

# 個別最適な学びと協働的な学びの 一体的な充実について

# 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実に向けてのポイント

資質・能力を育成するための単元（題材）を構想する

主体的・対話的で深い学びの実現



デジタル学習基盤（一人1台端末やクラウド環境等）の活用

# 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実に向けてのポイント

## 深い教材研究

- 単元(題材)で育成する資質・能力を明確にしていますか。
- 児童生徒の深い学びを促し、教科の本質に迫る「単元を貫く問い」などを設定していますか。
- 児童生徒の思考の流れを想定した単元(題材)を構成していますか。
- 多様な個性・特性を有する児童生徒が存在することを前提として、授業において起こりうるつまずきとそれに対する支援を想定していますか。

## 個の見取り

- 児童生徒一人一人の興味・関心や能力・特性等を把握していますか。
- 授業において、展開や振り返りの場面で、児童生徒一人一人の学習進度や学習到達度、つまずき等を把握していますか。(形成的評価)
- 単元(題材)の終わりに、児童生徒一人一人が単元(題材)で育成する資質・能力を身に付けることができたか把握していますか。(総括的評価)

## 個への支援

- 児童生徒が興味・関心や能力・特性等に応じて自ら教材・学習方法・ペース等を選択できる学習環境を整えていますか。
- 個別最適な学びの中で孤立した学びに陥らないよう、また、協働的な学びの中で個が埋没しないよう、児童生徒一人一人に適切な指導や関わりを行っていますか。

# 尾道市立栗原中学校の取組

未来に向けてよりよい選択をする生徒の育成  
～生徒全員が生き生きと取り組む「個別最適な学び」を通して～

## 学習環境の整備



【授業】さらにやってみたいという意欲  
次はこうしたいという見通し  
【行事】やり終えた感動  
次また頑張りたいという意欲  
仲間意識

【授業】多様な答えの把握  
自らの答えの修正 深化  
次の問題への挑戦  
【行事】改善方法の作成 → 取組

課題  
(問い)

【授業】「問い」試行錯誤がある問い  
選択する問い 深く考える問い  
多様な答えのある問い  
【行事】最善解を求めるような課題  
計画の立案 実施方法の決定

振り返り  
(認める)

自己選択  
自己決定  
表現 交流  
学び合い  
自己肯定感

考える  
(思考1)

教え合い 協力  
(思考2)  
※考えの修正

【授業】考えたことの表現 交流  
表現の選択 ICTの活用  
【行事】取組の実施 → 課題の把握

## 生徒が主体の学校行事



## 生徒理解の深化 ～教職員研修の実施～



生徒指導の実践上の視点を生かした授業づくり

## 実態把握

- 「授業ログ」を活用し、個別の支援等が必要な生徒を観察

学年	教科	生徒	生徒の	
			活動内容	行動

- 個別の指導計画の活用

## 見通し

- 単元計画の配付や学習計画表の活用
- 導入の工夫
  - めあてや学習活動の流れの明示
  - 評価規準の明確化

自己選択・調整

## 個に応じた指導

- 教材・教具の工夫
  - ICTの活用
  - 習熟度に応じた課題の提供

## 協働的な学び

- 話し合い活動の充実
  - 個人思考 → 集団思考 → 個人思考  
(他者の考え等を基に、自身の考えを深める)

## 取組を通しての変容

- 【生徒】「授業ログ」や効果検証の結果から、生徒自ら、自分に合った学習方法を選択し、意欲的に学習に臨む生徒が増えた。
- 【教師】生徒の学習面や行動面の困難さに対し、その要因に目を向けるようになった。
- 生徒の“なぜ”を大切に課題(問い)を設定し、生徒目線で授業を工夫するようになった。



令和5年度 特別支援教育の考え方を生かした個別最適な学び推進プロジェクト校の取組



令和6年度 特別支援教育の考え方を生かした個別最適な学び推進プロジェクト校の取組



令和7年度 特別支援教育の考え方を生かした個別最適な学び推進プロジェクト校の取組



## 個別最適な学びと協働的な学びの 一体的な充実に向けて

「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実に向けてのポイント

資質・能力を育成するための単元（題材）を構想する

主体的・対話的で深い学びの実現



デジタル学習基盤（一人1台端末やクラウド環境等）の活用

## 生徒指導の 実践上の視点

自己存在感の感受

共感的な人間関係

自己決定の場の提供

安全・安心な風土の醸成

## 生徒指導の実践上の視点

### 自己存在感の感受

「自分も一人の人間として大切にされている」と児童生徒が実感できること  
ありのままの自分、ありのままの他者を受け入れること

### 共感的な人間関係

選択できない出会いから始まる生活集団を認め合い、励まし合い、支え合える  
学習集団へ変容を図ることや失敗を恐れない、間違いやできないことを笑わない  
集団に向けて、支持的で、創造的な学級・ホームルームづくりを行うこと

### 自己決定の場の提供

自ら考え、選択し、決定する場を繰り返し設定すること  
「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善を進めていくこと

### 安全・安心な風土の醸成

お互いの個性や多様性を認め合い、安心して授業や学校生活を送れるような  
風土を、教職員の支援の下で、児童生徒自らが構築すること

## 生徒指導の実践上の視点

自己存在感の感受

共感的な人間関係の育成

- ・広く、深い児童生徒理解
- ・人間的触れ合いに基づく  
児童生徒との信頼関係の構築
- ・わかる、できる喜びを味わえる授業

自己決定の場の提供

安全・安心な風土の醸成

教育活動のあらゆる場面で機能させていく

## 第2学年 音楽科「歌舞伎」

題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>○音楽を形づくっている要素を知覚し、それらの働きが生み出す雰囲気を感じながら、音楽の特徴とその背景となる文化や歴史との関わりについて理解する。【知識及び技能】</li> <li>○楽器の音色やテクスチャ(音の重なり)、速度の変化を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したことの関わりについて考えるとともに、生活や社会における歌舞伎の意味や役割について自分なりに考え、そのよさや美しさを味わって聴く。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>○歌舞伎の音楽そのものや、舞踊、演技と一体となっているところに関心をもち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組むとともに、我が国の伝統音楽に親しむ態度を養う。【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>
題材を貫く問い	『勳進帳』を鑑賞して発見した歌舞伎のよさや美しさは何だろう。
つまずきの想定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・そもそも歌舞伎についての知識がないのではないか。</li> <li>・似ているもの（狂言、神楽等）との違いが分からないのではないか。</li> <li>・一つ一つの言葉が難しいのではないか。</li> <li>・狙いからのズレてしまうのではないか。（体験して楽しかったで終わりそう）</li> <li>・難しそうと壁を作ってしまうのではないか。</li> <li>・聴く時間が長いと内容が入らないのではないか。</li> <li>・鑑賞の表現が「楽しかった」などの一文で終わるのではないか。</li> <li>・鑑賞はするがどのように表現すればよいのか分からずアウトプットしないのではないか。</li> </ul>
気になる生徒の実態	<p>【弱み】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・興味がないことにはやる気を示さない。</li> <li>・口頭のみでは指示が伝わらない。</li> </ul> <p>【強み】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・頑張ろうとする気持ちはもっており、好きなことは一生懸命することができる。</li> <li>・繰り返し行うことで、理解することができる。</li> </ul>
つまずきに対する支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動の指示を明確にし、スライドや板書し口頭以外の方法を取り入れる。</li> <li>・聴いた音楽が表す場面を想像させ、自分の考えを伝え合う活動を導入で行う。</li> <li>・二次元コードを読み込んで、自分の興味のミッションから鑑賞できるようにする。</li> <li>・聴き取ったこととそこからどのように感じたのかを分けて記入できるようにする。</li> <li>・スプレッドシートを使用することで、他者参照しながら協働的に学習できるようにする。</li> </ul>

- ・授業者は「単元・題材の目標」と「単元・題材を貫く問い」を設定
- ・教材研究チームで「つまずきの想定」と「つまずきに対する支援」を考える

デジタル機器を活用し  
多様な視点で教材研究



# 尾道市立栗原中学校の取組

深い  
教材研究

個への  
支援

## ミッション①

音源の「効果音」をよく聴き、手元の楽器で再現せよ！

手順(【★】)

1. 音
2. ど
3. ど
4. AR
5. よ

## ミッション②

長唄の人数はどうなった…！？



## ミッション③

長唄の速度はどうなった…！？



## ミッション④

舞踊と音楽にはどんな関係がある…！？



## ミッション⑤

どんな場面か予想せよ！！

手順(【★】)

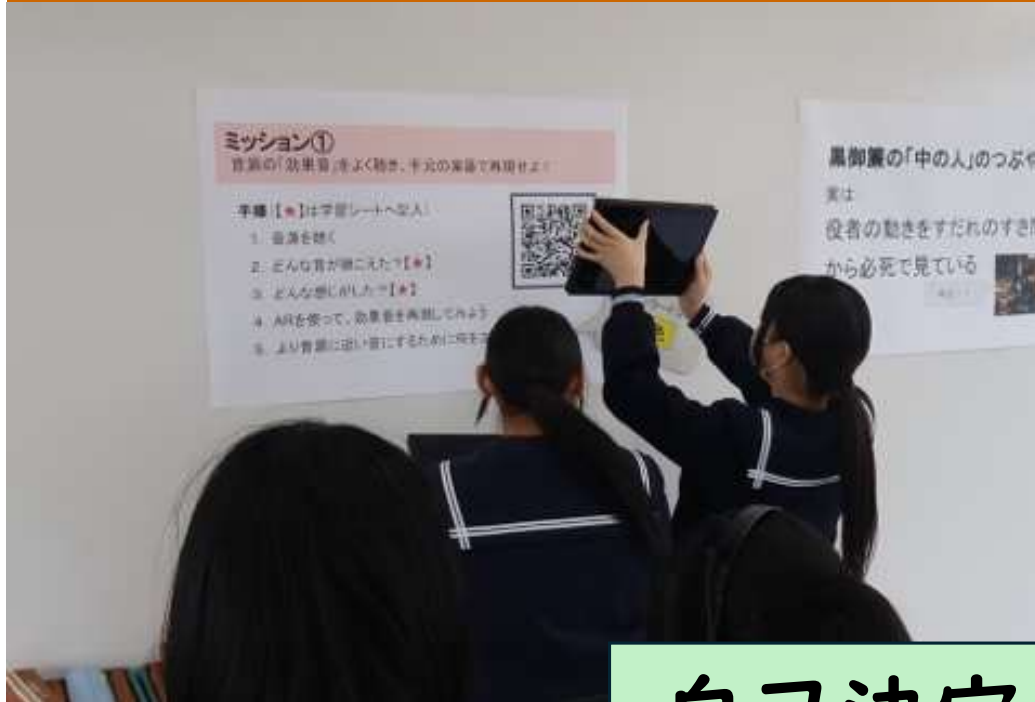
1. 映像を
2. 舞踊と
3. それに

手順(【★】は学習シートへ記入)

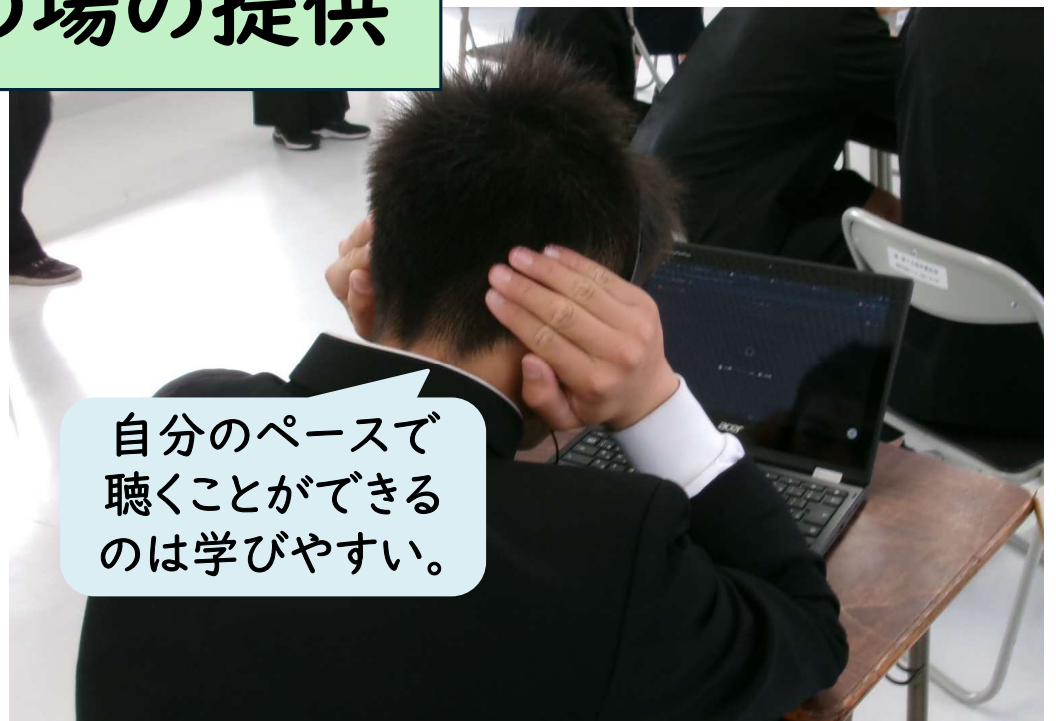
1. 映像を視聴する
2. “音”の特徴は？【★】
3. どんな場面だと思う？【★】
  - A 心理戦！正体がバレるかどうか…の場面
  - B 再会を喜ぶ！昔の思い出話を楽しんでいる場面
  - C 静かな祈り。お祈りの言葉を唱えている場面



5つのミッションを  
二次元コードで提供



## 自己決定の場の提供



# 尾道市立栗原中学校の取組

深い  
教材研究

個の  
見取り

個への  
支援

氏名	音楽						舞踊 × 音楽		演技 × 音楽		
	ミッション①【音色】			ミッション②【テクスチャ】		ミッション③【速度】		ミッション④【音色・テクスチャ・速度】		ミッション⑤【音色・速度】	
	どんな音が聴こえた？	どんな感じがした？	効果音づくりの工夫点	人数は・・・	それによってどんな感じがした？	速度は・・・	それによってどんな感じがした？	舞踊と音楽にはどんな関係がある？	それによってどんな感じがした？	“音”の特徴は？	どんな場面？
	高い音が続いている（リコーダーの音に似てる）	不気味で怖い感じがした。幽霊が近くまで来ているような感じがした	小さな音から大きな音に。高い音は継続されている	増えた	迫力がまして聴き応えがあった。	速くなった	人数が増えたり音が大きくなっていた。段々と早くなっていった	どちらも同じくらいのバランスで初めて成り立つ	舞と音楽に一体感がでてた		選択する
	リコーダーのような高く細かい音	怖くて不気味な雰囲気だった	音の強弱がわかりやすくて独特な雰囲気を作っていた	増えた	きれいな音になっていった	速くなった	明るい雰囲気	この2つがないと成り立たないような大切な関係	このどちらか一つが欠けていたら美しい音色が作れないと思った	人間の声で音を作っている	C 静かな祈り。
	音が高かった	暗い感じだった	リズムが良かった	増えた	音が綺麗だった	速くなった	早くて、明るい感じだった				A 心理戦！
	リコーダーの一番高い音	暗い雰囲気	速度を変えたりしていた	増えた	人数が増えて音色が増えた	速くなった	掛け声などでリズムを取り早くなった	音同士をかけ合わせてそこ早くしている	物語感があった	低い音同士がかけ合わさっていた	A 心理戦！
	高い音が継続して聞こえた（リコーダーや笛のような）	背筋が凍るような、悪寒を感じる。不気味で暗さを感じた。	指や、息を調節し、音、大きさを覚えて、強弱や音の違いを明確にするよりやすうと思ふ。	選択する		選択する					選択する
	笛の高い音が聞こえた。	お化けなど不気味・ホラー的な場面が出てきそうな効果音。暗い雰囲気を感じた。	笛の高さ・息を吹く時の量・笛の吹き方により不気味な雰囲気を演出している。	増えた	人数が増えたことにより音が重なり音が広がり、きれいに響いていた。重い雰囲気でもよんとしたような感じ	速くなった	太鼓と掛け声、まだ他の楽器などを合わせたりして、速度が速くなった。この工夫？速度により緊張感が	歌声・太鼓・三味線などの楽器とマッチしている。音に合わせて役者の人が踊っている→音楽が速くなった	物語感がすごい。見てて飽きなかったです。	声が音。言葉のイントネーションや伸ばす所、速く言うところなどを工夫している音楽。声の言い方や掛け	A 心理戦！
	笛の高い音	怖い・暗い	指を穴から少しずつ離したりして、音を上げ下げするとうまくなる。強弱もビブラートのようにする。	増えた	音の重なりによる重厚感と、迫力、臨場感。これから何かが始まるような緊迫した空気が伝わる。	速くなった	太鼓と三味線、声による掛け合いが疾走感を感じる。裏拍で喘み合っていた。	音を主役とする音楽と、音を脇役として、舞を目立たせる舞踊との違い。	喘み合っているような合っていないような不思議な臨場感。	声色やリズム、音型から心情が読み取れる。	A 心理戦！
	幽霊が登場するような高い音程の音 心霊などで使われそうな音、音を震えさせている、	幽霊がだんだん自分の近くに近づいているような感じ、最後の高い音で場面が終了している感じを表現？	息を吹く量を調節し、音が揺れている感じを表現すること、最後の音がはっきりと聞こえるようにしっかりと	増えた		速くなった	焦らせている感じ、急いでいる様子、	音が早くなるに連れお度ている踊りの早さも早くなっている、男性の声が主体なときはゆっくりで、女の	音が早くなると緊張した場面になったこと（戦っている感じ）、		選択する
	笛やリコーダーのような音色	強風が吹いてくるような感じ。	高い音を吹く。息を強くする。	増えた	人数が増えることによって、迫力・緊張感が増した。	速くなった	掛け声と楽器も速くなっていった。	舞踊のリズムと音楽のリズムが同じ	耳でも目でも楽しむことができた。雰囲気や伝わりやすかった。	強弱がついていたり、トーンが変わっていて、感情がこもっていた。	A 心理戦！
	最初は小さい音が聞こえてそこから音が大きくなるにつれて高さも高くなっていった。	暗闇で幽霊が来そうな音で最後には襲われる感じ	最初はとても小さな音からだんだん大きくしていく音が揺れているから息を使う	増えた	音が重なって行って、一人の時よりも迫力が増した感じがした。	速くなった	掛け声と楽器が速くなって行って、楽器の音が引き立てられて目立つような感じがした。	速さの速度がおなじになるようになっていく	舞踊と音楽がマッチしていてそれでしかできないように出せないようになっていく		選択する
	リコーダーの高い音を勢いよく吹いたときの音に近い。音の高さが、だんだん高くなる。	怖くて暗い感じ。	音の高さが、だんだん高くなる。	増えた	人数が増えたので、声が増えて、迫力が増した。	速くなった	楽器と掛け声が同じように少しずつ速くなっている。	音楽のリズムと舞踊の動きがほぼ同じである	それぞれの良さが引き立っていて、場面の雰囲気もわかりやすくなっている。	二人で言い合っている。	A 心理戦！

自分の考えをアウトプット

# 尾道市立栗原中学校の取組

深い  
教材研究

個の  
見取り

個への  
支援

氏名	音楽			舞踊 × 音楽		演技 × 音楽					
	ミッション①【音色】			ミッション②【テクスチャ】		ミッション③【速度】		ミッション④【音色・テクスチャ・速度】		ミッション⑤【音色・速度】	
	どんな音が聴こえた？	どんな感じがした？	効果音づくりの工夫点	人数は・・・	それによってどんな感じがした？	速度は・・・	それによってどんな感じがした？	舞踊と音楽にはどんな関係がありそう？	それによってどんな感じがした？	“音”の特徴は？	どんな場面？
	高い音が続いている（リコーダーの音に似てる）	不気味で怖く感じました。幽霊が近くまで来ているような感じがした	小さな音から大きな音に。高い音は継続されてる	増えた	迫力がまして聴き応えがあった。	速くなった	太鼓やリコーダー、ホーンなど。段々と早くなっていった	どちらも同じくらいのバランスで初めて成り立つ	舞と音楽に一体感がでてた		選択する
	リコーダーのような高く細い音	怖くて不気味な雰囲気だった	音の強弱がとわかりやすく独特な雰囲気を作れていた	増えた	きれいな音になっていった	速くなった	明るい雰囲気	この2つがないと成り立たないような大切な関係	このどちらか一つが欠けていたら美しい音色が作れないと思った	人間の声で音を作っている	C 静かな祈り。
	音が高かった	暗い感じだった	リズムが良かった	増えた	音が綺麗だった	速くなった	早くて、明るい感じだった				A 心理戦！
	リコーダーの一番高い音	暗い雰囲気	速度を変えたりしていた	増えた	人数が増えて音色が増えた	速くなった	掛け声などでリズムを取り早くなった	音同士をかけ合わせてそこ早くなっている	物語感があった	低い音同士がかけ合わさっていた	A 心理戦！
	高い音が継続して聞こえた（リコーダーや笛のような）	背筋が凍るような、悪寒を感じる。不気味で暗さを感じた。	指や、息を調節し、音、大きさを覚えて、強弱や音の違いを明確にするとやりやすいと思う。	選択する		選択する					選択する
	笛の高い音が聞こえた。	お化けなど不気味・ホラー的な場面が出てきそうな効果音。暗い雰囲気を感じた。	笛の高さ・息を吹く時の量・笛の吹き方により不気味な雰囲気を演出している。	増えた	人数が増えたことにより音が重なり音が広がり、きれいに響いていた。重い雰囲気でもよんとしたような感じ	速くなった	太鼓と掛け声、また他の楽器などを合わせて、速度が速くなった。この工夫？速度により緊張感が	歌声・太鼓・三味線などの楽器とマッチしている。音に合わせて役者の人が踊っている→音楽が速くなった	物語感がすごい。見てて飽きなかったです。	音が音。言葉のイントネーションや伸ばす所、速く言うところなどを工夫している音楽。声の言い方や掛け	A 心理戦！
	笛の高い音	怖い・暗い	指を穴から少しずつ離したりして、音を上げ下げするとうまくなる。強弱もピブラートのようにする。	増えた	音の重なりによる重厚感と、迫力、臨場感。これから何かが始まるような緊迫した空気が伝わる。	速くなった	太鼓と三味線、声による掛け合いが疾走感を感じた。裏拍で喘み合っていた。	音を主役とする音楽と、音を脇役として、舞を目立たせる舞踊との違い。	喘み合っているような合っていないような不思議な臨場感。	声色やリズム、音型から心が読み取れる。	A 心理戦！
	幽霊が登場するような高い音程の音 心霊などで使われそうな音、音を震えさせている、	幽霊がだんだん自分の近くに近づいているような感じ、最後の高い音で場面が終了している感じを表現？	息を吹く量を調節し、音が揺れている感じを表現すること、最後の音がはっきりと聞こえるようにしっかり	増えた		速くなった	焦らせている感じ、急いでいる様子、	音が早くなるに連れお度ている踊りの早さも早くなっている、男性の声が主体なときはゆっくりで、女の	音が早くなると緊張した場面になったこと（戦っている感じ）、		選択する
	笛やリコーダーのような音色	強風が吹いてくるような感じ。	高い音を吹く。息を強くする。	増えた	人数が増えることによって、迫力・緊張感が増した。	速くなった	掛け声と楽器も速くなっていった。	舞踊のリズムと音楽のリズムが同じ	耳でも目でも楽しむことができた。雰囲気が変わりやすかった。	強弱がついていたり、トーンが変わっていて、感情がこもっていた。	A 心理戦！
	最初は小さい音が聞こえてそこから音が大きくなるにつれて高さも高くなっていった。	暗闇で幽霊が来そうな音で最後には襲われる感じ	最初はとても小さな音からでだんだん大きくしていく音が揺れているから息を使う	増えた	音が重なっていて、一人の時よりも迫力が増した感じがした。	速くなった	掛け声と楽器が速くなっていて、楽器の音が引き立てられて目立つような感じがした。	速さの速度がおなじになるようになっていく	舞踊と音楽がマッチしてそれでしかできないように出せないようになっていく		選択する
	リコーダーの高い音を勢いよく吹いたときの音に近い。音の高さが、だんだん高くなる。	怖くて暗い感じ。	音の高さが、だんだん高くなる。	増えた	人数が増えたので、声が増えて、迫力が増した。	速くなった	楽器と掛け声と同じように少しずつ速くなっている。	音楽のリズムと舞踊の動くリズムがほぼ同じである	それぞれの良さ引き立っていて、場面の雰囲気もわかりやすくなっている。	二人で言い合っている。	A 心理戦！

ミッションごとに記入

# 尾道市立栗原中学校の取組

深い  
教材研究

個の  
見取り

個への  
支援

氏名

音楽			舞踊 × 音楽			演技 × 音楽				
どんな音が聞こえた？	どんな感じがした？	効果音づくりの工夫点	人数は・・・	それによってどんな感じがした？	速度は・・・	それによってどんな感じがした？	舞踊と音楽にはどんな関係がありそう？	それによってどんな感じがした？	“音”の特徴は？	どんな場面？
高い音が続いている（リコーダーの音に似てる）	幽霊が近くまで来ているような感じがした	小さな音から大きな音に音は継続されている	増えた	迫力がまして聴き応えがあった。	速くなった	人気があがり、早く感じていた。段々と早くなっていった	どちらも同じくらいのバランスで初めて成り立つ	舞と音楽に一体感がでてた		選択する
リコーダーのような高く細い音	怖くて不気味な雰囲気だった	の強弱がわかりやすい独特な雰囲気を作れて	増えた	きれいな音になっていった	速くなった	明るい雰囲気	この2つがないと成り立たないような大切な関係	このどちらか一つが欠けていたら美しい音色が作れないと思った	人間の声で音を作っている	C 静かな折り。
音が高かった	暗い感じだった	リズムが良かった	増えた	音が綺麗だった	速くなった	早くて、明るい感じだった				A 心理戦！
リコーダーの一番高い音	暗い雰囲気	変えたりしていた	増えた	人数が増えて音色が増えた	速くなった	掛け声などでリズムを取り早くなった	音同士を掛け合わせてそこど早くしている	物語感があった	低い音同士が掛け合っていた	A 心理戦！
高い音が継続して聞こえた（リコーダーや笛のような）	背筋が凍るような、悪寒を感じる。不気味で暗さを感じた。	や、息を調節し、音、さを変えて、強弱や音、を明確にするとやりやすいと思う。	選択する		選択する					選択する
笛の高い音が聞こえた。	お化けなど不気味・ホラー的な場面が出てきそうな効果音。暗い雰囲気を感じた。	の高さ・息を吹く時の、笛の吹き方により不気味な雰囲気を演出している	増えた	人数が増えたことにより音が重なり音が広がり、きれいに響いていた。重い雰囲気でもよんとしたような感	速くなった	太鼓と掛け声、また他の楽器などを合わせたりして、速度が速くなった。この工夫？速度により緊張感が	歌声・太鼓・三味線などの楽器とマッチしている。音に合わせて役者の人が踊っている→音楽が速くなった	物語感がすごい。見てて飽きなかったです。	声や言葉のイントネーションや伸ばす所、速く言うところなどを工夫している音楽。声の言い方や掛け	A 心理戦！
笛の高い音	怖い・暗い	を穴から少しずつ離して、音を上げ下げする。強弱もピントのようにする。	増えた	音の重なりによる重厚感と、迫力、臨場感。これから何かが始まるような緊迫した空気が伝わる。	速くなった	太鼓と三味線、声による掛け合いが疾走感を感じる。表拍で喘み合っていた。	音を主役とする音楽と、音を脇役として、舞を目立たせる舞踊との違い。	喘み合っているような合っていないような不思議な臨場感。	声色やリズム、音型から心情が読み取れる。	A 心理戦！
幽霊が登場するような高い音程の音 心霊などで使われそうな音、音を震えさせている、	幽霊がだんだん自分の近くに近づいているような感じ、最後の高い音で場面が終了している感じを表現？	を吹く量を調節し、音、を表現する。最後の音がはっきり聞こえるようにしつ	増えた		速くなった	焦らせている感じ、急いでいる様子、	音が早くなるに連れお度ている踊りの早さも早くなっている、男性の声が主体なときはゆっくりで、女の	音が早くなると緊張した場面になったこと（戦っている感じ）、		選択する
笛やリコーダーのような音色	強風が吹いてくるような感じ。	い音を吹く。息を強く	増えた	人数が増えることによって、迫力・緊張感が増した。	速くなった	掛け声と楽器も速くなっていった。	舞踊のリズムと音楽のリズムが同じ	耳でも目でも楽しむことができた。雰囲気や伝わりやすかった。	強弱がついていたり、トーンが変わっていて、感情がこもっていた。	A 心理戦！
最初は小さい音が聞こえてそこから音が大きくなるにつれて高さも高くなっていった。	暗闇で幽霊が来そうな音で最後には襲われる感じ	初はとでも小さな音からだんだん大きくしていき音が揺れているから息	増えた	音が重なってって、一人の時よりも迫力が増した感じがした。	速くなった	掛け声と楽器が速くなっていて、楽器の音が引き立てられて目立つような感じがした。	速さの速度がおなじになるようになっている	舞踊と音楽がマッチしてそれでしかできないように出せないようになっている		選択する
リコーダーの高い音を勢いよく吹いたときの音に近い。音の高さが、だんだん高くなる。	怖くて暗い感じ。	の高さが、だんだん高	増えた	人数が増えたので、声が重くなって、迫力が増した。	速くなった	楽器と掛け声が同じように少しずつ速くなっている。	音楽のリズムと舞踊の動くリズムがほぼ同じである	それぞれの良さが引き立って、場面の雰囲気もわかりやすくなっている。	二人で言い合っている。	A 心理戦！

音楽を形づくっている要素や要素同士の関連を知覚  
知覚したことの働きが生み出す特質や雰囲気を感受

「知覚」と「感受」

# 尾道市立栗原中学校の取組

深い  
教材研究

個の  
見取り

個への  
支援

氏名	音楽						舞踊 × 音楽		演技 × 音楽			
	ミッション①【音色】			ミッション②【テクスチャ】			ミッション③【速度】		ミッション④【音色・テクスチャ・速度】		ミッション⑤【音色・速度】	
	どんな音が聴こえた？	どんな感じがした？	効果音づくりの工夫点	人数は・・・	それによってどんな感じがした？	速度は・・・	それによってどんな感じがした？	舞踊と音楽にはどんな関係がありそう？	それによってどんな感じがした？	“音”の特徴は？	どんな場面？	
	高い音が続いている（リコーダーの音に似てる）	お気味で怖い感じがした。幽霊が近くまで来ているような感じがした	小さな音から大きな音に。高い音は継続されている	増えた	迫力がまして聴き応えがあった。	速くなった	人数が増えたり早くも聞こえていた。段々と早くなっていった	どちらも同じくらいのバランスで初めて成り立つ	舞と音楽に一体感がでてた		選択する	
	リコーダーのような高く細かい音	怖くて不気味な雰囲気だった	音の強弱がとわかりやすく独特な雰囲気を作っていた	増えた	きれいな音になっていった	速くなった	明るい雰囲気	この2つがないと成り立たないような大切な関係	このどちらか一つが欠けていたら美しい音色が作れないと思った	人間の声で作っている	C 静かな祈り。	
	音が高かった	暗い感じだった	リズムが良かった	増えた	音が綺麗だった	速くなった	早くて、明るい感じだった				A 心理戦！	
	リコーダーの一番高い音	暗い雰囲気	速度を変えたりしていた	増えた	人数が増えて音色が増えた	速くなった	掛け声などでリズムを取り早くなった	音同士をかけ合わせてそこ早くしている	物語感があった	低い音同士がかけ合わさっていた	A 心理戦！	
	高い音が継続して聞こえた（リコーダーや笛のような）	背筋が凍るような、悪寒を感じる。不気味で暗さを感じた。	指や、息を調節し、音、大きさを覚えて、強弱や音の違いを明確にするとやりやすいと思う。	選択する		選択する					選択する	
	笛の高い音が聞こえた。	お化けなど不気味・ホラー的な場面が出てきそうな効果音。暗い雰囲気を感じた。	笛の高さ・息を吹く時の量・笛の吹き方により不気味な雰囲気を演出している。	増えた	人数が増えたことにより音が重なり音が広がり、きれいに響いていた。重い雰囲気でもよんだような感じ	速くなった	太鼓と掛け声、まだ他の楽器などを合わせたりして、速度が速くなった。この工夫？速度により緊張感が	歌声・太鼓・三味線などの楽器とマッチしている。音に合わせて役者の人が踊っている→音楽が速くなった	物語感がすごい。見てて飽きなかったです。	声が音。言葉のイントネーションや伸ばす所、速く言うところなどを工夫している音楽。声の言い方や掛け	A 心理戦！	
	笛の高い音	怖い・暗い	指を穴から少しずつ離したりして、音を上げ下げする	増えた	音の重なりによる重厚感と、迫力、臨場感。これからはもっと迫るような緊迫感を感じる。	速くなった	太鼓と三味線、声による掛け合いが疾走感を感じる。	音を主役とする音楽と、音を脇役として、舞を目立た	噛み合っているような合っていないような不思議な臨場感が読み取れる。	声色やリズム、音型から心	A 心理戦！	
	幽霊が登場する音程の音 心細いような音、聞こえている。					速くなった	焦らせている				選択する	
	笛やリコーダーの音色				ることによって緊張感が増した	速くなった	掛け声、いった。			、トーン感情が	A 心理戦！	
	最初は小さい音から高さがあつて高さがあつていった。				ていて、一人一人の迫力が増した	速くなった	掛け声、いった、てられがした。				選択する	
	リコーダーの音をよく吹いたと聞いて、音の高さが高くなる。				たので、声の重みが増した。	速くなった	楽器と掛け声、少			いる。	A 心理戦！	



安全・安心な風土の醸成

共感的な人間関係



どうして、「静かな祈り」  
だと思ったの？

もう一回、聴いてみよう。

ゆっくりはじまって、楽器ではなく人の声  
で音楽を進めていっているから、  
祈りのように感じたんだよ。

考えを話し合う場の設定

# 尾道市立栗原中学校の取組

個の  
見取り

個への  
支援



教師の役割

自己存在感の感受

# 尾道市立栗原中学校の取組

資質・能力を育成するための単元（題材）を構想する

主体的・対話的で深い学びの実現



個別最適な学び



協働的な学び

成果を生かす

一体的な  
充実

成果を還元する

デジタル学習基盤（一人1台端末やクラウド環境等）の活用

生徒指導の実践上の視点