

音楽科学習指導案

日時 平成28年2月8日(月) 2校時

児童 1年生

1 題材名 「ようすをおんがくで」

2 題材について

(1) 題材観

本題材では、児童が「音色」や「リズムの変化」などの、音楽を形づくっている要素に気付き、それらが表している情景を思い浮かべ、曲のよさや面白さを感じ取って聴いたり表現を工夫したりすることを、主なねらいとしている。本題材の教材は、どれも感覚的に親しみやすく、音楽に合わせて自然に体が動いてしまうものばかりである。第1次では、まず「シンコペーテッド・クロック」に合わせて体を動かす活動を通して体全体で音楽を感じ取るようにする。そこで感じ取った「情景や様子を楽器の音色で表している面白さ」を、その後の表現活動においても児童が工夫していけるようにする。「すずめがらゆん」では、イメージと音楽を形づくっている様子を結び付け、動物のイメージで歌い方を工夫したり、鳴き声に合わせて鍵盤ハーモニカで音の長さを工夫して演奏したりする。第2次でも、鑑賞曲「おもちゃのへいたい」、歌唱曲「おもちゃのちゃちゃちゃ」を、拍の流れにのって体全体で音楽を感じ取り、情景を思い浮かべながら、音楽を聴いたり工夫して歌ったりする。

(2) 児童観

省略

3 題材目標

音楽を形づくっている要素をもとに、情景を思い浮かべて聴いたり、イメージに合った表現を工夫したりする。

4 評価基準及び道徳的学び

音楽への関心・意欲・態度	音楽表現の創意工夫	音楽表現の技能	鑑賞の能力	道徳的学び
曲の気分を感じ取って聴いたり、情景を思い浮かべながら表現を工夫したりする学習に、進んで取り組もうとする。	歌詞の表す情景やイメージと、強弱や音色等を結び付けて表現を工夫し、どのように表すかについて思いをもつ。	歌詞の表す情景や曲の気分に合った表現で、歌ったり演奏したりする。	問いと答えや音色、反復等を聞き取り、それらが表しているよさや面白さを感じ取りながら、曲全体を楽しんで聴く。	3-(1) 「生命尊重」 生き物の愛らしさを感じ、生き物を大切にすることを学ぶ。

5 研究とのかかわり（第1，4時にかかわる部分について）

<p style="writing-mode: vertical-rl;">授業の序盤（●1h ■4h）</p>	<p>I 状況的興味の喚起・維持を促すために</p> <ul style="list-style-type: none"> ●■着目させたい音の楽器を児童に伝え、実物を見せたり音を聴かせたりすることで、何の音を聴くのか客観的に判断できるようにする。 ●「シンコペーテッド・クロック」をウッドブロックやトライアングルの音に焦点を当てて聴かせる。 ■「おもちゃのへいたい」を小太鼓の音に焦点を当てて聴かせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>わかりやすい特徴に気を付けながら、聴こうとする子供</p> </div>
<p style="writing-mode: vertical-rl;">授業の中盤（●1h ■4h）</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>II 個人的興味の出現を促すために</p> <ul style="list-style-type: none"> ●「シンコペーテッド・クロック」を聴き、ウッドブロックやトライアングルの音が聞こえてきたら、それに合う動作をするよう指示し、動作化を伴いながら、音色に焦点を当てて聴かせるようにする。 ■「おもちゃのへいたい」を聴き、小太鼓が出てきたらそれに合う動作をするよう指示し、動作化を伴いながら、拍の流れに焦点を当てて聴かせるようにする。 ●■聞こえてくる楽器の音色やリズムが変わった時、曲の気分が変わった時など、それぞれの要素に着目させて何度も聴かせることで、聴き深められるようにする。 </div> <div style="width: 45%;"> <p>II—（1） 内的活動の高まりを促すための工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ウッドブロックのリズムがシンコペーションになったところや、トライアングルが出てくる度に、「どんな時計かな？」と問う。「歩いている時計」や「目覚まし時計」、「踊っている」「壊れている」とイメージを発表した際には、「どうしてそう思ったの？」と問い直し、楽曲を特徴づける要素を根拠にして話すよう促す。 ■小太鼓のリズムが同じテンポで流れているところや、聞こえなくなったときやリズムが少し変わったときなどに「どんな行進をしているのかな？」と問い、要素を根拠にして話すよう促す。 ●■楽曲全体を通しての楽曲や演奏の楽しさについて触れ、共有化を図る。 </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>楽曲を形づくっている要素のかかわり合いや楽曲の気分を感じ取りながら聴き深める子供</p> </div>
<p style="writing-mode: vertical-rl;">授業の終盤（●1h ■4h）</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>III 発達した個人的興味の出現を促すために</p> <ul style="list-style-type: none"> ●「シンコペーテッド・クロック」と同じ作者の「おどるこねこ」を、猫の鳴き声を表したバイオリンの音色に着目させて聴かせる。 ■「おもちゃのへいたい」と同じ行進曲である「キューピーの観兵式」を、小太鼓のリズムに着目させて聴かせる。 </div> <div style="width: 45%;"> <p>III—（1） 内的活動の高まりを促すための工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ●「おどるこねこ」に登場するバイオリンが猫の鳴き声を表していることから、「猫は何をしているのかな？」と問い、感じたことや想像したことを交流させ、「シンコペーテッド・クロック」同様、楽器の音色などによって情景を表すことができる面白さを実感できるようにする。 ■「キューピーの観兵式」で聞こえてくる小太鼓の一定のリズムから想像した行進の様子を交流させ、「おもちゃのへいたい」同様、リズムや拍の流れによって行進の情景を表すことができる面白さを実感できるようにする。 </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>目指す子供の姿③ 楽曲や演奏の楽しさを改めて実感し、楽曲全体を味わって聴く子供</p> </div>

6 題材の指導計画

時	主な学習活動	教師の働きかけ	評価
1 本 時	○「シンコペーテッド・クロック」のウッドブロックやトライアングルなどの音を、体を動かしながら聴き取り、想像したことを、楽曲の中の要素を結び付けながら交流する。	□ウツブロックを実際に叩いてみせ、その 音色 を確認しながら、この曲では何を聴いたらいいのかを明確にする。 I □楽器の 音色 や リズム に着目させて、体を動かしながら視点を変えて何度も聴かせる。 II □児童が感じ取ったイメージに対して、「なぜそう思ったのか」問い、聴取結果を注視させ、共有する。 II—(1)	鑑
2	○「おどるこねこ」を聴き、想像したことや感じ取ったことを伝え合う。 ○「すずめがちゅん」の曲の気分を感じとって歌う。 ○動物のイメージに合った歌い方を考える。	□楽器の 音色 によって情景を表している「おどるこねこ」を聴かせる。 III □「おどるこねこ」から想像したことや感じ取ったことなどを伝え合い、2曲を通しての楽曲の楽しさやよさを改めて実感させる。 III—(1) □これまでに聴き取ったことや、実感した音楽の楽しさについて想起させる。 □どのように歌うと「ちゅんちゅん」や「ぶうぶう」などの鳴き声に似るのか問い、児童の工夫を促す。	関 創
3	○「すずめがちゅん」を鍵盤ハーモニカや小物楽器で、 音色 やタンギング、強弱などに工夫して演奏する。	□どの楽器で、どの 音色 で、どのように演奏すると、その動物に聞こえるのか問い、児童が工夫して演奏できるように促す。	技
4	○「おもちゃのへいたい」の小太鼓の リズム を、 リズム に合わせて叩く真似をしながら聴き取り、想像したことを、楽曲の中の要素を結び付けながら交流する。	□小太鼓を実際に叩いてみせ、その 音色 を確認しながら、この曲では何を聴いたらいいのかを明確にする。また、鑑賞するよりも前に リズム を知らせ、 リズム に着目して聴かせるようにする。 I □ 拍の流れ や リズム に着目させて、体を動かしながら視点を変えて何度も聴かせる。 II □児童が感じ取ったイメージに対して、「なぜそう思ったのか」問い、聴取結果を注視させ、共有する。 II—(1)	鑑
5	○「キューピーの観兵式」を聴き、想像したことや感じ取ったことを伝え合う。 ○「おもちゃのチャチャチャ」の 拍の流れ を体全体で感じ取って楽しむ。 ○「おもちゃのチャチャチャ」の歌詞や リズム に合った表現を工夫する。	□ 拍の流れ や リズム によって、兵隊の行進の情景を表している「キューピーの観兵式」を聴かせる。 III □「キューピーの観兵式」から想像したことや感じ取ったことなどを伝え合い、2曲を通しての楽曲の楽しさやよさを改めて実感させる。 III—(1) □これまでに聴き取ったことや、実感した音楽の楽しさについて想起させる。	創
6	○情景を思い浮かべ、 拍の流れ にのり、おもちゃになりきって表現を楽しむ。 ・体の動きを考え、発表会をする。	□「チャチャチャ」について着目させ、 拍の流れ や リズム を感じ取れるようにする。	技

7 本時について（1／6時間目）

（1） 研究とのかかわり

本時は、まず手立て**I**として、聴取対象を明確にするためにウッドブロックの音を実際に聞かせる。その際、ウッドブロックの高い音と低い音に合わせて指を振らせることによって、音を可視化させる。その後、「この音が聞こえたら今のように動いてね。」と伝え、「シンコペーテッド・クロック」を聴かせる。このように、聴取対象を焦点化させることにより、わかりやすい特徴に集中してじっくりと耳を傾けて聴こうとする児童の姿をねらう。

冒頭のみ聴いた後に、「何の音に聞こえる？」と問い、時計の音であることに導く。「どんな時計かな？」と本時のめあてを設定する。

さらに、手立て**II**として、体を動かしながら視点を変えて何度も聴かせると、リズムに変化がおとずれたり、違う楽器が出てきたりする。その度に「どんな時計かな？」と問い、想像を広げさせる。想像したことに対して「なぜそう思ったの？」と問うことによって、「トライアングルがジリリリと鳴っているから、目覚まし時計だと思った」などと、聴取結果を注視させ、さらに交流へとつなげたい（手立て**II—（1）**）。交流の中で、感じ取ったことを要素と結び付けている発言があれば、またその部分を聴き直したりするなどして、聴き深めていけるようにし、「楽器の音だけなのに、どんな時計か想像できて面白い」という、楽曲のもつ楽しさも感じられるようにする。

（2） 本時の目標

- ・どんな時計なのか想像しながら、進んで「シンコペーテッド・クロック」を聞こうとする。
- ・「シンコペーテッド・クロック」のウッドブロックやトライアングルに合わせて体を動かし、音楽を形づくっている要素を聴き取り、どんな時計か想像したりイメージしたりする。【鑑】

（3） 本時の展開

○児童の主な学習活動	□教師の働きかけ・留意点 肯自己肯定感	評価 個に応じた指導 (△発展的▲補充的)
<p>○ウッドブロックの音色を知り、体を動かしながら注意深く聴く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高い音と低い音でできているんだね。 ・時計の音みたい。 <p>○「シンコペーテッド・クロック」の冒頭を聴き、時計の音楽だと知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時計の針の「チクタク」っていう音だったんだね。 ・デジタル時計じゃないよ。 ・振り子時計かもしれない。 	<p>□ウッドブロックを実際に児童の前で叩き、この音を聴くよう伝え、聴取対象を焦点化させる。I</p> <p>□ウッドブロックの音色の高い低いに合わせて指を振らせて、音を可視化させる。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>どんな時計なのか想像しながら、進んで「シンコペーテッド・クロック」を聞こうとしている。</p> <p>【関】（様子）</p> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>どんな時計かな？</p> </div>		
<p>○ウッドブロックのリズムに合わせて体を動かしながら聴き、感じたことや想像したことを、音楽の要素と結び付けながら交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最初は、チクタクと動いていたんだけど、途中でちょっとリズムが変になったから、少し壊れたんじゃないのかな？ ・転んだのかもしれない。 ・普通にチクタク動かすのに飽きたのかもしれない。 	<p>□ウッドブロックの音色に着目させて聞かせる。II</p> <p>□児童が感じ取ったイメージに対して、「なぜそう思ったのか」問い、聴取結果を注視させ、共有する。II—（1）</p>	<p>△動きを自ら工夫している児童を取り上げ、音楽を形づくる要素から起因していることを話させる。実際に聞こえてくる音から想像できたことについて価値付ける。</p>
<p>○中間部で流れるやわらかな旋律に合わせて体を動かしながら聴き、感じたことや想像したことを交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・やさしい音楽になったから、時計は寝てしまったのかもしれない。 ・動くのが疲れて休んでいるところだと思う。 		

○トライアングルの音に合わせて体を動かしながら聴き、感じたことや想像したことを、音楽の要素と結び付けながら交流する。

- ・トライアングルが「ジリリリ」って聞こえるから、目覚まし時計だった！
- ・少し壊れてるから、目覚ましも勝手に鳴っちゃうんじゃないかな？
- ・大きい音でトライアングルが鳴っていたから、きっと時計も突然ベルが鳴って驚いたと思う。

○楽曲の終末を聴き、感じたことや想像したことを交流する。

- ・ヒューンって聞こえたから、ネジが飛んでいったのだと思う。
- ・今までとは違う、カコカコという音が聞こえてきたから、壊れてしまったのだと思う。

○これまでに想像してきたことを俯瞰しながら、一曲を通して聴く。

楽器の音だけなのに、どんな時計か想像できるのが面白い！

□トライアングルの音色に着目させて聞かせる。Ⅱ

□児童が感じ取ったイメージに対して、「なぜそう思ったのか」問い、聴取結果を注視させ、共有する。Ⅱ—(1)

□カウベルやスライドホイッスルの音色に着目させて聞かせる。Ⅱ

□児童が感じ取ったイメージに対して、「なぜそう思ったのか」問い、聴取結果を注視させ、共有する。Ⅱ—(1)

□1曲を通して聴き、「時計の絵本を見たわけではないのに、どうしてわかったの？」と問い、楽器の音から想像できるという、この楽曲の面白さについて触れられるようにする。

「シンコペーテッド・クロック」のウッドブロックやトライアングルに合わせて体を動かし、音楽を形づくっている要素を聴き取り、どんな時計か想像したりイメージしたりしている。
【鑑】(動き、発言)

▲想像したことについて、友達と伝え合うのが難しい時は、板書の中から、自分のイメージが一番合うものを選ばせる。