

第1学年東組 音楽科学習指導案

「その場でつないで♪ たんうんミュージック」

学習指導者 高塚 仁志 支援員 玉井 亮輔

1 学級（35名）の実態

（1）働きかけを行う自己調整力に関する実態

〔諦めずに試行錯誤する力〕

アンケート調査によると、問題や困ったことを解決するとき工夫して解決しようとしていると答えた子供が31名、失敗したときに他のやり方はないか考えている子供も31名である。しかし、入学から約3か月の子供たちは、これまで目標に向けて試行錯誤していく学習自体をほとんど経験してきていない。リズム打ちで速度を上げるなど難易度を高くした活動では、難しい課題に対して諦めてしまう姿が見られた。

（2）教科に関する学級の実態

音楽づくりの学習は、子供たちにとって本題材が初めてである。既習の歌唱題材である「ひらいた ひらいた」「かたつむり」の学習においては、自分の歌をもっとよくするために、いろいろな歌い方をしてみたいと答えた子供は30名、もっと難しい歌にも挑戦したいと答えた子供は32名いた。メトロノームの音に合わせてリレー形式で一人1拍の手拍子を打つ活動では、比較的打ちやすいと思われる速度（J=80）の拍を正確に打つことができた子供は32名だった。

本題材で習得させたい「諦めずに試行錯誤する方法」

まだやったことがないやり方を探して試してみる

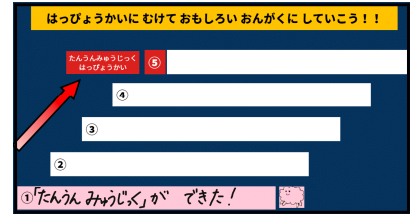
2 本題材で目指す『多様な他者と共に、自ら学びを進める子供』の姿

本題材では、J=80の速度のメトロノームで刻む拍に合わせて、4分音符（たん）もしくは4分休符（うん）だけを使って4拍のリズムを即興的につくるという条件を基に、ペアで交互に2回ずつ（計16拍）リズムをつなぐ活動（「たんうんミュージック」）を行う。題材の始めに難易度を低くした「たんうんミュージック」を行うことで即興的な音楽づくりの面白さを体感し、題材の最後には発表会を行うという計画を立て、題材の見通しをもつ。子供たちは、3～4人のグループでペアを変えながら実際に「たんうんミュージック」を行う中で、その単調さを感じ、「今のままではみんな同じような音楽でつまらないな」「もっと違う工夫ができないかな」といった問題を見だし、「発表会に向けてもっと面白い音楽にしていきたいな」という思いを高めていくだろう。そこで、子供たちは教師と共に行う音遊びの活動の中で、「たん」と「うん」の順番（リズム）、打つ強さ（強弱）、何でどこを打つか（音色）を変えて表現する面白さを感じたことから、「もっと面白い音楽にするために〇〇を変えてみよう」という課題をそれぞれの時間で設定していく。強弱を変える時間の話し合いでは、「最初は弱くして、だんだん強くしてみたよ」「だんだん変わっていくのは楽しいね。私は3回弱く叩いて、最後の1回だけ強くしてみたよ」「なるほど。途中で急に変えるのはやっていなかったな。他にもやっていないやり方がないか、探してみよう」というように、まだやっていない工夫を探して試してみることで諦めずに試行錯誤する方法を経験していき、音楽が面白くなったことからその方法のよさを感じていくだろう。このように、グループ内で互いに聴き合ったり、面白いところを伝え合ったりして、課題解決に向けて音楽づくりの発想を広げていけるようにする。授業の終わりには、自分ができたことを考える活動を通して自らの学びを振り返り、それを全体で共有する中で、音楽づくりの工夫の観点が増えたことで自分の音楽がより面白くなったことを自覚していく。そして、題材のゴールである発表会への意欲を高めたり、別の題材の学習においても面白い表現を目指し、いろいろな表現の仕方を試したりと、今後の学習に生かそうとしていくだろう。

3 題材構成の工夫

(1) 【「魅力的な題材の目標」を子供たちと共有する場の設定】①

一人当たりの拍の数を2拍に減らした「たんうんミュージック」の活動を行い、即興的な音楽づくりができたという経験をする中で、「その場で考えてつないでいくのは楽しいな」「もっと長い音楽にしてみたいな」といった思いを高める。題材の最後には発表会を行う計画を立て、それに向けて面白い音楽にしていこうという題材の目標を共有することによって、本題材の音楽づくりへの興味・関心を高める。



【題材計画】

(2) 【「取り組む方法を選択して、自分で学びを進める時間」の設定】③～⑤

②時間目の行動場面において、「まだやったことがないやり方を探す」、「『たんうんミュージック』で試す」、「他の班のやっていることを見に行く」の三つの方法全てに取り組むことで課題解決ができた経験をさせる。③～⑤時間目は、グループの友達と協働し、その三つの方法に取り組むタイミングを選択しながら、本時の課題解決に向けて自分たちで学びを進めていけるようにする。

4 題材計画と働きかけ (本時 4/5)

次	学習の流れ	働きかけ
一	<p>① 「たんうんミュージック」をやってみよう</p> <p>難易度を低くした「たんうんミュージック」を行うことで即興的な音楽づくりの面白さを体感する。題材の最後に発表会を行う計画を立て、それに向けて面白い音楽にしていこうという題材の目標を共有する。</p>	<p>【やってみようシート】②～⑤</p> <p>認知②③時間目の行動場面の始めに、「まだやったことがないやり方を探して試してみる」の文言と、見通し場面で見付けた工夫の具体例をテレビモニターで示し、「このシートに書かれているようにまだやっていないやり方を探して試してみると、面白い音楽になっていくよ」と、諦めずに試行錯誤する方法を教える。</p> <p>想起④⑤時間目の学習課題を設定した後に「音遊びで見付けた工夫だけやれば面白い音楽になるんだっただけかな」と教師が尋ねることで、シートに書かれていることを確認し、諦めずに試行錯誤する方法を想起できるようにする。</p> <p>実感シートに、リズム、強弱、音色それぞれの工夫を示し、行動場面に各グループで新たに見付けた工夫を教師が追記していくことで、自分がまだやっていないものをそこから選んで試したり、そこに示されていないパターンを探したりできるようにする。そして、新たな音楽づくりの工夫の観点が増え、そのやり方を探して試したことで面白い音楽になったことを教師が称賛する。また、シートは各グループの端末でも見られるようにしておくことで、音楽づくりの過程で必要感を感じた時には、いつでも手元で確認して活用できるようにしておく。</p>
二	<p>② 面白い音楽にするために打つ順番を変えてみよう</p> <p>見通し場面で、4人グループで一人1回「たん」または「うん」をその場で選んでリレー形式でリズム打ちをする音遊びを行う。できた4拍のリズムを確認することで、「たん(うん)」が続く面白さや、「たん」「うん」を交互にする面白さなどを知り、それを生かしながら音楽づくりの活動に取り組んでいく。</p>	
二	<p>③ もっと面白い音楽にするために強さを変えてみよう</p> <p>見通し場面で、『ぶんぶんぶん』の歌に合わせて強弱を変えてリズムを打つ音遊びを行う。強弱を変えて表現する面白さを知り、それを生かしながら音楽づくりの活動に取り組んでいく。</p>	
二	<p>④ もっともっと面白い音楽にするために音を変えてみよう</p> <p>見通し場面で、教師が手拍子以外の音の出し方を示したことから、自分の身体の一部や持っている文房具など、身の回りの物を使って音を出す方法を考え、一人が打った音色を学級全体で模倣してリズムを打つ音遊びを行う。「何で」「どこを」打つかをそれぞれ変えることで生まれる様々な音色の面白さを知り、それを生かしながら音楽づくりの活動に取り組んでいく。</p>	
三	<p>⑤ 三つの工夫を使って発表会をしよう</p> <p>見通し場面で、リズム、強弱、音色の工夫をランダムに組み合わせる音遊びを行う。三つの工夫を組み合わせた音楽の面白さを知り、それを生かしながら音楽をつくり、発表会を行う。そして、リズム、強弱、音色それぞれの観点で友達の音楽の面白さを伝え合い、本題材の学習をまとめる。</p>	

5 本時の学習

目 標	音遊びの活動や交流で、音色をどう工夫するかについての発想を得たり広げたりして、身体や身の回りの物を使って出せるいろいろな音を試し、発想を生かした表現をすることができる。
--------	--

学習活動と働きかけ	主な子供の意識			
見 通 し	1 本題材の学習について想起した後に音遊びを行い、課題を設定する。	<p>これまで、「たん」と「うん」のつなぎ方や、強さの工夫をして音楽をつくってきたね。最後にはみんなで発表会をしたいね。</p> <p>今日はどんな音遊びかな。楽しみだな。</p> <p>先生がいろいろな音を出していて面白いな。他にどんな音が出せるかな。「何で」「どこを」打つかを変えていったらいいんだね。</p> <p>足で床を叩くと、ドンと大きな音が鉛筆で机を叩くと、カンカンといい音がするんだな。</p> <p>今日はいろいろな音を使って「たんうんミュージック」をやってみたいな。</p>		
		もっともっと面白い音楽にするために音を変えてみよう		
行 動	2 課題の解決に向けて、各グループで取り組む方法を選択しながら学びを進める。 【やってみようシート】	<p>友達と相談したり、【やってみようシート】を見たりして、まだやったことがないやり方を試しながら音楽をつくっていこう。</p> <p>音遊びで〇〇さんが考えた、自分の身体を使って音を出すのが面白かったから僕もやってみようかな。ちょっと聴いてみて。</p> <p>お腹や膝など、叩く場所を変えるといろいろな音が出て面白かったよ。他にも身体で出せる音はないかな。探してみようよ。</p> <p>鉛筆でいろいろな所を叩いてみよう。机の上、机の脚、筆箱、どれも音が違って面白いな。他にも叩く所があるかな。探してみよう。</p>		
		<p>足で床を叩くのと、手を叩くのを交互にして、2つの音を使って音楽をつくってみたよ。</p> <p>いいね。私は手で椅子を叩いた時の音が太鼓みたいで面白かったからそれを使ったよ。</p> <p>ペアの友達が手で椅子を叩いていたから僕もまねして鉛筆で椅子を叩いてみたよ。</p> <p>そんな音も出せるんだ。まだやっていないからやってみよう。「たんうんミュージック」で2種類の音を交互に出すのも面白いね。</p> <p>始めは膝を小さく連続で叩いて、最後の拍で、手と足を使って思いっきり大きな音を鳴らしてみたよ。</p> <p>僕が机の上と脚を交互に叩いたら、ペアの友達もまねして叩いてくれたのが面白かったな。</p>		
振 り 返 り	3 振り返りをする。	<p>自分ができたことを考えると、今日の勉強が振り返られるんだってね。</p> <p>私は手と足と一緒に音を出す方法を見付けることができたよ。</p> <p>友達と楽しく「たんうんミュージック」の活動をすることができたよ。</p> <p>今日は音を変える工夫が新しく使えるようになって、友達と楽しく活動ができたから、前回よりも面白い音楽をつくることができたね。</p> <p>次の時間はよいよ発表会だね。自分の音楽を発表したり、友達の音楽を聞いたりするのが楽しみだ。</p>		

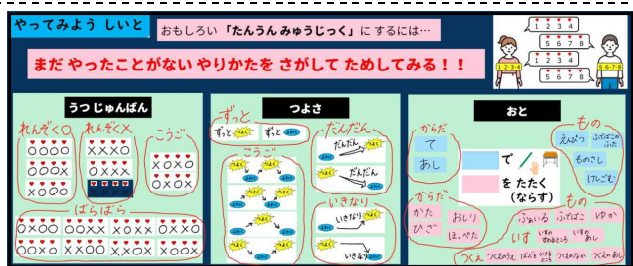
評 価	音遊びの活動から音色の工夫についての発想を得て、友達と交流する中で身体や身の回りの物を使って出せるいろいろな音の中から、まだやっていない工夫を探して試すことで発想を広げ、面白いと感じた音を使いながら即興的に音楽をつくっている。 【方法：発言、様相】
--------	---

～見通し～ **学習活動1**

題材のゴールである発表会に向けて、「たんうんミュージック」を面白い音楽にするために、これまで工夫を増やしてきたことを確認する。②～⑤時間目は音遊びの活動を行うことで、新たな工夫を増やすための発想を得られるようにする。前時までは手拍子でリズムを打っていたが、本時は、教師が手拍子以外の音の出し方を複数示したことから、子供たちも自分の身体の一部や持っている文房具など、身の回りの物を使って音を出す方法を、「何でどこを叩くか」という視点で考える。そして、何人かの子供が考えた音色を実際に打って発表させ、それを学級全体で模倣してリズムを打つ音遊びを行う。音遊びを通して様々な音色の面白さを知り、それを「たんうんミュージック」の活動に生かすことで、もっと面白い音楽にしたいという思いを高め、本時の学習課題を設定する。また、音遊びで出てきた工夫は【やってみようシート】に書くことで、行動場面で使えるようにする。☒音遊びで音色を模倣してリズムを打つのが難しい子供の補助を行う。

～行動～ **学習活動2**

学習課題を設定した後で、「音遊びで見つけた工夫だけやれば面白い音楽になるんだっただかな」と教師が尋ねることで、【やってみようシート】に書かれている、諦めずに試行錯誤する方法を想起できるようにする。そして、グループの友達と共に、「まだやったことがないやり方を探す」、「『たんうんミュージック』で試す」、「他の班のやっていることを見に行く」の三つの方法に取り組むタイミングを選択しながら、本時の課題解決に向けて自分たちで学びを進めていけるようにする。教師は、各グループを回りながら、諦めずに試行錯誤する方法を使うことで面白い音楽になっていることを称賛し、その方法のよさを実感できるようにする。また、【やってみようシート】は、学習支援アプリを活用することで、各グループで新たに見つけた工夫を教師がその都度追記して、全てのグループの端末でも見られるようにしておく。それによって、他のグループが見つけた工夫を見たいと感じた時や、まだ誰もやっていないやり方を考える際には、いつでも確認して活用することができるようにする。さらに、活動の中で、他のグループが思いつかないような工夫を見つけた子供がいれば、教師がその工夫の面白さを称賛して学級全体に知らせることを勧める。そして、全員の活動を中断する合図を出すことのできる楽器を渡すことで、その工夫を紹介する場を設けられるようにし、それを聴いた他のグループの子供も新たな工夫を試すことができるようにする。☒活動が止まっていたり、同じ活動ばかりを繰り返したりするなど、自分たちで学びを進めることができていないグループには、三つの方法の中から取り組むことを提案したり、一緒に活動したりする。また、拍に合わせて打つのが難しい子供には、教師が拍に合わせて肩を叩きながら、「さんはい、1、2、3、4」と声を掛けるなどの支援を行う。

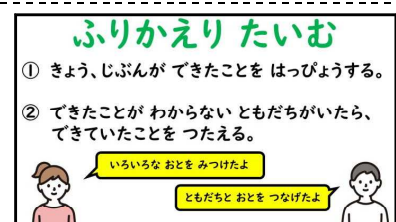


【やってみようシート】

【やってみようシート】は、学習支援アプリを活用することで、各グループで新たに見つけた工夫を教師がその都度追記して、全てのグループの端末でも見られるようにしておく。それによって、他のグループが見つけた工夫を見たいと感じた時や、まだ誰もやっていないやり方を考える際には、いつでも確認して活用することができるようにする。さらに、活動の中で、他のグループが思いつかないような工夫を見つけた子供がいれば、教師がその工夫の面白さを称賛して学級全体に知らせることを勧める。そして、全員の活動を中断する合図を出すことのできる楽器を渡すことで、その工夫を紹介する場を設けられるようにし、それを聴いた他のグループの子供も新たな工夫を試すことができるようにする。☒活動が止まっていたり、同じ活動ばかりを繰り返したりするなど、自分たちで学びを進めることができていないグループには、三つの方法の中から取り組むことを提案したり、一緒に活動したりする。また、拍に合わせて打つのが難しい子供には、教師が拍に合わせて肩を叩きながら、「さんはい、1、2、3、4」と声を掛けるなどの支援を行う。

～振り返り～ **学習活動3**

題材を通して振り返り場面で、教師が「今日の授業をしっかりと振り返るには、自分ができたことを考えることが大切だよ」と毎時間伝えることで、自らの学びを正確に捉える方法を認知させる。子供たちは今日の活動を振り返り、自分ができたことをグループ内で一人ずつ順番に発表する。自分ができたことが分からない場合は、友達から伝えてもらったり、教師が示す例から選んでもよいことを伝えておくことで、グループの全員が自分ができたことを捉えられるようにする。本時は、音色の工夫が使えた子供の発表を共有した上で、教師が「今日新しく増えた音色の工夫を使うことができた人」と尋ねて挙手をさせ、「手拍子だけじゃなくて、どんな音が出せるかをいろいろと探して、『たんうんミュージック』に取り入れることができたから、みんなの音楽がとても面白くなったんだね」と称賛する。



【本時に示す振り返りの方法と例】