

## 第2学年東組 音楽科学習指導案

### 「音楽探偵！！音楽のもとを見つけて楽しもう ～強さとはやさ～」

学習指導者 高口 佳子

#### 1 学級（33名）の実態

##### （1）共に学びを進め合うことに関する学級の実態

質問紙調査の結果では、音楽科の授業で「勉強が分からないとき、違うやり方や考え方を試している」と答えた子供は26名であった。実際の授業では、自分の考えがもてた子供から友達と積極的に交流する様相は見られる。しかし、友達と同じ意見や違う意見を見付けるだけで、自分の考えと比べてよりよいものを見つけて取り入れようとする姿は見られない。また、分からなかったり、考えが上手く書けなかったりした際には自分から交流する様相はあまり見られない。

##### （2）本題材の学習に関する学級の実態

鑑賞の授業では、進んで曲に合わせて動きを伴った活動をしている子供の姿も見られるが、音楽が流れても、動くことができない子供の姿も見られる。また、歌唱曲や鑑賞曲に関わらず音楽を聴く際に既習の音楽を形づくっている要素（以下、音楽のもと）に気付く子供は一部で、多くの子供は「楽しそうな曲だ」「飛び跳ねる感じがする」というように曲想を感じ取ることで精一杯である。

#### 2 本題材で目指す「共に学びを進め合う子供」の姿と習得を目指す「解決する」方法

##### 課題設定

「音楽探偵になって音楽のもとを見つけて楽しもう」という題材の目標に向けて、新しい曲を聴いて違いを見いだしたり、その曲のもつ面白ポイントを見付けたりしようと、例えば②時では『山の魔王の宮殿にて』の音楽のもとを見つけて、楽しもう」という課題を設定する。

##### 解決の見通し

前時までの学習の進め方を想起し、これまでに学習したように曲に合わせて動いたり旋律を口ずさんだりすることによって音楽のもとを捉え、曲の面白ポイントに気付けそうだと見通しをもつ。

##### 解決

##### 方法：「いろいろな考えを比べる」

曲全体を味わって聴くために、まずは曲を通して聴く場の設定をする。そして、旋律を口ずさんだり、音楽に合わせて体を動かしたりする活動を取り入れる。また、曲の面白さを捉えるために「強弱」「速度」「音色」「変化」「反復」「呼びかけとこたえ」の音楽のもとの中から使われているものを見付けていく。例えば⑥時では、「曲を聴くとなんだか動きたくなってきたよ」「畑を耕すんだって。最後に花が咲くよ。やってみよう」「なるほど。耕したり、花が咲いたりする動きは楽しいね」「1番と2番の動きを変えるといいと思うな。だって、よく聴いていると1番は『小さな』2番は『中ぐらい』と言っているよ」「本当だ。もう一度よく聴いてみると1番は『小さな』2番は『中ぐらい』3番は『大きな』と言っているよ。動きを工夫できそうだね」「大きさに合わせて歌声に『強弱』もつけてもよさそうだね。」「やってみると、1番は『小さなはたけ』だから弱く歌って、2番は『中ぐらいのはたけ』だから1番よりも強くして、3番は『大きなはたけ』だから一番強く歌うといいんじゃないかな。今日は『強弱』が使いそう」「そうかも。でも今日は『呼びかけとこたえ』はなさそうだよ」「『速度』も変えなくてもいいんじゃない」「○○さんも一緒にやってみよう」というように体の動きを伴った活動を行うことで自分のイメージを結び付けながら曲想を捉え、楽しみながら音楽のもとを見付けていく。そして、音楽のもとと曲の面白ポイントを捉え、曲全体を味わって聴いたり、友達と伝え合ったりすることで友達と関わることのよさを実感する。

##### 振り返り

学習前の自分と比べて、分かった・できたこととその理由の視点で振り返る。例えば④時では、実際に歌う活動をしたり、友達の考えを聞いて歌ったりしたことで、「初めは『呼びかけとこたえ』だけだと思っていたけど、『強弱』も変わっていることが分かったよ」「そうだね。それは○○さんが山びこは返ってくる言葉の方が弱く聴こえると教えてくれたからだよ。○○さんありがとう」などと、振り返る。その後、次の曲でも面白ポイントを見付けようと学習の意欲を高めていく。

### 3 達成意欲を高める目標共有の工夫 ①・④時

①時では、1年時既習曲である鑑賞曲『おどるこねこ』を聴き、体の動きを伴った活動を行って楽しい曲だと捉えたことや、曲の途中で動きが変わったことから「変化」と「反復」という音楽のもとを見つけたことを振り返る。曲を聴いたときの感じやその曲の面白さは「音楽のもと」によるものだと捉えるようにする。そして、「他の曲にはどんな面白さがあって、音楽のもとがあるのか見付けたい」と意欲を高め、「音楽探偵になって音楽のもとを見付けて楽しもう」と題材の目標を設定する。そこで、鑑賞『天国と地獄』『かめ』『山の魔王の宮殿にて』『キャンディマン』、歌唱『山びごっこ』『かくれんぼ』『小さなはたけ』の7曲を学習することを提示し、それぞれに音楽のものと何が使われているかを見付けることを共通理解する。④時では、「これまでに見つけたことを自分たちで歌って表すことができるだろうか」と問いかけ、「曲の面白ポイントを生かして歌おう」と目標を再設定する。

### 4 題材計画と方法の習得の段階に合わせた手立て (本時 3/6)

次	題材計画	方法の習得の段階に合わせた手立て
一	<p>① 『天国と地獄』と『かめ』の音楽のもとを見付けて楽しもう</p> <p>鑑賞曲『おどるこねこ』を聴き、音楽に合わせて体の動きを伴った活動をしたことで楽しく「変化」と「反復」の音楽のもとを捉えたことを振り返る。そして、本題材の目標を設定し、題材の計画を立てた後、『天国と地獄』と『かめ』の比較鑑賞をする。速度変化アプリを用いて、2曲の速度を変化して鑑賞することで、どちらも同じ旋律だが「速度」が大きく変化したことを体感する。題材を通して、体の動きを伴った活動を取り入れながら曲を聴き、面白ポイントと音楽のもとを捉える。</p> <p>② 『山の魔王の宮殿にて』の音楽のもとを見付けて楽しもう</p> <p>『山の魔王の宮殿にて』を聴き、①時と違って「速度」と「強弱」が同時に少しずつ変化したことを捉え、曲の面白ポイントを感じる。</p> <p>③ 『キャンディマン』の音楽のもとを見付けて楽しもう</p> <p>鑑賞曲『キャンディマン』を聴き、どんな曲だったか大まかな曲の感じを交流した後、部分の確認をする。「呼びかけ役」と「答え役」に分かれて立ったり座ったりする動きを伴った活動や曲が「変化」したところで手を挙げるなどの活動を通して、「呼びかけとこたえ」「変化」「反復」「音色」の音楽のもとを捉え、曲全体の面白ポイントを感じる。</p>	<p><b>【認知段階】</b></p> <p>①時に、「いろいろな考えを比べる」という学習の仕方を教示する。目標達成に向けて使えそうな音楽のものは題材を通して「強弱」「速度」「音色」「変化」「反復」「呼びかけとこたえ」であることを共有し、繰り返し曲を聴き、どの音楽のものが使われているかを確認する。また、方法を使うことで、いろいろな音楽のものとの特徴を捉えながら試行錯誤し、より曲の面白さが見付かるというよさを共有している。</p>
二	<p>④ 『山びごっこ』の音楽のもとを見付けて歌おう</p> <p>山びこの言葉の意味を知り、情景を思い浮かべ、言う言葉と返ってくる言葉の強さを確認することで「強弱」を捉える。そして、強弱の工夫をしながら呼びかけたりこたえたりする動きをしながら歌う。</p> <p>⑤ 『かくれんぼ』の音楽のもとを見付けて歌おう</p> <p>かくれんぼの情景を思い浮かべる。「呼びかけとこたえ」あることを捉えていき、かくれんぼの様子から「強弱」の工夫ができることに気付いていく。体の動きを伴った活動を通して、実際の動きと強弱の工夫が合っているかを試行錯誤していく。</p> <p>⑥ 『小さなはたけ』の音楽のもとを見付けて歌おう</p> <p>音楽のものとの中から「強弱」が関わることに気付くとともに、それが歌詞からもたらされたものだとを確認していく。また、体の動きを伴った活動から、声の出し方を変えたことで「音色」についても捉える。題材のまとめとして、7曲の中から一番の面白ポイントを理由と合わせて交流し、これからの歌唱や鑑賞への意欲をもつ。</p>	<p><b>【想起段階】</b></p> <p>「曲の面白ポイントを見付けるためにはどうすればよかったかな」と問いかけることで、方法を想起できるようにする。また、方法を想起しづらい子供に対しては、掲示物を確認したり、「音楽のものは一つだったかな」と声掛けをしたり、方法を使っている子供に注目するように促したりすることで方法を想起し、使うことができるようにする。</p> <div data-bbox="1082 1818 1385 2042" style="text-align: center;"> <p>【方法の掲示物】</p> </div>

5 本時の学習

目 標	鑑賞曲『キャンディマン』を聴き、体の動きを伴った活動を通して、歌詞の「呼びかけとこたえ」「反復」といった音楽のもとに気付き、曲想や曲の面白さを感じることができる。
--------	---

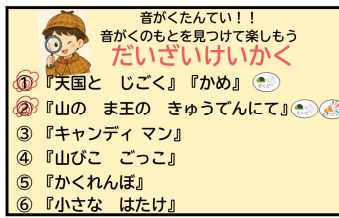
学習活動	主な子供の意識
1 前時の学習を振り返り、本時の学習課題を設定する。	『山の魔王の宮殿にて』は初めは聴こえないくらい静かだったのに、だんだん速くなって、だんだん強くなっていったのが面白かったよ。 音楽のもとシールが集まってきたね。今日は新しい『キャンディマン』を聴くよ。どんな曲かな。 <b>『キャンディマン』の音楽のもとを見つけて楽しもう</b>
2 解決の見通しをもつ。	曲に合わせて動いたり、歌ったりすると音楽のもとが見付かったね。 『山の魔王の宮殿にて』はゆっくり歩くところからだんだん走っていったから「速度」だったね。動くと分かるし、面白かったね。 『キャンディマン』はどんな動きをするのかな。楽しみだな。
3 音楽のもとを見付けて、曲想や曲の面白ポイントを捉える。 ・ペア ・全体交流	Aすごく楽しい曲。スキップするとよさそう。やってみよう。 B楽しそうだね。歌は呼びかけの言葉をまねっこをすると歌えそうだよ。 Aそうだね。まねっこして一緒に歌ってみよう。 B真似っこは楽しいね。でも、歌ってみると真似っこできるところとできないところがあったよ。 C本当だ。真似っこできなくて歌えないときがあるね。 Dそうかな。よく聴いてみよう。Cさん、どこか教えて。 Cここだよ。歌えると思って聴いていたのに歌えなかったから面白いね。 「呼びかけとこたえ」だったら、1年生でやった『森のくまさん』のときのように「呼びかける人」と「こたえる人」に分かれてやってみると面白そう。 <b>曲全体だとどうなるんだろう。よく聴いてみよう。</b> A「呼びかけとこたえ」があって、その次はなくなるから「変化」したね。その後はもう一度「呼びかけとこたえ」が始まって「反復」しているね。 B曲全体は「変化」と「反復」の交互になっているね。 Cよく聴いてみると一人とみんなに分かれて歌っているね。面白い。 D大人の女の人の声と子供の声の2種類あるね。前のところは声と楽器だよ。声の違いは「音色」って言うんだね。子供の声は聴こえない部分があって、騙されてしまったよ。そこは「変化」しているんだね。今日の面白ポイントだね。 「音色」が変わったり「呼びかけとこたえ」があるところとないところで「変化」と「反復」がリレーのように何回も出てきたりするから面白い曲だね。
4 本時の学習を振り返る。	動いたことで音楽のもとに気付いて「呼びかけとこたえ」がたくさん出て面白い曲だったことが分かったよ。 次は『山びごっこ』だよ。山びこって知っているよ。どんな曲かな。 <b>どんな面白ポイントがあるのか早く知りたいな。</b>

評 価	体の動きを伴った活動を通して「呼びかけとこたえ」「変化」「反復」「音色」といった音楽のもとに気付き、曲の面白ポイントを表現しようとしている。 【方法：表現物、発言、様相】
--------	---

6 本時の詳細 ( は、共調整を促す手立て)

～ 課題設定 ～ **学習活動 1**

授業の初めには、本題材で学習する曲の一覧表に見付けた音楽のもとのシールを貯めている音楽のもとカードを見たり、近くの友達と交流したりしながらこれまでの学習を振り返る場を設ける。「今日も音楽の面白さを見付けるために音楽のもとを探そう」と「音楽探偵になって、音楽のもとを見付けて楽しもう」という題材目標の達成に向けて、本時では『キャンディマン』を聴くことを題材計画から確認して本時の学習課題を設定する。



【題材計画表】

音楽探偵 音がくのもとカード			
日づけ	きょく名	音がくのもと	おもしろポイント
6月17日	天ごととじごく		そくどが はやい かめは ゆっくり あるくから とても ゆっくり
6月18日	山のま王のきゆうてんにて		はじめは きこえないくらい とてもしずかなのに おわりは とても つよい

【音楽のもとカードの例】

～ 解決の見通し～ **学習活動 2**

これまでに学習した体の動きを伴った活動をしたり、歌ったりして解決してきたことを想起し、『キャンディマン』でも実際に動いたり歌ったりすると曲の面白さが見付き、音楽のもとを捉えられそうだと見通しをもつ。

～ 解決～ **学習活動 3**

いろいろな考えを比べていく上で、題材を通して、本題材で扱う音楽のもとは「強弱」「速度」「音色」「呼びかけとこたえ」「変化」「反復」としておく。まず、曲を通して(AA BABA)聴き、自然に歌詞を口ずさんでいる子供に「楽譜も歌詞も知らないのにどうして歌えるの」と問いかけ、「呼びかけとこたえ」になっていることで、初めの歌詞を真似すると歌えるという面白さに気付いていく。次に、初めの部分(AAB)に絞って聴く。その際に既習の『森のくまさん』で「呼びかけとこたえ」の学習をした際の、「呼びかける人は呼びかけるときに立つは、こたえる人はこたえるときに立つ」と分かれた歌い方を想起し、教師と子供たちに分かれて同じように友達と手をつないでやってみるように促し、体の動きを伴った活動をする中で、こたえがない部分に気付き、「こたえがあると思って立ったのに歌がなかった」という「変化」がある曲の面白さを捉えていく。実際に歌ったり、体を動かしたりすることで、突然歌えなくなる部分があることに気付き、最初から最後までずっと「呼びかけとこたえ」があるのではないことから、曲が「変化」していることに気付いていく。また、この曲の続きをかけると伝え、曲全体を通して「呼びかけとこたえ」がある、「呼びかけとこたえ」が無くなったから「変化」、もう一度「呼びかけとこたえ」があるから「反復」、「呼びかけとこたえ」が無いから「変化」、もう一度「呼びかけとこたえ」があるから「反復」という音楽の構造を、「変化」したときに手を挙げることで捉えられるようにする。音楽のもとが見付けづらい子供の支援として、何度も曲をかけるだけでなく、一本の線上に音楽の構造を示し、捉えやすくする。さらに、「どんな歌声が聴こえるかな」と問いかけることで、「呼びかけは大人の女の人の声で、こたえは子供の声」や、「呼びかけは一人だけど、こたえはたくさんの人が歌っている」ということにも気付き、これは音楽のもとの「音色」であることを全体で共有する。

全体交流の最後には『キャンディマン』には「呼びかけとこたえ」「変化」「反復」「音色」の音楽のもとがあったことを整理し、音楽のもとカードに見付けた音楽のもとシールを貼り、さらに、音楽のもとを捉えた曲の面白ポイントを書いて友達に伝え合う時間を設定し、友達と関わることのよさを感じられるようにする。

～ 振り返り～ **学習活動 4**

題材を通して1枚の振り返りカードを用いて「学習前の自分の考えを比べて、分かった・できたこととその理由」という視点で振り返りを行い、本時の学習の成果について感じられるようにする。また、音楽のもとカードに貼った音楽のもとシールを見て、それぞれの曲で音楽のもとを見付けることができていることを捉えるようにする。そして、次時は『山びこごっこ』の曲を学習することを確認し、意欲を高めていく。

今日は 学しゆうする前の じぶんとくらべて (きょうじやくとそくどが たんだんがわっていくこと)が	
その りゆうは… □に ✓を書きましょう。	
6月17日	<input type="checkbox"/> きょくに あわせて 歌ったから <input type="checkbox"/> ようすを おもいうかべて 歌ったから <input checked="" type="checkbox"/> きょくに あわせて 体を うごかしたから <input checked="" type="checkbox"/> 音楽の もとを いろいろくらべたから <input type="checkbox"/> (じゆうに)

【振り返りカードの例】

