

第2学年西組 音楽科学習指導案

学習指導者 溝渕 佳子

1 題材 「様子を思い浮かべて吹こう - 『かえるの合唱』『かっこう』 -」

2 題材について

(1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

【育成したい「思考力」】

『かえるの合唱』や『かっこう』の歌詞や曲想からその情景を想像し、演奏するときの強弱や速度、リズム等の変化を自分の思いをもって創意工夫する力

『かえるの合唱』や『かっこう』の情景を鍵盤ハーモニカでの演奏で表すことに興味をもち、さまざまな吹き方を試したり、互いに聴き合っただけで感じたことを伝え合ったりすることで、より自分の思いに合う演奏に近づくように練習を繰り返し、楽器や曲を変えて試そうとしている。

【学びに熱中する子どもの姿】

本題材では、『かえるの合唱』や『かっこう』の歌詞や曲想から、かえるやかっこうの鳴いている情景を思い浮かべ、強弱や速度、リズム等をさまざまに変化させながら、自分の思いに合うように鍵盤ハーモニカでの演奏を工夫していく。例えば『かえるの合唱』を聴いて、『ケロケロ』という歌詞から元気なかえるを想像し、鍵盤ハーモニカで「強く吹こう。弾んで吹くと、もっと元気なかえるが表せそうだな」や、『かっこう』を聴いて、森の中で鳴いている優しいかっこうを想像し、「弱くゆっくり吹いてみよう。高い音で吹くのもいいな。」と工夫するのである。

本題材において、子どもたちは、鍵盤ハーモニカを演奏する際に、強弱や、速度、リズム等を変化させることで、情景が変化することに気付く。そこにおもしろさを感じ、「自分も変化させて吹いてみたい」と、演奏で情景を表すことに興味をもつ。そして、自分の思いに合うように強弱等を変化させる楽しさを感じながら、さまざまな吹き方を試していくだろう。例えば『かえるの合唱』では、小さいかえるは、「弱く吹くといいと思うよ」、運動場で駆け足しているかえるは、「速く吹くといいと思うよ」、楽しそうなかえるは、「スキップしているみたいにタツカで吹いてみよう」と変化させる。さまざまな吹き方を試し、自分の思いを演奏で表せたと感じた子どもたちは「聴いてほしい」、うまく表せずに迷っている子どもたちは、「友達はどうのように表すのかな。聴いてみたい」と考え始めるだろう。そこで、表すかえるの情景を相手に伝えてから互いに演奏を聴き合い、感じたことを伝え合う。例えば、泳いでいるかえるをターンタのリズムで表す友達の演奏を聴き「僕は速く吹いて表すけれど、リズムを変えるのもいいね」と気付く。そして、より自分の思いに合うように強弱や速度、リズム等を工夫していくだろう。『かえるの合唱』での学びを生かして『かっこう』の曲を変化させたり、「違う楽器や曲でも、いろいろに変化させて演奏してみたいな」と自分からさまざまな曲の演奏に生かしたりしていく。このような姿が、学びに熱中している姿である。

(2) 新たな問題を共有する場を位置づけた題材構成について

事前の質問紙調査では、35名中32名が音楽が好きと回答しており、意欲的に活動に取り組んでいる。しかし、情景に合わせた演奏ができると回答したのは13名であり、どのように演奏すればよいのか自信がもてない様相が見られる。このような子どもたちは、従来教材で扱っている『かえるの合唱』を演奏し、カノン形式で音を重ねた後、「自分の思い浮かべたかえるを、どうやって表したらよいのだろう」という課題をもつことが予想される。そこで、本題材では、演奏の難易度を变化させた課題解決の場を複数回用意し、思い浮かべた情景を表せたと成功体験を積み重ねられるようにすることで、自信度を高めていけるように題材を構成する。

まず、『かえるの合唱』を歌い、階名唱をして鍵盤ハーモニカで吹く練習を繰り返し行い、基礎的な演奏技能を身に付けさせることで、演奏技能への自信度を高める。次に、「どんなかえるが鳴いている

のかな」と問いかけ、さまざまなかえるを思い浮かべさせる。どうやって吹けばよいか迷っている子どもたちも安心して取り組んでいけるように、これまでの歌唱や演奏で学んできた強弱と速度を変化させて表す場を設定する。その後、スキップしているかえる等のように、強弱や速度では表しにくい情景を取り上げ、あまり変化させたことのないリズムをさまざまに変化させて表す場を設定する。このように難易度を徐々に上げながら情景を表す場を設定することで、思い浮かべた情景を表すためには、強弱や速度、リズム等を変えて演奏すればよさそうだ、という見通しをもつことができるだろう。このようにして成功体験を積み重ね、自信を高めた子どもたちは「みんなに聴かせたい」「違う楽器でも試してみたい」と新たな問題を表出してくるだろう。出てきた問題を全体で共有し、課題を解決して自信度を高め、学んだ表し方を『かっこう』の演奏にも生かしていく。

(3) 題材計画と学習意欲への働きかけ (総時数 7時間)

次	主な子どもの意識および学習の流れ	学習意欲への働きかけ
第 一 次	<p>① 『かえるの合唱』を歌ったり、吹いたりしよう</p> <p>『かえるの合唱』を歌い、階名唱した後、鍵盤ハーモニカで演奏する活動に取り組む。「どんなかえるが鳴いているの」と問うことで、歌詞や曲想から具体的なかえるを思い浮かべ、演奏に生かしたいという思いを高めていく。</p>	<p>②～④ 目【かえ～るボックス】</p> <p>ブラックボックスにかえ～るカードを入れると強弱等が変化して聴こえる教具を活用し、変化の効果に興味をもたせ、自分の演奏に生かせようという見通しをもたせる。</p>
	<p>② いろいろな『かえるの合唱』を吹こう (パート1)</p> <p>強弱と速度を変化させて、かえるの情景を表して演奏する。演奏技能を高めるため、強弱、速度の順に変化させる。互いの演奏を聴き合う。</p>	<p>②～⑤ 関【かえ～るカード】</p> <p>表にかえるのイラストを、裏に強弱等を書き込んだカードを作成し、友達に分かるように、そのカードを入れたネームプレートを首から下げて交流することで、友達と自分の演奏の異同に気付けるようにする。</p>
	<p>③ いろいろな『かえるの合唱』を吹こう (パート2)</p> <p>リズムをさまざまに変化させ、かえるの情景を表して演奏するために、鑑賞教材から感じ取ったことを想起する。演奏技能を高めるために、2小節を交互に吹く。技能を高めた後リズムを選んで演奏し、互いの演奏を聴き合う。</p>	<p>②～⑦ 関【かえるフォルダ】</p> <p>友達と交換したかえ～るカードを、クリアフォルダに入れて残すことで、変化の異同に気付いたり、さまざまな情景を表す際のヒントとしたりできるようにする。</p>
	<p>④ 自分の『かえるの合唱』を工夫しよう</p> <p style="text-align: right;">(本時 4 / 7)</p> <p>自分の思い浮かべたかえるの情景を表すために、強弱や速度、リズム等を変化させて演奏する。そして、「みんなの『かえるの合唱』を聴いてみたい」「違う楽器でも、いろいろ変えて演奏してみたい」といった新たな問題を共有する。</p>	<p>----- 振り返り -----</p>
	<p>⑤ 『かえるの合唱』演奏会をしよう</p> <p>自分の思い浮かべたかえるの情景に近づけたいと工夫を加えたり、もっと情景が伝わるようにと練習を繰り返して演奏技能を高めたりする。そして、それぞれが思い浮かべたかえるの情景を表した『かえるの合唱』を演奏して聴き合う。</p>	<p>①～⑦ 【ふりかえるカード】</p> <p>授業の最後に、「ふりかえるカード」に、自分のがんばりや、次にしてみたいことを書いたり、「かえるフォルダ」を見返して友達と協働したよさを実感したりできるようにする。</p>
第 二 次	<p>⑥ 『かっこう』を歌ったり、吹いたりしよう</p>	
	<p>⑦ 自分の『かっこう』を吹こう</p> <p>『かえるの合唱』で学んだことを生かして、『かっこう』の歌詞や曲想から思い浮かべた情景を、強弱等を変化させて鍵盤ハーモニカで吹く。</p> <p><評> 『かえるの合唱』や『かっこう』を、自分の思い浮かべた情景に合うように、強弱や速度、リズム等を変化させている。</p>	

3 本時の学習指導

(1) 目標

『かえるの合唱』の演奏のしかたを、強弱や速度、リズム等を変化させて、自分の思い浮かべたかえるの情景に合うように工夫することができる。

(2) 学習指導過程

学 習 活 動	子 ども の 意 識
<p>1 前時、自分が選んだかえるの絵カードを見て、学習課題を確認する。</p>	<p>怖そうな絵のかえるに 泳いでいる絵のかえるに 舌を出したおもしろいかえるを描いたよ。</p> <p>自分のかえるに合う『かえるの合唱』を考えて吹きたい。</p>
<p>自分の『かえるの合唱』を工夫しよう</p>	
<p>2 強弱等の要素を変化させると、感じが変わることを想起し、見通しをもつ。</p> <p>☑【かえ～るボックス】</p>	<p>普通のかえるは、強さ2，速さ2，リズムはタンだね。</p> <p>大きいかえるは、強さが3だよ。 遅いかえるは、速さが1でゆっくりだよ。 かけ足かえるは、タタのリズムだ。 赤ちゃんかえるは、高い音だね。</p> <p>強さや速さ，リズム等を変えて，自分のかえるが表せそうだよ。</p>
<p>3 自分の選んだかえるに合うように強弱等の要素を変化させる。</p> <p>(1) 絵カードの裏に，どのように変化させるか書く。</p> <p>☑【かえ～るカード】</p> <p>(2) 鍵盤ハーモニカで演奏し変化を確かめる。</p>	<p>「王様かえる」を表すよ。 「すーいすいかえる」を表すよ。 「食いしんぼうかえる」を表すよ。</p> <p>堂々としているから強くゆっくり吹こう。 「すーいすい」のリズムはタータと吹くと表せそうだよ。 ばくばく食べるからリズムを変えよう。高さも変えてみよう。</p> <p>強さを3，速さを1にするよ。 速さを1にしてタータと吹くよ。 リズムをタタにして，高いドから吹くよ。</p> <p>どんな感じになるか，鍵盤ハーモニカで吹いて試してみたい。</p> <p>思っているようなかえるの感じが出ているよ。聴いてほしい。 あまり様子に合っていない。どうしたらいいのかな。困った。</p> <p>友達と聴き合いたいな。どんな工夫をしているのかな。</p>
<p>4 絵カードを見せながら，互いの演奏を聴き合う。</p> <p>(1) ペアで交流する。</p> <p>☑【かえ～るカード】 ☑【かえるフォルダ】</p> <p>(2) 全体で交流する。</p>	<p>私と同じ王様かえるだね。同じように吹くのかな。 僕は違う食いしんぼうかえるだよ。どうやって吹くのか聴きたい。</p> <p>私は強さを変えたけど，〇〇さんはリズムを変えているね。その吹き方も，いいね。 速さだけでなく，リズムも変えているね。二つ変えるのもおもしろそうだな。やってみよう。</p> <p>友達の吹き方で吹いてみたい 僕のかえるは自分の工夫がいい。 自分は，強弱（速度・リズム等）を変えて表すのがぴったりだ。 かえ～るカードがあればいろいろな様子が表せるね。</p>
<p>5 振り返りカードに気付いたことを書き，次時につなぐ。</p> <p>☑【ふりかえるカード】</p>	<p>自分で思い浮かべたかえるの様子が表わせたよ。嬉しいな。</p> <p>みんなに自分の『かえるの合唱』を聴いてもらいたい。 違う楽器でも，いろいろ変えて演奏してみたい。</p>

(3) 本時の詳細

前時までの子どもの意識 学習活動 1

前時には、自分が思い浮かべたかえるを絵で表したり、情景を思い浮かべたり描いたりするのが難しい子どもは教師が用意したかえるの絵から選んだりして、「泳いでいるから『すーいすいかえる』にしよう」等と、情景を思い浮かべた。そして、「どうやって吹こうかな」という問題を全体で共有した後、「自分の『かえるの合唱』を工夫しよう」と設定した学習課題を、本時の始めに確認する。

学習活動 2

まず、これまでの学びを想起させるために、かえるの情景に合わせて演奏したり、解決への見通しをもたせるためにICTを活用した「かえ～るボックス」で、強弱等の要素を変化させた『かえるの合唱』を聴かせたりす



【かえ～るボックス】

【ICTの活用】

る【かえ～るボックス】。子どもたちは、自分のかえるの情景を表すための見通しをもち、思い浮かべたかえるの情景に近づけたいと意欲を高めていくだろう。

学習活動 3

見通しをもった子どもたちは、強弱等の要素をどのように変化させるか、かえるの絵カードの裏面に書き込む【かえ～るカード】。そ



【かえ～るカード】

うすることで、要素の変化が可視化され、「うまく表せているか確かめてみたい」という演奏の意欲につながるだろう。その後、実際に鍵盤ハーモニカで演奏して試す。自分の思い浮かべた情景が表せたと感じている子どもは「友達に聴いてもらいたい」等、表せていないと感じている子どもは「友達はどのように工夫しているのかな。聴きたい」等と思い始めるだろう。

学習活動 4

そこで、絵カードを見せ、自分の表すかえるの情景を伝えて、互いの演奏を聴き合う時間を設定する【かえ～るカード】。子どもたちは、「同じかえるだ。

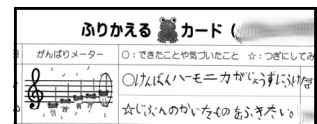


【かえるフォルダ】

表し方も同じかな」等と、友達の演奏の工夫に興味をもって交流するだろう。「速さとリズムの両方を変えているよ。すいすい泳ぐかえるの様子だね」「リズムと音の高さを変えているね。ぱくぱく食べているかわいいかえるの感じだね」と、工夫に気付いていくだろう。その際、「友達に吹いてもらってもいいよ」と声をかけることで、演奏技能に自信のない子どもも安心して自分の工夫を友達に紹介できるようにする。さまざまな演奏を聴き合った後、自分の工夫について再考する時間をとる。「○○さんの工夫を取り入るともっと様子を表せそうだ」「やっぱり自分の考えた工夫が一番様子を表せている」等と、よりよい表し方を見つけるだろう。交流した友達と、かえ～るカードを交換し、集めたカードをクリアフォルダに入れる【かえるフォルダ】。自分の工夫だけでなく、友達の工夫も一緒に見返すことで、さまざまな表し方があることを知り、「友達の吹き方も試してみたい」と意欲を高めていくだろう。

学習活動 5

強弱等の要素をどのように変化させてかえるを表したかについて全体で共有した後、自分のがんばり度や気付いたこと、次にしてみたいこと等を



【ふりかえるカード】

振り返りカードに書く【ふりかえるカード】。「今日は、一番高いかえるまでがんばった」等と丸を付けたり、「みんなに聴いてもらいたい」「違う楽器でも演奏したい」等の新たな問題が生まれてきたりするだろう。それを取り上げて、「次の時間は、『かえるの合唱』演奏会をしよう」とつなでいく。

(4) 総括的評価

強弱や速度、リズム等を変化させて、自分の思い浮かべたかえるの情景に合うように鍵盤ハーモニカの吹き方を工夫している。

<例>速さを1、リズムをタータにするよ。すーいすいと泳いでいるかえるの様子が表せたよ。

【方法：かえ～るカード、発言】

2年

くみ

ばん

名前 (

)

★ 友だちのえんそうをきいて

くふうを

() かえない

・


() かえる



つよさ:	1	—	2	—	3
はやさ:	1	—	2	—	3
リズム:					
そのほか:					

★ どうして? (りゅう)

ふりかえる カード

月 日	がんばりメーター	○: できたことや気づいたこと ☆: つぎにしてみたいこと	
/		○	すてきな友だち
		☆	さん

☆ ともだちの えんそうをきいて、どんなようすが おもいうかぶかな？

①

つよさ	1 - 2 - 3
はやさ	1 - 2 - 3
リズム	
たかさ	ひくい ・ たかい
ようす	



②

つよさ	1 - 2 - 3
はやさ	1 - 2 - 3
リズム	
たかさ	ひくい ・ たかい
ようす	



③

つよさ	1 - 2 - 3
はやさ	1 - 2 - 3
リズム	
たかさ	ひくい ・ たかい
ようす	



第2学年 音楽科 「様子を思い浮かべて吹こう — 『かえるの合唱』『かっこう』 —

(H29. 6. 8)

<最終板書>

じぶんの「かえるのからしゅう」をくふうしてえんそうしよう
 くぐおぬわ
 おどっている

つよさ	1-2-3	つよさ	1-2-3	1-2-3	1-2-3
はやさ	1-2-3	はやさ	1-2-3	1-2-3	1-2-3
リズム	タン	リズム	ターター	ター	タン
たかさ		たかさ	ひくい-たかい	ひくい-たかい	ひくい-たかい

★ かえてふく
 ★ いろんなかえる
 ★ ともだちのをふく
 ★



<補助黒板>

どなかえる?

×かえるのがっしゅう×



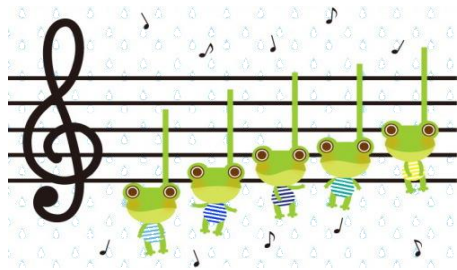
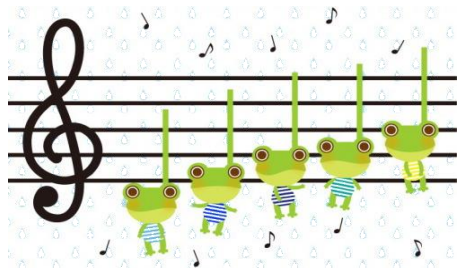
けんぱんハーモニカ

かえるのうたが
 きこえてくるよ

なごごえは

<p>ジェットン デデン</p> <p>つよさ つよい - 元気</p> <p>リズム タンタン - 行しん</p>	<p>とうしんド-イ</p> <p>はやさ ははやい - いしゆめい</p> <p>リズム タカカ - たのしいおどっている</p>	<p>かめんぶどう会のワルツ</p> <p>つよさ つよい <はくカこわい</p> <p>リズム タター - おどっている</p>	<p>つよさ</p> <p>はやさ</p>
<p>マンボナンバーファイブ</p> <p>リズム タター > たのしいはねているおもしろい</p>	<p>ミッションインポッシブルのテーマ</p> <p>つよさ つよい - たたかいている</p> <p>リズム タター - さがしている</p>	<p>ノクターン だい2ばん</p> <p>つよさ つよさ - やさしい</p> <p>はやさ はわい - かくれている</p> <p>リズム タター - おそくゆったり</p>	<p>リズム</p> <p>ようす</p> <p>うれしいはねる おにごこあそんでるうんどう たのしいほめられる ゆらゆらダンス</p>

ふりかえる カード ()

月 日	がんばりメーター	○：できたことや気づいたこと ☆：つぎにしてみたいこと	
/		○	すてきな友だち
		☆	さん
/		○	すてきな友だち
		☆	さん
/		○	すてきな友だち
		☆	さん
/		○	すてきな友だち
		☆	さん

