



第6回 音楽科

わくわく授業づくりワークショップ

本ワークショップへのご参加，ありがとうございます。
ご参加いただくにあたり以下のことに留意してください。

- ①入室の際は【都道府県・所属・名前】を入力してください。
(例) 香川県 附属坂出小学校 網野 未来
- ②マイクはOFFにしてください。
- ③録音・録画はご遠慮ください。
- ④チャットを使ってご意見・ご質問を受け付けます。
- ⑤飲食はご自由にどうぞ♪

※開始時刻18：30まで，しばらくお待ちください。

第6回ワークショップ 音楽科

～一人一台端末を効果的に活用し、
「楽しく学びのある」音楽の授業を目指して～

今日の内容について①

第6学年「運命」（とその前後）の実践を通して

- ・ 題材構成の工夫
- ・ 板書の工夫
- ・ ICT，一人一台端末の活用
- ・ 個別最適化された学び
- ・ 資質・能力の育成

質問等ありましたら，その都度チャット欄にご入力ください。

今日の内容について②

その他、一人一台端末の活用について

- Scratchで教材づくり
- Chrome Music Labの活用
- ロイロノート活用
(オンライン授業)
- ポピュラー音楽とつなげる

質問等ありましたら、その都度チャット欄にご入力ください。

第6学年 鑑賞

「交響曲第5番『運命』第1楽章から」

題材のねらい

異なる演奏者による演奏を比べながら鑑賞することで、曲想と音楽の構造との関わりについての知識を得たり生かしたりしながら、曲や演奏のよさを見いだし、曲全体を味わって聴けるようになること。

第6学年「運命」を中心とした題材構成

- ① 「ハンガリー舞曲第5番」 (鑑賞)
「マルセリーノの歌」 (歌唱・器楽)



- ② 「交響曲第5番『運命』第1楽章から」 (鑑賞)



- ③ 「動機をもとに音楽をつくろう」 (音楽づくり)

① 「ハンガリー舞曲第5番」 (鑑賞) 「マルセリーノの歌」 (歌唱・器楽)

題材のねらい

互いの声や楽器の音を聴き，響き合いを感じ取りながら演奏したり，響きの変化を聴き取りながら鑑賞したりする中で，表現と鑑賞の両面から，長調と短調の響きの違いについて理解を深める。

① 「ハンガリー舞曲第5番」 (鑑賞) 「マルセリーノの歌」 (歌唱・器楽)

題材のねらい

互いの声や楽器の演奏を聞き取りながら演奏したり鑑賞したりする中で、長調と短調の響きの違いについて理解を深める。

題材 | 時間目の鑑賞を実際にやってみましょう！

5/11 初カかんしょう

「ハンガリー舞曲 第5番」(ブラームス)

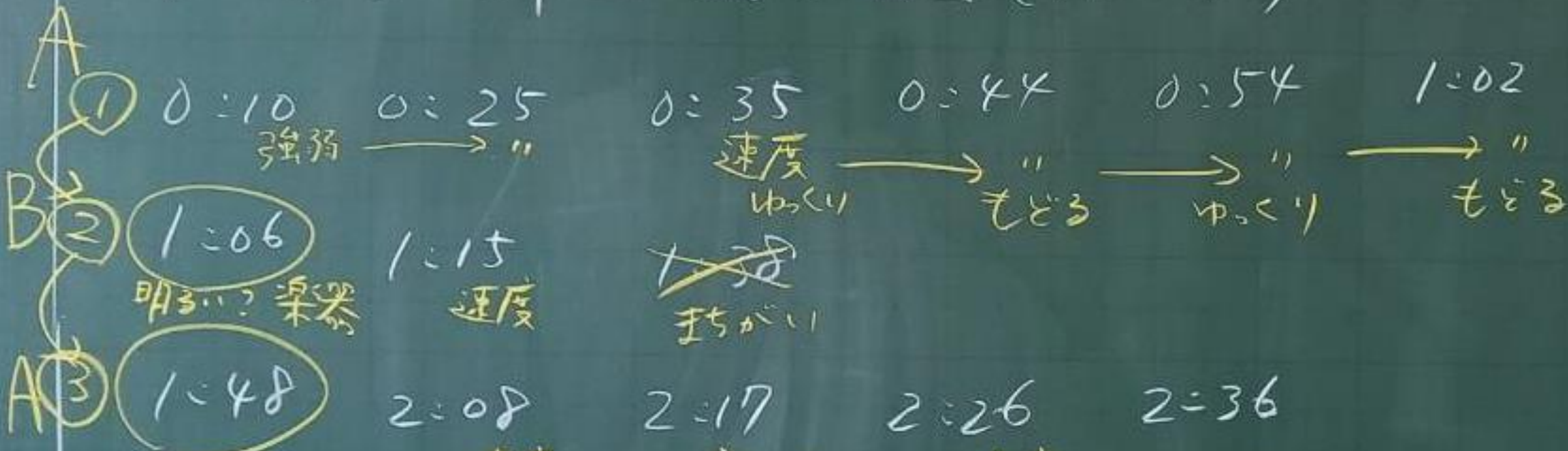
A ① 0:10 強弱 → 0:25 " 0:35 速度 速く → 0:44 " もどる → 0:54 " 速く → 1:02 " もどる

B ② 1:06 明るい? 楽器 → 1:15 速度 ~~速く~~ 遅い

A ③ 1:48 ①といっしょ (①にもどる) 速度 速く → 2:08 速度 高き? かわらない? → 2:17 速度 速く → 2:26 速度 速く → 2:36 " もどる

5/11 初カかんしょう

「ハンガリー舞曲 第5番」(ブラームス)



A-B-Aそれぞれどのような場面を思い浮かべましたか?

5/14 A-B-A それぞれの感じを自分なりに表げんしよう。 (きた部分をかいて)

<p>A 0:00</p>	<p>+ム&ジェリー ジェリー-こうげき 速 ゆっくり→そそり はやく→こうげき</p>	<p>動物園 サルだっ走 →おいかける 弱 怖い 強 大きい</p>	<p>お母さん お母さんに おこられる ? 可愛い 速 にげる</p>
<p>B 1:06</p>	<p>ト4しかえし 速 はやく→ジェリー にげる</p>	<p>サルバナナ たべる 速 なめらか</p>	<p>平和なところへ にげる ? 平和 速 ゆっくり</p>
<p>A 1:48</p>	<p>ジェリー-こうげき</p>	<p>おちて おいかける</p>	<p>お母さんに またおつかる</p>



調の変化

「マルセリーノの歌」 P12



ちょう調

3時間目

12.13

5/21

「マルセリーノの歌」を「感じ」と「音楽のもと」を使って表げんしよう

0:00

ア
(短調)

かなしく
家出
かなしい (調)
(短)

夜
くらしい (調)
ゆっくり (速)

朝 (一日の流れ)
(調)

わるいことがあった
(調)

0:18
?
0:25

イの前半
(長調)

うれしいことが
あった
うれしい (調)
(長)

昼
明る (調)

昼
(調)

立ち直る
ピアノ高くなる (旋)

0:25

イの後半
ア
(短調)

また歩き
はじめた

夜
くらしい (調)

夜
(調)

ちょう
調

そくど
速度

せんりつ
旋律

4時間目

5/25 ラストかんしょうで、曲のよさを表げんし、伝え合おう。

曲全体

A-B-A

調 速度 強弱 リズムが

ぜんぜんちがう

→ いろいろな曲をきいている
みたい

さし上 (A) 短調で いそがしい
→ かわりぬのリズムが まぎるかんじ
↓
中 (B) 長調 いそがしさがちがう
↓
A 音色も かわる

ふりかえりポイント
今日のべんきょうで
・わかったこと
・かんじたこと
・次に(これから)
生かしたいこと

- ① Universe / ゼパ男 長
- ② 万歳千唱 / RADWIMPS 長

A 短調 強 → くらくてこわくて
あせている

B 長調 ゆるい → 平和で
人がいる

A 短 強 → (ほかと
同じ)

おぼけ
やしき

ブラウザピアノ

演奏音域

● 1域

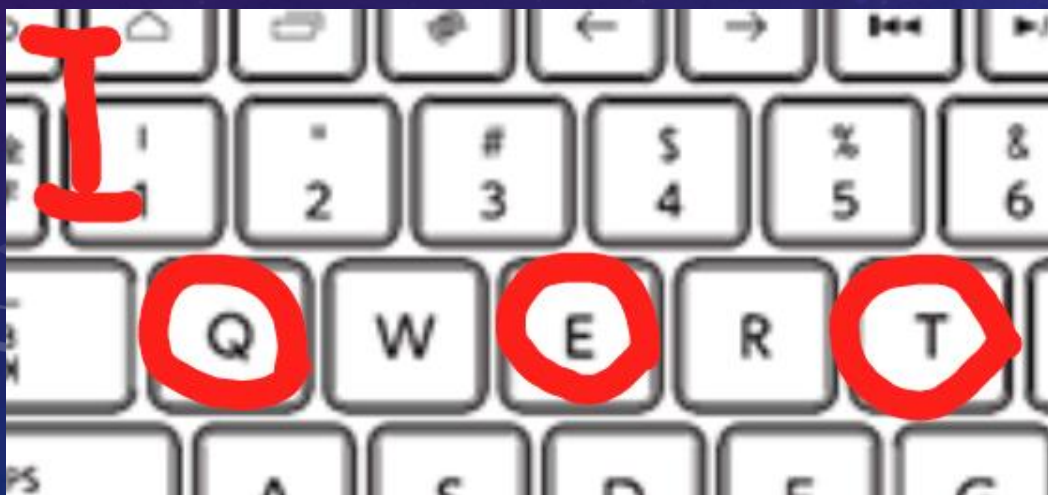
● 2域

● 3域

● 4域

● 5域

● 6域



5時間目

ブラウザピアノ

演奏音域

1域

2域

3域

4域

5域

6域

<https://mike3.net/piano/>

I

Q

W

E

R

T

IV

実際に演奏してみましよう！

イ短調のうた

I IV V I

いちど - よんど - ご - ど - いちど -

ハ長調のうた

I IV V I

いちど - よんど - ご - ど - いちど -

作詞・作曲 / 高塚先生

イ短調のうた

I IV V I
いちど - よんど - ご - と - いちど -

ハ長調のうた

I IV V I
いちど - よんど - ご - と - いちど -

作詞・作曲 / 高塚生斗

それぞれのうたに歌詞をつけてみましょう！

7時間目

イ短調

↓
暗い
にがい
おいしくない
まずい
夜
楽しくない
こと場所

食べ物
→ ヒマン トマト ゴーヤ セロリ
→ あさり ますい ゲロ ほくよ
→ コロナ ウイルス 三密 きん
→ たいよう しずみ くらい よる
→ べんきょう うどん やだ ビア
→ 東京の えきは だいたい きらい
→ 学校 休む だっ けん

め 歌詞をつけて、調のふんい気を伝えよう。

チーズ ラーメン もも いちご
モツレ カマバール チダー 6P
ひかり てる ことり うたう
あそび おにご ゲーム PC
図書館 本屋 家 学校
やばい 水泳

ハ長調

↓
明るい
あまい
おいしい
うまい
朝・昼
楽しいこと場所
すごい人



第6学年「運命」を中心とした題材構成

- ① 「ハンガリー舞曲第5番」 (鑑賞)
「マルセリーノの歌」 (歌唱・器楽)



- ② 「交響曲第5番『運命』第1楽章から」 (鑑賞)



- ③ 「動機をもとに音楽をつくろう」 (音楽づくり)

② 「交響曲第5番『運命』第1楽章から」 (鑑賞)

題材のねらい

異なる演奏者による演奏を比べながら鑑賞することで、曲想と音楽の構造との関わりについての知識を得たり生かしたりしながら、曲や演奏のよさを見いだし、曲全体を味わって聴けるようになること。

I 時間目

【1】 今、短調？（暗い感じ） 長調？（明るい感じ）



I 時間目

「運命」初かんしょう

回答者数 33

【1】今、短調？（暗い感じ） 長調？（明るい感じ）



1時間目

「運命」初かんしょう

回答者数 33

【1】今、短調？（暗い感じ） 長調？（明るい感じ）



21

12

動機に歌詞をつけるとしたらどんな歌詞をつけますか？

1時間目

6/29 初かんしょうで、曲のよさを味わおう

ちょう調

短→長→短→長
→短? →短→長→短
→長 →短 このまに
くり返されている

動機 形をかえてくり返す
正正正正正正

欲望系
金が～ほしい～
ペントを～かいたい～
こわれたなくした系
パソコン～なくした～
スイッチ～こわれた～
いやなこと系
宿題～まえろよ～
うんどう～いせだよ～

いやな
マケスな
↓
短調
のいん気

目標

まどまりごとに
いん気がちがう

交流

リズムにのせている
すごい

その他

こまかくききたい

1 時間目

しゅくだい～
わすれた～

2021年6月29日 14:37

辛ラーメン
辛い～～

2021年6月29日 14:37

しゅくだい
いらない

2021年6月29日 14:37

ペットを
飼いたい～

2021年6月29日 14:37

裏切り
物があ～

2021年6月29日 14:37

うどんう
いやだよ

2021年6月29日 14:37

しゅくだな～
いやだな～

2021年6月29日 14:37

学校ー 疲れた
よー

2021年6月29日 14:37

パソコン
なくした

2021年6月29日 14:37

パソコン
壊した

2021年6月29日 14:37

テストが 0点

2021年6月29日 14:38

転んで～
しまった～

2021年6月29日 14:38

1時間目

カラヤン



しゅくだい
いし

ノイマン



しゅくだい～

辛ラーメン

ペットを

～

日 14:37

2021年6月

う

じゅく
いやだ

物かめ～

いやだよ

2021年6月29日 14:37

2021年6月29日 14:37

2021年6月29日 14:37

2021年6月29日 14:37

パソコン

パソコン

テストが 0点

転んで～
しまった～

なくした

2021年6月29日 14:37

2時間目の鑑賞を実際にやってみましょう！

2時間目

7/2 速度が変わると、曲の感じはどう変わるのだろう。

ゆっくりよりも
アクセントが
あっている
音がはっきり



100円 { 欲しい 100万円 }
おとした { PCを.. 沸した }
少し軽め { おとした ガチやばい }
動きがはやく { いそぐ 動き ゆっくり }



暗い } 感じが
こわい }
短調
よく表現
されている

目標

指揮者がかわると
感じがある

交流

同じ歌詞を
くり返すとい

その他

運命のすけな部分
話し合う

2時間目

ドラホシュ



ワルター



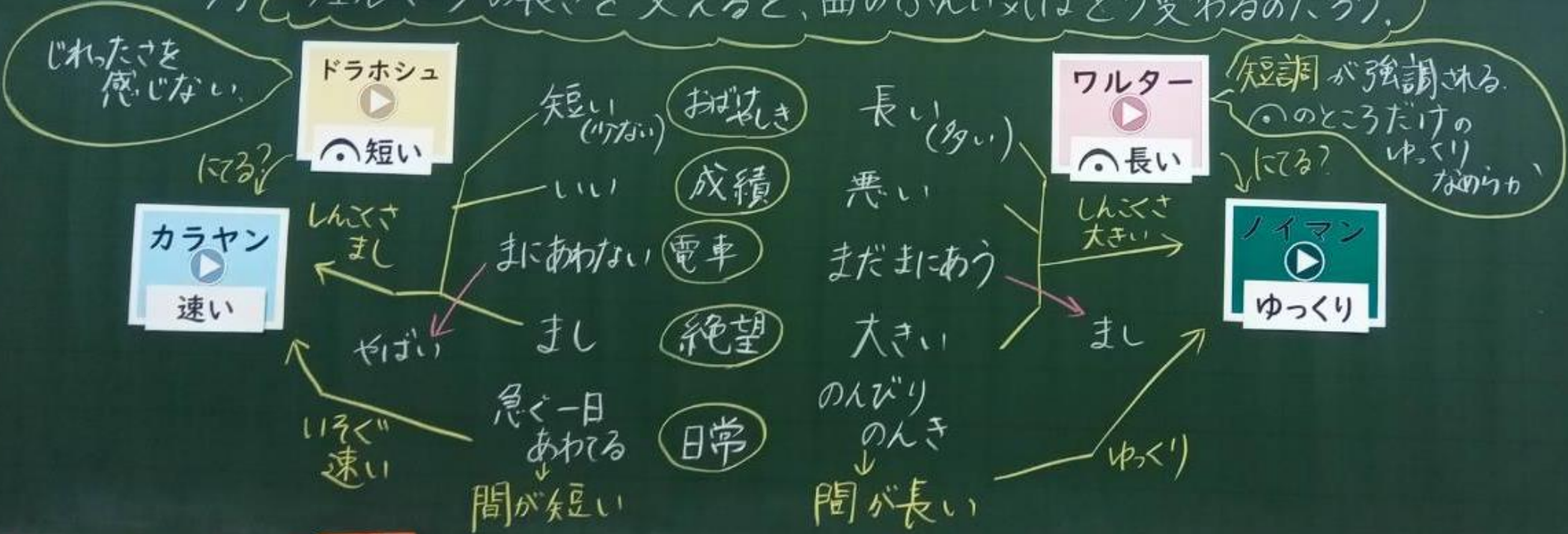
その他

運命のすぢな部分
話し合う

3時間目の鑑賞を実際にやってみましょう！

3時間目

7/5 フェルマータの長さを変えると、曲の心んい気はどう変わるのだろう。



目標

演奏を聞いて、短い → 長調の感じ。

交流

友だちのをきいてよきに気がした。

その他

プログラムをつくらせて好きな曲をえんそう。

4時間目

7/6 すきな「運命」をきいて、曲のよさを味わおう

カラヤン
速い

リズム
にのれる
楽しい

アクセントがある。
ゆくり々
動機以外も
くり返される。

ナイマン
ゆっくり

こわい
感じ
ゆっくり
短調のこわい感じ
に合う。

ドラホシュ
短い

急ぐ
休みが
ない
楽しい
ききやすい。

いろいろな楽器で
動機

ワルター
長い

強弱
ゆくりした
感じ
なめらか
ききやすい
速度が同じでも
ゆくりに感じる。

目標 いろいろと比べて
カラヤンがよかった。

交流 同じものをきいても
感じ方がちがう

その他 ①の長さを
工夫して
プログラム

みなさんの好きな演奏はどれでしたか？

4時間目

<https://scratch.mit.edu/projects/531098652/>

速度・フェルマータを調整しながら演奏してみましよう！

第6学年「運命」を中心とした題材構成

- ① 「ハンガリー舞曲第5番」 (鑑賞)
「マルセリーノの歌」 (歌唱・器楽)



- ② 「交響曲第5番『運命』第1楽章から」 (鑑賞)



- ③ 「動機をもとに音楽をつくろう」 (音楽づくり)

③ 「動機をもとに音楽をつくろう」 (音楽づくり)

題材のねらい

動機の変化やフレーズのつなげ方について、それらを生み出すよさや面白さなどと関わらせて理解するとともに、音を音楽へと構成することを通して全体のまとまりを意識しながら、思いや意図をもって音楽をつくること。

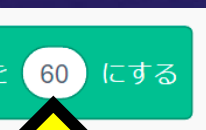
音符の数値について

数値をクリックすると鍵盤が表示されるので、出したい音の高さの鍵盤をクリックすると数値が入力される。



拍の数値について (例)

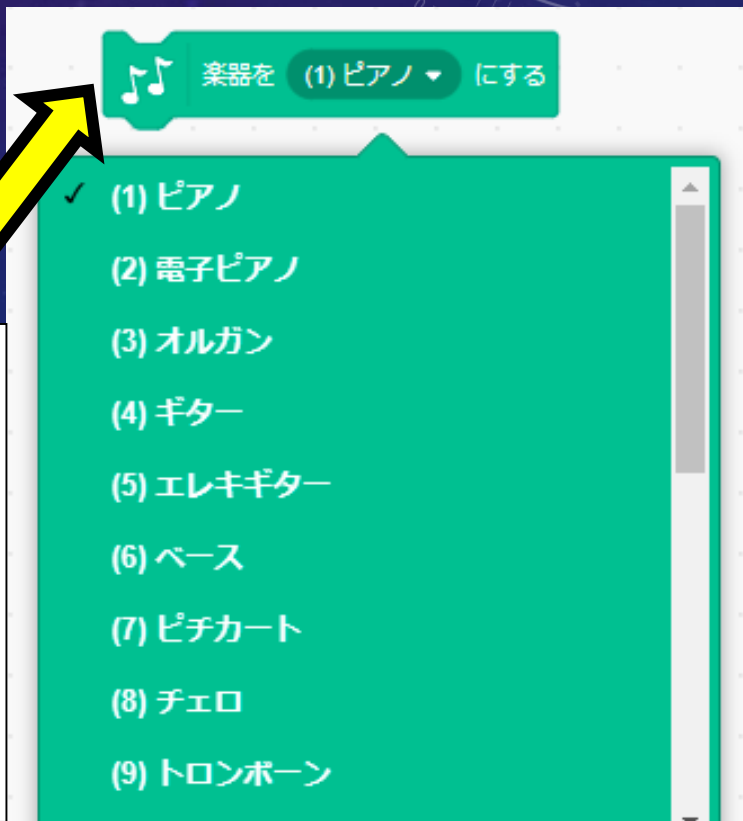
0.5 = 8分音符
1 = 4分音符
2 = 2分音符
4 = 全音符



速度の変更について
テンポの数値を変更する。

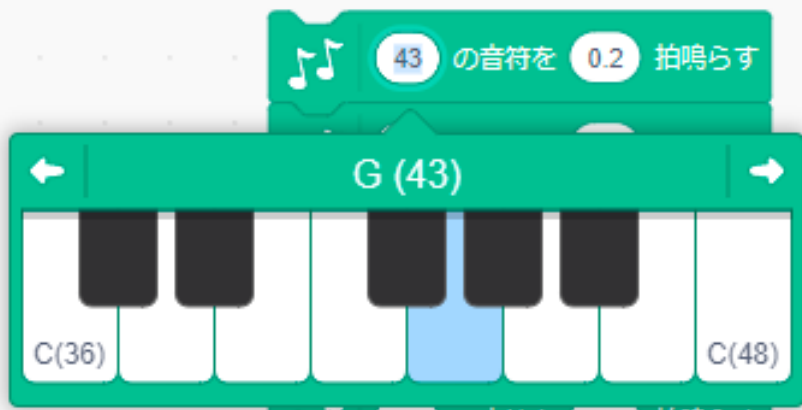
音色の変更について

「楽器を○にする」のブロックをブロックの一番上につけて、音色を選択する。



音符の数値について

数値をクリックすると鍵盤が表示されるので、出したい音の高さの鍵盤をクリックすると数値が入力される。



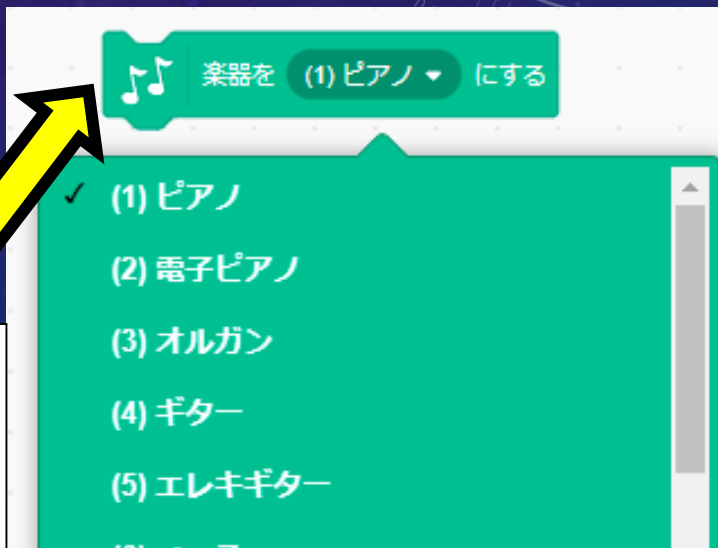
拍の数値について (例)

0.5 = 8分音符
1 = 4分音符
2 = 2分音符
4 = 全音符



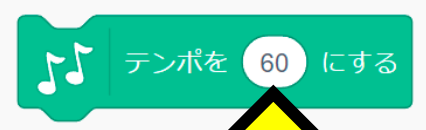
音色の変更について

「楽器を○にする」



速度の変更

テンポの数値



音楽づくりを一緒にやってみましょう！

その他、一人一台端末の活用について

- Scratchで教材づくり
- Chrome Music Labの活用
- ロイロノート活用
(オンライン授業)
- Mentimeterの活用

(・ポピュラー音楽とつなげる)

- Scratchで教材づくり

<https://scratch.mit.edu/users/takatsuka/projects/>

- ・プログラムを組んで教材をつくることができる。
- ・音の大きさ、高さ、長さ、音色など、音楽に関わるプログラムができるので、子供に捉えさせたい要素を入れて教材を作るとよい。

- Chrome Music Labの活用（オンライン授業でも）

<https://musiclab.chromeexperiments.com/>

- ブラウザ上で、音楽に関わる様々なソフトを使用することができる。
- 私は、SONG MAKER, MELODY MAKER, SHARED PIANO, RHYTHM などを使っています。

- ロイロノートを活用（オンライン授業でも）



- カード操作（音楽づくり）
- URLの配布
（Chrome Music Labでの音楽づくりなど）
- 意見の集約・評価等（鑑賞など）

・ポピュラー音楽とつなげる（実践例）

5年生
カレリアから「行進曲風に」
×
ドラゴンクエスト「序曲」
&大阪桐蔭高校吹奏楽部

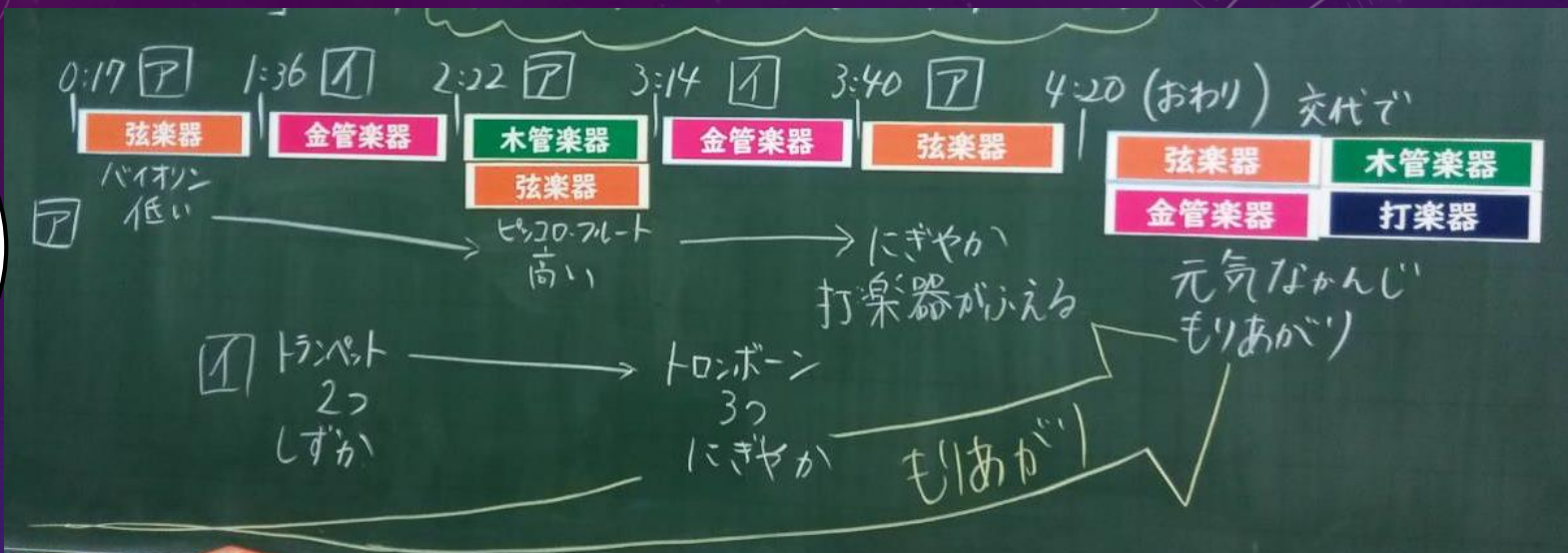
2年生
ゆかいな時計
×
運動会の表現曲

・教材曲の学びをポピュラー音楽（子供にとって親しみのある曲）で確かめると、音楽科の学びが授業内だけでなく、普段聴く音楽へと生かせる。

→「生活や社会の中の音や音楽と豊かに関わる」

ことにつながる

5年生
 カレリアから「行進曲風に」
 ×
 ドラゴンクエスト「序曲」
 & 大阪桐蔭高校吹奏楽部



- 教材曲で楽器の種類（木管・金管・弦・打）を学んだ後、オリンピックの開会式で使われて話題になった「ドラゴンクエスト『序曲』」のオーケストラ演奏の映像を鑑賞し、それぞれの音色を感じながら聴く。
- ポピュラー音楽の吹奏楽版の演奏の映像を鑑賞し、木管や金管楽器の響きのよさを味わう。

朝日新聞（令和3年9月14日）花まる先生のコーナーでこの実践を紹介していただきました。

5年生
カレリアから「行進曲風に」
×
ドラゴンクエスト「序曲」
&大阪桐蔭高校吹奏楽部

https://www.asahi.com/articles/DA3S15042217.html?iref=com_edu_hanamaru_top_n

曲に集中 この音はどの楽器？

香川大学教育学部付属坂出小学校 高塚仁志さん(31)



新型コロナウイルスの感染が、子どもたちにも広がっている。音楽の授業をどう行うか、悩ましい。そんな中、国のGIGAスクール構想で配布された「一人一台」の端末を使った授業を模索しているのが、香川大学教育学部付属坂出小学校の高塚仁志先生だ。ICT（情報通信技術）を活用した授業をする音

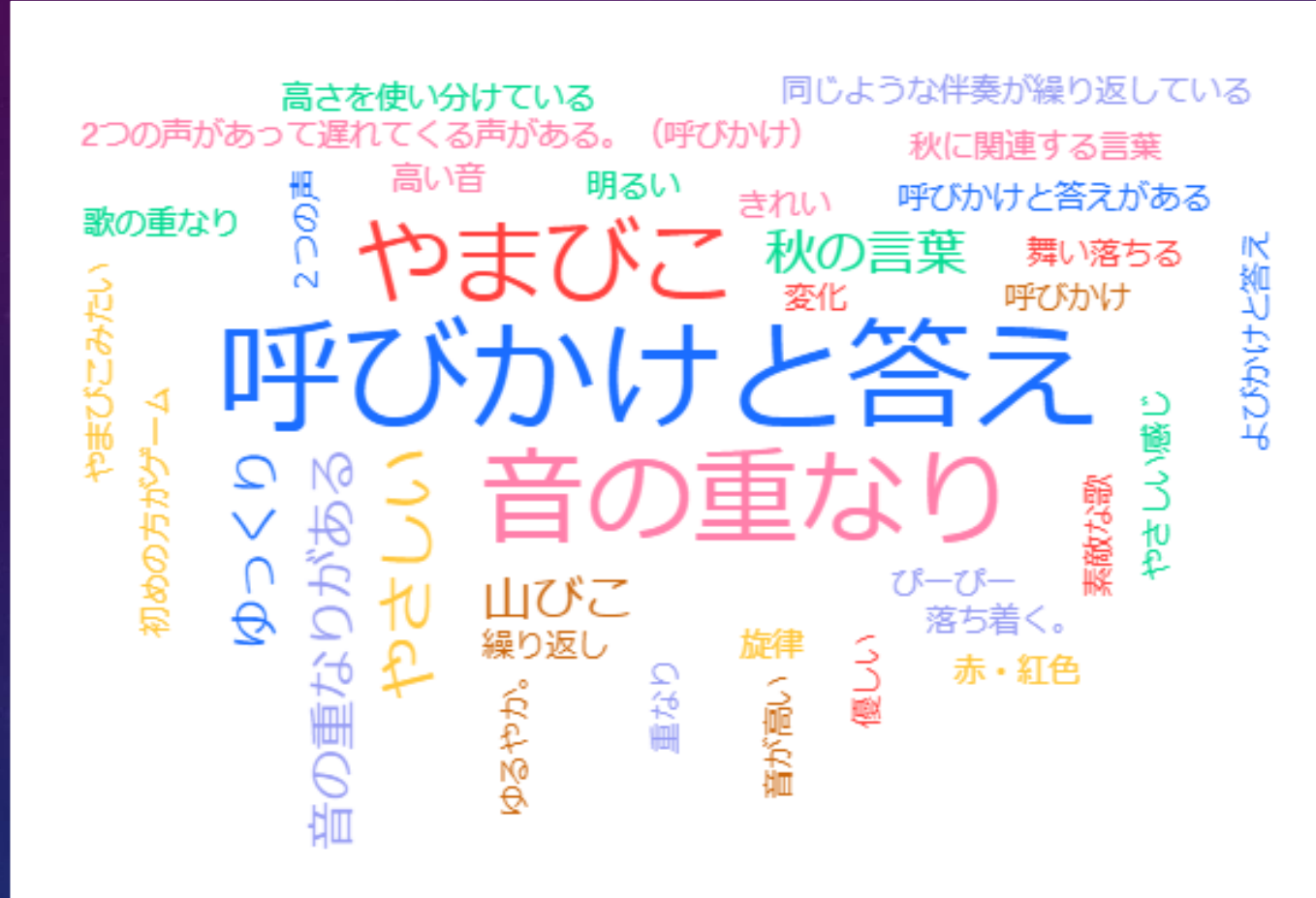
花まる先生
公開授業

楽の若手教師として、子どもたちが「夜に眠れる」を聴いた」と、次々答えが返ってくる。授業時、金管楽器、木管楽器、打楽器の4種類の音色の違いを知るのが授業の狙い。あえて先生は前田、クラシック音楽ではなく、子どもにも人気の音楽ユニット「YOASOBI」の曲をYouTubeで探し、打楽器以外の3種類の演奏パターンで聴かせた。「授業と普段の生活が乖離することのないように、子どもに身近なポピュラー音楽もできるだけ盛り込んでいます」と高塚先生は言う。

ICTを活用して音楽の授業をする高塚仁志先生＝香川県坂出市の香川大教育学部付属坂出小学校、柳谷綾二撮影

聴いて、木の曲についての種類がどう聴いて考えたかある子は「鼓+弦+木管+弦」何パターンも「よし、あー」「あー、あー」って順番を告げられて、今さら

• Mentimeterの活用



- 子供の回答結果を表示（意見の多いものを大きな字で）

音楽を形づくっている要素

・Mentimeterの活用



実際に
答えてみましょう！

**音色・リズム・速度・
旋律・強弱・音の重なり・
和音の響き・音階・調・
拍・フレーズ
反復・呼びかけとこたえ・
変化・音楽の縦と横の関係**

<https://www.menti.com/vtnnndva2m>
<https://www.youtube.com/watch?v=P8lQZsDAVu8>

質疑応答

- 今日の内容について不明点やさらに聞きたいこと
- 音楽科の学習全般について
- 音楽科におけるICT活用について

など、何でもご質問ください。

アンケートのお願い

ご参加いただいた皆様の声を基に、今後のワークショップをより充実させていきたいと考えております。

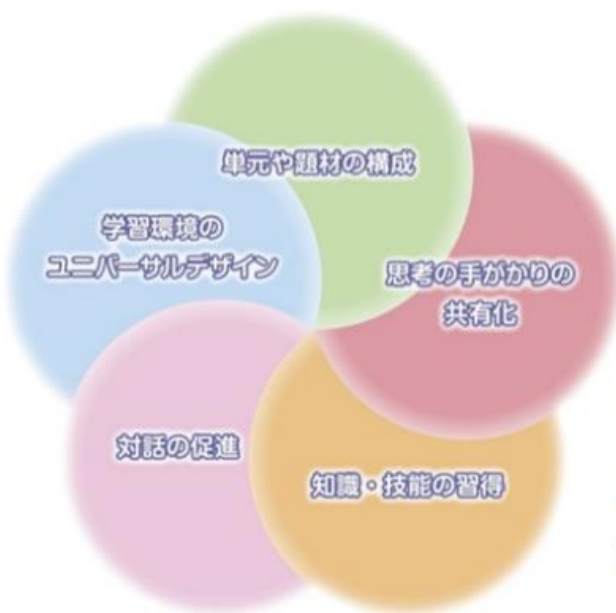
チャットにありますURLより、アンケートにご協力ください。忌憚のないご意見をどうぞよろしくお願いいたします。



さらに深く学びたい方へ

本校研究図書のご案内

全218
ページ
フルカラー



授業を変える

5つの視点

香川大学教育学部附属坂出小学校 刊行物案内

ワークショップご参加特別価格

期間限定特別価格 (令和3年2月28日まで)

~~2000円~~ → 1800円

サンプルページは裏面または本校ホームページより
ご覧になれます。お申込用 FAX はこちらから



書籍購入 QR コード

授業改善の第一歩をこの1冊から

授業づくりで大切なことを5つの視点としてまとめました。それらの視点がなぜ大切なのか、また、それぞれの視点について授業の中でどのように働きかけるのかを、実践事例に沿って具体的に示しています。すぐに授業づくりに活用できるように、すべての実践事例において、単元及び題材計画と板書写真、子供たちの様子が伝わる写真や表現物を掲載しています。さらに、実践事例に加え、元教科調査官(道徳)七條正典先生や香川大学坂井聡先生など大学の先生方から専門的なコメントをいただき掲載しております。より詳しい内容を知りたい方は、本校ホームページよりご覧ください。



本校ホームページ

見やすく
分かりやすい
誌面構成

具体的な
発問

カラー
アイコン

働きかけの
詳細

板書記録

その他「各教科のQ&A」「ちょっとひと工夫」など、お役立ち情報をたくさん掲載しています。

UD 事前の資料調査の結果から、友達を「許せなかった」「許せなかった理由」のある人脈をグラフで表し、視覚的に拡大や縮小するとともに、それぞれの理由も提示し、違う立場の友達がいることや、同じ立場でもその理由には多様性があることに気付かせます。

UD 心メーターは、観察者の視線動きを色の割合で表現できる道具です。

学習活動3 教材本文を読み、ゆきえさんを許せるかどうかを再度心メーターに表し、活動2から変化させた理由を話し合う

対話 「許せる」「許せない」の2つの気持ちをお互いとして観察に示します。再度、各自の心メーターに気持ちを表し、心メーターが動いた子どもには授業上の名前磁石を移動させます。こうすることで、互いの考えの異同が明確になり、相互に聞いてみたいという思いを高め、対話が活性化します。

対話 「許すとゆきえさんも嬉しい思いをして、ゆきえさんは許したのだと思います。」

対話 「相手の気持ちを察したから、また友達に笑われたのだと思います。」

対話 「ぼくが喧嘩をした時、お母さんはぼくを責めたかったよ。(お母さんは、ぼくの嬉しい気持ちを知らなかったと思います。)」

学習活動4 本時を振り返り、まとめをする

「相手の気持ちを察する」とはどういうことですか。

「思いやりのある行動」とはどういう行動ですか。

相手の気持ちに気付いて、お互いが笑顔になれる行動をするということです。

さらに深く学びたい方へ

道徳の参考図書のご案内

さあ始めよう 道徳科授業づくり入門

小学校実践事例
全11本収録

監修：七條正典 植田和也
編著：清水顕人 山本健太

美巧社

第1章

道徳科の授業づくり基礎・基本

- 1 「道徳教育の目標」と「道徳科の目標」を確かめよう
- 2 道徳科で大切にしたい学習を理解しよう
- 3 内容項目を深く理解しよう
- 4 教材を読み込み、中心的な発問と基本発問を考えよう
- 5 学習指導案を作成しよう
- 6 指導方法を工夫しよう
- 7 評価について理解しよう
- 8 家庭や地域に発信しよう



第2章

さらなる充実を目ざして

- 1 若手教員に向けてのメッセージ
- 2 子どもたちの問いから始まる授業
- 3 子どもの自己評価や相互評価を、教師が行う評価に生かす
- 4 若年研修の在り方・授業研究の工夫
- 5 メタ認知を促す授業づくり
- 6 道徳科の授業を支える学級経営



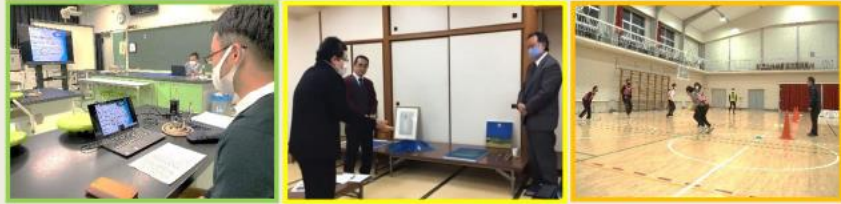
第3章

「特別の教科 道徳」の授業事例 (小学校)

- 【低学年】
- 1 およげないりすさん
 - 2 ないた赤おに
 - 3 黄色いベンチ
- 【中学年】
- 4 絵葉書と切手
 - 5 心と心のあくしゅ
- 【高学年】
- 6 スランコ乗りとピエロ
 - 7 ロレンスの友達
 - 8 銀のしよく台
 - 9 道子さんに出したパス
 - 10 のりづけされた詩
 - 11 友香のために (モラルジレンマ教材)



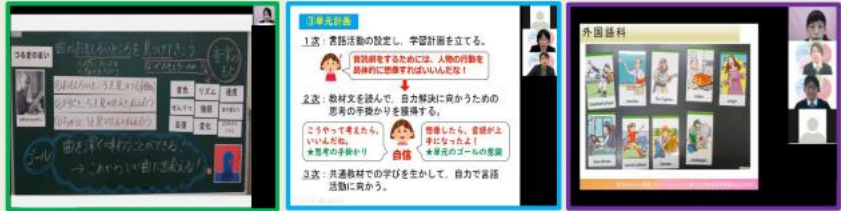
わくわく授業づくりワークショップのご案内



令和3年度(2021年度)

主催：四国地域教職アライアンス 香川大学センター・香川大学教育学部附属坂出小学校
共催：香川大学教職大学院・松崎会坂出支部

わくわく 授業づくりワークショップ



●子供がときめく学びのつくり方を一緒に考えませんか●

通算16回行ってきた本校のワークショップでは、これまでたくさんの方々と一緒に、子供が楽しく学ぶための授業づくりについて考えてきました。今年度も、主にオンラインで行います。パソコンやスマートフォンでお気軽にご参加いただけます。

今年度のワークショップは年間7回を予定しています。具体的な内容は、開催の約3週間前にお知らせいたします。申込は、裏面にあるQRコードから、Googleフォームにてお願いいたします。開催日前日に「入室用IDとパスワード」をお伝えします。「Zoom」の使用方法などの詳細は、「オンライン(Zoom)研修会の手引き」を参照してください(本校HPにも掲載しています)。

参加費
無料

Zoom
活用

学校単位
での参加
歓迎

途中参加
途中退出
OK

昨年度の様子はこちら
からご覧ください。



香川大学 教授
本校校長 坂井 聡

©新型コロナウイルス等の影響により、中止または日程を変更する場合があります。

その際は、本校HPにてお知らせいたします。お申し込んだ方には、直接メールいたします。

2月25日(金)
18:30~20:00

7



非認知能力って何だろう？座談会



非認知能力という言葉聞いたことがありますか？計算する、漢字を書くなどの認知能力ではなく、社交性や、粘り強さ、自制心など、数値では測りにくい力のことです。

これらの力はこれからの時代を生き抜く子供たちにとって、とても重要な力だと考えています。非認知能力を育てていくために、どのような授業や取組ができるのか一緒に語り合いませんか。

申込はHPからできます♪

本校Instagramのご案内

5年 体育科
『Time is score
ボール運動(ベースボール型)』



打球直をどうすれば
得点が増えるか



単元の学びをプレーに生かす！



令和3年度
学びをつくる
子供の育成

香川大学教育学部附属坂出小学校



Instagram (高塚の個人アカウント)



takatsukahitoshi

投稿183件

フォロワー557人

フォロー中51人

Hitoshi Takatsuka

香川大学教育学部附属坂出小学校 音楽専科

日々の実践を中心に投稿しています。

