

日 時
授業場

児 童 4 年
授業者

1. 題材名 B鑑賞 ア、イ 【共通事項】音色、速度、旋律、強弱、反復

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

2. 題材の目標

- (1) 曲想やその変化と、速度や強弱、音色、旋律の反復などによる音楽の構造との関わりに気付く。
- (2) 曲想と速度、旋律、強弱などとの関わりについて考え、曲想にふさわしい表現の仕方について思いや意図をもったり、曲や演奏の面白さなどを見いだしながら曲全体を味わって聴いたりする。
- (3) 曲想と音楽を形づくっている要素との関わりに気付いたり、想像豊かに聴く喜びも味わいながら、友達と協働して聴いたりする学習に進んで取り組む。

3. 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
ア 曲想やその変化と、速度や強弱、音色、旋律の反復などによる音楽の構造との関わりに気付いている。	ア 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。	ア 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面白さや美し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。

4. 題材のデザイン (全2時間)

次	○学習活動・学習内容	手立て	評価の観点		
			知	思	態
1 本時	○「山の魔王の宮殿にて」を聴く。 ・「山の魔王の宮殿にて」のあらすじを知らせる。 ・楽曲を聴いて、どんな感じのする曲か、どんな場面を想像するか話し合う。 ・楽曲の隠された『しかけ』を友達と交流することを通して見つける。 ・「山の魔王の宮殿にて」の面白いところについて、自分の考えをまとめる。 *あらすじは本時案を参照。	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 どうしてこのように感じたのかな？曲のしかけを探ろう ②認識が不足している思考に焦点を当てる発問の工夫 どんなしかけがありそう？		ア	ア
2	○「朝の気分」を聴く。 ・「朝」のあらすじを知らせる。 ・楽曲を聴いて、どんな感じのする曲か、どんな場面を想像するか話し合う。 ・「山の魔王の宮殿にて」と似ているところ（音楽の構造）を見つけて聴く。 ・「朝の気分」の面白いところについて、自分の考えをまとめる。 *あらすじ ペールが故郷のノルウェーに帰ろうとする途中、アフリカのモロッコ海岸に着きました。海の方から、太陽が昇ってきます。さわやかで美しい朝です。	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 感じたことと音楽のしかけのひみつを探ろう ②認識が不足している思考に焦点を当てる発問の工夫 「山の魔王の宮殿にて」と比べて似ているところはありそう？	ア		ア

5. 本時の目標 (1/2)

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。

6. 本時の展開

<p>学習活動 子供の姿 手立て</p> <p>教師の働きかけ (○発問, △補助発問, □指示・説明)</p>	<p>◇評価の内容 【 】評価の観点</p> <p>・指導上の留意点</p>
<p>1 「山の魔王の宮殿にて」のはじめの部分の聴き、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。</p> <p>□あらすじも踏まえて、この曲のはじめの部分の聴いてみよう。</p> <p>○どんな感じがしますか？</p> <p>・こわい ・不気味 ・暗い ・魔物が歩いてきている感じ</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？</p>	<p>・音源は、教育芸術社4年生鑑賞CD(2分58秒)を使用する。</p> <p>・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。</p> <p>・簡単なあらすじを知らせることで、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>
<p>2 本時の課題を把握する。</p> <p>どうしてこのように感じたのかな？曲のしかけを探ろう I</p> <p>□はじめの部分をもう一度聴いてみよう。</p> <p>○何か気付いたことはあったかな？</p> <p>・こわい感じがしたり不気味に聴こえた ・同じ旋律が繰り返り出し出してきた ・歩いているように聴こえるんだ ・音の低い楽器が出てきた ・魔物が歩いてきている感じに聴こえた ・テンポがゆっくり</p>	<p>*あらすじ</p> <p>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>□みんなが気付いた曲の特徴と感じたことは関わりがありそうだね。きっとこの気付きが「曲のしかけ」なんだね。では続きを聴いてみよう (※真ん中～最後を通して聴く)</p> <p>3 友達と交流しながら、楽曲のしかけを見つける。</p> <p>○どのように感じられたかな</p> <p>・魔王が追いかけてくる感じ ・ペールがつかまりそう・はげしい感じ ・ペールと魔王が戦っているようにも感じたよ</p> <p>○どうしてこのように感じる事ができたのだろうか？この曲にはどんなしかけがありそう？ II</p> <p>□近くの友達と話をしてみてもよいですよ</p> <p>・魔王が追いかけてくるように聴こえた(迫ってくる感じ) ・はげしくなってきたように思えた ・最後の場面(終わる)のように感じた、敵が減ってきた ・テンポがどんどん速くなってる ・さっきとくらべて音の高い楽器が出てきた ・音がどんどん強くなってる ・楽器が増えてきた ・シンバルが出てきた</p>	<p>・WSに、感じたこと・曲の特徴(しかけ)を整理して書かせる。</p> <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> <p>・児童の気付きを板書に整理する</p> <p>・必要に応じて、楽曲を何度か流す。</p> <p>【思・主】</p>
<p>4 「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。</p> <p>○最初に考えたイメージと変わった人はいるかな？</p> <p>△曲のおもしろいなど思ったことはあったかな？</p> <p>・旋律が繰り返り出てくるけど、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。はじめよりもいろいろな場面を思い浮かべることができたよ</p> <p>・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だし、曲全体を味わって聴いている。</p>
<p>5 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</p> <p>・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だし、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>

■ 音楽科におけるリーダーシップ・フォロワーシップの育成について

音楽科における Ls/Fs 育成のポイントは「問題解決力」

＜音楽科で目指す子供の姿＞

学習指導要領改定に伴って、子供たちが予測困難な時代を切り開くための資質・能力を一層確実に育成することが必要とされている。豊かな情操を培う代表的な教科である音楽科では生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力を培うことが求められ、その学習プロセスにおいて、音楽科ならではの資質・能力を育むと同時に、このような時代を生き抜くための学習の基盤となる資質・能力をも身につけることが重要である。中でも、音楽科では「問題解決力」に視点をあて、子供たちが音楽科における問題解決力を高めることを意図した学習活動の中で、Ls/Fs を発揮した学び合いの展開を目指していく。問題解決能力について溝上は「具体的に、目標や問題・問いを立てる力、問題解決に関する思考力・判断力・表現力等（帰納的・演繹的推論、批判的思考、意思決定や判断など）、情報処理能力を指す」としていることから、あらゆる学習活動において目に見えない音や音楽を通して意思決定や判断を伴う音楽科としてはその部分に問題解決力を高める活動が十分に考えられる。また、鈴木は問題解決力を育む学習の一つであるプロジェクト学習において題材設定の一番大切なことは「自分ごと」とであるとしている。このことから「問題解決力」を育むためには児童が主体的に学習活動に向き合えるかどうかが大きなカギとなることがわかる。そこで音楽科では、学習活動において主体的に音や音楽で意思決定や判断をするために「自分ごと」になる課題設定及び発問を吟味していくことを中核とした授業研究を進めてい

音楽科における「目指す子供の姿」を実現するための手立て

- 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
- ② 認識が不足している思考に焦点を当てる発問の工夫

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 **I**

鈴木は題材を選ぶ視点として右図の3つの視点を持つことによって効果を得られるとしており、音楽科ではこれを課題設定の指針とした。

学び合いの学習活動において活動が停滞する原因の一つに、何を話したらよいか不明瞭な場合がある。この場合は、学び合いにならず、単なる交流になってしまうことが少なくない。内藤は著書の中で目標の動詞表現にこだわることで「学習者のゴール像を具体的に描くことができる」としていることから、この手立てが子供たちにとっての学習活動が自分ごとになり、かつ明確な目的をもった活動として推進していく手立てになることを期待している。

現 実	: 学習者にとって”自分ごと”で身近に感じるものであること
価 値	: 取り組む”必然性”を感じられるものであること
貢 献	: その取組が”自分(たち)以外”の人にも役立つものであること

② 認識が不足している思考に焦点を当てる発問の工夫 **II**

学習活動の主体は児童たちではあるが、児童たちだけの活動に終止してしまうと本質的な気づきに気づかない、あるいは十分に味わうことができないことが考えられる。伊藤もコルトハーヘンの冰山モデルを用いて、「”見えている言動”は一部で、通常”見えていない部分”が、実はとても奥深い」としていることから、学び合いの中で「認識が不足している思考に焦点を当てる発問」を手だてとして提示することで、学び合いが深まることを期待した。

[参考文献]

鈴木敏恵 「問題解決力と論理的思考力が身につくプロジェクト学習の基本と手法」 教育出版 2012

溝上慎一・成田秀夫 アクティブラーニングとしてのPBLと探究的な学習 2016 東信堂

内藤知佐子 伊藤和史 シミュレーション教育の効果を高めるファシリテーターSkills&Tips 医学書院 2017

■本時で目指す子供の姿

本時における「問題解決力」を高めるためのポイント

「山の魔王の宮殿にて」は、主な旋律が何度も反復するため、覚えやすく親しみやすい楽曲である。また、低音の弦楽器で演奏されるメインの旋律が様々な楽器に移動し、徐々に楽器が増えて音の響きも厚みも増していくこと、速度や強弱の変化がわかりやすく、それらの働きが曲想の変化を生み出していることを感じ取りやすい。本時では、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かせていきたい。

■本時のポイント

本時における「目指す子供の姿」を実現するための手立て

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、あらず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」ことを通して、自分の考えを深め、音楽を深く味わって聴く姿を目指していく。

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。

どうしてこのように感じたのかな？曲のしかけを探ろう I

♪山の魔王の宮殿にて（はじめの部分2回目）

何か気付いたことはある？



同じ旋律が繰り返し出てきたよ
⇒だから、こわい感じがしたのかな？

音の低い楽器が出てきた
⇒不気味な感じがしたのは、音が低かったからか

テンポがゆっくり
⇒だから歩いているように聴こえたのかも

きっとこの「気づき」が「この曲のしかけ」なんだね

♪山の魔王の宮殿にて（真ん中～最後）

どのように感じられたかな？



魔王が追いかけてくる

（主人公）ペールがつかまりそう

はげしい

ペールと魔王が戦ってる

どんなしかけがありそう？ II

さっきよりもテンポがどんどん速くなってきてる
⇒だから魔王が追いかけてくる感じがしたんだ

最後にシンバル（音色）が出てきたよ
⇒最後の場面（終わる）のように感じたな
敵が減ってきたようにも感じたよ

はじめよりも、音の高い楽器が出てきた
⇒戦ってる感じにきこえた

楽器が多くなってきた（強弱の変化）
⇒はげしくなっている理由になりそう

音がどんどん強くなっている
⇒強くなっているところが、はげしくなってきたようにも聴こえたよ

この曲には多くのしかけがあることがわかったね。最初から最後まで曲を通して聴いてみて、この曲の面白いなと思ったところをまとめてみよう

