

指導案・提案資料

① 指導案

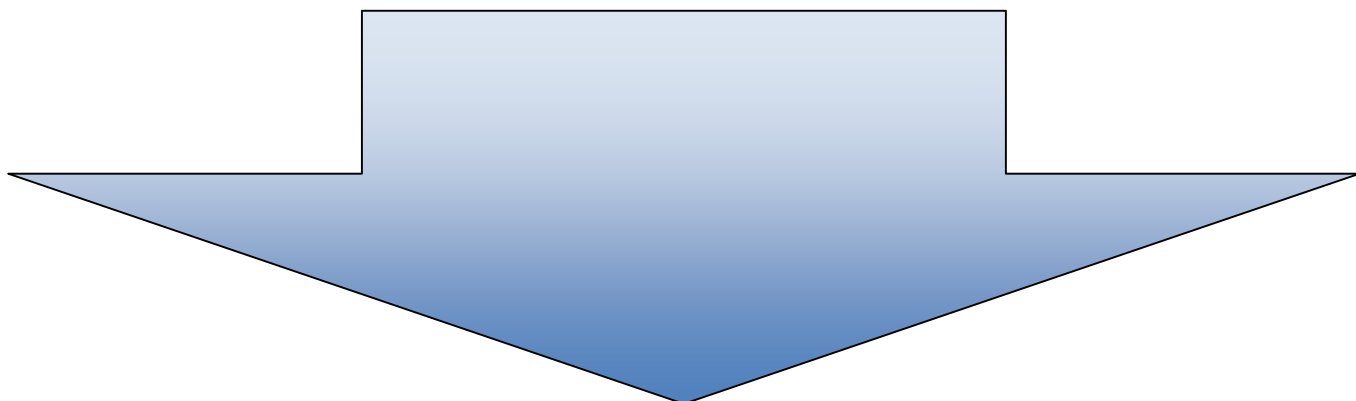
② 提案資料

※ 第100回教育研究発表会の紀要に掲載している指導案と、本実践に関わる提案資料です。

※ 提案資料は、指導案の補助的なものとして研究会当日に配布したものです。本提案資料は「教材の宝箱」版として、一部修正を加えています。

※ 本実践に関するご意見・ご質問につきましては、本校研究部までお願いします。

メールアドレス→sakashokenkyu@ed.kagawa-u.ac.jp



第4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演奏しよう - 『魔笛』『魔法のすず』 -」

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」】

歌劇『魔笛』の曲想から想像した情景と結び付けながら、『魔法のすず』を演奏するときの強弱や速度を思いや意図をもって創意工夫する力

『魔法のすず』の合奏に興味をもち、より自分たちの思いや意図に合う演奏に近づくように練習を繰り返し、互いに聴き合って感じたことを伝え合いながら、さまざまな曲に表現の工夫を生かそうとしている。

【学びに熱中する子どもの姿】

本題材では、歌劇『魔笛』から6曲を鑑賞し、それぞれの曲想から情景を想像する。そして、その中の1曲『これはなんとすばらしいひびきだ…』で演奏される『魔法のすず』の合奏曲を聴き、リコーダーや鉄琴、木琴、キーボード等を使ってグループで合奏していく。その際、不思議な鈴の音の力を思い浮かべた子どもたちは、自分たちの思いや意図に合うように、『魔法のすず』の強弱や速度をさまざまに変化させながら合奏を工夫していく。例えば「タミーノが歌う場面では、速度を変えて歌うと不思議な歌声に聴こえたよ。だから、魔法の鈴の音を聴いて、不思議な力で踊らされている感じを速くしたり遅くしたりして表したい」や「すてきな魔法の鈴の音が遠くから聴こえてきて、みんなが踊り出したよ。音が近づく感じにしたいから速度はゆっくりめで、だんだん強くしよう」等と工夫するのである。

子どもたちは、合奏する際に「自分たちの思い浮かべた様子に合うように、工夫したいな」と、強弱や速度を変化させながら合奏することに興味をもつだろう。例えば「不思議な鈴の音の感じを表すために、ゆっくり演奏しよう」「さっきは速さを変えたけど、次は強さを変えてみよう。魔法の力が強くなっている感じを表すために、最初は弱い音で演奏を始めてだんだん強くしよう」と変化させながら練習していく。さまざまな合奏を試し、自分たちの思いや意図を表せたと感じた子どもたちは「聴いてほしい」、うまく表せずに困っている子どもたちは、「友達はどのように表すのかな。聴いてみたい」と思い始めるだろう。そこで、表す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。その交流を通して「速くしたり遅くしたりすることで不思議な感じになるね。速度を変えて表す方法もあるんだね」等と気付く。そして、より自分たちの思いや意図に合うように強弱や速度を工夫していくだろう。『魔法のすず』での学びを基に「速度や強弱を変えて演奏すると、自分の表したい様子が表せておもしろい。違う曲でも、いろいろに変化させて演奏してみたい」とさまざまな曲の演奏に表現の工夫を生かしていくのである。

(2) 自信度を高め、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31名が楽器の演奏が好きと回答しており、意欲的に活動に取り組んでいる。また、教師の見取りでは、ほとんどの子どもが楽曲を聴いて、その音色やリズム等から情景を思い浮かべられている。しかし、子どもたちは合奏に取り組む際、「音を間違わないように演奏する」等、技能面での目標を立てることが多く、情景を思い浮かべて演奏を工夫するまでには至っていない様子が見られる。情景に合わせた演奏の工夫を考えるのが難しいと回答した子どもが19名おり、どのように演奏すればよいのか分からない、また、工夫を演奏で表すことに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、『魔法のすず』をリコーダー等で練習した後、「自分の思い浮かべた様子を表すにはどうすればよいのだろうか」「工夫を考えても、うまく演奏できるだろうか」と迷うことが予想される。

そこで、本題材では、練習回数を確保しつつ、強弱、速度の順で難易度を変化させた課題解決の場を

複数回設定した構成にし、思い浮かべた情景を表せたという成功体験を積み重ねられるようにしたい。まず、『魔法のすず』の各パートを階名唱してリコーダー等で練習を繰り返し行い、基礎的な演奏技能を身につけさせることで、演奏への自信度を高める。次に、「どんな鈴の音かな」と問いかけ、さまざまな鈴の音を思い浮かべさせる。そして、「思い浮かべた様子をどのように演奏したらよいのだろう」という思いをもった子どもたちも安心して取り組んでいけるように、強弱を変化させた演奏を聴き、思い浮かぶ情景について話し合う場を設定し、実際に強弱を変えて合奏する時間をとる。同様に、速度をさまざまに変化させた演奏を聴き、思い浮かぶ情景について話し合う場を設定し、速度を変えて合奏する時間をとる。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、強弱や速度を変えて演奏すればよさそうだと、課題を解決して自信度を高めていくことができるだろう。さらに、自信を高めた子どもたちは「旋律の高さを変えてみたい」「他の楽器も加えたい」等と、新たな問題を表出するだろう。それらを共有し、解決していくことで、子どもたちは満足感を得て、さまざまな曲に表現の工夫を生かしていこうとするだろう。

(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 歌劇『魔笛』を鑑賞しよう</p> <p>歌劇『魔笛』を鑑賞し、さまざまな声種の特徴や、独唱と重唱の違いを感じ取る。その中の1曲『魔法のすず』の合奏曲を聴き、演奏への興味をもつ。</p> | <p>④～⑥【魔法ボックス】</p> <p>ブラックボックスに魔法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るとともに、表せる情景の異同に着目できるようにする。</p> |
| 第二次 | <p>② 合奏曲『魔法のすず』を演奏する楽器を選ぼう</p> <p>各パートを階名唱し、まず、主旋律をリコーダーで演奏する練習を全員で行う。その後、他のパートの楽器を試奏し、演奏する楽器を選ぶ。</p> <p>③ パートに分かれて『魔法のすず』を練習しよう</p> <p>パートに分かれて練習する。繰り返し練習をして技能を高めた後、パート毎に互いの演奏を聴き合う。「どんな鈴の音かな」と問いかけることで、さまざまな鈴の音を思い浮かべ、情景を表すための工夫に興味をもつ。</p> | <p>②～⑦【魔法の楽譜】</p> <p>読譜の技能差に応じて楽譜の音符に色付けし、使用する楽器にも同色の色シール等を貼ることで、どこを演奏すればよいか見通しをもって活用できるようにする。</p> |
| 第三次 | <p>④ 強弱を変えて『魔法のすず』を合奏しよう</p> <p>強弱を変えた演奏を聴き、思い浮かぶ情景を話し合い、パート毎に強弱を変化させて練習をする。その後、8～9人ずつの4グループに分かれて合奏する。自分たちの合奏を録音して聴き、効果を確かめる。</p> <p>⑤ 速度を変えて『魔法のすず』を合奏しよう</p> <p>速度を変えて④と同様に練習し、グループの合奏を録音して効果を確かめる。③で思い浮かべた鈴の音を想起させ、「思い浮かべた様子に合わせて演奏を工夫したい」という思いを確認し、次時につなぐ。</p> <p>⑥ 自分たちの『魔法のすず』を工夫しよう</p> <p style="text-align: right;">(本時6/7)</p> | <p>②～⑦【魔法タイム】</p> <p>自分たちの演奏を録音し、聴き返す時間を設定する。自分たちの演奏と他のグループの演奏を比較し、異同に着目できるようにすることで、思い浮かべた情景により近づけられるようにする。</p> |
| 第四次 | <p>思い浮かべた『魔法のすず』の情景を表すために、強弱や速度を変化させて演奏する。工夫した合奏を聴き合い、「旋律の高さを変えてみたい」「他の楽器も加えたい」という新たな問題を共有する。</p> <p>⑦ グループで『魔法のすず』を工夫して合奏しよう</p> <p>前時に取り上げられなかった工夫を共有し、合奏を録音して効果を確かめる。また、鈴等、これまでなかった楽器を加えて演奏し、思い浮かべた情景に合うように、さらに工夫する楽しさを味わい、最後にみんなで聴き合う。</p> | <p>----- 振り返り -----</p> <p>④～⑦【みんなの魔法カード】</p> <p>自分の頑張りや友達の頑張り振り返ってグループで鈴の色を塗ったり、次にしたいことを話し合っ書いてたりすることで、友達と協働したよさを感じられるようにする。</p> |

3 本時の学習指導

(1) 目標

自分たちの思い浮かべた情景に合う演奏にするために、強弱や速度に着目して『魔法のすず』の演奏のしかたを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 | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---------------------------|------------------------------|--------------------------------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------|--|--|
| 1 自分たちの『魔法のすず』を想起し、学習課題を確認する。 | <table border="1"> <tr> <td>不思議な『魔法のすず』を表したい。</td> <td>楽しい『魔法のすず』を表したい。</td> <td>怖い『魔法のすず』を表したい。</td> </tr> <tr> <td colspan="3">自分たちの『魔法のすず』に合う工夫をして合奏したい。</td> </tr> </table> | 不思議な『魔法のすず』を表したい。 | 楽しい『魔法のすず』を表したい。 | 怖い『魔法のすず』を表したい。 | 自分たちの『魔法のすず』に合う工夫をして合奏したい。 | | | | | | | | |
| 不思議な『魔法のすず』を表したい。 | 楽しい『魔法のすず』を表したい。 | 怖い『魔法のすず』を表したい。 | | | | | | | | | | | |
| 自分たちの『魔法のすず』に合う工夫をして合奏したい。 | | | | | | | | | | | | | |
| <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">自分たちの『魔法のすず』を工夫しよう</div> | | | | | | | | | | | | | |
| 2 強弱や速度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。 関【魔法ボックス】 | <table border="1"> <tr> <td colspan="3">表したい様子に合うように強弱や速度を変えたいね。</td> </tr> <tr> <td>不思議な感じだから、速度をいろいろに変えてみたいね。</td> <td>楽しい感じは、強弱と速度、両方を変えたらどうかな。</td> <td>怖い感じだから、強弱を変えたらいいと思うよ。</td> </tr> <tr> <td colspan="3">強弱や速度を変えて、自分たちの『魔法のすず』が表せそうだよ。</td> </tr> </table> | 表したい様子に合うように強弱や速度を変えたいね。 | | | 不思議な感じだから、速度をいろいろに変えてみたいね。 | 楽しい感じは、強弱と速度、両方を変えたらどうかな。 | 怖い感じだから、強弱を変えたらいいと思うよ。 | 強弱や速度を変えて、自分たちの『魔法のすず』が表せそうだよ。 | | | | | |
| 表したい様子に合うように強弱や速度を変えたいね。 | | | | | | | | | | | | | |
| 不思議な感じだから、速度をいろいろに変えてみたいね。 | 楽しい感じは、強弱と速度、両方を変えたらどうかな。 | 怖い感じだから、強弱を変えたらいいと思うよ。 | | | | | | | | | | | |
| 強弱や速度を変えて、自分たちの『魔法のすず』が表せそうだよ。 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 自分たちの思い浮かべた情景に合うように強弱や速度を変化させる。 (1) グループの拡大楽譜に、どのように変化させるかを書き込む。 (2) グループで合奏し、変化を確かめる。 自【魔法の楽譜】 | <table border="1"> <tr> <td>みんなが不思議な力で踊らされている様子を表したいから、前半はゆっくり、後半は速く演奏してみよう。</td> <td>みんなが聴き入ってしまうような楽しい感じを、はじめは弱くだんだん強くして全体的にゆっくり演奏したらどうかな。</td> <td>踊らされている人がだんだん怖くなっていくように、終わりに向かってどんどん強い音にして演奏してみよう。</td> </tr> <tr> <td colspan="3">どんな感じになるか、みんなで合奏して試してみたい。</td> </tr> <tr> <td>思ったような魔法の鈴の感じが出ているよ。聴いてほしい。</td> <td colspan="2">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。</td> </tr> <tr> <td colspan="3">他のグループはどんな工夫をしているのかな。</td> </tr> </table> | みんなが不思議な力で踊らされている様子を表したいから、前半はゆっくり、後半は速く演奏してみよう。 | みんなが聴き入ってしまうような楽しい感じを、はじめは弱くだんだん強くして全体的にゆっくり演奏したらどうかな。 | 踊らされている人がだんだん怖くなっていくように、終わりに向かってどんどん強い音にして演奏してみよう。 | どんな感じになるか、みんなで合奏して試してみたい。 | | | 思ったような魔法の鈴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。 | | 他のグループはどんな工夫をしているのかな。 | | |
| みんなが不思議な力で踊らされている様子を表したいから、前半はゆっくり、後半は速く演奏してみよう。 | みんなが聴き入ってしまうような楽しい感じを、はじめは弱くだんだん強くして全体的にゆっくり演奏したらどうかな。 | 踊らされている人がだんだん怖くなっていくように、終わりに向かってどんどん強い音にして演奏してみよう。 | | | | | | | | | | | |
| どんな感じになるか、みんなで合奏して試してみたい。 | | | | | | | | | | | | | |
| 思ったような魔法の鈴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。 | | | | | | | | | | | | |
| 他のグループはどんな工夫をしているのかな。 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 グループの合奏を聴き合っ て感じたことを伝え合う。 関【魔法タイム】 | <table border="1"> <tr> <td>表す様子は違うね。でも私たちと同じで速度を変えているよ。</td> <td>僕たちとよく似た様子だよ。どのように表すのかな。聴きたい。</td> </tr> <tr> <td>私たちは不思議な感じを速度で表したけど、すてきな感じも速度で表せているね。おもしろい。</td> <td>強弱だけでなく速度も一緒に変えているね。二つ変えたらもっと表せそうだな。やってみよう。</td> </tr> <tr> <td>やっぱり、自分たちの工夫がいないな。</td> <td>友達の工夫が自分たちにも生かせそうだよ。取り入れたいな。</td> </tr> <tr> <td colspan="2">自分たちは、強弱（速度）を変えて表すのがぴったりだ。</td> </tr> <tr> <td colspan="2">強弱や速度を変えると自分たちの様子に合う合奏になるね。</td> </tr> </table> | 表す様子は違うね。でも私たちと同じで速度を変えているよ。 | 僕たちとよく似た様子だよ。どのように表すのかな。聴きたい。 | 私たちは不思議な感じを速度で表したけど、すてきな感じも速度で表せているね。おもしろい。 | 強弱だけでなく速度も一緒に変えているね。二つ変えたらもっと表せそうだな。やってみよう。 | やっぱり、自分たちの工夫がいないな。 | 友達の工夫が自分たちにも生かせそうだよ。取り入れたいな。 | 自分たちは、強弱（速度）を変えて表すのがぴったりだ。 | | 強弱や速度を変えると自分たちの様子に合う合奏になるね。 | | | |
| 表す様子は違うね。でも私たちと同じで速度を変えているよ。 | 僕たちとよく似た様子だよ。どのように表すのかな。聴きたい。 | | | | | | | | | | | | |
| 私たちは不思議な感じを速度で表したけど、すてきな感じも速度で表せているね。おもしろい。 | 強弱だけでなく速度も一緒に変えているね。二つ変えたらもっと表せそうだな。やってみよう。 | | | | | | | | | | | | |
| やっぱり、自分たちの工夫がいないな。 | 友達の工夫が自分たちにも生かせそうだよ。取り入れたいな。 | | | | | | | | | | | | |
| 自分たちは、強弱（速度）を変えて表すのがぴったりだ。 | | | | | | | | | | | | | |
| 強弱や速度を変えると自分たちの様子に合う合奏になるね。 | | | | | | | | | | | | | |
| 5 みんなの魔法カードで活動を振り返る。 振【みんなの魔法カード】 | <table border="1"> <tr> <td colspan="2">友達から頑張っていたことを言ってもらえて嬉しかったよ。</td> </tr> <tr> <td>旋律の高さを変えてみたら、感じが変わるんじゃないかな。</td> <td>鈴等の他の楽器も加えたら、もっと情景を表せそうだよ。</td> </tr> </table> | 友達から頑張っていたことを言ってもらえて嬉しかったよ。 | | 旋律の高さを変えてみたら、感じが変わるんじゃないかな。 | 鈴等の他の楽器も加えたら、もっと情景を表せそうだよ。 | | | | | | | | |
| 友達から頑張っていたことを言ってもらえて嬉しかったよ。 | | | | | | | | | | | | | |
| 旋律の高さを変えてみたら、感じが変わるんじゃないかな。 | 鈴等の他の楽器も加えたら、もっと情景を表せそうだよ。 | | | | | | | | | | | | |

提案授業Ⅱ指導案
二日目

(3) 授業の詳細

前時までの子どもの意識 学習活動 1

前時、グループごとに『魔法のすず』を絵で表すことで、「不思議な『魔法のすず』にしよう。鈴の音を聴くと、みんなが踊り出してしまうんだよ」等と、情景を思い浮かべたことを想起する。そして、「自分たちの『魔法のすず』を工夫しよう」と共通理解した学習課題を、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、全体で『魔法のすず』を合奏する。そして、表せる情景の異同に着目させるためにICTを活用した「魔法ボックス」で、強弱等の要素を変化させた『魔法のすず』を聴く時間を設定する。

関【魔法ボックス】子どもたちは、自分たちの『魔法のすず』の情景を表すための見通しをもち、思い浮かべた情景に近づけたいと意欲を高めていくだろう。



【魔法ボックス】 【中:Bluetooth スピーカー】

学習活動 3

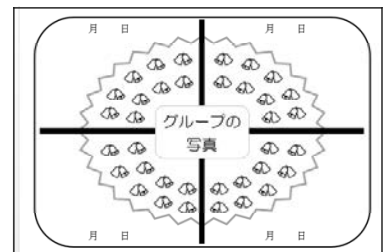
見通しをもった子どもたちは、強弱や速度をどのように変化させるか、グループで拡大楽譜に書き込んでいく。そうすることで、強弱や速度の変化が可視化され、「うまく表せているか確かめてみたい」という合奏への思いを高めるだろう。合奏する際には、必要に応じて音符に色付けした楽譜や、色シールを貼った楽器を使用し、自信をもって演奏できるようにする。**自【魔法の楽譜】**自分たちの思い浮かべた情景を表せたと感じている子どもは「友達に聴いてもらいたい」、表せていないと感じている子どもは「友達はどのように工夫しているのかな。聴きたい」と思い始めるだろう。

学習活動 4

そこで、自分たちの表す『魔法のすず』の情景と工夫を伝えて、互いの合奏を聴き合い、気付いたことを全体で交流する時間を設定する。その際、技能面において、まだうまく合わせられていないと感じているグループの工夫については、クラス全員で表すようにする。そして、グループまたはクラス全員で合奏した『魔法のすず』を録音し、その効果を確認する。**関【魔法タイム】**子どもたちは、「僕たちとよく似た様子だ。どのように表すのかな」等と、友達の演奏の工夫に興味をもって交流するだろう。「不思議な感じを、速度をゆっくりしたり速くしたりして表しているんだね」「楽しい鈴の感じが、強弱をだんだん強くして、速度は全体的にゆっくりすることでよく表せているよ」と、工夫の効果を伝える。互いの工夫した合奏を聴き合った後、自分たちの工夫について、各自で再考する時間をとる。「〇〇さんたちの工夫を取り入れるともっと様子を表せそうだ」等と、よりよい表し方を見つけたり、「やっぱり今の工夫がいちばん自分たちの思い浮かべた様子を表せている」等と、自分たちの工夫に自信をもったりするだろう。

学習活動 5

授業の最後に、グループごとに振り返りをする。一つは自分の頑張り、もう一つは友達からの称賛という視点で、それぞれの好きな色で鈴の色を塗ったり、次にしてみたいこと等を話し合ったりして振り返りカードに書く。**振【みんなの魔法カード】**また、「今日は、頑張ったと思う人が7人、友達からよかったところを伝えてもらった人が9人だから、魔法のすずが16個塗れるよ。前より増えたね」等と、互いの頑張りを認め合いながら鈴の色を塗る。そして、グループで共有した「旋律の高さを変えてみたい」「他の楽器も加えたい」等の新たな問題を全体でも共有させ、次時へとつないでいく。



【みんなの魔法カード】

(4) 総括的評価

自分たちの思い浮かべた『魔法のすず』の情景に合うように、繰り返し練習をして、互いに聴き合い感じたことを伝え合いながら、強弱や速度を工夫している。 【方法：ワークシート、発言】

様子を思いうかべて演奏しよう

—『魔笛』『魔法のすず』—



香川大学教育学部附属坂出小学校
溝渕 佳子

1 音楽科で育成したい思考力

- a 知覚・感受する力： 音楽を形づくっている要素や、そのかかわり合いから生まれる曲想を基に、音楽の表す情景を想像する力
- b 表現を工夫する力： 音楽から想像した情景と結び付けながら、音楽を形づくっている要素や、そのかかわり合い方を、自分の思いや意図をもって創意工夫する力

育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

歌劇『魔笛』の曲想から想像した情景と結び付けながら、『魔法のすず』を演奏するときの強弱や速度を思いや意図をもって創意工夫する力

『魔法のすず』の合奏に興味をもち、より自分たちの思いや意図に合う演奏に近づくように練習を繰り返し、互いに聴き合って感じたことを伝え合いながら、さまざまな曲に表現の工夫を生かそうとしている。

2 小学校学習指導要領(中学年)より

本題材で扱う内容は、領域では「A 表現(2)」に属する。中学年では、範奏・視奏の能力、音楽を感じ取って器楽の表現を工夫する能力、楽器にあった表現の能力、音を合わせて演奏する能力を育てていくことが指導のねらいとなる。そのためには、低学年で味わった器楽の表現の楽しさを基盤にしなが、既習の楽器を含めてリコーダーや鍵盤楽器などの演奏に、児童が意欲をもって主体的に取り組むような器楽の活動を実践することが重要である。そして、そのような器楽の活動の中で、楽器の音色や表現を工夫したり、思いや意図をもって演奏したりする喜びを味わうようにすることが大切である。さらに、児童が楽器の演奏の仕方の基礎を身に付けたり、思いや意図をもって演奏する楽しさを味わったりしながら、〔共通事項〕との関連を十分に図り、楽しい器楽の活動を進めることが大切である。

A 表現(2)

イ 曲想にふさわしい表現を工夫し、思いや意図をもって演奏すること。

この事項は、音楽を感じ取って器楽の表現を工夫する能力を育成するために、曲想にふさわしい表現を工夫し、思いや意図をもって演奏する内容を示したものである。

中学年では、楽曲の特徴を意識して聴いたり、感じ取ったことや想像したことを伝え合ったり、それを生かして演奏したりしようとする意欲が見られるようになる。このような児童の実態を踏まえ、曲想を感じ取り、それを表現に生かし、思いや意図をもって演奏するようにすることが重要である。

ここで言う「曲想にふさわしい表現を工夫し」とは、音楽を形づくっている要素のかかわり合いを感じ取って、曲想にふさわしい表現をつくり出すことである。なお、ここで言

う「曲想」については、第2章第2節2の〔共通事項〕で説明しているとおりである。また、「思いや意図をもって演奏する」とは、表現に対する明確な考えや願い、意図をもって演奏するということを意味している。ここには、児童が自ら考え、試行錯誤し、主体的に器楽の活動に取り組んで欲しいという願いを込めている。このような活動を目指すことは、児童が自らの感性や創造性を発揮しながら、自分にとって価値のある新しい器楽の表現をつくりだすことにつながるのである。

指導に当たっては、曲想の変化に合わせて表現したり、強弱や速度等の違いによる表現方法を様々に試したりすることで、表現を工夫する楽しさを味わうようにすることが大切である。また、表現を工夫する手掛かりを音楽の中から求め、表現のよさを感じ取る体験を積み重ねることも重要なこととなる。

3 「思考力」の育成について

題材構成の工夫と、その価値

子どもたちが器楽表現を工夫する際に必要となってくるのが、音楽を特徴づけている要素や音楽の仕組み（以下、要素や仕組みとする）である。要素や仕組みを器楽表現に生かしていくには、それらがどのような場合に使われて、どのような効果があるのかを子どもたちが知識として覚えておかなければならない。要素や仕組みについては、これまでの学習の中で教師が意図して題材構成をし、さまざまな楽曲を通して扱っている。しかし、複数の要素や仕組みが混在する楽曲からは、一つ一つの要素や仕組みがどのような働きをしているのかまで理解するのは難しく、子どもたちがそれらを十分に整理できないことが予想される。また、一つの楽曲を聴いても、個々が聴き取る部分により、そこに働きかける要素や仕組みもさまざまに違ってくる。それらの意見を出し合い、要素や仕組みという視点をもってその楽曲の工夫を読み取っていくことで、自分の気付かなかった要素や仕組みに気付いていくことができ、より豊かに表現を工夫することができる。と考える。

本題材では、歌劇『魔笛』の鑑賞をした後、合奏曲『魔法のすず』の演奏に取り組む。グループや全体で合奏する際に、強弱や速度を変えることで、より自分たちの思いに合う音楽へと変化させられることに気付かせたい。そのためには、基礎的な表現の能力を身に付けさせておく必要がある。楽器を選択した後、読譜能力の個人差を埋めるために、必要な子どもには、音符と楽器に同じ色付けをした【魔法の楽譜】（詳細は P14）を渡して、各自で練習に取り組ませるようにする。全員に一定の基礎的な演奏技能が身に付いたら、まず、強弱を変化させた曲を聴かせ、情景を思い浮かべる時間を設定する。そして、さまざまな情景を強弱と結び付けた後、実際に演奏して録音し、それを聴いて確かめる【魔法タイム】（詳細は P15）を設ける。同様に、速度を変化させた曲を聴かせて情景と結び付け、実際に演奏して確かめる時間を設定する。それを板書にまとめていくことで、強弱や速度を変化させる効果を確実に捉えさせたい。そして、それらの効果を、鑑賞した『魔笛』と結び付けるために、「歌劇に登場する人物（タミーノ・夜の女王・ザラストロ・パパゲーノとパパゲーナ）の持っている『魔法のすず』なら、どんな演奏になるだろう」と問い、そ

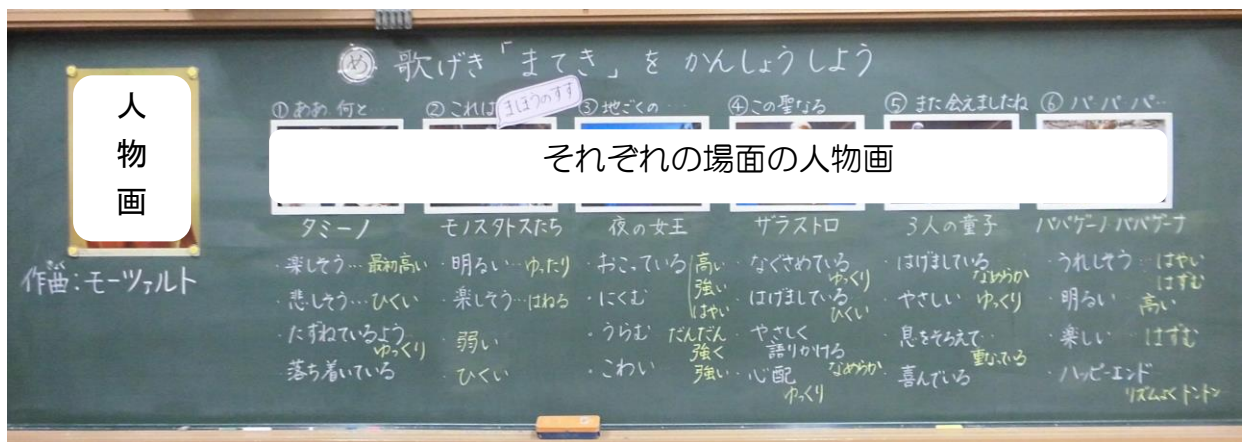
それぞれの曲想に自分たちの演奏を近づけたいと思うきっかけとしたい。そして、演奏を工夫する際には、『魔笛』の曲想を意識しながら強弱や速度をさまざまに変化させ、試行錯誤しながら主体的に表現を工夫する子どもの姿を目指していく。

このように、器楽表現の工夫を鑑賞曲の中から求めていくことで、自分たちの思いや意図に合う音楽を表現するためにはどのようなことを工夫すればよいのかに気付いていくだろう。

4 本時までの学び

(1) 第1時間目 歌劇『魔笛』の鑑賞

○ 板書記録



『魔笛』を鑑賞し、6曲の中から気に入った3曲について、気付いたことや感じたこと、思いかべた様子等を表を用いて記入した。その後、全体交流を行い、出てきた意見を板書にまとめた。最後に、『魔法のすず』を合奏することについて知らせ、曲を聴く時間を設定し、次時への意欲化を図った。

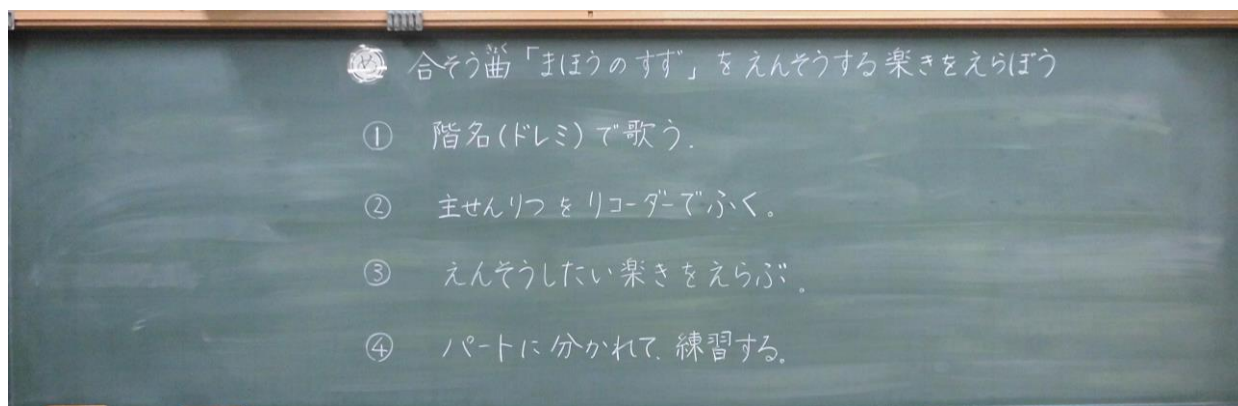
○ 子どもの記述から

| | | | |
|--------|---------------------|---|---------------------|
| 曲名 | ああ何と... 魔法の音が... | 地ごくの復しゅうが... | パ・パ・パ... |
| 歌声 | 男声 | 女声 | 子どもの子と男 と女声 |
| 声の持ちよう | 低い 強い (男) | 高い (めっちゃくちゃ) ↑ 高すぎる 速い (めっちゃくちゃ) | (明るい) ↑ (楽しい) |

| | | | |
|--------|--------------------------|------------------|-----------------------------|
| 曲名 | これは何とすはらし いひひきだ…… | 地こくのふくしゅ うが…… | また会えました ね |
| 歌声 | 男声 | 女声 | 子声 |
| 声の持ちよう | 楽しそう。 音色がとんでくる たい。 | おこっている。 強い声。 | はげましている。 やさしい リズムがいい。 |

(2) 第2時間目 『魔法のすず』の楽器選択

○ 板書記録



○ 学習意欲への働きかけ 「魔法の楽譜」・「魔法タイム」

・「魔法の楽譜」

全員に教科書の楽譜に階名を記入した楽譜を配布した。しかし、どこを演奏すればよいのかが分からなくなる子どもが想定された。そこで、まず、全員で拡大楽譜を使用してリコーダーを練習した。その後、それ以外の楽器については、演奏するところを横一直線につなぎ、音符を色分けした楽譜を準備した。同時に、それぞれの楽器にも同じ色のシールを貼っておいた。必要に応じて子どもたちに自由に使うよう声かけをした。特に、2つの音を同時に鳴らす木琴の子どもたちには効果的で、「これを見たら、どこを鳴らせばいいかがすぐ分かるから、簡単にできるようになったよ」という子どもの声が聞こえた。






・「魔法タイム」

録音機器を使って、パート毎に録音して、自分たちの演奏を確認する時間を設定し

た。演奏を聴き直すことで、「音が違うよ」「四分休符のところがあるよ。ウンタンウンタンっていうリズムだよね。休みに気を付けて演奏したいな」というように自分たちの演奏の課題を見つけることにつながっていた。

○ 振り返りカード

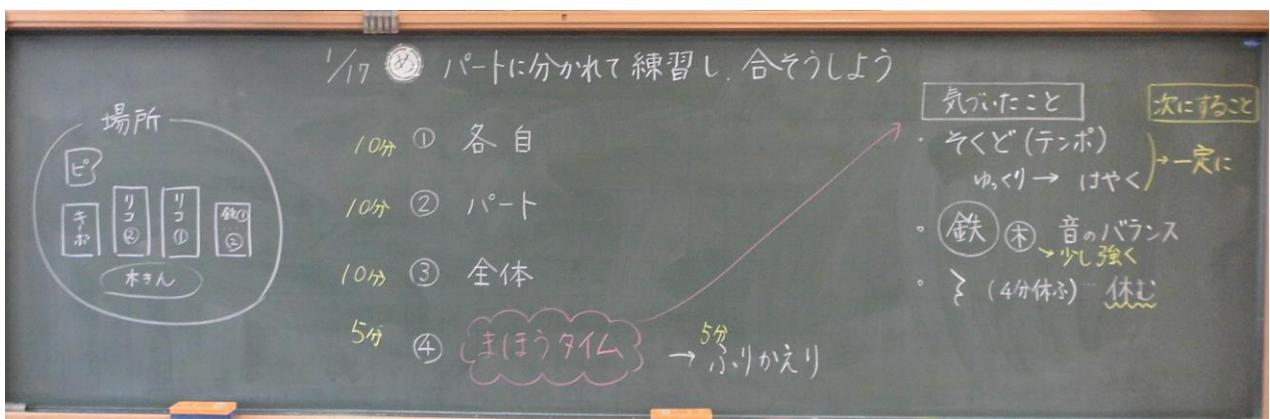
| | |
|--|---|
|  | <p>★★★★★ (木くん) 色を見てかんはれた。 木くんの強弱をきをつけたい。</p> |
|  | <p>★★★★★ 例えば、たったらソーとおしづけなく、ソとおすだけにする。休みの時にはおしづけないようにひく。</p> |
|  | <p>★★★★☆ かんやきにできるから合そうしたい。</p> |

○ 本時に表出された新たな問題と、それに対する教師の対応

| 子どもから表出された新たな問題 | 教師の対応 |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 練習して合奏したい。 | <ul style="list-style-type: none"> 次時にパート別に練習する時間をとることを伝えた。 |

(3) 第3時間目 パート練習, 全体練習

○ 板書記録



1/7 ④ パートに分かれて練習し、合奏しよう

場所

- ピコ
- リッ
- リッ
- 鉄
- ホーン

10分 ① 各自

10分 ② パート

10分 ③ 全体

5分 ④ 自由タイム → 5分 ぶりがえり

気づいたこと

- そくど (テンポ) → ゆっくり → けやく → 一定に
- 鉄 (木) 音のバランス → 少し強く
- 4分休符 → 休む

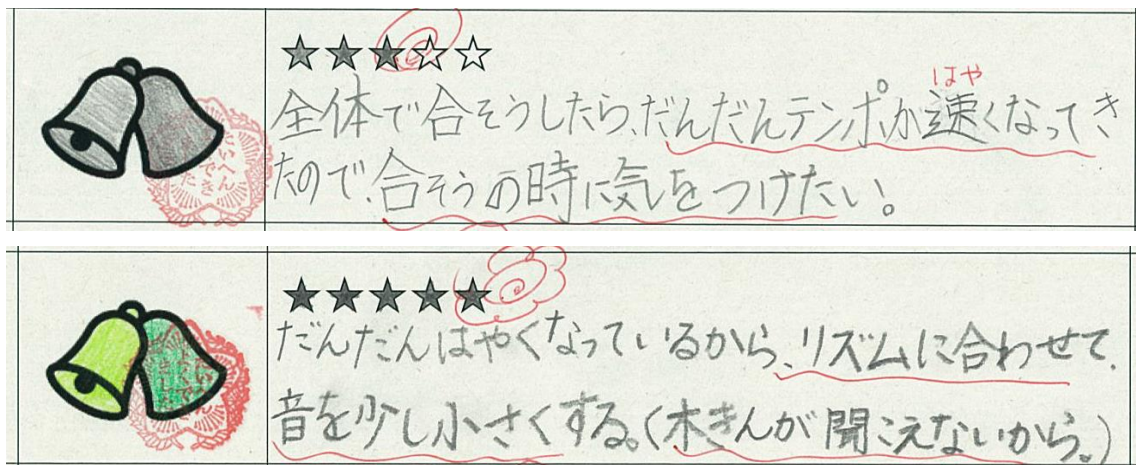
次にすること



○ 学習意欲への働きかけ 「魔法の楽譜」・「魔法タイム」

前回と同様に、必要に応じて「魔法の楽譜」を使用しながらパート練習を行い、その後、全体練習をした。ミニグロックンの子どもたちは音が飛んだり速く鳴らしたりする必要があるため、色づけされた楽譜を頼りに練習する姿が見られた。また、全体での合奏を録音し、全員で聴き直すと「だんだん速くなっているよ」「主旋律のリコーダーより、副旋律の方が大きく聴こえるよ」「休みのところで鳴らしてしまっている」等、具体的な課題が子どもたちから出された。そこで、メトロノームを紹介し、速さを一定に保って演奏する練習をした。

○ 振り返りカード

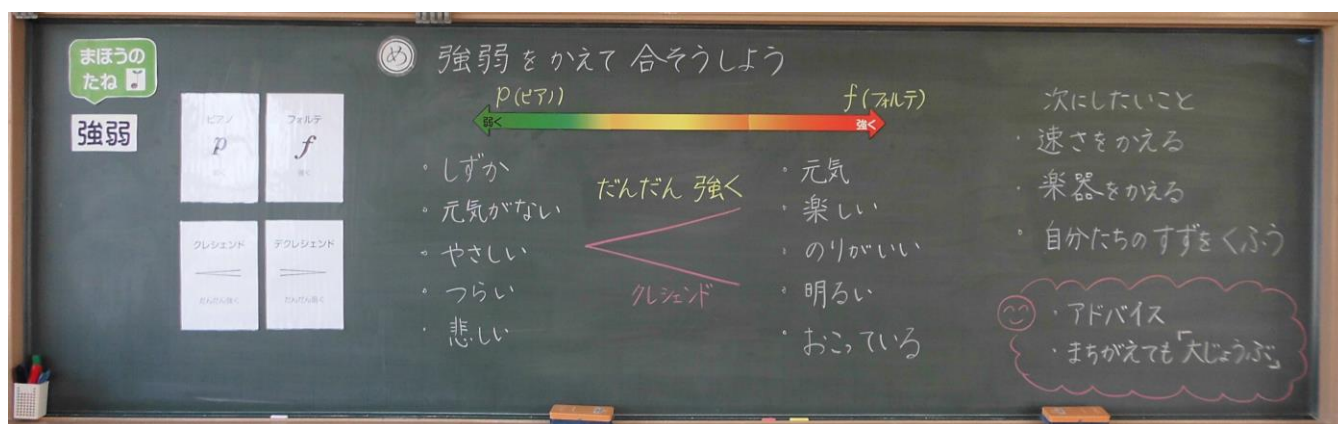


○ 本時に表出された新たな問題と、それに対する教師の対応

| 子どもから表出された新たな問題 | 教師の対応 |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・速度を一定にしたい。 ・音のバランスをよくしたい (強弱)。 ・休符に気を付けたい。 | <ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちから出てきた課題について、次時以降、取り組むことを伝えた。 |

(4) 第4時間目 強弱の変化

○ 板書記録



○ 学習意欲への働きかけ 「魔法ボックス」・「魔法タイム」

魔法ボックスから、強弱を変えた「魔法のすず」を流すことで、子どもたちはどうして音が箱から流れてくるのだろうと真剣に聴き入っていた。それぞれの様子を思い浮かべた後、全体で強弱を変えて練習し、さらにグループに分かれて強弱を変えて合奏した。録音した自分たちの演奏を聴き、強弱がついているか確かめる姿が見られた。

○ みんなの魔法カード

1時間の終わりに、グループで振り返る時間を設定した。すずの左側を自分のがんばり、右側を友だちからの称賛があれば塗る。その後、がんばったこと、次にしたいこと、友だちとやってよかったことを話し合っけて記入するようにした。

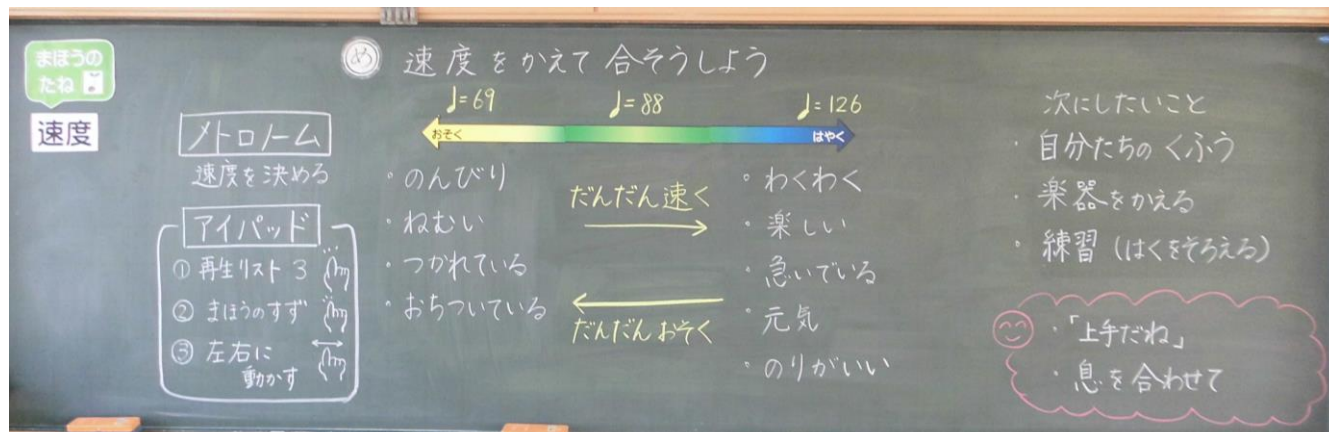


○ 本時に表出された新たな問題と、それに対する教師の対応

| 子どもから表出された新たな問題 | 教師の対応 |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・速さを変えたい。 ・もっと練習したい。 ・だんだん強くしたいので、どこから強くするか話し合いたい。 | <ul style="list-style-type: none"> ・次時に、速度を変化させることを伝えた。 ・その他の課題については、次時以降に取り組んでいくことを伝えた。 |

(5) 第5時間目 速度の変化

○ 板書記録



○ 学習意欲への働きかけ 「魔法ボックス」・「魔法タイム」

前回と同様に、魔法ボックスから、速度を変えた「魔法のすず」を流した。それぞれの様子を思い浮かべた後、全体で速度を変えて練習し、さらにグループに分かれて速度を変えて合奏した。その際、iPadを使って、これまでに録音した自分たちの演奏の速度を変化させたり、メトロノームで速度を確かめたりしながら取り組んだ。そして、録音した自分たちの演奏を聴き、速度を変化できているか確かめた。

○ みんなの魔法カード



○ 本時に表出された新たな問題と、それに対する教師の対応

| 子どもから表出された新たな問題 | 教師の対応 |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 自分たちの選んだ人物の工夫をしたい。 拍をそろえる練習をしたい。 | <ul style="list-style-type: none"> 次時に、自分たちのすずの工夫をしていくことを伝えた。その中で、グループ練習の時間をとることを伝えた。 |

5 本時の板書計画

まほうのたね

強弱

速度

はやく 高く

様子

強…元気 明るい

弱…つらい 悲しい

速…急ぐ わくわく

おそい つかれている 眠い

自分たちの「まほうのすず」をくふうしよう

おそく $\text{♩}=60$ $\text{♩}=120$ $\text{♩}=144$ はやく

ザラストロ

パパゲノとパパゲーナ

夜の女王

次にしたいこと

- 練習→発表
- ほかの楽器
- ちがう人(すず)
- ほかのきょく

ひき方を教えてくれた 「うまい」ほめてくれた

→だんだん強く

→第4フレーズ 一番強く

補助黒板等

① 魔笛を鑑賞して

① タミーノ

人物画

ふしぎな 弱く 高いはずむ 楽しい 悲しい 落ちている 強い 優しい びっくり

③ 夜の女王

人物画

うらむ 怖い 強い 高い びっくり 下で強く

⑤ 3人の童子

人物画

息をそらして 重なっている びっくり 高い びっくり 優しい びっくり

② まほうのすず

人物画

弱く 明るい 楽しそう びっくり 高い びっくり

④ ザラストロ

人物画

悲しみを分け合っている 落ちている 心配なくさめている びっくり 優しい びっくり 高い びっくり

⑥ パパゲノと パパゲーナ

人物画

明るい 楽しい びっくり 高い びっくり 優しい びっくり

② グループのホワイトボード

ザラストロ

人物画

よひかける 強く 弱く

やさしく語りかける 速く おそく

悲しみを分かち合う 速く

だんだん強く

弱く やさしく なくさめる 元気をだしてとほげます

おそく 落ち着いている 心配

$\text{♩}=60$ くらい

だんだん強く

弱く やさしく なくさめる 元気をだしてとほげます

第1フレーズ 第2フレーズ 第3フレーズ 第4フレーズ

おそく 落ち着いている 心配

$\text{♩}=60$ くらい

6 教材の具体

(1) 魔法の楽譜

教科書の楽譜を基に、階名を書き込んだり、音符に色付けをしたりしたもの。また、何段もあり、自分がどこを演奏するのか分からなくなる子どものために、横に長くつないで見やすくしたもの。必要に応じて使用する。

① リューター
② 鉄かん
③ 木きん
④
(1オクターブ以上)

(2) ミニグロッケン等

スズキ楽器のミニグロッケン (ソプラノ) を使用。音板が取り外せる。(7500 円+税)
必要な音だけ残せるので、器楽の他、音楽づくりにも役立つ。



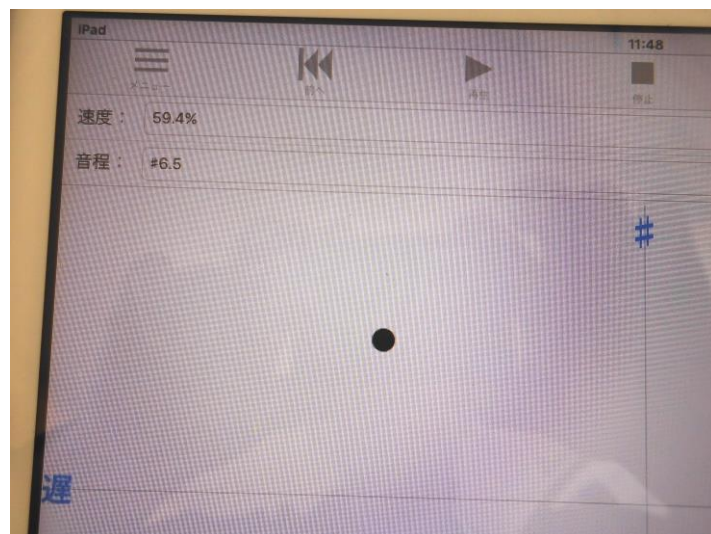
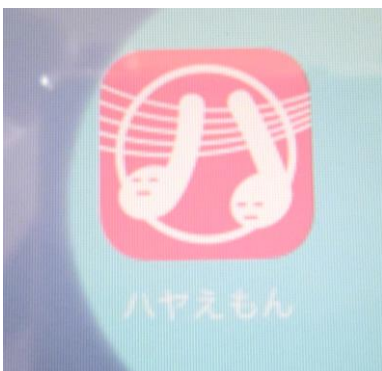
(3) 魔法ボックス (ICT の活用)

段ボール箱に黒い布をかぶせて、前面にカードを出し入れできるようにしたもの。後方を開けておき、bluetooth のスピーカーを入れて使用する。教師が離れたところからスマートフォン等に録音した音を流す。離れているのに音が聴こえてくるため、子どもたちはワクワク感をもって聴き入る。

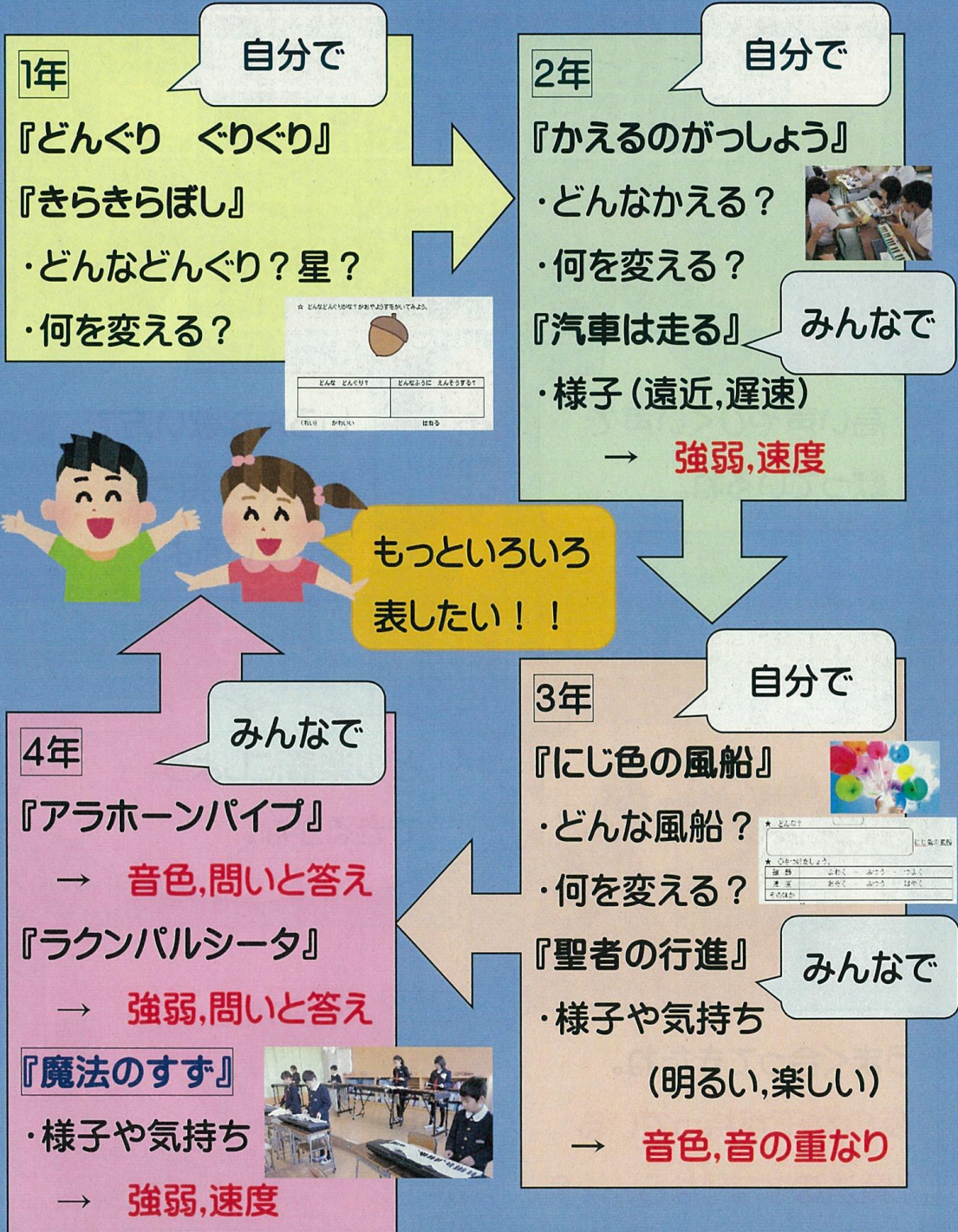


(4) 魔法タイム (ICT の活用)

録音機器で自分たちの演奏を録り、確認する時間である。今回は録音機器として iPad を使用した。速度を自由に変化させるために使用したアプリは「ハヤえもん」。アップルストアから、フリーでダウンロードできる。指で黒点を動かすだけで、録音した曲の速度を変化させることと、音程を変化させることができる。変化させたくない項目は、鍵をかけることができるので便利である。



思いや意図をもって演奏する楽しさを味わわせる



歌げき『魔笛』を鑑賞して

人物画

歌げき「まてき」をかんしょうしよう

①あわ 何と ②これは ③この声 ④この響ける ⑤おんえまほね ⑥バババ

それぞれの場面の人物画

| | | | | | |
|-------------|---------|--------|-------|-------|-------|
| タミーノ | モリアーツたち | 夜の女王 | サラストロ | 3人の童子 | パパゲーノ |
| 楽しげう...最初高い | 明るい | おこっている | 高い | ほげほげ | うれしげう |
| 悲しげう... | | にくむ | 強い | ほげほげ | はげ |
| | | うらむ | 強 | やさしく | 楽しい |
| | | こわい | 強 | 語りかける | 喜んでいる |

作曲: モーツァルト

高い声やひくい声で歌っているね。

生かす

いろんな歌い方で様子や気持ちを表しているよ。

『魔法のすず』を合奏しよう



どの楽器にしよう。できるかな。

うまく合ってきたね。
夜の女王が持っている『魔法のすず』なら・・・？

