

第3学年東組 音楽科学習指導案

「集まれ動物ミュージック ～いろいろな声で表現して遊ぼう～」

学習指導者 高塚 仁志

1 学習指導要領に示された本題材に関わる目標及び内容等

1 第3学年及び第4学年の目標

- (1) 曲想と音楽の構造などとの関わりについて気付くとともに、表したい音楽表現をするために必要な歌唱、器楽、音楽づくりの技能を身に付けるようにする。
- (2) 音楽表現を考えて表現に対する思いや意図をもつことや、曲や演奏のよさなどを見いだしながら音楽を味わって聴くことができるようにする。
- (3) 進んで音楽に関わり、協働して音楽活動をする楽しさを感じながら、様々な音楽に親しむとともに、音楽経験を生かして生活を明るく潤いのあるものにしようとする態度を養う。

2 内容

A 表現

- (3) 音楽づくりの活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 音楽づくりについての知識や技能を得たり生かしたりしながら、次の(ア)及び(イ)をできるようにすること。

(ア) 即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得ること。

(イ) 音を音楽へと構成することを通して、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもつこと。

イ 次の(ア)及び(イ)について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付くこと。

(ア) いろいろな音の響きやそれらの組み合わせの特徴

(イ) 音やフレーズのつなげ方や重ね方の特徴

ウ 発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な次の(ア)及び(イ)の技能を身に付けること。

(ア) 設定した条件に基づいて、即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能

(イ) 音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能

〔共通事項〕

(1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 音楽を形づくっている要素を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったことの間に関わりについて考えること。

本題材で扱う、音楽を特徴付けている要素：

本題材で扱う、音楽の仕組み：

2 メタ認知・教科に関する子供（35名）の実態

課題設定以前…授業の始めに、「前の時間に、僕はどこまでできていたかな」と思い出していないと感じている。（16名）

課題解決中……授業の途中で分からなくなったら、違う考え方や解き方を試していないと感じている。（11名）

課題解決後……授業の終わりに、「友だちの意見を聞いて分かったことがあるかな」と考えていないと感じている。（12名）

個別支援が必要な子供…字を書いたり、書いてあることを理解したりするのが苦手（A児）

3 目指す子供の姿

【互いに磨き合い、学び続ける子供の姿】

声を使って自分たちのイメージを音楽にするために、即興的に表現することや音を音楽へと構成する活動を通して音楽的な見方・考え方を働かせ、表現方法の工夫を考える。そして、工夫とその理由を友達と交流しながら音楽をつくり、音楽をよりイメージに合ったものにしようと工夫し続けている。

本題材では、ある動物のオノマトペを表す声だけを使った音楽を扱う。3～4人のグループで、音楽に登場する動物についての物語をイメージし、4分の4拍子、6小節（2小節×3場面）の中で、4分音符（鳴き声等のオノマトペを表す声）または4分休符を位置づけて音楽をつくる。子供たちは「喧嘩していた犬が仲直りする」といった動物の物語を音楽にするために、音色や反復、変化といった音楽を形づくっている要素を、物語に登場する「怒った犬」や「謝っている犬」等のイメージと関連付けていく。例えば、自分の声で即興的に表現する活動を通して学んだことを基に、「声を低くすると怒っている感じが伝わる」や「声を高くしたら謝っている感じが表せる」といった音楽を特徴付けている要素の働きに目を向けたり、音楽の仕組みを使って声を音楽へと構成する活動を通して学んだことを基に、「喧嘩した後で片方の犬が謝る様子を表すために、低い声を繰り返した後で急に高い声に変えよう」といった構成を思い付いたりして、イメージに合わせた表現方法の工夫を考える。このように、イメージに合わせた表現方法の工夫について考えたことを基に、「怒って喧嘩する場面は声を低くするといいいんじゃないかな」「私は反対に、犬が高い声で怒るのを見たことがあるから、怒っている犬は声を高くした方がいいと考えたよ。」「どっちが怒っている感じに近いか、実際にやってみよう」というように、音楽をイメージに近付けるための工夫とその理由を友達と伝え合ったり、実際に声に出して試したりしながら音楽をつくっていく。そして、友達との交流を通して、イメージに合わせた様々な音楽を形づくっている要素が音楽の中に効果的に位置付くことによって、音楽がよりイメージに近づくことに気付いた子供たちは、自分たちの音楽づくりの工夫に生かしていくだろう。

4 題材計画（総時数 4時間）

始めは全グループ共通の動物で音楽をつくることを通して、本題材で扱う音楽を形づくっている要素とその働きについての知識と、声に出して表現する技能を獲得する。そして、獲得した知識・技能を生かして、各グループごとの動物のイメージに合わせた音楽を構成するという段階を踏むことで、スモールステップで音楽づくりができるようにする。

次	学習の流れ	働きかけ
一 二	① どんな「ニャー」ができるかな 猫を表す「ニャー」の声だけを使った音楽を聴いて音楽づくりへの意欲を高め、題材の計画を立てる。「ニャー」を使った即興的な表現を通して、音楽を特徴付けている要素をまとめる。	前①～④【発表会への道】 題材の見通しをもち、発表会に向けて自分たちのイメージを音楽にするために、毎時間の学びによってステップアップしていく様子を視覚化して示す。
	② どうやって「ニャー」を組み合わせたらいいだろう イメージに合った猫の音楽を構成する活動を通して、音楽の仕組みをまとめ、グループの動物ミュージックづくりのイメージをもつ。	中①～④【声&技の工夫カード】 音楽づくりの工夫とその理由を、音楽を形づくっている要素と関連させて記述できるようにし、それを基に交流する。
	③ イメージに合った動物ミュージックをつくろう（本時3/4） グループのイメージに合った動物ミュージックをつくるために、音楽を形づくっている要素の使い方について交流し、音楽を構成する。	後①～④【マイミュージックカード】 音楽を形づくっている要素を意識できるようにしたカードを用い、できたこととその理由、次に工夫したいことの観点で振り返りを行えるようにする。
	④ 動物ミュージック発表会を開こう グループの動物ミュージックを完成させて友達と聴き合い、感じたことを交流する。	

5 本時の学習

目 標	グループで設定したイメージを音楽にするために、音楽を形づくっている要素と関連させながら自分の考えた工夫とその理由を伝え合い、実際に声に出して確かめながら音楽をよりイメージに合ったものにしようと工夫している。
--------	---

	学習活動	主な子供の意識				
課題設定以前	1 学習課題を確認する。 【発表会への道】	<p style="text-align: center;">ニャーミュージックではいろいろな「声」や「技」を見つけたね。</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">見つけた「声」や「技」を使ってワンミュージックもつくれそうだな。</td> <td style="width: 33%;">グループのイメージ通りのピョンミュージックができそうだ。</td> <td style="width: 33%;">いよいよ発表会に向けてガオミュージックがつかれるぞ。</td> </tr> </table> <p>動物ミュージック発表会を開くために、聴く人にイメージが伝わるような音楽をつくりたいな。</p>	見つけた「声」や「技」を使ってワンミュージックもつくれそうだな。	グループのイメージ通りのピョンミュージックができそうだ。	いよいよ発表会に向けてガオミュージックがつかれるぞ。	
	見つけた「声」や「技」を使ってワンミュージックもつくれそうだな。	グループのイメージ通りのピョンミュージックができそうだ。	いよいよ発表会に向けてガオミュージックがつかれるぞ。			
イメージに合った動物ミュージックをつくろう						
課題解決中	2 イメージに合わせた表現を個人で考えた後、グループで交流する。 【声&技の工夫カード】	<p>「喧嘩していたけれど仲直りするワンミュージック」の2匹の犬が怒って言い合っている様子の工夫を考えよう。</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">「高さ」カードを書いたよ。声を低くして、怒っている様子を表そう。低い方が恐さが伝わるよ。</td> <td style="width: 50%;">「高さ」カードを書いたよ。声を高くして、怒っている様子を表そう。犬は怒ると高い声で鳴くよ。</td> </tr> </table> <p>高い声で怒るのもいいけど、実際にやってみたら低い声の方が迫力があるから、この場面は低い声にしよう。</p> <p style="text-align: center;">次は片方の犬が謝る様子の工夫を考えよう。</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">「変わる技」カードを書いたよ。怒っていた様子から謝る様子に変わるのを表せるよ。</td> <td style="width: 50%;">「繰り返し技」カードを書いたよ。何度も謝っている様子が表せると思えるよ。</td> </tr> </table> <p>どちらも一緒に使えそうだよ。「変わる技」を使って様子を変えてから、「繰り返し技」で同じ声を繰り返そう。</p> <p style="text-align: center;">イメージに合った音楽ができそうだ。</p>	「高さ」カードを書いたよ。声を低くして、怒っている様子を表そう。低い方が恐さが伝わるよ。	「高さ」カードを書いたよ。声を高くして、怒っている様子を表そう。犬は怒ると高い声で鳴くよ。	「変わる技」カードを書いたよ。怒っていた様子から謝る様子に変わるのを表せるよ。	「繰り返し技」カードを書いたよ。何度も謝っている様子が表せると思えるよ。
	「高さ」カードを書いたよ。声を低くして、怒っている様子を表そう。低い方が恐さが伝わるよ。	「高さ」カードを書いたよ。声を高くして、怒っている様子を表そう。犬は怒ると高い声で鳴くよ。				
	「変わる技」カードを書いたよ。怒っていた様子から謝る様子に変わるのを表せるよ。	「繰り返し技」カードを書いたよ。何度も謝っている様子が表せると思えるよ。				
	3 音楽を構成して楽譜に表す。 【声&技の工夫カード】	<p>喧嘩している場面は「まねっこ技」に低い声を当てはめて、怒って言い合う様子を表現しよう。</p> <p>片方の犬が謝る場面では「変わる技」で低い声から高い声に変えてから、「繰り返し技」で高い声を繰り返そう。</p> <p style="text-align: center;">イメージに合った音楽ができてきたね。</p>				
	課題解決後	4 本時の学習を振り返る。 【マイミュージックカード】	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">友達の意見で、「高さ」の低い声を使ったらイメージに合ったよ。</td> <td style="width: 33%;">私の考えた「繰り返し技」は、イメージにぴったりだったな。</td> <td style="width: 33%;">いろいろな「声」と「技」を使うとイメージ通りの音楽ができてきたな。</td> </tr> </table> <p>音楽を完成させてクラスみんなに聴いてほしいな。</p> <p>他のグループの音楽も聴いてみたいな。</p>	友達の意見で、「高さ」の低い声を使ったらイメージに合ったよ。	私の考えた「繰り返し技」は、イメージにぴったりだったな。	いろいろな「声」と「技」を使うとイメージ通りの音楽ができてきたな。
		友達の意見で、「高さ」の低い声を使ったらイメージに合ったよ。	私の考えた「繰り返し技」は、イメージにぴったりだったな。	いろいろな「声」と「技」を使うとイメージ通りの音楽ができてきたな。		
イメージに合った動物ミュージックをつくろう						

評 価	グループで設定したイメージを音楽にするために、工夫カードを使って音楽を形づくっている要素と関連させながら自分の考えを明確にもち、考えた工夫とその理由を伝え合うことで再考しながら音楽に取り入れている。 【方法：発言・様相・工夫カードの記述・楽譜】
--------	---

6 働きかけの詳細

～課題設定以前～ 学習活動1 【発表会への道】(①～④時間目)

題材の導入時に「動物ミュージック発表会」を開くという目標を設定する。まずは全グループ共通で「ニャーミュージック」をつくる課程で、いろいろな「声」(=音楽を特徴付けている要素)およびいろいろな「技」(=音楽の仕組み)の働きについての知識と声に出して表現する技能を獲得し、それらを使うことでグループによって違うテーマであってもそれぞれの「動物ミュージック」をつくることのできるようになるという見通しを立てる。このような題材の計画を補助黒板に示しておくことで、題材全体やゴールへの見通しをもって学習を進められるようにする。また、題材を通して子供が集めた「声」と「技」も、その働きや図とともに蓄積していくことで、音楽づくりの際に振り返られるようにする。



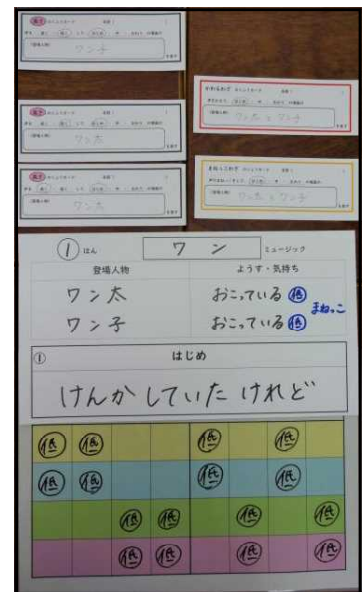
【発表会への道】

本時は動物ミュージックをつくり始める段階であるため、子供たちは、前時までに獲得した「声」と「技」を補助黒板を見ながら実際に声に出して確認し、『声』や『技』を使ったいろいろなイメージのニャーミュージックができたから、次はいよいよ発表会に向けて自分たちのグループで決めた動物ミュージックをつくれるぞ」という意識をもち、学習に向かうだろう。

前時までに学習している「声」の工夫3種類(高さ・大きさ・長さ)および「技」の工夫4種類(繰り返し・変わる・重ねていく・まねっこ)の計7種類のカードを用意する。それぞれのカードには、その工夫を使うことで動物のどんな様子を表すかについて記述できるようにする。

～課題解決中～ 学習活動2・3 【声&技の工夫カード】(①～④時間目)

本時は、グループで設定したイメージを音楽にするために、自分の考えた工夫とその理由を友達と伝え合う活動を行う。そこで予め設定した場面ごとの登場人物の様子や気持ちを、どのように表現するかについて7種類の工夫カードの中から選んで書くことで個々の考えを視覚化し、交流の支援となるようにする。グループ内で集まったカードを同じ場面の登場人物ごとに分類し、声に出して比較することで、同じ様子や気持ちを表すのにも様々な工夫があることに気づき、自分の考えを再考しながらグループの音楽がよりイメージに合ったものになるようにしていく。また、つくった音楽を視覚化するために、一人一人の声を出すタイミングや「声」や「技」の工夫を丸や言葉で表せるようにした楽譜を用いる。



【工夫カードと楽譜】

楽譜と工夫カードを縦に並べることで、工夫カードを使った交流とつくった音楽とが対応し、一人一人の考えとグループの音楽づくりがスムーズにつながるようにする。

～課題解決後～ 学習活動4 【マイミュージックカード】(①～④時間目)

1時間の学習ごとに、音楽を形づくっている要素の観点が含まれたカードを使って振り返ることで、自分たちのつくる音楽が、音楽を形づくっている要素によって成り立っていることを常に意識できるようにする。

本時は、目当てが達成できた理由として、それまでに見つけた「声」と「技」を提示し、自分が使ったものに丸をつける。次に、「自」「友」に丸をつけることで、自己や協働の学びのよさについての観点で振り返られるようにする。さらに、次にしたいことを記述することで、次時への目的意識を継続してもたせられるようにする。文章で書くことが苦手なA児には、必要に応じて教師が聞き取って代筆することで、表現できるようにする。

マイミュージックカード④	
グループのイメージに合った音楽ができた (○をつけよう)	
できてきた理由①(使った「声」「わざ」に○をつけよう)	
高さ	長さ
大きさ	くりかえし
	まねっこ
	かさねていく
できてきた理由② (○をつけよう)	次にしたいこと
自・友	

【③時間目のマイミュージックカード】

文章で書くことが苦手なA児には、必要に応じて教師が聞き取って代筆することで、表現できるようにする。