なようになっている。また、透明感やねちねちよとした抵抗感を感じられる。

- ・「白」の紙に「青」の絵具→「黄」の絵具→「赤」の絵具と順番に使用することで、色覚的に捉えやすいようにしている。
- ・手を使うことが苦手な児童は、（途中から）筆を使って描く。

足でさわろう！魚をつくろう

- ・足裏に絵の具をつけて、足型を紙に写すことができる。
- ・足裏で絵の具や泡の感触を感じ、感じたことを表情や身体の動きなどで表現することができる。
- ・手本を見て、自分から材料に手を伸ばすことができる。

実施学年

A小4・5・6年

集団構成

クラス

時数

4時間

実態と設定の理由

実態：足を自分で動かして意欲的に活動する児童や、足裏に過敏がある児童がいる。2択から好きな色を目線や手の動きなどで伝えられる児童もいる。

題材設定の理由：校外学習で水辺の生き物を鑑賞する活動があり、教科横断的に「魚」を取り扱う学習を行った。また、本題材の前には、手で触れて活動する学習を積み重ねていた。

単元計画

時数

1時間

- 足型をとって魚にしよう！
- ・足に絵の具をつけて足型をとって、2匹の魚をつくる。



学習内容

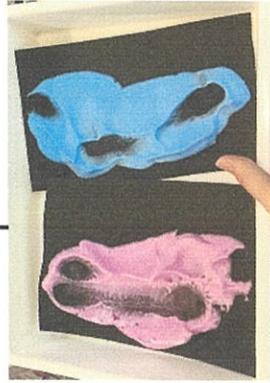
学習の様子・ワンポイントアドバイス

- ・足に絵の具をつける前に、音楽に合わせて足の裏、足の指一本ずつに触れるたいそを行うい、足を使って活動する準備をする。

2、3時間

- ふわふわ絵の具で足型をとろう！

- ・シェービングフォーム・ボンド・絵の具を混ぜた泡絵の具を足につける。
- 好きな色を2色選び、足型をとる。



4時間

- にじいろのさかなをつくろう！
- ・絵本『にじいろのさかな』をTV画面で鑑賞する。
- ・模造紙に描かれた大きなさかなの枠の中に、泡絵の具で作った足型をうろこのようにして貼っていく。



- ・繰り返し足型をとる活動を行うことで、見通しをもちやすくしたり、足裏の刺激を受け入れやすくしたりしている。

- ・最後にクラス全員で一つの大きな作品をつくり、鑑賞をした。

スノードーム

- ・好きな素材を選び、自由に袋やボトルに入れることができる。
- ・色水や洗濯のりを入れることで、視界の変化を感じる。
- ・鑑賞を行い、自分の作品や友だちの作品について共有する。

実施学年

A中1・2・3年

集団構成

A中1年/A中2・3年

時数

3時間

実態と設定の理由

実態：手本を見て、自分で進められる生徒、具体物を2択で提示され、顔の動きや目線などで選択できる生徒、教員の手添えを必要とする生徒など、様々である。単元設定の理由：複数の種類のなかから好きな素材や色を選び、それらを組み合わせ、作品を作り、視覚的・触覚的に楽しむことをねらいとしてしている。

単元計画

時数

1時間

- 学習内容
- ①使いたい素材を選ぶ
 - ②ジップロック（またはボトル）の中に選んだ素材を入れ、洗濯のりを入れる。



2時間

- ①ボトルの中に精製水を入れる。
- ②食紅の色を選んで入れる。
- ③ペットボトルに好きなシールを貼る。



3時間

- ①大容器の中にペットボトルを置き、そこにジップロックの中身を入れる。
- ②作品を共有する。



学習の様子・ワンポイントアドバイス

- ・生徒の実態によって、素材を一つずつ手で触るなど、じっくり確認する時間を設けてから選択する。
- ・素材が水中で動く様子や感触などを生徒と共有する。ジップロックを使用することで、感触が味わいやすい。
- ・活動時は、生徒の目線の高さを意識する。
- ・使う材料や色を選択する場面では、実態によって、生徒の顔や身体の動きなど、反応を待つ。

三角形で作ろう

- ・手順に沿って作成し、三角の形を作る。
- ・配置を考えて、三角を並べたり描いたりする。
- ・自分の工夫したことを発表する。他の人の作品の良いところを見つける。

実施学年

A高 1・2・3年

集団構成

実態別 2グループ

時数

3時間

実態と設定の理由

実態：手本を見て自分で進め、自分なりに工夫できる生徒や、支援を受けて、自分で体を動かして取り組める生徒がいる。単元設定の理由：日常の中で心が動く経験をしてほしいという思いから、世の中を“形”という視点で捉え、面白さに気づけるとよいと考え、本単元を設定した。「丸」→「三角」→「四角」の順に単元を設定し、学習を行った。最後は、それらの形を使って自分のロゴを考え、Tシャツを作る活動を行う。

単元計画

時数

1時間

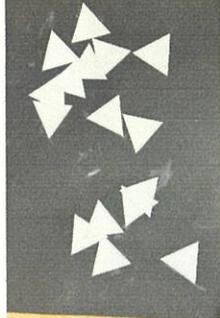
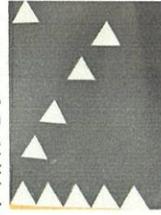
学習内容

- ①画用紙に、マスキングテープで三角形を作り、三角形の中を絵の具で塗る。
- ②テープをはがす。
- ③作品発表をする。



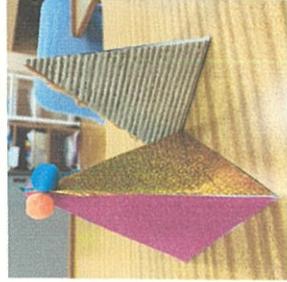
2時間

- ①黒い画用紙に白い正三角形を配置し、デザインをする。
- ②作品発表をする。



3時間

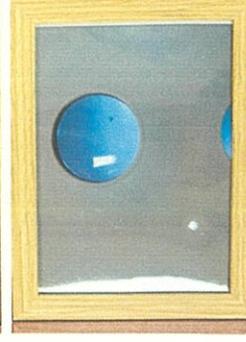
- ①3つの面にそれぞれちがう素材を選び、貼りつける。
- ②三角錐の形に作る。
- ③作品名をつけ、作品発表をする。



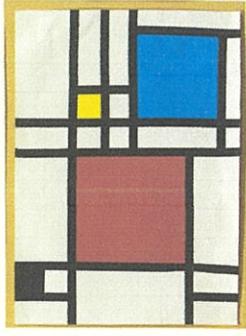
学習の様子・ワンポイントアドバイス

- ・三角形の形を指でなぞるなどして、形を意識できるようにした。
- ・3時間目：好きな感触の素材を選ぶ際は、ふわふわの感触を好む生徒が多かった。

【前単元】学校内の“丸”を探して写真を撮る活動



【次単元】“四角”を使って作品を作る活動



- ・“丸”の単元では『草間彌生』の作品、“四角”の単元では『パウル・クレー』や『モンドリアン』の“コンポジション”を紹介し、画家の作風や技法に触れられるようにしている。

ちようちようになつてあそぼう

- ・道具を使って色を付けることができる。
- ・色がついていないところを探して色を付けることができる。
- ・手本や完成品を見て、自分から取り組もうとすることができる。

実施学年

B小2年

集団構成

学年

時数

4時間

実態と設定の理由

- ・ペープサートなどを落ち着いて視聴できる児童が多く、ペンを使って彩色できる児童、ペンを持つのは難しいがスタンプで彩色できる児童などがある。
- ・2年生になって初めての単元なので1年生時に使ったことのあるスタンプを使って彩色する活動を設定した。
- ・毎回の授業の初めに、イメージが持てるようにペープサートを視聴するようにした。
- ・繰り返すことで見通しを持っているようになる児童が多いため、スタンプの活動を複数回設定した。

単元計画

時数

1時間

学習内容

- スタンプを使ってデカルコマニーでちようちようをつけよう
- ・ちようちようのペープサートを見る。
- ・好きな色を2,3色選び、画用紙の片面に色を付ける。
- ・画用紙を半分に折ってこすり、色をもう片面につす。
- ・広げて乾かす。

学習の様子

中心が分かりやすいように予め折り目をつけておくこと、自分で半分に折り色をつすことができる児童もいた。



スタンプの色が出なくなると、自分で絵具を付けることができた。

2時間

- スタンプでお花畑をつくろう。
- ・ちようちようのペープサートを見る。
- ・模造紙に花形のスタンプを押す。

スタンプの色が出なくなると、自分で絵具を付けることができた。

3時間

- ちようちように変身!自分で羽を作ろう
- ・ちようちようのペープサートを見る。
- ・紙を細かく切る。
- ・両面テープでビニール袋にきった紙を貼り付ける。
- ・ペンで色を付ける。

自分で好きな色を選んで色をぬることができた。紙は細長く切っておき、一回切りで切り取れるようにした。切るのが難しい児童にはあらかじめ切っておいた紙を用意した。



4時間

- ちようちように変身しよう
- ・ペープサートを見る。
- ・自分で作った羽を付けてちようちようになつてみる。



触覚のついたカチュエーションも用意した。半分以上の児童が羽を付けることができ、パタパタ動かしたり、ポーズをとっている児童もいた。着用在が難しい児童は無理せず雰囲気を楽しめるように手持ちのちようちようを用意した。

- ・道具を使って混色することができる
- ・混色していない部分を混ぜることができる
- ・手本や完成品を見て、自分から取り組もうとすることができる

さかなつりをしよう!

実施学年

B小4年

集団構成

学年

時数

4時間

実態と設定の理由

- ・同じ活動を繰り返し行うことで徐々に慣れ、落ち着いて作業することができている児童が多いため、マーブリングを2回設定した。
- ・また絵具やのりなどを使う作業にも慣れてきたので学習内容に取り入れた。
- ・1回の授業内に複数の作業を行うことは難しいため内容はシンプルにした。

単元計画

時数

1時間

学習内容

- 糸巻き棒を使って模様をつけよう
- ・ラップ芯に紐を巻きつけたものに絵具をつけて画用紙(模造紙)の上で転がす。

学習の様子

おおむねの児童が両手で押さえてコロコロと転がすことができた。
「1,2,3,4」と言葉かけすると見通しを持ってきた。

2、3時間

マーブリングをしよう

- ・好きな色を2色選び、筆でそっと水面を混ぜる。→紙に写し取る。

色カードを用意すると、好きな色を選ぶことができた。
「5回混ぜます」と伝えて数を数えたと「5」でやめることができた。
写し取りの際は、目の前に椅子を置いて見せると注目する姿が見られた。
混ぜすぎでしまい「水面をそっと」が難しい児童もいた。

4時間

- 魚に目玉をつけよう
- ・(2,3時でマーブリングした紙を魚の形に切り、とっておいたもの)→目玉を貼り付ける。
 - ・1時で作った画用紙(模造紙)に魚を貼る。

手本を見ながら目を貼ることができている児童もいた。



紫陽花をつくろう

- 手のひら全体を使い、粘土をこねたり、丸めたり、切ったりすることができると。
- 自分なりの方法で色や形を楽しみながら、作る喜びや達成感を味わう。

実施学年

B小6年

集団構成

学年

時数

4時間

実態と設定の理由

- 実態は同じ活動を繰り返し行うことで徐々に慣れ、落ち着いて作業することができると。
- 児童が多々いる。
- 感触の違う様々な素材を使って、触覚・視覚から刺激を楽しみながら表現活動を行うことで自己表現の幅を広げるため、紙粘土と花紙を使用した製作を設定した。

単元計画

時数

1時間

学習内容

- 「粘土遊び」
- 2色の粘土を混ぜる。
 - 道具を使い、自由に粘土遊びをする。

学習の様子

- 始めは嫌がる様子もあったが、道具を使い徐々に粘土に触ることができた。
- 色や形の変化に関心を示し、落ち着いて活動に取り組んでいた。



- 「花びらをつくる」
- 紫陽花の観察
 - 粘土を土台にして、棒を使い花紙を挿す。

- 触れたり匂いをかいだりして関心を示していた。

2、3時間

4時間

「葉っぱづくり」

- はさみを使い線にそって切る。
- 葉っぱを貼る。

- カスタネットはさみなど実態に合わせたものを準備して、安全に取り組みることができた。

レインドロップス

- ・季節を知る
- ・色がついていないところを探して色を付けることができる
- ・画用紙の方向に絵の具を飛ばすことができる

実施学年

B中1年

集団構成

学年

時数

4 時間

実態と設定の理由

同じ活動を繰り返し行うことで見通しを持ち、落ち着いて作業に取り組みることができるため、シンプルな作業内容を設定した。自分で考えて取り組める生徒、道具の扱いも少し難しい生徒など実態は様々だが、その子らしさを作品で表現できるように内容をとした。

単元計画

時数

1・2 時間

学習内容

- ①雨粒の作成
 - スパッタリングの雨
 - ・雨粒型の画用紙に青の絵の具をつけた垢とりネットで弾いて着色
 - にじみ絵の雨
 - ・アルミホイルをまいたボードに水性ペンで着色
 - ・アルミホイルに水切りネットで水を撒く。
 - ・障子紙付きの画用紙を置き、着色
 - ②その他の装飾
 - ・雲形の画用紙にペンやシールで着色する
 - ③雨づくりに仕上げ
 - ・細長い模造紙の両目テープをはがし、制作した雨粒を貼る
 - ・雲の画用紙に雨粒を貼りつけ、仕上げる

学習の様子・ワンポイント

- ・水切りネットを正面から支えることで、自分でつまみに手を添え、弾くことができる生徒もいた。

- ・雲の見本はあったが、ペンを手に取り、ぐるぐる円を描く生徒、ペンを変え、考えながら描く生徒もいた。
- ・生徒一人一人がそれぞれ「これにする」と自分らしく取り組んでいた。



- ・バッチクの技法について理解し、手順に合わせて適切に道具を使用することができる
- ・クレヨンの塗り方や画用紙の組み合わせを自分なりに工夫することができる
- ・自分から画材や道具に手を伸ばし、制作することができる

動物をつくろう

実施学年

B中1年

集団構成

学年

時数

8時間

実態と設定の理由

イメージしながら考えて取り組める生徒、道具を使うことが難しい生徒など実態は様々である。繰り返し取り組むことで作業に慣れ、見通しを持って落ち着いて自由に制作に取り組むことができるよう内容を設定した。

単元計画

時数

1・2時間

3・4時間

5・6時間

7時間

8時間

学習内容

- ①オカピづくり
- クレヨンで着色
- バッチク(脚)



(①+②)

- ②オカピデザイン
- 選ぶ
- 貼る

- ③オカピデザイン
- 選ぶ
- 貼る

- ④展示用背景づくり
- バッチク

学習の様子

・クレヨンを握ることが難しい生徒には太目の筒にクレヨンを固定することでスムーズに取り組むことができました。

・画用紙を細いものや何本かまとめたものを準備した。生徒に実態に合ったものとなり、一人で落ち着いて取り組むことができました。

・デザインを選び、貼る作業では即断で作業を進める生徒や時間をかけて取り組む生徒もおり、それぞれの個性が出るように進められていた。



花火をつくろう

- ・手順を知り、適切に道具を使用することができる
- ・好きな色を選んだり、花火のスタンプを重ねたりして自分なりに工夫することができる
- ・自分から画材や道具に手を伸ばし、制作することができる

実施学年

B中1年

集団構成

学年

時数

6時間

実態と設定の理由

考えて取り組める生徒、道具を扱うことが難しい生徒など実態は様々である。繰り返し取り組むことで作業に慣れ、見通しを持って落ち着いて取り組むことができるよう内容を設定した。

単元計画

時数

1・3時間

学習内容

①花火づくり (スタンプ)



学習の様子・ワンポイント

- ・花火のスタンプでは、同じ色の絵の具と同じ道具を使ったが、力の入れ具合や上下左右の動きを工夫し、夢中になって取り組むことができた。
- ・夜空づくりでは、刷毛やタンポを使って、端から隙間なく塗りつぶす生徒や上下に道具を動かしながら手元に集中する生徒もいた。

2・4時間

②夜空づくり (塗る)



5時間

③完成 (デザイン)

6時間

④鑑賞

美術

単元名・題材名

パステル画

単元目標

- ・パステル画の技法について知り、技法を体験することで、表現方法の幅を広げる。

実施学年

B高2年

集団構成

学年

時数

4時間

実態と設定の理由

多様な色彩を扱うことができ、素材、色と形への理解と表現の広がりにつながることを考えた。美術史の歴史的技法を体験しながら美術への興味・関心も深まると考えた。

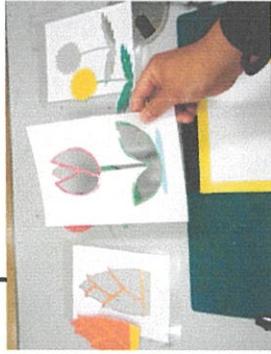
単元計画

時数

1～4時間

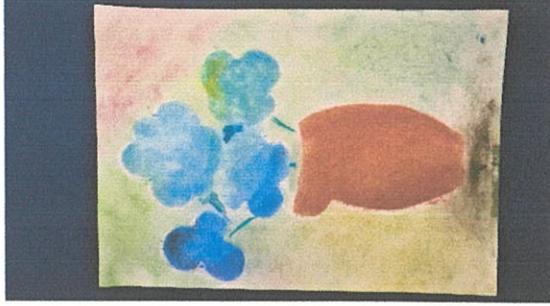
学習内容

パステル（コンテ）を紙やすりで削り、粉状にして、型にあわせて、こすって色を定着させていく



学習の様子

- ・型と色を選んでこするという手順を理解すると、集中してのめりこむ生徒もいた。一方で粉をこするという手順がのみこめない生徒もいた。その様な場合、7パステルでそのまま塗っても良いと思う。



墨彩画(ぼくさいが)

- ・墨彩画表現の面白さを実感し、意欲的に制作することができる。
- ・墨彩画作品に興味・関心を持つことができる。

実施学年

B高2年

集団構成

学年

時数

4時間

実態と設定の理由

具体物を描けたり、線や形を描けたり、多様な発達段階の生徒が、様々なアプローチで表現活動ができるのと考えたため、また高等部の発達段階として、美術史の歴史的技法を体験しながら美術への興味・関心を深めるため。

単元計画

時数

1～4時間

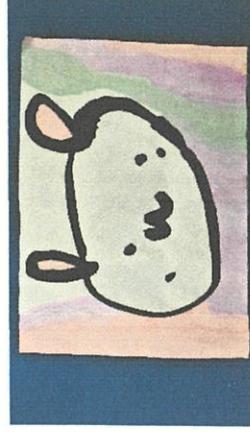
学習内容

墨汁と筆で和紙に描く、水墨画に絵墨という水で溶かして色がでる墨を使用した絵画制作



学習の様子

具体物を描ける生徒はテーマを決め、墨汁で形を描き、絵墨で色をつける。
 ・具体物を描かない生徒は、線や色、にじみを楽しみながら描く。



修学旅行ポスター

- ・修学旅行での体験をキャッチコピーで表すことができる
- ・使いたいイラストや写真を選ぶことができる
- ・仙台ならではの、修学旅行ならではの物、体験をカラーージュで表現することができる

実施学年

B高3年

集団構成

2クラスごと

時数

6時間

実態と設定の理由

自分でイメージを考えながら進められる生徒、見本を見ながらイメージを膨らませることができない生徒、道具の扱いも少し難しい生徒など、実態は様々である。高等部の大きな行事をより印象的に作品で表現できないかと考えてこの内容とした。

単元計画

時数

6時間

学習内容

- ①キャッチコピー作り
：PPで日常に触れているキャッチコピーを紹介
単語やキャッチフレーズ的な言葉をカルタ方式で自分で選び、組み合わせさせて作らせる

学習の様子

- ・キャッチコピー作りでは、テレビでなじみのあるキャッチフレーズを出し、身近にインパクトのある例を知り、気に入ったフレーズや修学旅行で印象に残ったことを思い出しながら作成することができていた。
- 生徒が手に取った単語を組み合わせただけでも面白いフレーズができていた。

- ②、③、④、⑤カラーージュ

：修学旅行で集めてきたパンフレットやマップ、チラシなどを切ってパーツを集める
集めたパーツを画用紙に貼っていく

- ⑥仕上げ

：テプラで打ち出したキャッチコピーと、印刷した個人写真を切って貼り、仕上げる

- ・カラーージュでは、文字を切り抜く生徒、写真やキャラクターを中心に切り抜く生徒もおり、それぞれの個性が出るように進められていた。
- ハサミの扱いが難しい生徒に関しては、補助ハサミを使う、ちぎるなどで行った。

【現状】

- ・音楽専科の教員が少ないため、専科ではない教員が音楽の授業を担当することがある。
- ・専科の教員でも得手・不得手のジャンルがある。

音楽の授業のアイデア集を作りたい!



研究

【ゴール】

- ・音楽の題材のアイデア集を作ることができた!
- ・クラスルームを作成し、学習指導要領の共通教材の伴奏音源や、アイデア集に載せている題材の視覚支援教材を載せて共有することができた!
- ・夏季休業中に日本音楽(和太鼓・琴)のミニ研修会を開き、奏法や指導方法を学び指導に活かすことができた!



音楽

単元名・題材名

歌唱
(共通教材)

「赤とんぼ」「さくらさくら」など

単元目標

実施学年

集団構成

時数

実態と設定の理由

単元計画

時数

学習内容

【中・高等部】

歌唱教材は、次に示すものを取り扱うこと。

(ア) 生徒の生活年齢及び発達の段階に応じた、日常生活に関連した曲 (イ) 主となる歌唱教材については、各段階とも (ウ) 共通教材を含めて、独唱、斉唱及び合唱で歌う曲

(ウ) 共通教材 (高等部)

1段階及び2段階の共通教材は、次に示すものとする

「赤とんぼ」「荒城の月」「早春賦」「夏の思い出」「花」

「花の街」「浜辺の歌」

(ウ) 共通教材 (中学部)

1段階の共通教材は、次に示すものとする。

「うさぎ」(日本語)、「茶つみ」(文部省唱歌)

「春の小川」(文部省唱歌)、「ふじ山」(文部省唱歌)

「さくらさくら」(日本語)、「とんび」,「まぎばの朝」,「もみじ」

2段階の共通教材は、次に示すものとする。

「こいのぼり」(文部省唱歌)、「子守歌」(日本語)

「スキ一の歌」(文部省唱歌)、「冬げしき」(文部省唱歌)

「越天楽今様」(歌詞は第2節まで)」(日本語)

「おぼろ月夜」(文部省唱歌)、「ふるさと」(文部省唱歌)

「われは海の子」(歌詞は第3節まで)」(文部省唱歌)

【小学部】

歌唱教材は、次に示すものを取り扱うこと。

(ア) 児童の生活年齢及び発達の段階に応じた、日常生活に関連した曲。(イ) 主となる歌唱教材については、(ウ)の共通教材を含めて、人々に長く親しまれている音楽など、いろいろな種類の曲。

(ウ) 共通教材は、次に示すものとする。

「うみ」(文部省唱歌)、「かたつむり」(文部省唱歌)

「日のまる」(文部省唱歌)、「ひらいたひらいた」(わらべうた)

「かくれんぼ」(文部省唱歌)、「春がきた」(文部省唱歌)

「虫のこえ」(文部省唱歌)、「タやけこやけ」

学習の様子・ワンポイント
アドバイス

題材に困ったら共通教材に頼るべし♪



歌唱の選曲を考えているとき、児童・生徒の好きな曲に頼ると、発達年齢とのギャップや流行時期などに振り回されがち。そんな時は、指導要領に掲載されている“共通教材”から選曲すると解決！

伴奏音源はコチャ→
クラスコード；

音楽

単元名・題材名

単元目標

身体表現
音楽作り

カレーライスをつくろう！ (リズム学習・第1段階)

- ・簡単なリズム・パターンの特徴や面白さなどに気づき、教員の見本を見たり、音楽に合わせてたりして表現する（知・技）
- ・身の回りの言葉とリズムを結び付け、表現する。（思・判・表）

実施学年

小学部～中学部

集団構成

時数

6～

実態と設定の理由

- ・楽しみながらリズムを覚えることができ、教材です。
- ・音符学習の前段階で実施すると良いです。
- ・好きなもの名前を取り入れることで、楽しさ倍増♪

単元計画

時数

1～3/7

学習内容

- ①カレーライスを作ろう！
- ・カレーライスの材料クイズ♪
カレーライスの材料は何か、イラストを見ながら答える。
 - ・それぞれの材料の名前をリズムにあてはめて表現する。
 - ・音楽に合わせた先生の見本を見る。
 - ・伴奏に合わせて表現する。

4～6/7

- ②好きなメニューでリズムを作ろう！
- ・好きな食べ物やメニューを伝える。
 - ・材料が何かを考え、リズムを作る。
 - ・音楽に合わせて表現する。
(例) ミックスジュース、パスタ

(発展)

- 発展①食べ物以外にもチャレンジ！
- ・食べ物以外の言葉でリズムを作る。
 - ・作ったリズムで表現する。

- 発展②強弱をつけよう！
- ・作ったリズムを、強弱つけて表現する。

学習の様子・ワンポイントアドバイス



児童・生徒から出た意見でリズムを変えても楽しい☆

他に好きなメニューでトライ♪



食べ物以外でもOK!

かきお (さん)

4/4

♪♪♪♪



ジョン

2/4

♪♪



大

中

小



イラストの大きさを変えて視覚的に強弱表現を促す☆

音楽

単元名・題材名

身体表現
音楽作り

レッツ ボディーパーカッション! (リズム学習・第2段階)

単元目標

- 簡単なリズム譜を見て、表現する (知・技)
- 4拍子、3拍子など拍があることに気づく。(知・技)
- たたく場所やリズムをどうするかを考え、音楽に合わせて表現する。(思・判・表)

実施学年

小学部～高等部

集団構成

時数

7～

実態と設定の理由

- 簡単なリズムを学び段階で実施する教材です。
- 絵カードでリズムを示すことで、自然にボディーパーカッションが得意になります♪
- 歌や合奏をする前に拍子の確認など、使い方無限大☆

単元計画

時数

1～5/7

5～7/7

(発展)

学習内容

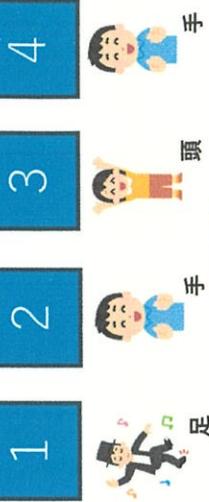
- ①リズム (4拍子) をたたくこと!
 - 簡単なリズムとたたき場所を確認する。
 - 音楽に合わせて先生の見本を見る。
 - 伴奏に合わせて表現する。
- ②自分のボディパを作ろう!
 - 絵カードを並び替えたり、選んだりして、ボディパーカッションのパート譜を作る。
 - 音楽に合わせて表現する。

- 発展①いろいろな拍子でたたくこと!
- 2拍子、3拍子の拍子を知る。
 - 音楽に合わせて表現する。

- 発展②音符を見ながらたたこう!
- 四分音符や八分音符など簡単な音譜の種類を知る。
 - 音楽に合わせて表現する。

- 発展③拍子を意識しよう!
- 歌唱や器楽の教材が何拍子かを考える。これらの教材を、他題材の拍子やリズムの確認に使うこともできます。
 - 拍子を意識して歌ったり演奏したりする。

学習の様子・ワンポイントアドバイス



絵カードを選んだり、たたき方を考えたり、楽しみながらボディパーカッション♪



2拍子はマーチのリズム♪
"歩く"から始めてみるのもおススメ☆

3拍子はワルツのリズム♪
ダンス (ワルツ) の動画を見てイメージしてみるのもおススメ☆



絵カードを音符に変えて、音符名人を目指そう!

歌唱

あいうえお

- ・簡単な歌詞を覚えて、自分の声の大きさや発声などに気を付けて歌う (知・技)
- ・歌詞の面白さに気づき、自信をもって発声しようとする。(思・判・表)

実施学年

小学部～中学部

集団構成

小学部、中学部

時数

7

実態と設定の理由

- ・発声に課題を抱える児童が多い。
- ・楽しみながら歌唱活動に参加できるように、歌詞全体を歌わせようとすると、五十音部分を取り出して取り組むことができる題材を取り入れることで、達成感や自信につなげることができる。

単元計画

時数

1～2 / 7

3～5 / 7

6 / 7

7 / 7

学習内容

- ①発声してみよう！
 - ・「あいうえお」など、五十音部分で発声の練習をする。
 - ・マイクなどを用意し、意欲につなげる。
- ②伴奏に合わせて歌ってみよう！
 - ・伴奏に合わせて、五十音部分で一人ずつマイクを提示するなどしながら、発声する。
- ③みんなで歌おう！
 - ・伴奏に合わせて、みんなまで歌う。
 - ・いくつかのグループに分かれてお互い聞き合ったり、発表に必要なマナを意識して歌ったり、発表の練習をする。
- ④発表しよう！
 - ・伴奏に合わせて、みんなまで歌う。
 - ・いくつかのグループに分かれてお互い聞き合ったり、お客さんを招いたりして発表する。

学習の様子・ワンポイントアドバイス

歌詞すべてを歌うのではなく
発声しやすい言葉のみチャレンジ☆



あ した あ の こ が あ い に く る
い つ か い く よ と い っ て た け ど
う ふ ふ う れ し い う そ み た い
え が お で え き ま で え こ ろ さ
お か し な お ど り を お ど っ ち や お

音楽

単元名・題材名

器楽
身体表現

和太鼓「かがやけばやし」 (初級)

単元目標

- ・口伝やルールを覚えて、和太鼓を演奏する。(知・技)
- ・姿勢を意識して演奏したり、口伝やかけ声を発声したりする。(思・判・表)

実施学年

小学部～高等部

集団構成

小学部～高等部

時数

3～

単元計画

時数

1～3/7

4～7/7

(発展)

学習内容

①和太鼓をたいてみよう！
・構え方や約束について確認する。
【やくそく】

- ・順番はまもろう
- ・ばちをもったら、しっかりと持とう
- ・元気にかけ声をかけよう
- ・自分の順番がきたらたたく。
- ・口伝を聞いたたり模倣したりしてたたく。

②みんなまで合わせてたてよう！

- ・1グループづつ行い、口伝やたたき方、姿勢などを覚える

発展①交代しながら続けてたてよう！

- ・いくつかのグループに分かれて順番を決め、「それ それ・・・」の部分で交代しながらたたく。

発展②決め打ちをたてよう！

- ・両手を使っておろし(ロール)をたたき、先生や友だちの「よっっ！」のかけ声に合わせて両手を広げ、「や〜！」と決めポーズ！

学習の様子・ワンポイントアドバイス

【かがやけばやし口伝】

どん どん どん どんこ どん

かっどん かっどん かっどん

どん どん どん どんーん どん

かっどん かっどん かっどん

(交代しながら)

それ それ それ それ それ
それ それ それ それ

「おろし」

ドン、ドン、ドンドン・・・
と少しずつ速く打つこと。
スネアドラムのロールのような奏法

実態と設定の理由

- ・簡単な口伝で、太鼓演奏の導入としておススメ！
- ・交代しながら演奏するため、順番を守るなど、演奏マナーを学ぶことができる！

器楽
身体表現

和太鼓「くぬぎばやし」
(初級～上級)

- ・口伝を覚えて、和太鼓を演奏する。(知・技)
- ・姿勢を意識して演奏したり、口伝やかけ声を発声したりする。(思・判・表)

実施学年

小学部～高等部

集団構成

小学部～高等部

時数

7～

実態と設定の理由

- ・この演目は、学年や学部など発達段階に
応じて発展させながら
取り入れることが
可能！
- ・演奏の仕方によって
“映え”を演出☆

単元計画

時数

1～3/7

4～7/7

(発展)

学習内容

- ①和太鼓をたいてみよう！
・構え方や約束について確認する。
【やくそく】
- ・順番はまもりましょう
 - ・ばちをもったら、しっかりと持つ
 - ・元氣にかけ声をかけよう
 - ・口伝を聞いたり、模倣したりしていただく。
- ②みんなで合わせてたてよう！
・「ひとりのうち」の口伝を覚えていただく

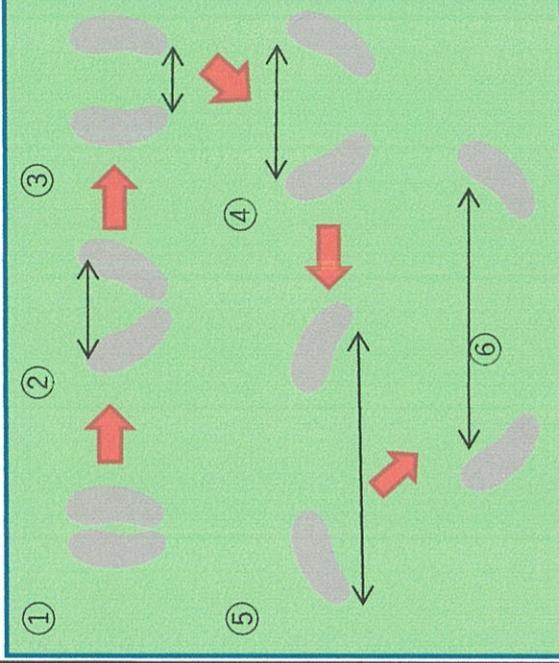
- 発展①いろいろなパートを演奏しよう！
- ・「ひとりのうち」「あとうち」の口伝を覚えていただく。
 - ・上記の2種類の口伝を合わせた「合わせうち」に挑戦する。
- 発展②いろいろなフォメーションで発表しよう！
- ・一つの口伝を数名で分解してまわす方法に挑戦する。

※口伝は下記より見ることができず。
QRコード



学習の様子・ワンポイントアドバイス

【足の開き方手順】(矢印部分を動かす)

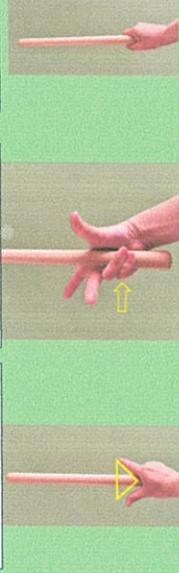


【ばちの持ち方手順】

①親指と人差し指を三角▽に

②小指と薬指でギュッと持つ

③ほかの指を添える



音楽

単元名・題材名

器楽

さくら さくら (箏)

単元目標

- ・ 箏の弾き方を覚え、音をならしたり、簡単な楽譜を見て演奏したりする。(知・技)
- ・ 箏や日本音階の特徴に気づき、その面白さや美しさを表現したり、聴いたりする。(思・判・表)

実施学年

小学部～高等部

集団構成

時数

2～

実態と設定の理由

- ・ 日本音楽の学習を展開するにあたって、一番取り組みやすい身近な曲「さくらさくら」
- ・ 調弦(平調子)をしてしまえば、自由に弾いても日本風を楽しめます☆

単元計画

時数

1～2

学習内容

- ① 箏をならしてみよう！
箏について知る。
→ 楽器、歴史、流派、箏曲等について
・ 箏に触れて、音をならす。
・ 先生の「さくらさくら」の演奏を鑑賞する。
※調弦や演奏動画は下記より見ることが出来ます。
QRコード

classroom

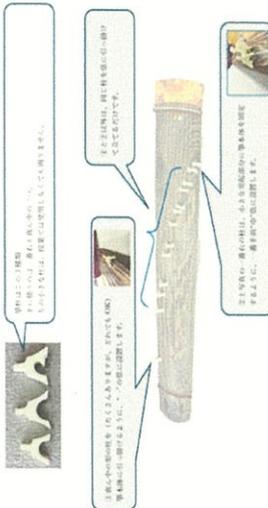
- ② 「さくら さくら」を演奏しよう！
・ 言われた弦の番号を演奏したり、簡単な楽譜を見ながら演奏する。
・ 伴奏に合わせて演奏する。

(発展)

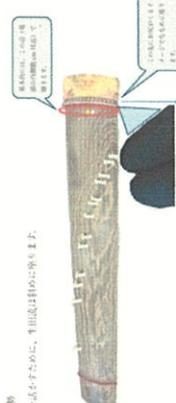
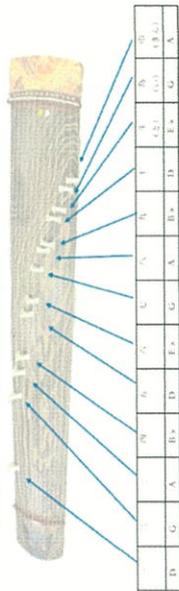
- 発展① 様々な奏法にチャレンジ！
・ 押し手など様々な奏法で表現する。
- 発展② 様々な曲にチャレンジ！
・ 「荒城の月」など唱歌や童謡を演奏する

学習の様子・ワンポイントアドバイス

- セットアップ・・・お母は、男性(こまじ)の位置によって様々な調弦をが因することが可能です。本字は男性をセットアップしてみましょう。



※ 左から順に鳴らし、チューニングのやりかた中、KとGは他の弦の音に合わせておきましょう。



● 演奏の姿勢
右の形を基本に、手組は目的に合わせて変えます。

音楽

単元名・題材名

導入

いっしょにならそう
(フィンガーシンバル・ハンドベル等)

単元目標

実施学年

集団構成

時数

実態と設定の理由

- ・ タイミングを合わせて演奏する練習
- ・ 友だちと一つの楽器を一緒にならすことで、他者を意識する学習になる

単元計画

時数

通年

学習内容

【歌詞】

さあ いっしょにならそう ♪
 きれいなおとで ♪
 さあ いっしょにならそう ♪
 きれいなおとで ♪

「♪」の部分で楽器を鳴らす

【活用方法①】他者を協力して演奏する

使用楽器：フィンガーシンバル

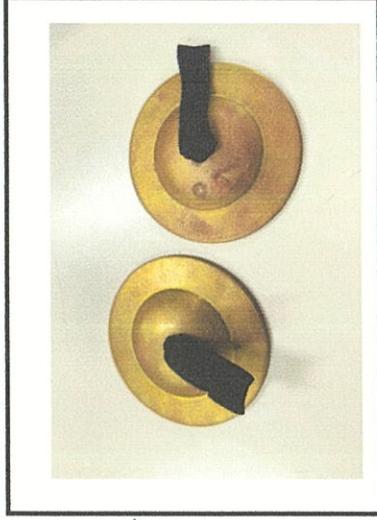
1. フィンガーシンバルの片方を児童生徒がもち、もう片方をMTをもって楽器を合わせるようにして鳴らす
2. 全員鳴らせるように曲を繰り返す
3. 慣れてきたら、児童生徒同士ペアになって、一緒に鳴らす活動を行う。

【活用方法②】和音奏の導入

使用楽器：ハンドベル、音つみきなど

1. ♪部分の和音の音の楽器を用意する
2. 合図に合わせて全員で鳴らす練習
3. 曲に合わせて演奏する。

学習の様子・ワンポイントアドバイス



♪の和音は「主和音」なので
 メイン単元で使用する和音になるように移調して使うとより◎

導入

顔の体操

- ・体や顔周りをほぐし、明瞭な発声をする（知・技）

実施学年

小学部～高等部

集団構成

小学部～高等部

時数

通年

実態と設定の理由

- ・発声に課題を抱える児童が多い。
- ・発語・発声がない、難しい児童・生徒でも、教員と一緒に取り組むことができ、音楽に合わせて行う構音トレーニングになる。

単元計画

時数

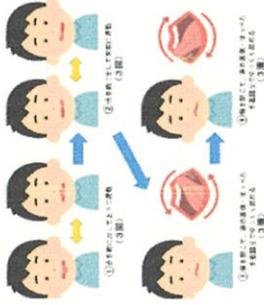
学習内容

- MTIが前で模倣をする。
- ①「ほっぺをぐるぐる」
・両手で頬を触り動かす。自分で触れない児童生徒は教員が行う。
 - ②「ほっぺぴよーん」
・両手で両頬を伸ばしたり縮めたりする。
 - ③「あっかんべー」
・思いつきり舌を出す。一度口を閉じる。何回か繰り返す。
 - ④「ぺこちゃんぺろ」
・舌を左右に出す。
・舌を唇に沿わせて一周させる。反対周りも行う。
 - ⑤「鮎玉コロコロ」
・頬の内側を舌で触る。左右行う。
 - ⑥「口の中の肉側を舌でイラダを舌でイラダさせる。唇の周りも行う。
・チンチラ羊の顔のように目を大きく開き、口を大きく開けて
 - ⑦「梅干しというイラストを見せながら
・梅干しを食べた時のように口をすぼめて「うー」と言う。
 - ⑧「うどんorジュース」(イラストを見て)
・うどんをする真似をする。(どちらか一つ)
・ジュースをストローで一気飲みする真似をする。
 - ⑨「風車を回そう」(実物を用意する)
・できるだけ長い息で吹き風車を回す
 - ⑩「花の香りを嗅ごう」(造花を用意する)
・鼻から吸う。いいにおいをかぐイメージを持つ。
・口から吐く。細く長く吐けるようにする。

通年

学習の様子・ワンポイントアドバイス

3分クッキングの曲に合わせて行うとよいです。



⑥チンチラになるろう

⑦うめぼし



⑩うどん or ジュース



「現状」

- ・体育専任でないため授業展開に不安がある。
- ・生徒の学習の積み重ねがデータとして欲しい。
- ・教員同士の情報交換の資料がない。

体育の授業のアイデア集を作りたい!



研究

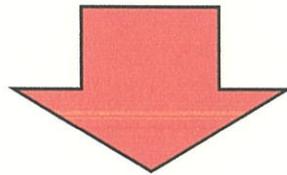
【ゴール】

- ・各学部部門の体育指導のアイデア集と記録動画

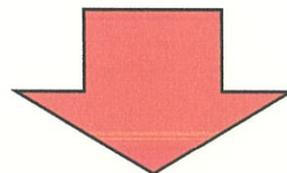
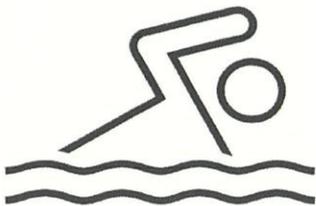
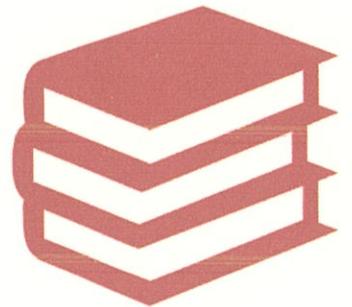




- ・良い授業を参考にしたい。
- ・たくさんの情報・資料が欲しい。
- ・授業づくりがわからない。



アイデア集



- ・単元の進め方がわかる。
- ・他学部の授業がわかる。
- ・学習の積み重ねがわかる。



水泳

- ・身体を浮かせたり、動かしたりして活動量を増やす。
- ・水の力を利用し、浮く・脱力する・泳ぐなどの活動に取り組む。

実施学年

A部門

集団構成

各学部ごとに実施

時数

- 小学部 3時間
- 中学部 3時間
- 高等部 1時間

実態と設定の理由

各学部とも実態に差があり、実態ごとに内容を設定している。
 普段は体の緊張が高い児童生徒も水を利用した活動で心地よさを感じられリラックスでき、全身の力が抜けたら、関節の変形に対して良い効果があったりするなど様々な目的をもって取り組んでいる。また、医療的ケアを要する児童生徒については安全に留意し環境を設定している。

単元計画

時数

小学部

学習内容
 小学部
 広いプールの水圧や浮力に慣れる。浮力を利用して水中立位経験をすること。手足を動かして水の抵抗を感じたり水の流れを楽しんだりする。
 背浮きやスラロームを通して全身の力を抜いて手足を伸ばし、水の流れを楽しむ。

中学部 3時間

水慣れ→背浮き→スラローム→伏臥位
 ダイブ・水上ジャンプ(丘から水中の教員に向かって)・一緒に潜る・立位

高等部 1時間

①シャワー→水慣れ→背浮き→流れるプール→スラローム(ネックフロート使用)→温水プール
 ②シャワー→水慣れ→流れるプール→ボール集め→自由時間(ネックフロート・チューブフロート・ビーズフロートやビート板など実態に応じて使用して泳ぐ・バタ足など)
 ③シャワー→水慣れ→背浮き→揺れ→少し移動する

学習の様子

小学部

徐々に水に慣れて力が抜け、リラックスし、水圧や浮力に慣れていく様子が見られた。水中での立位、スラローム、ドルフィンなどの動きをすす生徒もいた。
 気管切開をしている児童はプール用マットレスを使うことで管の接続部などを水につけることなく安心してプールの中で活動することができていた。

中学部

身体の緊張が強い生徒→授業への期待感を持ち、水中・陸間わず自ら身体を動かしたり、表情を変えていた。徐々に身体の緊張がゆるみ、手足がよく伸びた。
 低緊張の生徒→水を見たときや入水直後は身体をこわばらせ、身体が緊張した状態になった。フロートを入れて活動が進むと徐々に力が抜けて、体幹が伸びていた。

高等部

①の生徒はプールが好きで緊張が多く、体が緊張していた生徒も入水し水に慣れると力が抜けたり、体を真っすぐにさせるなど良い効果がみられた。
 ②の生徒は顔をつけるのが怖いという生徒もいたが、フロートを使ったり教員にかまってみると安心して自分から犬かきをして泳いだり、浮いているボールに手を伸ばしたりなど積極的な姿勢がみられた。
 ③気切の生徒は胸から上が濡れないように2人介助で入水した。水慣れをしたあとに、浮き具を顔周り、わきの下にもつけて腰のみを支えた状態で深く感覚を体感できる時間を作った。

体育

単元名・題材名

単元目標

水の中での基本的な運動の楽しさを感じ、その行い方を知り、基本的な動きを身につける。

水泳

・きまりを守り、自分から友達と仲良く楽しく水の中での基本的な運動をしたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

実施学年

B 高等部1 学年

集団構成

学年全員

時数

4 時間

実態と設定の理由

高等部1年生は25m泳げる生徒から浮き輪などをつけて水遊びを楽しむ生徒までおり、事態は様々である。事前アンケートにより、ある程度の泳力は把握しているくらいのため、安全面等も考えみんなが無理なく活動できる内容として授業内容を考えた。

単元計画

時数

1~4

学習内容

○着替え後プールサイドに集合、あいさつ

○準備体操、シャワー

○水慣れ

・プールサイドに座り、バタ足、自分や隣の人に水をかける

・プールに入りプールサイドに沿って歩く、逆回り、走る、逆回り走り、ダッシュ

・アクアビクス

・肩まで入水、顎まで入水、鼻の下まで入水

・顔つけ

・ボビング

○休憩

○自由時間

・コースロープを張り1コースは泳ぐための場所とし、残りの場所はフリーとする

※2グループに分けて活動する。1グループが入水している時、もう1グループはプールサイドで待機する。

学習の様子

・気持ちが乱れる生徒はおらず、安全に活動することができた。

・リーダーの他に入水時は生徒2名に対し教員が1名つくよう体制を組んだ。水慣れは、リーダーの指示に合わせて楽しみながら活動できた。

・アクアビクスは体育の授業で取り組んだダンスを水の中で行ったので、生徒もよく知っている動きで楽しみながら動くことができた。

・自由時間の泳ぐコースを利用した生徒はクロールやビート板を使っているバタ足など自分で泳ぎ方を決め泳いでいた。

・自由時間のフリーは浮き具などを使い楽しむだけでなくバタ足等泳法の練習に取り組む生徒もいた。

- ・水の特性を理解し、親しむことができる。
- ・泳法について学び、泳力を身につける。

水泳

実施学年

B 高等部2 学年

集団構成

全生徒 3グループ展開

時数

5～6時数

実態と設定の理由

水泳学習を昨年度同様に実施し、再度グループピングを編成した。生徒の泳力を見極めながら、確かな泳力を身につけるため6月～9月までの実施設定となっている。

単元計画

時数

5～6

学習内容

- あいさつ
- グループ別練習
水慣れ、泳法、水中ウォーキング
- ・バタ足、水かけ、ボール集め・拾い
- ・クロール、ビート版、けのび
- ・他生徒の肩につかまって歩く、ジャンプして前進、肩まで水中にかかる、潜る
- 休憩
- 自由時間

学習の様子

- グループ別活動3グループ展開（泳力別）
- Aグループ:ビート板を使用した泳法練習
 - ・昨年度から積み重ねもあり、泳法の指導を受けながら着実泳力を身に着けている。
- Bグループ:けのび、バタ足等
 - ・グループ内での実態の幅が広く、水中に顔をつけれぬ生徒もいれば、苦手な生徒もいる。どちらの実態にも指導が行き届くようにけのびやバタ足の指導をしている。
- Cグループ:水中歩行、水中リラックス
 - ・水に対して抵抗があり、水中の中で脱力が難しい生徒が多い。浮き具を使用したり、水中歩行を中心に活動している。

水泳

- ・水に慣れ、水の中で楽しく体を動かす
- ・個々の能力に応じて、水の中を移動する能力や泳力を高める
- ・水の抵抗や浮力を感じながら運動に取り組み

実施学年

B 中学部1年～3年

集団構成

学部全員

時数

8時間

実態と設定の理由

中学部では、大きな集団の中で、お互い刺激し合いながら個々の動きを引き出すことをねらいとして、学部全員で体泳を行っています。水泳については前日に入水体制を教員全体で確認しています。安全な入水、生徒がより活動的に運動できるように体制を工夫しています。

単元計画

時数

1～8

学習内容

- 準備体操
プレイスペースで準備体操を行ってから移動する。
 - 水に慣れよう
プールサイドに座り、足をバタバタさせたり、自分に水をかけたりして、入水する準備をする。
 - プールの中を歩こう
プールサイドに沿って歩く。途中でビート板を使って波をたてながら歩く。
 - 水を叩こう
全員で中央に集まり、両手で水を叩いてしぶきをおこす。
 - ジャンプしよう
ジャンプしたり、可能な生徒は潜る。
 - ボールを集めよう
水面に浮いたボールをカゴの中に入れる。
 - フリータイム
- ※2グループに分けて活動する。1グループが入水している時、もう1グループはプールサイドで待機する。

学習の様子

プールサイドでの準備体操は、掌握の面、環境の面で安全に行うことをねらいとしてプレイスペースで体操を行っている。

2,3学年の生徒は昨年までの経験から入水の合図があると、自らプールサイドに座る様子が見られた。

1学年の生徒は特にだが、水中を歩く中で、入水時の生徒の動きを確認することができた。(水が怖い、楽しすぎて潜ってしまうなど)

泳げる生徒は、全員の前で泳ぎを発表する機会をもった。泳いだ生徒は自信になったと思うし、他の生徒も注目していた。

フリータイムでは、思い思いにプールでの活動を楽しむ様子が見られた。

・chromebookが一人一台配付となり、活用したいが、なかなか活用できない教員が多い。

生徒が活用できるようにするために、まず教員一人ひとりが使い方や活用できそうなアプリを知る必要がある。

Google for Educationを活用した授業などの
アイデア集を作りたい!

研究

【ゴール】

- ・興味のあるアプリをみんなで探し、共有した。
- ・授業で使用し、生徒の反応などを情報共有した。
- ・他の教科でも使ってみようという声も聞かれ、授業で使えそうかな?という感覚を持つことができた。
- ・ICT支援員さんに研修をしてもらったことで、どんなことが授業でできるのか、という発想につながった。

単元名 題材名		単元目標
体育 ・Tボール～ボールを高く遠くに飛ばそう！～		正しいスイング動作でバットをボールに当て、高く遠くに飛ばすことができる。(知-18)
単元計画		
学期	学年	単元計画
1～2	1～2	・バットの正しい使い方と正しいスイング方法の説明 ・教員のお手本を見る ・グループに分かれて、それぞれネットに向かって実際に打つ。
3～4	3～4	・グループに分かれて、それぞれネットに向かって打つ練習を行う。 ○指導ポイント（動作観察） ①上から下に打ち下ろすダウンスイングになっていないか？ ②ボールの下半分にバットを当てているか（角度） ③腰の回転を使えているか ・2グループに分かれて試合
5	5	・2グループに分かれて試合

題材のアイデア集をつくりました！

研究の時間などを使って良かったアプリ等を情報共有し、他の教科でも使えないか話合いました！



Canva 研修

Classroomを使ってICT支援員に研修してもらいました。

研修会を行い、新しい使い方を教わりました！

研究や研修会を通して、chromebookの便利さや良さを知り、授業で使おう！という意識が高まりました。そして、アプリの情報を共有することで、全教科で授業内容を工夫できるようになりました！

今後もみんなで情報を共有し、教員一人一人がchromebookを授業で活用できるとよいと思います。

社会

単元名・題材名

単元目標

「Google Earth」で

バーチャル旅行に行こう！

- ・Google Earthの3D表示やストリートビューの簡単な操作ができる(知・技)
- ・行きたい都道府県及びその都道府県の行ってみたい場所を考え、発表を通して自分の言葉で他者に伝える(思判表)

実施学年

分教室3年

集団構成

学年

時数

5～6時

実態と設定の理由

- ・行ったこのない世界中の場所や景色を視覚的に共有することができる。
- ・修学旅行や校外学習などの事前学習で、予め訪問する場所をみることができる。
- ・社会科においては、日本特有の地形、島々、歴史的建造物などをみて学べる。

単元計画	学習内容	学習の様子
1	<ul style="list-style-type: none"> ・Google Earthを使ってみよう! ・教員の指定した場所を調べ、特徴をワークシートに書き込む。 → エッフェル塔、ピラミッド、ニューヨーク、エアーズロック、東京スカイツリー、元石川高校、富士山など 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒全員がGoogle Earthをほとんど使ったことがないので、とにかく触ってみようと指示した。 参考リンク: https://dougasing.co.jp/syo/shakai_GE/index.html (バーチャル社会科見学、新学社)
2～3	<ul style="list-style-type: none"> ・Google Earthを使用した調べ学習 ・参考リンク(上記)サイトから日本中の様々な場所を見て調べ、特徴をワークシートに書き込む。 → 日本の島々、地形、平野、漁港、工業地帯、自然、世界遺産、歴史的建造物など 	<ul style="list-style-type: none"> ・慣れてくると自ら3D機能やストリートビュー機能を使用し、調べる生徒が増えてきた。
4～5	<ul style="list-style-type: none"> ・興味のある都道府県1つとその都道府県の行ってみたい場所を1つ選び、Google スライドにまとめる。 	
6	発表スライドとGoogle Earthを使用して発表!! (1人5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板でGoogle Earthを使用し、全体で視覚共有できるようにした。

体育

単元名・題材名

単元目標

・Tボール～ボールを高く遠くに飛ばそう!
～

・正しいスイング動作でバットをボールに当て、高く遠くに飛ばすことができる。(知・技)

実施学年

分教室1～3年

集団構成

学部

時数

5時

実態と設定の理由

体育の授業では、毎年ティーパーンを行っているが、上から下打ち下ろすダウンスイングやバットを振り切れずに当てるだけの生徒が多いため、自分の動きをスローで見たり、お手本と比較することで正しいスイング動作習得につながると考える。

単元計画

時数

学習内容

学習の様子・ワンポイントアドバイス

・バットの正しい使い方と正しいスイング方法の説明
・教員のお手本を見る
・グループに分かれて、それぞれネットに向かって実際に打つ。

・生徒のスイング動作を撮影し、アプリ「ウゴトル」を使用して生徒に助言する。
→スロー再生、コマ送り再生、比較再生、時間差ミラー機能など

1～2

・グループに分かれて、それぞれネットに向かって打つ練習を行う。

○指導ポイント(動作撮影)

- ①上から下に打ち下ろすダウンスイングになっていないか?
- ②ボールの下半分にバットを当てているか(角度)
- ③腰の回転を使えているか

・2グループに分かれて試合

5

・2グループに分かれて試合

・生徒に映像を見せて、自分とお手本のスイングの違いに気づくようにする。
・「ウゴトル」で説明した後に、実際にその場で教員がやってみせると効果的だと思います。



国語

単元名・題材名

単元目標

・チャットGPTを使って作文を書こう

- ・チャットGPTの仕組みを知り、簡単な操作をする
- ・文章作成に必要な要点を考え、夏休みの思い出を作文に書く

実施学年

分教室1～3年

集団構成

学部

時数

4時

実態と設定の理由

- ・作文を書くことに対して抵抗感がある生徒が多数いるため、文章作成に気軽に取り組めるように設定した

単元計画

時数

学習内容

学習の様子・ワンポイントアドバイス

1
・チャットGPTの仕組みと使用方法の説明（プロンプトなど）

2
・夏休みの思い出作文を作成するためのプロンプトを考える

3
・プロンプトを入力して、作文を完成させる

4
・作文を発表
・チャットGPTを使用した感想発表

・文字数などのプロンプトは教員が指定する

・実際にプロンプトを入れて文章を作成すると、自分の経験でない思い出が作成されることがあり、プロンプトを変更したり、仕上がった文章の一部を修正するなど、生成AIがすべてではないが利用することの便利さに気づいた様子だった

単元名・題材名

単元目標

・kahootで楽しみながら学習

- ・kahootの参加方法を知り、簡単な操作をする
- ・学習内容を振り返り、知識の定着を図る

実施学年

分教室1～3年

集団構成

学部

時数

実態と設定の理由

・学習理解の確認と知識の定着を図る方法として、プリントを使用することで、学習内容に対して興味関心を持ち、楽しく振り返りが行えるのではないかと設定した。

単元計画

時数

学習内容

理科

国語

・絶滅危惧種の調べ学習を行い、発表した。最後にkahootの公開クイズを使用して、生徒の興味関心を深めた

・ことわざの調べ学習を行った。最後にことわざの文言を覚えていくか確認するために、kahootを使って確認した。知識の定着を図るため、次週の授業の冒頭でも同じ内容のクイズを行った。

学習の様子・ワンポイントアドバイス

・クイズに参加する際は、自分でキャラクターやニックネームを作成するため、楽しんで学習に参加していた

・公開されているクイズが多数あり、学習内容で検索できるようになっていて、教員の業務削減にもつながる

・今後は、生徒が自分でクイズを作成することと、振り返りや知識の共有にもつながるのではないかと思う