

第2学年音楽科

「音楽探偵！！音楽のもとを見つけて楽しもう～強さとはやさ～」

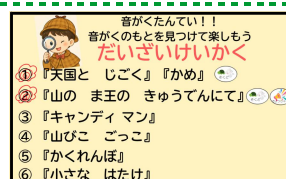
学習指導者 高口 佳子

題材の概要

1年時の鑑賞の時間に、体の動きを伴った活動を通して楽しい曲と捉えたことや、音楽を形づくっている要素（以下、音楽のもと）を見つけて音楽の面白さを捉えたことを振り返り、これから鑑賞する曲にはどのような面白さや音楽のもとがあるのかと意欲を高め、「音楽探偵になって音楽のもとを見つけて楽しもう」と題材の目標を設定し、学びを進めていった。

課題設定

近くの友達と交流しながら振り返りカードや音楽のもとを見付けるたびに増えている「音楽のもとシール」を見て、これまでの学習を振り返り、「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」と意欲を高めていった。そして、題材計画から本時の楽曲を確認し、課題を設定した。



『キャンディマン』の音楽のもとを見つけて楽しもう

解決の見通し

まず、これまでに曲に合わせて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た。そして、『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解決の見通しをもつ姿が見られた。



解決

「いろいろな考えを比べる」という方法を想起して、音楽のもとをあらかじめ絞って提示した。歌詞付きの鑑賞曲『キャンディマン』を通してかけ、曲全体の大まかな流れを捉えていった。すぐに「呼びかけとこたえ」という音楽のもとがあることを捉えた子供たちは、曲に合わせて呼びかける教師に対して、こたえる時は立ち、それ以外は座ることで、確かめていった。繰り返し聴くことで、こたえがない部分に気付き、「こたえがあると思ったのに騙された」と曲の展開の面白さを捉えていった。そして、「呼びかけとこたえがあつたりなかったり、変化するところが面白い」と面白ポイントをまとめ、まとめを書き終えた子供から友達と交流し、面白ポイントの共有を行った。さらに、本時の音楽のものは「呼びかけとこたえ」「変化」「反復」「音色」があると捉え、カードに音楽のもとシールを貼っていった。



こたえがあると思って立ったのになかった。



振り返り

題材を通して1枚の振り返りカードに「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、本時の学習の成果を感じていった。また、音楽のもとシールを見て、曲の音楽のもとを見付けることができたことを実感していった。そして、次時の『山びこごっこ』への意欲を高めていった。

考察（○：成果、▲：課題）

○ 前時見付けた音楽のもとがあるかなと、予想しながら耳を澄ませて曲の楽しさを見いだしながら味わって聴くことができていた。歌唱領域と鑑賞領域を織り交ぜた題材計画を立て、1時間に1曲となるように題材を計画したことで、課題が設定しやすく、課題解決に向けて意欲的に取り組めた。

▲ 曲全体を味わって聴くのではなく、「音楽のもと」を探すことが鑑賞の目的となっていた。音楽を聴いて面白いなどの感想をもつ手掛かりとして「音楽のもと」に気付くようにすべきであった。

右のQRコードから、学習指導案や他の実践をご覧いただけます。

