題材名・単元名	学部	授業名（主たる教科領域）	授業者
音楽	中	音楽 A グループ （音楽）	

＜ねらい＞
・歌のイメージに合った身体表現を交えながら表現力を豊かにする。
・楽器に親しみ曲に合わせて演奏する楽しさを知る。
・多様な音楽を聴き、その楽しさや美しさ、感動を通してイメージをふくらませる。

学習内容	学習活動	指導上の留意点・準備物
（1）リズムあそび 『FEELING』	•友達と息を合わせ、リズムを意識してタンブリンを打つ。	• 音源 • タンブリン
（2）器楽		
①ドラムマーチ	①「ドンドン〇ドンドン〇ドーンドーンドンドン〇」②「〇トン〇トン〇〇トントン〇」③8拍目にジャーン」	①大太鼓②スネアドラム ③クラッシュシンバル •ボディパーカッションから始めることで、リズムを大きく捉えられるようにする。
②鍵盤・合奏 『歓喜の歌』など	②紙鍵盤を自由に弾いて楽しむ。（救急車の音やマクドの音等を紹介）→キーボードや木琴で弾く→打楽器（大太鼓、シンバル、ウッドブロック）	• キーボード（2、3台） • 木琴（2、3台） • 大太鼓・シンバル・ウッドブロック
（5）歌唱・表現 『世界が一つになるまで』	•歌詞の意味を大まかに理解し、手話的表現をする。	• 歌詞の意味を感じ、心をこめることで自分の表現になるように意識しながら、指導する。
（6）鑑賞 『歓喜の歌』	• ベートーベンについての話を聞く。 • 曲を聴き味わう。	•生い立ちや曲に対しての思いなど、興味がもてるように伝える。

＜工夫点、良かった点、改善点など）＞
①ドラムマーチでは運動会とリンクさせることで演奏の動機づけにつなげることができた。ボディパーカッションから入ることで、リズムの全体像を捉えやすくした。また友達と息を合わせて一つの音にする感覚を大切にした。②鍵盤では苦手意識をもたせないように、紙鍵盤での遊びや自由な表現を楽しむことに時間をかけてから、曲に入った。身近な音を鍵盤で表すことは、おもしろいようだった（救急車の音、マクドナルドの音等）。合奏では、それぞれのパートや楽器の役割や良さが伝わるようにした。今後も（器楽においては特に）技術的な指導が先走らないように、表現としての音楽を楽しめる素地を育めるような授業づくりを研究していきたいと思う。