

- 1 日時・場所 令和6年10月4日（金） 10:45 ~ 11:30 児童宅
- 2 学部・学年・学級 小学部 第4学年 訪問2組（Ⅳ - ②類型 1名）
- 3 単元名 「三びきのやぎのがらがらどん」（おんがくあそび）
- 4 題材設定の理由

#### （1）児童観

本学級は、肢体不自由部門小学部第4学年の訪問学級であり、肢体不自由と知的障害を併せ有する男児2名〔A児（低酸素性虚血性脳症による上肢機能障害及び体幹機能障害）B児（急性骨髄白血病、サイトメガロウイルス脳症、脳炎による体幹機能障害）〕が在籍している。授業は各家庭などに伺い、1対1で行っている。本指導案はA児に焦点を当てたものとする。

#### ○「運動」「認知」「コミュニケーション（表出）」についての実態

A児は気管切開を行っており、人工呼吸器や吸引等の医療的ケアが必要な児童である。表情の変化や発声はなく、身体の動きもあまりないが、身体の左側は比較的動かしやすく、舌や肩は動かすことができる。驚いたときなどに上半身をゆっくりと大きく動かすこともある。眼球もゆっくりではあるが動かすことがある。瞬きはできないため、目を保護するために常時アイパッチを付けている。見え方については、どの程度見えているのか定かではない。聞こえについては、保護者や教員の話をよく聞いており、問い掛けに対してタイミングよく舌や肩を動かして意思の表出ができる場面もある。教師や友だちと関わることは好きであり、話し掛けられた時や、好きな活動をする際に反応が増える傾向にあるが、興味をもてない活動や、難しさを感じたり自信がなかったりすると反応が極端に減る姿も見られる。

#### ○学習の様子について

学習の際には、児童の表出手段である舌の動きを生かして唇の左下にピエゾセンサーを貼り、センサースイッチで舌の動きを感知させ、センサースイッチに繋がったビックマックなどのスイッチ類を鳴らしたり、簡単な機械操作を行ったりする活動などを行ってきた。これまで表現活動（おはなし・おんがく）では絵本を読んだり劇遊びをしたり、季節に関連する音楽遊びをしたりしてきた。絵本の読み聞かせは好きな活動で、センサーを感知させ絵本の中に出てくる台詞などをスイッチから鳴らす姿がよく見られる。歌や音楽が流れる中で楽器を鳴らす活動もセンサーを使って自ら楽器を鳴らせるようになってきた。基本的に学習には意欲的で、曜日などにもよるが、授業中は覚醒が高い状態を維持できることが多い。

#### （2）題材観

本題材の表現活動（おはなし・おんがく）は各教科等（国語、音楽、道徳、自立活動）を合わせた指導であり、本題材は特別支援学校小学部学習指導要領の、知的障害者である児童に対する教育を行う特別支援学校における国語科の内容1段階「聞くこと・話すこと」「書くこと」「読むこと」と音楽科の内容1段階「表現」「鑑賞」の観点及び道徳、自立活動の内容を踏まえて設定した。活動の内容としては絵本の読み聞かせを聞いたり、児童自身も虫に変身したりする「えほん」、様々な虫を見付けたり鳴き声を聴いたりする「さがす」、好きな楽器を決めて、歌が流れている中で楽器を鳴らす「がっき」の3つで構成している。

「えほん」では、「むしたちのおんがくかい」と言う絵本を取り入れた。この絵本を選んだ理由と

しては、これまで絵本に出てくる自然物の音や生き物の鳴き声などを聞いた時に児童の反応が良く、興味をもっている姿が見受けられたためである。「えほん」や「さがす」で虫の鳴き声を聴いたり虫のおもちゃを見たり触ったりしながら、様々な感覚を使って虫を探す活動し、身近な自然物に興味をもって意欲的に活動することで、本題材の目標達成に迫ることができるのではないかと考えた。

「がっき」では、3種類の楽器（鈴、パーラック、鉄琴）を提示し、好きなものを選択して歌が流れている中で音を鳴らす活動をする。活動の中で好きな音を見付けたり選んだり鳴らしたりすることで、主体的に学ぶ姿が期待できる。それぞれの活動ごとに頑張ることを確認し、その活動での目標を明確に伝えて活動し、活動後に評価をすることで達成感を感じながら活動を進めていけるようにする。

これらの活動を通して指導計画の1次から3次まででは絵本の世界の一員になる体験をし、4次である「劇遊びをしよう」での「三びきのやぎのがらがらどん」の劇遊びに繋げていきたい。劇遊びでも橋を渡る音に気付かせたり、登場人物に着目させたりしながら、劇遊びを通して登場人物になる体験を積み重ね、劇遊びへの意欲の向上や、興味の幅を広げることに繋げていきたい。

### (3) 指導観

指導に当たっては次の点に配慮する。

#### ○絵本の題材に興味をもてるようにするために

「えほん」の活動では、読み聞かせのスピードに留意して動画を作成する。動画の中では、雨の音や虫の鳴き声、歌などを入れながら、情景をイメージしやすくしたり、身近な自然物や虫などに気付けるようにしたりする。また、それらの音をじっくり聴かせることで音に注意を向けやすくする。さらに、ホタルのトンネルに入り、児童自身も虫に変身する。トンネルに入ることで視界を変化させ、虫の世界に移り変わるきっかけ作りをする。その上で、虫たちの音楽会に参加するという流れにし、「がっき」の活動までのつながりを作りたい。「さがす」の活動では、いくつかの虫をピックアップし、草むらボードに虫のおもちゃを設置し、視覚、聴覚、触覚などの感覚を使って虫を探す活動を取り入れ、虫たちの鳴き声の違いに気付いたり興味をもったりできるようにする。

#### ○音を鳴らす活動へ意欲をもたせるために

「がっき」の活動では、「さがす」で見つけた虫たちの音を元に、自分が鳴らしたい楽器を選び、絵本に出てくる「むしたちのおんがくかい」の歌が流れている中でセンサースイッチを使って電動バチを動かし、楽器を鳴らす活動をする。楽器を鳴らす活動は、これまでの学習でも行っており、自分の動きで楽器やスイッチが鳴ることの因果関係は理解できつつあると捉えている。また、期待感や楽しさを感じると反応が増えることが多く、教師の問い掛けに対してタイミングよくスイッチを鳴らせることも多い。歌が流れる中で楽器を鳴らす活動は、聞き慣れない歌であると聴き入ってしまい、鳴らせないことが多々あるが、聞き慣れた歌であれば、歌が流れる中で楽器を鳴らすことができることも多い。歌が流れる中で音を鳴らす前に、音を鳴らして音そのものを味わう時間を設定し、自らの動きで音が鳴ることを想起させたい。また、自分が気に入った音を自らの動きで鳴らす仕組みを作ることで、意欲的に活動させたい。

#### ○「運動」「認知」「コミュニケーション（表出）」について

授業全体を通して、舌の動きでセンサースイッチを反応させ、スイッチを鳴らすことや、肩やその他の身体の微細な動きに着目し、それらを意思の表出と捉えて指導を行う。身体の動きも気持ちの表出と捉えて意味付けし、表出を言語化してフィードバックしたり、センサースイッチで

スイッチを鳴らす等の表出があった際には、共感したり称賛したりしながら児童の思いを受け止めていく。また、視覚、触覚、聴覚など様々な感覚を使ったり刺激を感じたりしながら学習を進め、表出に繋げていきたい。好きな楽器を選択する活動で悩んだり、刺激を感じて表出するまでに時間がかかったりすることもあるため、じっくりと表出を待つようにする。

## 5 題材の目標

- ・ おはなしや劇遊びの活動を通して、身近な言葉に気付くことができる。
- ・ 身近な言葉に関心をもって、おはなしを聞いたり、劇遊びをしたりして、教師や教師を介して友だちと関わり合いながら、気付いたことや感じたことを表現することができる。
- ・ 身近な言葉に関心をもって、おはなしや劇遊びの活動を教師と一緒に意欲的に行うことができる。

## 6 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
虫の鳴き声や楽器の音色の違いに気付き、選んだ楽器を自分なりの方法で鳴らしている。	様々な虫の鳴き声や楽器を聴いて、好きな音を決めたり、歌が流れる中で音や楽器を鳴らしたりしている。	教師の言葉掛けなどに対して、自分なりに気持ちを表現しようとしていたり、音や楽器を積極的に鳴らしたりしている。

## 7 指導と評価の計画〔全8時間〕

次	学習内容（時数）	評 価				
		知	思	主	評価規準	評価方法
1 (I)	おはなしを聞こう（1）	○	◎		・おはなしに興味をもち、自分なりに気持ちを表現している。	行動観察
2 (I)	身近な音や音の違いに気付こう（1）	◎	○		・身近な音や楽器の音、それらの音の違いに気付き、様々な音や楽器を鳴らそうとしている。	行動観察
3 (C)	絵本の世界で音楽遊びをしよう【本時2／2】		◎	○	・自分の好きな音を見付けたり、歌が流れる中で楽器を鳴らしたりしている。	行動観察
4 (E)	劇遊びをしよう（4）		◎	◎	・台詞や音などを自分なりに鳴らしながら劇遊びに参加している。	行動観察

## 8 本時の目標

### ○ 全体の目標

- ・ 自然の音や虫の鳴き声、楽器の音に気付くことができる。
- ・好きな音を見付けて鳴らすことができる。

## ○ 個々の目標及び目標に対するルーブリック評価

個人の目標（児童A）	
	・見つけた虫の鳴き声を聴いて、鳴き声の違いに気付いたり、気持ちを表現したりすることができる。 ・楽器の音を聴いて、好きな音を選び、歌が流れる中でセンサースイッチを使って音を鳴らすことができる。
3	虫の鳴き声や楽器などの音を聴いて、舌や肩などを動かすなどの反応が多く、音によって反応の多少に違いがある。好きな楽器の音を決め、歌が流れる中で何回も音を鳴らしている。
2	虫の鳴き声や楽器などの音を聴いて、舌や肩を動かして反応がある。好きな楽器の音を決め、歌が流れる中で何度か音を鳴らしている。
1	虫の鳴き声や楽器の音に興味を示さず、自ら音を鳴らそうとしない。

### 【個人の目標設定に関わる自立活動の指導目標】～自立活動実践シートより～

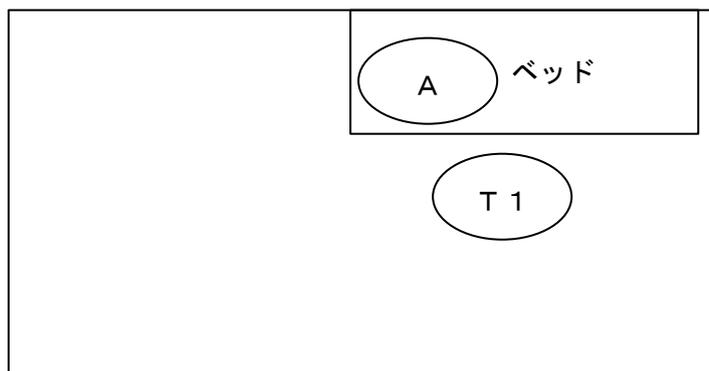
教師や友だちと活動する中で、楽しさや期待感等の気持ちを肩や舌を動かして表出することができる。

## 9 準備物

i P a d、タブレットアーム、スピーカー、絵カード、ホワイトボード、ブラックボード、草むらボード、虫のおもちゃ、マグネット、鈴、パーラック、鉄琴、電動バチ、センサースイッチ、ビクステップバイステップ、三脚、トンネル、ライト、帽子

## 10 本時の学習過程（別紙）

## 11 自宅配置図



10 本時の学習過程

児童（又は生徒）の学習活動	指導上の留意点（ <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">・・・</span> 課題 ○支援 ・配慮 ☆評価 ◎評価方法）	
	A	全体
1 あいさつ（2分） ・あいさつをする ・「おはなしのうた」をする。	○手を握ったり、身体を触ったりしながら歌を歌い、授業の始まりが意識できるようにする。	○「おはなしのうた」を歌うことで、授業が始まったことを意識させる。
2 よてい（2分） ・本時の内容や頑張ることを知る。	・視力が定かでないため、絵カードは目の近くでゆっくりと動かすように提示する。	○絵カードで本時の流れや頑張ることを一つずつ確認し、授業の見通しや期待感をもたせる。
3 えほん（12分） ・「むしたちのおんがくかい」の絵本動画を見る。  ・ホタルのトンネルに入り、虫に変身する。	・iPadで絵本動画を見ながらお話の内容や情景のイメージをもてるようにする。 ○絵本を見ながらビックマックで「リンリン、コロコロ、ガチャガチャ」と虫の鳴き声を鳴らせるようにする。 ・気管切開部分に気を付けながらトンネルを用意する。 ・ライトを当てて、ホタルの光を意識できるようにする。 ・「ほたるこい」の曲に意識が行き過ぎないように音量を抑えて流す。	○絵本を動画にし、音楽や音を交えて見させることで、絵本の世界やイメージを持ちやすくさせる。  ○ホタルのトンネルに入り、視界を変えることで虫に変身したという設定とし、虫たちの世界に入り込めるようにする。 ○「ほたるこい」の曲を流してトンネルに入ることで虫たちの世界に行くことを感じさせる。
4 さがす（12分） ・草むらボードで虫を探す。 ・見付けた虫の鳴き声を聴く。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">見付けた虫の鳴き声を聴いて、鳴き声の違いに気付いたり、気持ちを表現したりすることができる。</div> ○見たり触ったり音を聴いたりしながら虫を見付け、虫を意識できるようにする。見付けた虫の鳴き声の違いに気付けるように、じっくりと鳴き声を聴くようにする。 ☆見付けた虫の鳴き声を聴いて、鳴き声の違いに気付いたり気持ちを表現したりすることができたか。	○じっくりと草むらボードを見たり触ったり、虫を触った時の音を聴いたりし、反応を待ちながら虫探しをする。 ○虫を見付けたら、実際の虫の鳴き声を聴くようにして、鳴き声に気付けるようにする。 ○反応があった時は言語化して気持ちをフィードバックする。

<p>5 がっき（14分） ・好きな音を決め、音楽会に参加する。</p> <p>6 ふりかえり（2分） ・本時で頑張ったことを振り返る。</p> <p>7 あいさつ（1分） ・あいさつをする。</p>	<p>◎行動観察</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>楽器の音を聴いて、好きな音を選び、歌が流れる中でセンサースイッチを使って音を鳴らすことができる。</p> </div> <p>○音をじっくり聴いたり鳴らしたりする時間を設け、好きな音を選べたり、自分自身の動きで音が鳴ることに気付かせたりするようにする。</p> <p>☆楽器の音を聴いて、好きな音を選び、曲が流れている中でセンサースイッチを使って音を鳴らすことができたか。</p> <p>◎行動観察</p> <p>○児童の手を握ったり身体に触れたりしながら、頑張っていたことを伝える。</p> <p>○手を握ったり、身体を触ったりしながら挨拶をし、授業の終わりに気付けるようにする。</p>	<p>○それぞれの音をじっくりと聴いて、好きな音を選べられるようにする。迷ってなかなか決められない場合は、繰り返し聴きながら決めるのを待つ。</p> <p>○決めた音を鳴らす時間を取ることで、音を味わう時間がもてるようにする。</p> <p>○絵本の中の音楽会に参加することを、絵本のイラストを見ながら伝え、楽器を鳴らすことに意欲がもてるようにする。</p> <p>○本時で頑張っていたことを伝え、称賛する。</p> <p>○挨拶をし、授業が終わったことに気付かせる。</p>
--	--	--