


I C T 学習教材コンテンツ活用実践事例

		学校名	県立むつ養護	学校
授業について	教科領域名 (✓又は■で記入する。)	<input type="checkbox"/> 国語 <input type="checkbox"/> 社会 <input type="checkbox"/> 算数・数学 <input type="checkbox"/> 理科 <input type="checkbox"/> 外国語・外国語活動 <input type="checkbox"/> 生活 <input checked="" type="checkbox"/> 音楽 <input type="checkbox"/> 図画工作・美術 <input type="checkbox"/> 体育・保健体育 <input type="checkbox"/> 技術・家庭 / 職業・家庭 / 職業 / 家庭 <input type="checkbox"/> 特別の教科 道徳 <input type="checkbox"/> 総合的な学習（探究）の時間 <input type="checkbox"/> 日常生活の指導 <input type="checkbox"/> 生活単元学習 <input type="checkbox"/> 作業学習 <input type="checkbox"/> 遊びの指導 <input type="checkbox"/> 特別活動 <input type="checkbox"/> 自立活動 <input type="checkbox"/> その他（ ）		
	単元(題材)名	リズムゲーム		
	単元(題材)の目標	・リズム感を身につける。		
学習集団と実態	学部・学年・人数	高等	部	(普通学級) 全学 年 3 4 人
	本単元(題材)における学習集団の主な実態	<ul style="list-style-type: none"> ・音符、休符の違い（音の長さなど）が身につけていない。 ・リズム感がある生徒、ない生徒の幅は広いが、教師が手本を見せることで真似てリズムを取ることはできる。（リズムの理解はしていない様子。） ・「音楽」という教科に対して積極的に学習に参加する生徒が多い。 		
I C T 活用について	使用した支援機器・教材の名称	PC		
	使用したアプリケーションの名称	Excel (マクロ)		
	主な活用の用途 (✓又は■で記入する。)	(複数選択可能) <input type="checkbox"/> コミュニケーション支援 (<input type="checkbox"/> 意思伝達支援 <input type="checkbox"/> 遠隔コミュニケーション支援) <input type="checkbox"/> 活動支援 (<input type="checkbox"/> 情報入手支援 <input type="checkbox"/> 機器操作支援 <input type="checkbox"/> 時間支援) <input checked="" type="checkbox"/> 学習支援 (<input checked="" type="checkbox"/> 教科学習支援 <input checked="" type="checkbox"/> 認知発達支援 <input type="checkbox"/> 社会生活支援) <input checked="" type="checkbox"/> 実態把握支援		
	I C T 活用のねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・教材提示の時間短縮。 ・音符、休符を理解し手拍子できる。 		
活用の状況と支援	<ul style="list-style-type: none"> ○活用場面 <ul style="list-style-type: none"> ・リズム練習の場面。 ○行った支援 <ul style="list-style-type: none"> ・モニターに2小節の楽譜を提示し、教師が手本を示しながら全体でリズムゲームを行った。 ○生徒の様子・変容 <ul style="list-style-type: none"> ・生徒によってリズムの理解度に差があった。（2小節手拍子できる生徒、1小節なら手拍子できる生徒、周りの真似をして手拍子できる生徒） ○改善点等 <ul style="list-style-type: none"> ・音符、休符の違いについて復習してから、楽譜を提示する。 ・1台は1小節、1台は2小節の楽譜を提示されたモニターの計2台用意し、生徒の実態に応じて課題を決めることで、生徒が達成感を得られるようにする。 ・四分音符、四分休符のみを提示したが、習熟度に応じて音符、休符の種類を増やしてリズムゲームを行う。 ・リズムを「聴く時間」、「叩く時間」と分けるなど、よりリズムを意識した授業展開をする。 			

