

令和2年度 セミナー 教科リフレクションシート

実施日	教科	名前	単元・題材名
	音楽科		音楽が表している様子を思い浮かべながら聴こう ～『ペールギュント』第1組曲から

目指す子供の姿

音楽の構造を「しかけ」とし、曲想と「しかけ」の関わりについて気付くとともに、楽曲の面白さについて他者に伝え合うことを通して協働的に語り合いながら音楽の魅力に気付いていく姿。

手立て

① 現実・価値・貢献の視点を伴い、動詞表現にこだわった課題設定

「山の魔王の宮殿にて」は、戯曲「ペールギュント」の付随音楽として作曲されたため、あらすじと結び付けて情景を想像しながら曲想の変化を感じ取り、曲全体を味わって聴くことができる楽曲となっている。今回は、曲想およびその変化が音楽の構造（しかけ）とどのように関わっているのかを「探す」ことを課題として設定する。

② 認識が不足している思考に焦点を当てる発問の工夫

児童はこれまでに旋律や音の重なりを感じ取ったり、楽器の音色の違いを感じ取ったりする鑑賞の活動を行ってきた。本時では、「この曲にはどんなしかけがありそう？」と問いかけ、曲のしかけが曲想に影響を与えていることに気付いたり、想像豊かに聴く喜びを味わいながら鑑賞する姿につなげる。

1. 研究協議を経た成果と課題

- 手立ての場面を中心とした子供の姿や教師のかかわりについて

Handwritten notes and diagram illustrating the relationship between musical structure and musical thought. The notes include "山の魔王の宮殿にて" and "曲のしかけを探そう". A diagram shows a timeline from 0:00 to 1:05, with annotations for "曲想" (musical thought) and "しかけ" (structure).

教師と子供の言動	観察者の分析
<p>T1：今日は新しい曲を聴くよ。 「山の魔王の宮殿にて」です。 教科書は開かなくていいです。 この曲は、ある劇のために作られた曲です。 どんな劇かというところ… —教科書の説明を読む。—</p> <p>T2：一度聞いてみましょう。 —音楽を流す—</p> <p>C1：聞いたことある！ C2：急に大きくなるんだよ！ C3：手で拍を取る C4：テンポが速くなってきて、体を揺らし始める。</p> <p>T3：聞いてみて、どんな感じがした？ C5：どこかで聞いたことあるよ。 C6：トムとジェリーかな。 C7：最初はドキドキしている感じ。 C8：最初はきつい。 C9：最初は鬼ごっこみたいだった。 C10：最初は静かで、後から激しくなった。 C11：最初は魔王がいなくて、最後は魔王が戦っている感じだった。 C12：あとからこわくなった。 T4：今さ、「最初は…」って話す人がいたけど、最初はこういう感じってなに？何かしかけがあるのかな？</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・作曲者の意図から外れることなく、曲が表す情景を詳しく想像して聴くようにする。 ・この場面では、曲想をイメージする時間であったが、すでに本時で捉えさせたい「しかけ」（共通事項にあげた要素）に気付いている子がいた。 ・多くの曲想が出てきた。しかし、曲のどの部分でそのように聴こえたのか子供たちは整理することができていなかった。はじめの段階で、ホワイトボードに矢印を提示し、「どこでドキドキしているように聴こえた？」「魔王が戦っているように聴こえたのはどのあたりかな？」という声掛けから、曲想の聴こえ方を整理することで、楽曲の「しかけ」に気付いたり、本時の目指す子供の姿である「曲想としかけの関わり」

C13 : 何かが隠されてる！
 T5 : じゃあ、今日はそのしかけを探してもらおう
 と思います。
 —めあてを書く「曲のしかけを探ろう」—

T6 : まずさ、いつも聞いているけど、旋律はどうな
 ってたかな？

C14 : 繰り返されている！
 T7 : ほんと？もう一度、旋律に気をつけて聞いて
 みよう。
 —音楽を流す—

T8 : (1分ぐらいで曲を切って) どうだった？
 どんなリズム？口ずさめる？

C15 : 強弱？リズムが…？
 C16 : 同じメロディーが何回か出てきている。
 T9 : 口ずさむのは難しいかな？
 じゃあもう一回聞いてみよう。手を動かして
 もいいよ。
 —音楽を流す—

C17 : 最初が低くて、どんどん上がる感じ。
 C18 : 上がって下がってのびて、もう一回上がって
 C19 : それ教科書に書いてる！
 T10 : じゃあ教科書も見よう。この曲の旋律が
 載ってるよ。
 C20 : 教科書を確認する。
 T11 : (最初に出たイメージを指しながら) でもさ、
 くり返し同じ旋律が出てくるのに、どうして
 こんなに感じ方が変わるの？

C21 : 劇に合うように強さを変えてる。
 C22 : 音が高くなっているから、戦っている感じが
 する。
 C23 : 音の大きさが変わっているから…。
 C24 : リズムが速くなったから。
 T12 : どこで遅くなったり速くなったりして
 るの？
 C25 : もう一回聞きたい！

—ワークシートを配り、書き方の説明をする。—
 T13 : 曲を聞いて、音の速さや強さの**変わり目を見
 付けてください**。矢印の上には曲想を書
 けよ。下には、どうしてそんな感じがするの
 か、理由を書いてね。

—iPad を使い、ペアや個人で活動を始める。—
 T14 : Aさんが何かを発見したようです。
 C26 : 1分33秒ぐらいからだんだん速くなるよ。
 T15 : そういうところに注目しながらど
 んどん聞いていこう。
 (以下、ワークシートへの書き込み)
 C27 : 最初は慎重にうろろろ→戦い→めでたし！
 C28 : 33秒で魔王が来る。1分35秒で速くなる。
 C29 : 1分9秒で少し大きくなった。
 C30 : たいこやタンバリンが1分50秒から増
 えている。
 T16 : じゃあ教えて。最初の方、どうだった？
 C31 : 30秒ぐらいから楽器の音が高くなった。
 だからドキドキ。宮殿に入る感じ。
 C32 : 緊張！
 C33 : えっ？なんで緊張？
 C34 : 音が強くなっていくから心臓みたい。
 T17 : じゃあ真ん中のあたりはどうだった？
 C35 : 速くなったり大きくなったりした。
 C36 : どんどん緊張がほぐれていってる。
 T18 : 1分57秒でも変化してるって教えてくれた
 人がいたんだけど…。
 C37 : うん、速くなった！
 T19 : その時、劇はどんな感じだろうね？
 C38 : 魔王と戦ってる！いや、手下と戦ってる。
 C39 : 残り1分で色々な楽器が増えた。
 C40 : 太鼓とか！
 T20 : そっかそっか。この曲は、イメージが変わ
 ったり、時間によって変化も出てきそう
 な曲なんだね。じゃあ次回は、またちよ
 っと違った曲を聴いてもらおうと思
 います。

り」に気付くとともに、この楽曲の魅力に気付
 くことができたと考える。

・少し強引な形で「旋律」という言葉を出してし
 まった。児童の声（何か隠されている）から自
 然な形で旋律というワードを引き出すべきであ
 った。

・曲を聴くことを通して、「旋律の反復」に気付
 くことができた。

・同じ旋律でありながら、曲想が異なって聴こ
 える理由を考えるきっかけの声掛け。
 ⇒曲想と要素や構造に関わりがありそうである
 ということに気付くことができています。

・「変わり目」という言葉を使用することで、曲
 のしかけに着目し児童が活動に取り組むことが
 できると考えていたが、曲想よりも要素にのみ
 目が向いてしまい、本時のゴールとしていた
 『曲想⇔しかけ』の関わりが薄くなってしま
 った。

・iPadを1人1台ずつ使用することで、曲の中
 で自分が聴きたいところを何度も聴くことが
 できた。また、本時の課題にもある「曲のしか
 け」を多く見つけることができた。

・WSを使用して、曲の見える化をはかることが
 できた。

・全体交流の時間が短かったため、限られた児
 童の曲想としかけの関わりのみとなってしまう
 た。

・「曲想⇔要素・構造」の関わりに気付くことが
 できている。

C27 曲想：うろろろ・戦い・めでたし
 ⇔要素：速くなる（テンポ）・大きくなる（強弱）

C31 曲想：ドキドキ・宮殿に入る感じ
 ⇔要素：楽器の音が高い（音色）

C33・35
 曲想：緊張
 ⇔要素：速くなる（テンポ）・大きくなる（強弱）

C38・39
 曲想：魔王と戦っている
 ⇔要素：楽器が増えた（音色）

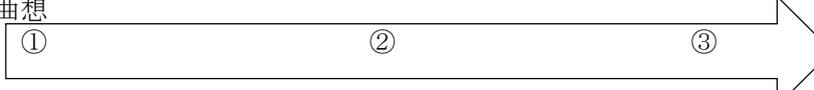
2. 授業者および教科担当者からの本時の考察と評価改善の見通し

●今後の教科提案改善と授業改善の見通し

Before

(本時の目標)

曲想やその変化と速度や強弱、音色、旋律の反復などの音楽の構造との関わりに気付くことを通して、曲全体を味わって聴くことができる。

学習活動 <ul style="list-style-type: none"> ・子供の姿 手立て 教師の働きかけ (○発問, △補助発問, □指示・説明)	◇評価の内容 【 】評価の観点 ・指導上の留意点		
<p>1 「山の魔王の宮殿にて」を聴き、曲の感じをつかむ。</p> <p>□今日は「山の魔王の宮殿にて」という曲を聴きます。 □あらすじも踏まえて、この曲を聴いてみよう。 ○どんな感じがしますか？</p> <p>・こわい ・不気味 ・暗い ・魔王が歩いたり走ったり聴こえた ・ペールと魔王が戦っているようにも聴こえたな</p> <p>2 本時の課題を把握し、友達と交流しながら、楽曲のしかけを見つける。</p> <p>○どうしてこのように感じたのだろうか？</p> <p>・なんでだろう？ ・音の高さとか関係あるのかな？ ・テンポとか？ ・繰り返し聴いてみたらわかるかも？ ・何かしかけがあるのかな？</p> <p style="text-align: center;">曲のしかけを探ろう I</p> <p>○まず、この曲の旋律はどのような感じかな？もう一度聴いてみよう</p> <p>・音の高さが上がったり下がったりしてる・同じ旋律が繰り返し出てきた</p> <p>○同じ旋律が繰り返し出てくるのに、なぜ聴こえ方が違って聴こえるのだろうか。どんなしかけがあるのかな？ II</p>	<p>◇評価の内容 【 】評価の観点 ・指導上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音源は、教育芸術社4年生鑑賞CD(2分58秒)を使用する。 ・曲名やあらすじ(教科書66ページのあらすじを拡大したものを黒板に提示)を紹介し、どんな感じがする曲か感想をもたせる。 ・簡単なあらすじを知らせることなく、作曲者の意図から外れることなく、曲が表す情景を詳しく想像して聴くようにする。 <p>*あらすじ この曲はもともと劇のためにつくられたものです。主人公ペールが旅の途中で立ち寄った、山の魔王が住む宮殿の場面の音楽です。</p>		
<p>曲想</p>  <p>しかけ</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>【曲想】</p> <p>①・こわい・不気味 ・魔王が歩いているように聴こえる</p> <p>②・ペールと魔王が戦っている ・魔王が追いかけてくる(迫ってくる)</p> <p>③・はげしくなってきたように聴こえた ・最後の場面(終わり)のように感じた ・戦いの盛り上がりのように聴こえる</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>【しかけ】</p> <p>①・音の低い楽器で演奏している ・テンポは歩くくらい</p> <p>② ・音の高い楽器で演奏している ・テンポが速くなってる ・音がどんどん強くなってる</p> <p>③・①②よりテンポが速い ・楽器が増えた(いろいろな楽器が出てきた) ・シンバルが出てきた(最後の場面のように聴こえる)</p> </td> </tr> </table>	<p>【曲想】</p> <p>①・こわい・不気味 ・魔王が歩いているように聴こえる</p> <p>②・ペールと魔王が戦っている ・魔王が追いかけてくる(迫ってくる)</p> <p>③・はげしくなってきたように聴こえた ・最後の場面(終わり)のように感じた ・戦いの盛り上がりのように聴こえる</p>	<p>【しかけ】</p> <p>①・音の低い楽器で演奏している ・テンポは歩くくらい</p> <p>② ・音の高い楽器で演奏している ・テンポが速くなってる ・音がどんどん強くなってる</p> <p>③・①②よりテンポが速い ・楽器が増えた(いろいろな楽器が出てきた) ・シンバルが出てきた(最後の場面のように聴こえる)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ旋律が繰り返し出てくるが、楽曲の変化が現れる部分が3か所あり、曲想としかけがどのように関わるのかを整理してWSに書かせる。 <p>※児童によっては、言葉や文章で表すことが苦手と感じる子もいることが予想される。その場合は、絵で表すことも可とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童の気づきを板書に整理する。 <p>【思・主】</p>
<p>【曲想】</p> <p>①・こわい・不気味 ・魔王が歩いているように聴こえる</p> <p>②・ペールと魔王が戦っている ・魔王が追いかけてくる(迫ってくる)</p> <p>③・はげしくなってきたように聴こえた ・最後の場面(終わり)のように感じた ・戦いの盛り上がりのように聴こえる</p>	<p>【しかけ】</p> <p>①・音の低い楽器で演奏している ・テンポは歩くくらい</p> <p>② ・音の高い楽器で演奏している ・テンポが速くなってる ・音がどんどん強くなってる</p> <p>③・①②よりテンポが速い ・楽器が増えた(いろいろな楽器が出てきた) ・シンバルが出てきた(最後の場面のように聴こえる)</p>		
<p>3 「山の魔王の宮殿にて」の曲の面白さなどについて、自分の考えをまとめる。</p> <p>□最初から最後まで通して聴いてみよう。 ○最初に考えたイメージと変わった人はいるかな？ △曲のおもしろいなど思ったことはあったかな？</p> <p>・旋律が繰り返し出てくるけど、テンポの速さが変わったり、楽器の音の高さが変わったりするしかけがあることがわかったよ。はじめよりいろいろな場面を思い浮かべることができたよ ・楽器をどんどん増やすしかけが、この曲の物語のおもしろいところだと思ったよ</p>	<p>◇速度や強弱、旋律の反復などを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、聴きとったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、曲や演奏のよさなどを見いだし、曲全体を味わって聴いている。</p>		
<p>4 本時をふりかえる。</p> <p>・同じ曲を聴いていても、人によっては想像する場面が違うのはおもしろいなど思った ・感じたことと曲のしかけには関わりがあることがわかったよ</p>	<p>◇曲想やその変化と、音楽の構造との関わりに興味・関心を深め、友達と協働しながら曲のよさなどを見い出して曲全体を味わって聴く学習活動に進んで取り組もうとしている。</p>		

