

特別支援学級 生活単元学習指導案

場 所 教室
指導者 教諭
支援員

1 単元名 『運動会のダンスの振り付けを考えよう！』

2 題材観・児童観・指導観

【題材観】

本校の特別支援学級では、毎年の運動会の表現運動でダンスを行い、交流及び共同学習として後半に通常学級の子どもたちや教職員、地域の方々の有志の皆さんに入ってもらい、一緒にダンスを楽しんでいる。学級の子どもたちは毎年、楽しみにしていて、興味関心や期待感が大きい。しかし、振り付けを自分たちで考えることは難しいと考える児童が多いと思うが、ダンスの曲の節をいくつかに分け、協力し合いながら少しずつ順番に考えたり、発表し合ったりしていきたい。

【児童観】

⇒省略

【指導観】

グループごとの国語の時間は、一時間の流れをいくつかのステップに分け、毎回掲示してスケジュールを明確にしている。毎時間の流れをルーティーン化し、見通しをもって安心して取り組めるようにするためである。本時の流れとしては①眼球運動②今日のめあて③感想発表④まとめとして、それぞれに評価をしていく。それによって、達成感をもてたり、振り返ることができたり、お互いに一生懸命取り組んだことを讃え合ったりすることを目標にする。

3 プログラミング教育について

(1) プログラミング教育で身につけさせたい力

本時の学習では、ダンスの振り付けを考える学習を通じて、

③目的に応じて数や組み合わせなどを変え、よりよいものを生み出す力【組合せ・試行錯誤】

を育成することを目指している。

(2) 教科等横断的な指導について

本学級では日常的に、1時間の授業の流れや課題をいくつかに分割して、スモールステップで行っている。そうすることにより、授業の見通しが立てられ、すべき事が分かり、ゴールに向かって意欲的に取り組むことができる。

4年生以上になると、総合学習の時間にパソコンを使いながら、プログラミング学習ソフトやドリル学習を行っている。

(3) 発達の段階に応じた指導について

本年度10月から、特別支援学級にiPadが10台支給され、スクラッチやアルゴリズム等のソフトを数時間、取り組んだ。それぞれの特性や発達段階、家庭環境等により、一人でスムーズにできる児童や、苦手

で配慮が必要な児童がいるため、個に応じた指導や支援が必要である。

4 題材の目標

主体的にダンスの振り付けが考えられ、プログラミング学習のよさが実感できる。

5 題材の指導計画・評価計画（全14時間）

（1）指導計画

時	学習事項	学習活動	おもな評価規準
1 スクラッチの体操バージョンをやってみる。（3時間）			
1 2	スクラッチでいろいろな動きを試してみよう。	体育のクラス体操をイメージしながら、動きを考える。	進んで体操の振り付けを創り出そうとする態度を養う。
3	作ったスクラッチを発表し合おう。	作ったスクラッチを解説しながら発表し合う。	
2 運動会のダンスの振り付けを考える。（5時間）			
4 (1時)	ダンスのサビの振り付けを考えよう。（1回目）	ダンスの曲を分割し、ダンスのパターンを出し合い、選択しながら話し合う。	進んで楽しいダンスの振り付けを創り出そうとする態度を養う。 曲を曲調ごとに分割して、いくつかのパターンから選ぶことができる。
5 6	ダンスの振り付けを完成させよう。	話し合ったダンスの案をチームごとにみんなで見合う。	
7	話し合ったダンスの振り付けを見せ合おう。	他のチームのいいところや本物の振り付けを参考にしながら話し合い、2回目の発表会をする。	
8	ダンスの振り付けを考えよう。（2回目）		
2 運動会のダンスの振り付けをみんなに提案する。（2時間）			
9 10	学級全体の場でチームごとに発表する。	話し合っただんだんを学級の人にチームごとに発表する。	進んでさらに楽しいダンスの振り付けを創り出そうとする態度を養う。
3 振り返りをして、よりよい振り付けを考えよう。（2時間）			
11 12	ダンスの振り付けを考えよう。（3回目）	それぞれのチームのいいところを話し合いで組み合わせ、1つのダンスにまとめる。	試行錯誤して、よりよい組み合わせを選ぶことができる。

4 2回目の提案をみんなにして練習をしよう。(2時間)			
13	学級全体の場で発表し練習する。	話し合って決まったダンスを学級のみんなに発表し練習する。	進んでさらに楽しいダンスの振り付けを創り出そうとする態度を養う。
14	まとめをする。	プログラミング学習の振り返りを行い、よさや難しさ、今後やりたいこと等を話し合う。	情報処理について知り、これを使った簡単なプログラミングへの期待を高める。

(2) 評価計画

ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断・表現	ウ 技能	エ 知識・理解
進んで新しいものや価値を創り出そうとする態度を養う。	自分が意図する一連の活動を分割して、必要な要素から選ぶことができる。	パソコンを使った簡単なプログラミングのゲームができる。	情報処理についての簡単な仕組みを知る。

6 児童の実態及び目標と支援の方法⇒省略

児童	学年	実態 (●) と本時の個別の目標 (○)	支援の方法
		● ○	

7 本時の学習内容

(1) 目標

- ・進んでダンスの振り付けを創り出そうとする。

(2) 評価規準

- ・進んでダンスの振り付けを創り出そうとすることができる。

【関心・意欲・態度】

(3) 本時の展開 (3 / 14時間)

学習活動	T: 教師の働きかけ C: 児童の反応	評価 (◎) 留意点 (○)	時間
1 挨拶をする。	T 姿勢 (ピタピング) の確認	◎姿勢の確認、賞賛	1
2 本時の見通しをもつ。	T 本時の流れの確認をして見通しをもたせる。		3
3 眼球運動をする。	T 「今日は自分でプログラミングしてみよう。」 C 「え～。できるかな～？」	◎一生懸命に取り組んでいる児童への賞賛	10
4 本時のめあての確認をする。	T 意欲をもたせるように働きかける。		1
課題：だれもが踊りたくなるような運動会のダンスの振り付けを考えよう！			

5	<p>ダンスの曲をユニットに分け、ダンスのパターンを確認し合う。</p> <p>T「曲の分かれ目はどこかな？」 T「ダンスのパターンはどんな動きがあるかな？」</p>	◎挙手や発言	5
6	<p>ペアで相談しながら、ユニットごとにダンスのパターンを当てはめていく。</p> <p>T「来年の運動会を想像しながら相談しよう。」 C「どんな振り付けがいいかな〜。」 C「いろいろやってみよう！」</p>	<p>◎ペアでの話し合いが活発にできているか。</p> <p>○話し合いが進んでいないペアへの支援 ○ホワイトボードやCD等の準備 ◎発言と賞賛</p>	15
7	<p>発表し合い、感想を出し合う。</p> <p>T「参観者の皆さんにも一緒に踊ってもらいましょう。」 T 他のチームの発表のいいところを出し合う。</p>		7
8	<p>今日のまとめをして、挨拶をする。</p> <p>T 他のチームのいいところや本物のパターンを取り入れながら、次回につなげることを伝える。</p>		3
<p>まとめ 進んで運動会のダンスの振り付けを考えられました！</p>			