

拍の流れを感じ取って聴こう（第4学年）

～『トルコ行進曲』『ラバースコンチェルト』『メヌエツ』『人形の夢と目覚め』他～

1 目指す子供の姿

【互いに磨き合い、学び続ける子供の姿】

拍の流れを感じ取って聴くという課題解決に向けて、曲を拍などの要素とその働きの視点で捉え自己のイメージを関連付けて曲想を感じ取り、体を動かしながら聴き取ったことと感じ取ったことを結び付けて話し合う。その中で、曲を聴いたり、楽譜を見たりして曲がもつよさを再考し、その過程で見いだした次の課題についても考え続けている。

知識・技能	学びに向かう力・人間性等	思考力・判断力・表現力等
曲想及びその変化と、拍の表れ方などの音楽の構造との関わりに気付く。	進んで音楽に関わり、協働しながら、生活の中で様々な音楽に親しんでいこうとする。	拍など音楽を形づくっている要素についての知識を得たり生かしたりしながら、曲のよさを見だし、曲全体を味わって聴く。

本題材において子供たちは、2拍子の『トルコ行進曲』、3拍子の『メヌエツ』、4拍子の『ラバースコンチェルト』の曲に合わせて、指揮をしたりステップをしたりして体を動かしながら拍の流れを感じ取り、曲全体を味わって聴いていった。その後、『人形の夢と目覚め』を聴き、「ゆったり眠った感じの3拍子から、少し速くなって楽しい感じの4拍子になった。最後は強い音で元気な感じの2拍子だ」と、拍子や速度などとその働きを捉えて、曲想を感じ取った。そして、「2拍子の部分では音が強くなったから元気に歩いている感じがした」「確かに強く弾んでいた。だから僕は飛び起きた感じがした」などと、聴き取ったことと感じ取ったことを結び付けて話し合った。その中で、自分の考えにつながる曲の特徴的な部分を何度も聴いたり、楽譜で旋律やリズムを確かめたりして、曲想やその変化と3拍子から4拍子、2拍子と変化していくなどの音楽の構造との関わりに気付いていった。さらに、「確かに、2拍子の部分は弾んだリズムだ。飛び起きた感じがする」と気付いたことや「友達も私と同じで最後の部分のゆっくりした低い音が眠っていく感じがしたと言っていたな」と交流によって自信を深めたことを、曲を聴いて確認していった。最後に、「この曲の面白いところは、拍子によって人形の様子が変わるところ。眠っていった感じがしたのは3拍子でだんだんゆっくりと低い音になっていったから。終わりで人形が元気に飛び起きたように感じたのは2拍子で強く弾んでいるから」などと、音楽的な理由を伴って、曲のよさについて再考し、曲全体を聴き深めていった。このような学びを通して、拍などの要素の働きが生み出すよさに気付いた子供たちは、「他の曲でも、拍子で曲の違いが感じられるかな」と拍などに興味をもって、様々な曲を味わって聴いていこうとする姿が見られた。

2 子供の実態（本題材に入るまで）

メタ認知に関する実態調査から、メタ認知を働かせることを苦手とする子供が34名中18名いることが分かった。その内、全体で話を聞くことを苦手とする子供が5名、長い時間集中し続けることが難しい子供が2名いた。音楽に関する質問紙調査では、曲のよさを考えることが得意と答えた26名のうち、知覚、感受したことを関連付けて曲のよさをまとめられていない子供が14名いたことから、曲のよさをまとめる際には何をどのようにまとめればよいか意識していないと考えられた。また、曲を聴く際には、「体を動かして聴く」「楽譜を見て聴く」など、自分の認知特性に応じた方法を選んで聴き取っていく様相が見られた。

3 メタ認知を促す働きかけ

(1) 課題解決中

曲を聴いた後、たくさんの枠を配置した枠わくカードに、聴き取ったことや感じ取ったことを短い言葉で書き込んでいった。書き込む前に、「指揮をしたり楽譜を見たりしながら、自分の聴き取りやすい方法で聴くといいよ」と声かけすることで、自分の認知特性に合った方法を選んで聴いていった。次に、ペアになり、カードを基に聴き取ったことと感じ取ったことを結び付けて話し合った。その中で考えた理由の共通点や相違点に気付き、自分が気付いていなかった要素の働きが生み出すよさを感じ取っていた。その後、「友達の『飛び起きる』は、指揮をすると速く上下する感じになるので、確かにそう感じる」などと、共感したことを枠に書き加えた。最後に、「曲のよさに友達の考えも加えますか」と問いかけた。そうすることで、自分の枠わくカードを再度見直し、自分の気付きや友達の気付きを確認して、曲のよさを再考していくきっかけとなった。【**枠わくカード・比べまショウタイム**】(2～6時間目)

(2) 課題解決後

授業の終末には、まとめた曲のよさをペアで伝え合った後、聴き取ったことと感じ取ったことを結び付けて書けているか、初めて聴いたときの感想と比べてどうして詳しく書けたのかという観点で振り返り、全体で共有した。詳しく書けたと感じている子供から挙げた「何度も繰り返して聴いたから」「友達の意見を聴いたから」などの意見を板書し、学び方のよさを確かめられるようにした。そして、それらを、次時の学習課題の設定理由につなげた。【**伝えタイム**】(2～4, 6時間目)

4 題材構成の工夫と学習の流れ (総時数 7時間)

題材の前半は、指揮などをして拍の流れを感じ取って聴く楽しさを味わうことで、拍子に興味をもてるようにした。そして、拍子の特徴などと感じ取ったことを結び付けながら曲のよさをまとめる活動を繰り返し行うことで、音楽的な理由を伴って曲のよさをまとめることができるような題材構成にした。

次	学習の流れ及び主な子供の意識
第一 次	<p>① 拍の流れに合わせて動こう</p> <p>『トルコ行進曲 (2拍子)』『ラバーズコンチェルト (4拍子)』『メヌエット (3拍子)』を聴き、拍子に合わせて指揮をしたり体を動かしたりして、楽しみながら拍の流れを感じ取った。2拍子、3拍子、4拍子について得た拍の強弱等の知識を基に、気付いたことや感じたことを話し合い、それぞれの特徴をまとめた。</p>
	<p>②～④ 曲のよさを見付けよう</p> <p>②『トルコ行進曲』③『ラバーズコンチェルト』④『メヌエット』を聴き、拍子に合わせて体を動かしたり、歌ったりしながら拍の流れを感じ取り、拍子などから感じられる曲のよさをまとめた。</p>
	<p>⑤ 『人形の夢と目覚め』のよさを見付けよう</p> <p>『人形の夢と目覚め』を聴き、拍子に合わせて指揮をしたり体を動かしたりして、曲の中で3拍子、4拍子、2拍子と変化することに気付き、自分なりの曲のよさを書いた。その後、聴き取ったことと感じ取ったことをカードに書き込み、次時は友達と交流して曲のよさをもっと見付けようという課題を設定した。</p>
第二 次	<p>⑥ 『人形の夢と目覚め』のよさをもっと見付けよう (本時6/7)</p> <p>はじめに、『人形の夢と目覚め』に合わせて指揮をするなどして拍の流れを感じ取った後、枠わくカードを基に友達と交流し、共感したことなどを書き加えた。その際、曲のどこからそのように感じたのかが相手に伝わるように、曲を聴いたり、楽譜を見たりしながら交流した。その後、再度、曲全体を聴き、各自で曲のよさについてまとめた。拍と曲想やその変化の関わりに気付いた子供たちは「他の曲でも、拍子で曲の違いが感じられるかな」と自分の身の回りで聴く曲の拍に興味を広げていった。</p>
第一 次	<p>⑦ 拍子の違いを感じ取って聴こう</p> <p>『あんたがたどこさ』で拍子が変わる面白さを再確認したり、チャイムの曲『ウエストミンスターの鐘』を聴き、拍子による感じの違いや曲のよさについて意見を交流した。CMの曲や好きな曲は何拍子かなど、拍の流れを感じ取って聴く面白さを見だし、生活の中でも音楽に親しもうとする姿が見られ始めた。</p>

5 本時における子供たちの姿（6/7時間）

本時は、『人形の夢と目覚め』を聴いて、3拍子、4拍子、2拍子と変化する拍の流れを体を動かしながら感じ取り、友達の考えと比較しながら曲のよさを見いだすことを目指した。

学習活動	授業の詳細と主な子供の意識
<p>課題設定以前 〈学習活動1〉 前時を振り返り、体を動かしながら曲を聴く。</p>	<p>前時、子供たちは、3拍子から4拍子、そして2拍子へと変化する『人形の夢と目覚め』を体を動かしながら聴いて拍子を確認め、聴き取ったことと感じ取ったことを結び付けて枠わくカードに書き込んだ。本時のはじめには、曲に合わせて指揮をするなどして拍の流れを感じ取ることで曲を想起させ、友達と一緒に曲のよさをもっと見付けていくという課題を確認した。</p> <div data-bbox="1118 327 1426 535" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="360 584 1420 629" data-label="Text" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>『人形の夢と目覚め』のよさをもっと見付けよう</p> </div>
<p>課題解決中 〈学習活動2〉 自分と友達の考えを比較し、考えの理由を伝え合う。</p>	<p>はじめに、聴き取ったことや感じ取ったことを書いた枠わくカードを、ペアの友達と比較する時間を設定した。その際、曲のどの部分でそう感じたのか、また、どうしてそのように感じたのかを、曲を聴きながら体を動かしたり、楽譜で旋律やリズムを確認したりして伝え合っていた。【枠わくカード・比べまSHOWタイム】その際、自分の伝えたい部分を正確に伝えるために、素早く必要な部分だけ再生したり、何度も繰り返して再生したりすることができるタブレットを活用した。さらに、ペアで比較した後は、別の友達とペアになって考えを比較してよいことを伝え、様々な考えに触れる時間となるようにした。交流する中で、友達の考えに共感したときは、青色で枠わくカードに書き加えていった。交流の際には、以下のような対話が見られた。</p> <div data-bbox="715 1070 1077 1104" data-label="Section-Header" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"> <p>メタ認知を働かせている様相</p> </div> <div data-bbox="363 1115 1021 1413" data-label="Text"> <p>C1: (曲を聴きながら楽譜を指し) 3拍子の最後はゆっくりだから眠る感じがしたよ。 C2: 私は音が少なくなっていくから、だんだん眠りが深くなっている感じがしたよ。 C1: 音が少ないところってどこかな。 C2: (タブレットの楽譜を指して) ここだよ。 C1: あれ、同じ部分だ。確かに音符が少ないね。</p> </div> <div data-bbox="1034 1115 1417 1395" data-label="Image"> </div> <p>交流の後、C1は友達が同じ部分を選んでいるのに、その理由が違っていることに気づき、枠わくカードに友達の考えを書き加える様相が見られた。</p>
<p>〈学習活動3〉 曲全体を聴き、曲のよさを再考する。</p>	<p>全体交流で枠わくカードに書き込んだことを発表し、聴き取ったことと感じ取ったことを板書することで考えの共通点や相違点を明確にした。その後、曲のよさをまとめるために、再度曲全体を聴き、拍子の違いによって思い浮かべる人形の様子に変化する面白さを確認した。そして、枠わくカードを基に曲のよさについて再考し、まとめていった。</p> <div data-bbox="935 1594 1426 1854" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="715 1906 1077 1939" data-label="Section-Header" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"> <p>メタ認知を働かせている様相</p> </div> <div data-bbox="363 1951 1417 2074" data-label="Text" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>初めて曲を聴いた時の感想の下に、再考した曲のよさをまとめていった。自分の考えを上下に比較して見えるよう配置したワークシートを使用することで、多くの子供がはじめの感想より詳しくまとめられたと実感していた。</p> </div>

	<p>C3: (はじめの感想) ピアノで演奏している。速度が速くなって、夢の中で走ったり行進したりしている。最後の大きな音のところで夢が覚めた。</p> <p>(曲のよさのまとめ) 最初の3拍子は緩やかな感じで、落ち着いていて眠たそうな様子。4拍子では少し弾んでいて、夢の中で元気に遊んでいて、最後の強いところで目覚ましが鳴る。2拍子の弾んでいるところで「何が起きたんだろう」と慌てて走っている様子が見えてきて面白い。</p>	
<p>課題解決後 (学習活動4) 本時の学びを振り返り、次時へつなぐ。</p>	<p>本時の終末には、ペアで曲のよさを伝え合った後、自分が最初に考えた曲のよさと比べてどうして詳しくなっているか、聴き取ったことと感じ取ったことを結び付けてまとめているかという二つの観点で振り返り、全体で共有していった。【伝えタイム】</p> <p style="text-align: center;">メタ認知を働かせている様相</p> <p>T: 最初より詳しくまとめられた人。(多数挙手) どうして詳しくなったか教えてください。</p> <p>C4: 前よりも何回も聴いたから分かりやすくなったからです。</p> <p>T: 繰り返して聴くといいんだね。</p> <p>C5: 友達の「目覚まし時計が鳴った」という意見を加えたから、より詳しくなりました。</p> <p>T: 自分の考えだけでなく、友達の考えも聞いたら広がっていくんだね。</p> <p>このように、振り返りの時間には、学び方のよさが表出された。その後、子供から出た「自分や友達の好きな曲は何拍子か知りたい」という意見を取り上げ、次の課題を設定することで意欲的に課題解決に取り組めるようにした。</p>	

6 考察 (○: 成果, ●: 課題)

本題材を通して、鑑賞した曲からいろいろな音楽の要素や仕組みを聴き取り、曲のよさを自分なりにまとめていく子供たちの姿が見られた。また、考えを比較しながら聴く時間が、自分の考えを再考する機会となり、互いに磨き合い、学び続ける姿につながったと考えられる。

- タブレットを使って曲の流れを可視化することで、子供が知覚、感受したことやその理由を明確にして伝え合うことができ、対話が活性化した。
- 曲を聴いて知覚、感受したことを友達の考えと比較したり、最初と最後の自分の考えを比べたりすることで、友達の考えを聞くよさや曲を繰り返し聴くよさを感じられる子供が増えてきた。
- 自分たちの生活の中で聴こえてくる音楽を取り上げることで、学んだことが自分とつながっていることを感じたり、意欲的に様々な音楽を聴いていこうとしたりする姿が見られるようになった。
- 曲を聴いてたくさんのことを知覚、感受できるようになった反面、曲のよさをまとめる際に情報が多くなり、何を選択すればよいか迷う子供の姿が見られた。今後、自分にとって必要な情報を選択し、曲全体の特徴を伝えられるような支援を考えていきたい。
- 友達と話し合う際、伝え合いで終わってしまう子供の姿が見られた。話し合う時には、友達の考えと自分の考えを比較できるように、他者の考えと比較し自分を見つめ直すことが得意な子供の発言を生かして、全員のメタ認知を促す機会となるようにしたい。