

第36回徳島県小学校音楽教育研究大会阿波大会
第1学年提案発表資料

音楽的な見方・考え方を働かせ、生き生きと表現する子供の育成

－ 音楽づくり活動の充実 －

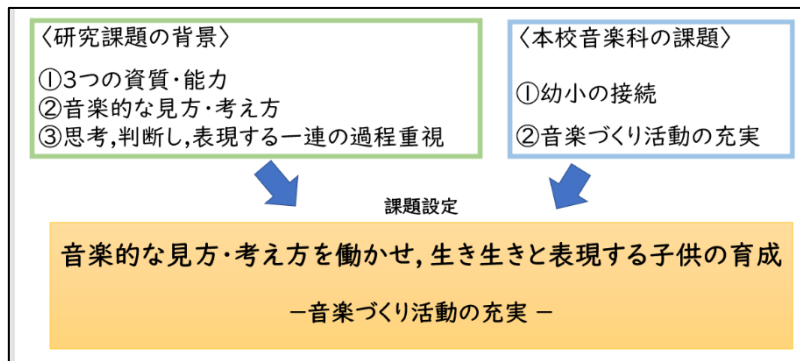
鳴門教育大学附属小学校

櫻木希実子

1 はじめに

学習指導要領（平成29年告示）では、「思考力・判断力・表現力等」の資質・能力、〔共通事項〕や、「音楽的な見方・考え方」を働かせること、「思考、判断し、表現する一連の過程を大切に学習の充実を図ること」が示され、「音楽的な見方・考え方」を働かせながら、資質・能力を育むことが求められている。

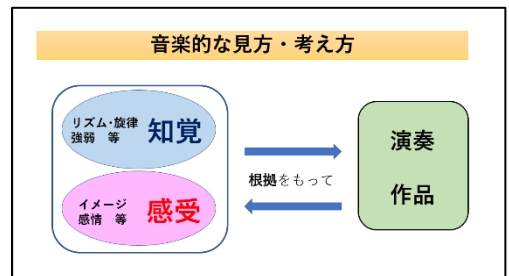
本校音楽科においては、幼小の接続や音楽づくり活動の充実の課題が挙げられる。昨年度、「音楽的な見方・考え方を働かせ、自分の思いを生き生きと表現する子供の育成」をめざし、第1学年において、音楽づくりの授業実践を行った。その際、子供たちは、音楽を構成する要素や自分たちのこれまでの遊びの経験を生かして、グループの遊び歌をつくることができた。課題として、子供に身に付けさせたい資質・能力を明らかにし、それを積み重ねをしていくことが重要であると感じた。そこで、「音楽的な見方・考え方を働かせ、自分の思いを生き生きと表現する子供の育成」をめざし、音楽づくり活動を充実させ、思考、判断し、表現する一連の過程を大切に授業づくりをしたいと考え、本実践を行った。



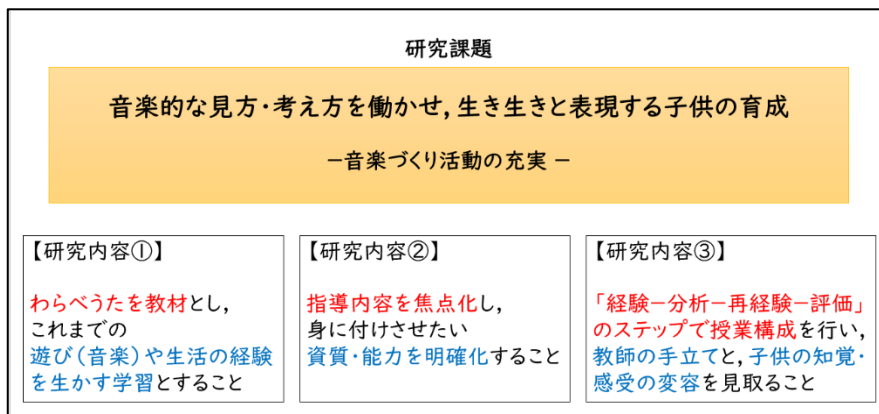
2 研究内容

(1) 研究内容

研究課題にある「音楽的な見方・考え方」は、学習指導要領において、「音楽に対する感性を働かせ、音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉え、自己のイメージや感情、生活や文化などと関連付けること」と示されている。つまり、子供が音楽に接したときに、音楽を形づくっている要素を聴き取り（知覚）、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取る（感受）ことができるということである（右図）。



そこで、研究課題の「音楽的な見方・考え方を働かせ、自分の思いを生き生きと表現する子供の育成」をめざすために、研究内容として下図のように3点挙げる。



3 研究計画

(1) 実践計画

時 期	6～7月	10月	2月(予定)
単元名	わらべうたであそぼう①	わらべうたであそぼう②	わらべうたであそぼう③
指導内容	拍	旋律(音の高低)	呼びかけとこたえ
教 材	お寺の和尚さん	どれにしようかな	はないちもんめ

(2) 指導計画

わらべうたであそぼう①【拍】

(全3時間)

ステップ	学習活動	時
経験	「お寺の和尚さん」を歌って遊び、グループの遊び歌をつくる。	第1時
分析	「お寺の和尚さん」の「拍」を知覚・感受し、イメージを表現する工夫への手がかりを得る。	第2時
再経験	「拍」を意識して、つくった歌の遊び方を工夫する。 中間発表1・2をする。	第3時
評価	つくった歌を発表し、拍についての学習を振り返る。	

わらべうたであそぼう②【旋律(高い音・低い音)】

(全2時間)

ステップ	学習活動	時
経験	「どれにしようかな」を歌って遊ぶ。	第1時
分析	「どれにしようかな」の「旋律(高い音・低い音)」を知覚・感受し、イメージを表現する工夫への手がかりを得る。	第2時
再経験	「どれにしようかな」の歌をつくる。中間発表1をする。 中間発表2をする。	第2時
評価	つくった歌を発表し「旋律(高い音・低い音)」についての振り返りをする。	

わらべうたであそぼう③【呼びかけとこたえ】

(全3時間)

ステップ	学習活動	時
経験	「はないちもんめ」を歌って遊ぶ。	第1時
分析	「はないちもんめ」の「呼びかけとこたえ」を知覚・感受し、イメージを表現する工夫への手がかりを得る。	第2時
再経験	「はないちもんめ」の歌をつくる。中間発表1をする。 中間発表2をする。	第3時
評価	つくった歌を発表し「呼びかけとこたえ」についての振り返りをする。	

4 研究の実際

【研究内容①】

わらべうたを教材とし、これまでの遊び（音楽）や生活の経験を生かす学習とすること

わらべうたの特性として、次のようなことが挙げられる。

- ・少ない音で構成されている
- ・子供たちのこれまでの生活や遊びの中で経験している
- ・旋律や言葉を子供たちの遊びの中で、つくり替えながらできたという経緯があるため、自分のイメージに合う歌につくり替えやすい

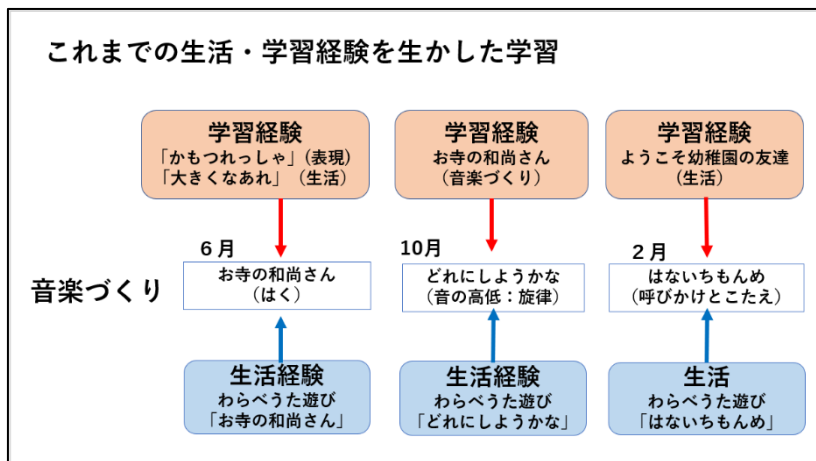
3曲を教材として取り上げた理由について、次のようなことが挙げられる。

- ・多くのわらべうたがある中から、本実践の3曲を選んだ理由は、子供にとっても、指導者にとっても、遊んだ経験があり、親しみのあるものであること
- ・指導内容に合う特徴をもっている歌であること

本実践では、指導内容「拍」「旋律（音の高低）」「呼びかけとこたえ」について、下の表のようにそれぞれのわらべうたの特徴をとらえ、教材に設定した。

指導内容	拍	旋律（音の高低）	呼びかけとこたえ
	↓	↓	↓
教材	お寺の和尚さん	どれにしようかな	はないちもんめ
構成音	3音	2音	3音
特徴	手遊び歌 歌詞の1音と1拍が対応（前半）	唱え歌	2組で問答しながら 取り合いをして遊ぶ
共通する特徴	地域によって様々な歌詞がある 言葉の抑揚が旋律に生かされている 歌を自由に作り替えることができる		

このように、わらべうたを教材として、幼児教育におけるわらべうた遊びの経験を生かした学習とした。さらに、小学校における音楽学習の経験、他教科の学習と関連させた学習とした（下図）。



【研究内容②】

指導内容〔共通事項〕を焦点化し、身に付けさせたい資質・能力を明確化すること

以下の表のように、指導内容である音楽を特徴付ける要素について、確認した。

拍	音楽に合わせて手拍子をしたり歩いたりすることができるような、一定の間隔をもって刻まれるものである。なお、間隔に伸び縮みが生じることもある。拍に着目した場合、「拍のある音楽」と「拍のない音楽」との二つに分けることができる。拍のある音楽についての学習では、いくつかの拍が一定のアクセントのパターンを伴って繰り返される拍子のある音楽や、拍子がない伝承の遊びうたなどを扱うことが考えられる。また、拍のない音楽についての学習では、我が国の民謡や諸外国の音楽、現代音楽などの中から、そのような特徴をもつ音楽を扱うことが考えられる。
旋律	音の連続的な高低の変化がリズムと組み合わせられ、あるまとまった表現を生み出しているものである。旋律についての学習では、上行、下行、山型、谷型、一つの音に留まるなどの音の動き方や、順次進行、跳躍進行などの音の連なり方を扱うことが考えられる。
呼びかけとこたえ	ある音やフレーズ、旋律に対して、一方の音やフレーズ、旋律がこたえるという、呼応する関係にあるものを示している。呼びかけとこたえについての学習では、ある呼びかけに対して模倣でこたえるもの、ある呼びかけに対して性格の異なった音やフレーズまたは旋律でこたえるもの、短く合いの手を入れるもの、一人が呼びかけてそれに大勢がこたえるものなどを扱うことが考えられる。

(学習指導要領解説より)

それぞれの学習において、指導内容を確認し、身に付けさせたい資質・能力を整理して設定した(下表)。

評価 規準	お寺の和尚さん	どれにしようかな	はないちもんめ
知識 ・ 技能	拍	音の高低	呼びかけとこたえ
	について理解し、イメージが伝わるように歌づくりができる。		
思考 ・ 判断 ・ 表現	拍	音の高低	呼びかけとこたえ
	を知覚し、そこから生み出される特質を感受する。		
主体的 に取り 組む 態度	拍	音の高低	呼びかけとこたえ
	を意識して、イメージが伝わるよう表現を工夫する。		
	拍	音の高低	呼びかけとこたえ
	に関心をもち、意欲的に歌づくりをする。		

【研究内容③】

「経験－分析－再経験－評価」のステップで授業構成を行い、それぞれのステップにおける教師の手立てと、子供の知覚・感受の変容を見取る。

小島律子(2018)は、2017年の学習指導要領改訂を受けて、生涯にわたって生きて働く学力を育成するために、「経験、分析、再経験、評価」の4つのステップに構成することが有効であるとしている。「経験－分析－再経験－評価」の基本は、〈経験－経験の反省〉のサイクルである。この〈経験－経験の反省〉の連続によって自分の経験を再構成していくという考え方に立つとしている(下図)。



小島の言う「経験－分析－再経験－評価」のステップの内容と、指導上の留意点を下表に整理する¹⁾。


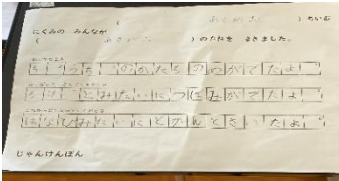
ステップ	内容	留意点
経験	これまでの経験を生かしてできる活動	①誰にでもすぐにできる活動とする。 ②音楽活動を楽しむ中で、子どもの注意が指導内容に向くような環境をつくる。
分析	「経験」したことの音楽的意味を説き明かす知覚・感受の場面〈比較聴取など〉	①指導者は、対象となっている音楽の中から、指導内容として設定している特徴ある一部分を取り出して提示し、子どもの知覚を焦点化させる。 ②知覚・感受したことについて話し合い、知覚・感受を深め広げることができるようにする。
再経験	「分析」で得た知覚・感受をもとに「経験」を発展させる	①「再経験」での活動は、学習してきた構成要素を窓口として音楽全体を捉え、楽しむものとする。 ②最初の「経験」を発展させた活動とする。
評価	「再経験」のふり返りと「単元」全体のふり返りの二重の意味をもつ	①子供が「経験」と、「再経験」の違いを自覚し、自己の成長を認めることができるようにする。 ②指導者側にとっても、子どもの学習状況进行评估する場面とし、一人ひとりが学習の前と後でどう変容したのか評価を行う。

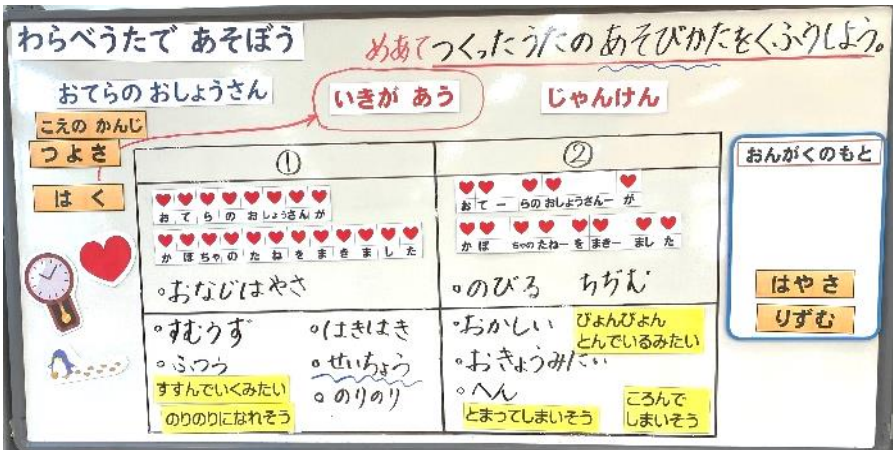
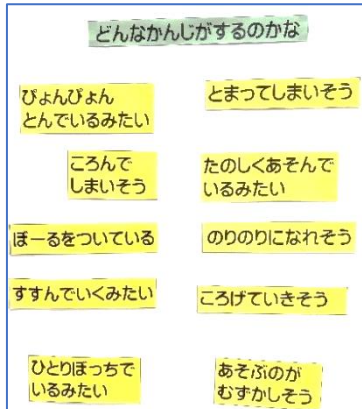
これらの内容から、「経験－分析－再経験－評価」のステップで授業構成を行う。そして、教師の手立てを具体的に示し、子供の姿から、知覚・感受の変容を見取っていく。



¹⁾監修 小島律子(2008)『日本伝統音楽の授業をデザインする』暁教育図書株式会社, pp. 14-15

監修 小島律子(2018)『三訂版 小学校音楽科の学習指導－生成の原理による授業デザイン－』廣済堂あかつき株式会社, pp. 38-39

わらべうたであそぼう① ～拍～ お寺の和尚さん

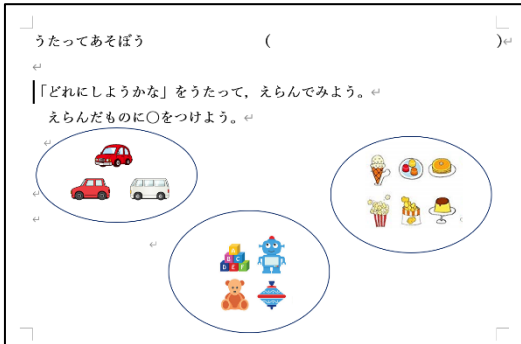
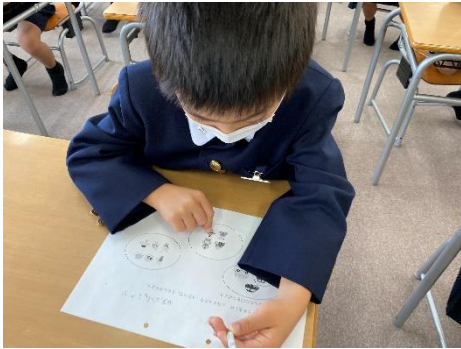
経 験	【学習活動1】 「お寺の和尚さん」を歌って遊び、グループの遊び歌をつくる。
教師の支援 ○遊ぶ人数を、ペアから増やしていき、みんなで歌いやすい速さを見付け、「拍」を合わせて歌うことの楽しさを味わうことが出来るようにした。 ○生活学習で植物を育てている経験を生かして歌をつくる場面を設定した。	
子供の活動・姿 ○体で拍をとりながら、2～5人で手遊びをして楽しんだ。 ○植物の芽が出たときのこと、葉っぱがたくさん出たときのこと、これからどうなっていくのかという思いを、それぞれ16文字以内の言葉にし、歌を作った。 歌ができると、すぐにグループで歌って遊ぶことができた (グループ)・マリーゴールド ・エダマメ ・ヒマワリ ・コスモス ・アサガオ1 ・アサガオ2 ・オクラ	
 植物の成長記録	
 つくった歌 (アサガオ)	
【知覚】 (無自覚ではあるが) 「拍」を感じている	【感受】 (みんなと一緒に遊べて) 楽しい

分 析	【学習活動2】 「拍」を知覚・感受し、イメージを表現する工夫への手がかりを得る。
教師の支援 ○教師がつくった「拍」のある歌 (音源①) と、「拍」のない歌 (音源②) を聴き比べたり、視覚化したものを提示し、実際に子供が体験したりする場面を設定することにより、「拍」を知覚・感受できるようにした。 ○1年生の6月の時期の子供の実態から、イメージ (感受) に関する言葉が出にくいことを想定し、ヒントとなるイメージに関する言葉を集め、提示した。 ○子供たちの話し合いの中で、気付いたこと (知覚) と感じ取ったこと (感受) を整理して板書した。	
子供の活動・姿 ○2つの音源を聴き比べ、次のような発言があった。 拍があるもの…同じ速さで進み (知覚), スムーズな感じ, はきはきしている, 成長している (感受) など 拍がないもの…伸びたり縮んだりする (知覚), おかしい, お経みたい, とまってしまいそう (感受) など	
	
2つの音源を聴き比べ、子供たちの意見をまとめた板書	
	
イメージのヒント (掲示)	
【知覚】 拍は、同じ速さで進む	【感受】 進んでいく感じ, スムーズな感じ, のりのり

再経験	【学習活動3】 「拍」を意識して、つくった歌の遊び方を工夫する。
教師の支援 ○グループでつくった歌の遊び方を考える場面を設定した。その際、メトロノームや伴奏で「拍」を示したり、植物の成長の記録を提示したりすることにより、「拍」を感じて、イメージを膨らませながら歌の遊び方を考えることができるようにした。 ○「声の感じ」や「強弱」、「速さ」などの工夫が見られたグループに発表を促し、その他の工夫やその思いにも気付くことができるようにした。さらにイメージを膨らませてつくろうとする意欲を高められるようにした。	
子供の活動・姿 ○「拍」に合わせて、それぞれのグループで遊び方を工夫する姿が見られた。 ○中間発表1では、他のグループの「拍」のよさについて、イメージを広げながら聴くことができた。 子供の発言より：「拍」にのって、アサガオが成長する感じがした。 ○中間発表2では、「拍」にのりながら、その他の表現の工夫「強弱」「声の感じ」をしているグループを取り上げ、植物が成長していく様子をよりイメージを広げながら聴くことができた。さらに、自分のグループにおいても、その他の工夫も加えて、つくろうとする意欲を持つことができた。	
	
グループで遊び方を考える場面	中間発表の場面
【知覚】 拍 + 強弱・声の感じ	【感受】 進んでいる感じ、成長している感じ

評価	【学習活動4】 グループでつくった歌を発表し、拍についての学習を振り返る。
教師の支援と子供の姿 ○発表の際、子供に工夫を発言する場面を設定し、注目して聴くことができるようにした。さらに、つくった遊び歌で遊ぶ場面を設定することにより、みんなが「拍」を感じて歌うことが、わらべうた遊びの楽しさにつながっていることに気付くことができた。	
【知覚】 「拍」を感じている 「強弱」「声の感じ」	【感受】 進んでいる感じ 枝豆のぐんぐん大きくなる感じ

わらべうたであそぼう② ～旋律（高い音・低い音）～ どれにしようかな

経 験	【学習活動1】 「どれにしようかな」を歌って遊ぶ。
教師の支援と子供の姿 ○「どっちがいいか迷ってうとき、どちらかを決めるこんな歌があります。皆さん、知っているかな。知っている人はいっしょに歌ってください。」絵を提示し、ひとつずつ指を指しながら、「ど～れ～に～」と歌うと、子供たちもいっしょに「どれにしようかな てんのかみさまの いうとおり」と歌い始めた。そして、続きの歌を口々に歌っていた。 ○ワークシート（車、おやつ、おもちゃのイラストを掲載したもの）を子供たちに提示した。子供たちは、イラストを指さしながら、「どれにしようかな」の歌を歌って、選ぶ遊びを楽しんだ。	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>イラストを載せたワークシート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>わらべうたを歌って遊んでいる様子</p> </div> </div>	
【知覚】 （無自覚ではあるが）「高い音・低い音」を感じている	【感受】 （選ぶのが）楽しい、ドキドキする

分 析	【学習活動2】 「旋律（高い音・低い音）」を知覚・感受し、イメージを表現する工夫への手がかりを得る。																																																																																				
教師の支援・子供の発言 ○2つの歌い方を示し、子供たちの話し合いの中で、気付いたこと（知覚）と感じ取ったこと（感受）を整理して板書した。 旋律①は、「経験」のステップで歌った「どれにしようかな てんのかみさまの いうとおり」の旋律 旋律②は、音の高さが変わらない旋律																																																																																					
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>① たかいおとと・ひくいおと</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>ど</td><td>れ</td><td>に</td><td>し</td><td>よ</td><td>う</td><td>か</td><td>な</td><td>て</td><td>ん</td><td>の</td><td>か</td><td>み</td><td>さ</td><td>ま</td><td>の</td><td>い</td><td>う</td><td>と</td><td>お</td><td>り</td> </tr> <tr> <td>ど</td><td>れ</td><td>に</td><td>し</td><td>よ</td><td>う</td><td>か</td><td>な</td><td>て</td><td>ん</td><td>の</td><td>か</td><td>み</td><td>さ</td><td>ま</td><td>の</td><td>い</td><td>う</td><td>と</td><td>お</td><td>り</td> </tr> </table> <p>わくわく どれがあたるかな あかるい きもちがいい たのしい</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>② おなじおとのたかさ</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>ど</td><td>れ</td><td>に</td><td>し</td><td>よ</td><td>う</td><td>か</td><td>な</td><td>て</td><td>ん</td><td>の</td><td>か</td><td>み</td><td>さ</td><td>ま</td><td>の</td><td>い</td><td>う</td><td>と</td><td>お</td><td>り</td> </tr> <tr> <td>ど</td><td>れ</td><td>に</td><td>し</td><td>よ</td><td>う</td><td>か</td><td>な</td><td>て</td><td>ん</td><td>の</td><td>か</td><td>み</td><td>さ</td><td>ま</td><td>の</td><td>い</td><td>う</td><td>と</td><td>お</td><td>り</td> </tr> </table> <p>ロボットみたい うちゅうじんみたい くらい おもしろくない いいにくい おきょう くるしい</p> </div> </div> <p>2つの音源を聴き比べ、子供たちの意見をまとめた板書</p>		ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り	ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り	ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り	ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り
ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り																																																																	
ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り																																																																	
ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り																																																																	
ど	れ	に	し	よ	う	か	な	て	ん	の	か	み	さ	ま	の	い	う	と	お	り																																																																	
【知覚】 高い音と低い音で歌ができています	【感受】 わくわくする、たのしい、あかるい																																																																																				

再経験 【学習活動3】 「旋律(高い音・低い音)」を意識して「どれにしようかな」の歌をつくる。

教師の支援

- 歌の「てんのかみさま」の部分を、自分の好きなものに替えて、つくるよう提案した。
- 子供が考える際、声に出し、手で音の高さを示しながら、音の高低を考えるように促した。
- さらに、創意工夫を生かす活動として、歌の続きをつくりたいという子供の意見を取り上げた。



音高を手の動きで確かめる様子

児童の活動・姿

- 子供たちは、意欲的に手の動きで音の高さを確かめながら、ワークシートにつくった歌の音高をワークシートに書き込んでいった。
- 音高が分かりにくい子供には、キーボード(高い音はラ、低い音はソ)を聴かせて、音の高低を確認した。
- 子供たちは、自分が決めたお告げの主から膨らませたイメージや思いを言葉に表し(感受)、自分の歌う音の高低に意識を向け、音高表に○をつける(知覚)ことができていた。さらに、歌いながら強弱やリズムの工夫(知覚)も加え、自分なりの表現をつくりだすことができていた。

① どれかえらぶとき、だれにききたいですか。□に書きましょう。
 ・音の高さを手でたしかめて、○をかきましょう。
 ・できたら、となりの人にきいてもらいましょう。

② つづきの言葉を考えて、□に書きましょう。
 ・音の高さを手でたしかめて、○をかきましょう。
 ・できたら、となりの人にきいてもらいましょう。

作品

① どれかえらぶとき、だれにききたいですか。□に書きましょう。
 ・音の高さを手でたしかめて、○をかきましょう。
 ・できたら、となりの人にきいてもらいましょう。

② つづきの言葉を考えて、□に書きましょう。
 ・音の高さを手でたしかめて、○をかきましょう。
 ・できたら、となりの人にきいてもらいましょう。

作品

【知覚】 拍 + 強弱・リズム

【感受】 選ぶのが楽しい、わくわくする、ドキドキ

評価 【学習活動4】 つくった歌を発表し、「旋律(高い音・低い音)」についての学習を振り返る。

教師の支援

- 音の高低がある歌と音の高低がない歌を聴いて、②つの歌の違いを感受し、それを言葉で言い表す。
- 音の高低がある歌と音の高低がない歌を示す。
 (いろはにこんぺいとう)
 ・音の高低あり
 ・音の高低なし

児童の姿

- 問アでは、1と2を聴き比べ、全員が音の高低について知覚することができた。
- 問イでは、感受について分析のステップで集めた言葉を参考にしながら、自分なりの言葉で書いていた。
 A 児: 1 くらいこえ かなしそう
 2 さわやかで うれしそう

うたをつくらせてあげよう

()

ア せんせいがうたったのはどちらでしょう。すうじに○をつけましょう。

1

い	ろ	は	に	こん	ぺい	とう
○		○	○	○	○	○

2

い	ろ	は	に	こん	ぺい	とう
○	○	○	○	○	○	○

イ いまからさく2つのきょくは、どんなかんじがしますか。

1 ひくい おと だけであつた 「いろはにこんぺいとう」

2 たかいおとと ひくいおとで うたつた 「いろはにこんぺいとう」

【知覚】 言葉の抑揚が音の高低につながっている

【感受】 弾んだ感じ、たのしい、さわやかでうれしそう

③わらべうたであそぼう③ ～呼びかけとこたえ～ はないちもんめ ※昨年度の実践

「はないちもんめ」の「となりのおばさん型」の歌を提示した。のびのびと遊ぶ環境を設け「呼びかけとこたえ」の面白さに気付くことができるようにした。

幼稚園の友達に「小学校の生活を教えてあげる歌にしたい」という子供達の思いを取り上げ、学校生活をテーマとした歌づくりをすることを本単元の課題とした。

経 験	【学習活動1】 「はないちもんめ」を歌って遊ぶ。
教師の支援	
○交互に歌う活動の場面を設定し、「呼びかけとこたえ」の楽しさを味わうことができるように「となりのおばさん型」の歌詞を提示した。	
子供の姿	
○2つの組に分かれて、楽しそうに遊んだ。前進・後退をくり返しなが、声を合わせて歌うことや、ジャンケンして友達を取り合うことが面白かったという感想があった。さらに、歌詞を変えて歌をつくっているグループを取り上げ紹介した。	
子供の振り返り	 はないちもんめをして遊ぶ様子
【知覚】 (無自覚ではあるが) 「呼びかけとこたえ」を感じている	【感受】 (選ぶのが) 楽しい、ときどきする

分 析	【学習活動2】 「呼びかけとこたえ」を知覚・感受し、表現の工夫への手がかりを得る。
教師の支援・子供の姿	
○2つの音源を比較聴取して、「呼びかけとこたえ」についての知覚・感受を促した。音源Aは「呼びかけのみ(答えが無音)」を1人で歌っているもの、音源Bは、「呼びかけとこたえ」を2人で交互に歌っているものとした。そして、AとBの歌詞をスクリーンに示したりして、視覚化したもので確認できるようにした。さらに、気付いたこと(知覚)と感じ取ったこと(感受)を整理して板書した。	
○2つの音源を聴き比べ、それぞれから知覚したことや感受したことをワークシートにまとめ、全体で共有した。音源Aからは「一人でやっていた。(知覚)」、音源Bからは「交代でやっていた。(知覚)」などの、知覚に関する意見が多く出された。一方で、感受に関する意見は少なかった。そのため、感受に関する意見を書いていた子供を指名した。その子供からは、音源Aは「さびしそうだった(感受)」、音源Bは「うれしそうに歌っていた(感受)」という意見が出された。	
 AとBの音源を視覚化したもの	 2つの音源を聴き比べ、子供たちの意見をまとめた板書
【知覚】 呼びかけとこたえ	【感受】 うれしそう

再経験 【学習活動3】グループで「はないちもんめ」の続きの部分をつくって遊ぶ。

教師の支援・児童の活動・姿

- 「呼びかけとこたえ」を知覚・感受したことをもとに、歌をつくる活動を通して「再経験」をする場面である。ここでは、幼稚園の友達と遊びながら「小学校の生活について教えてあげる歌にしたい」という子供達の思いを取り上げ、「学校生活」についてのグループのテーマをもとに歌をつくった。
- グループで遊びながらつくるよう提案し、「呼びかけとこたえ」の楽しさを生かしてつくることのできるようにした。歌づくりのヒントカードを例示し、グループのテーマについての出来事や思いを記したものを資料として提示する支援を行った。資料を参考にして言葉を選び、遊んで試しながら、歌をつくる子供達の姿が見られた。そして、ほとんどのグループがこの時間に歌をつくることのできた。



1の はないちもんめ を つくろう			
よびかけチーム		こたえ チーム	
かっつうれしい	はないちもんめ	まけてくやしい	はないちもんめ
となりの みなさん	ちよつときておくれ	〇〇しない と	いかれな
?	ちよつときておくれ	?	いかれな
?	ちよつときておくれ	?	いかれな

〈休みじかんチーム〉	となりの みなさん	ちよつときておくれ	休みじかんすごさない と	いかれな
	そとあそびしてから	ちよつときておくれ	そとあそびたのしいから	おくれちゃう
	お水のもんで	ちよつときておくれ	水とうからっぽ	いかれな

【知覚】 呼びかけとこたえ + 強弱・速度・声の感じ **【感受】** 言い合いをしているみたいでおもしろい

評価 【学習活動4】つくった歌を発表し、「呼びかけとこたえ」についての学習を振り返る。

教師の支援

「再経験」としての歌づくりが「呼びかけとこたえ」をもとにできたかどうかを振り返る場面である。「声の感じ」や「強弱」などの工夫が見られたグループにも発表を促し、次時への意欲を高めた。

子供の姿



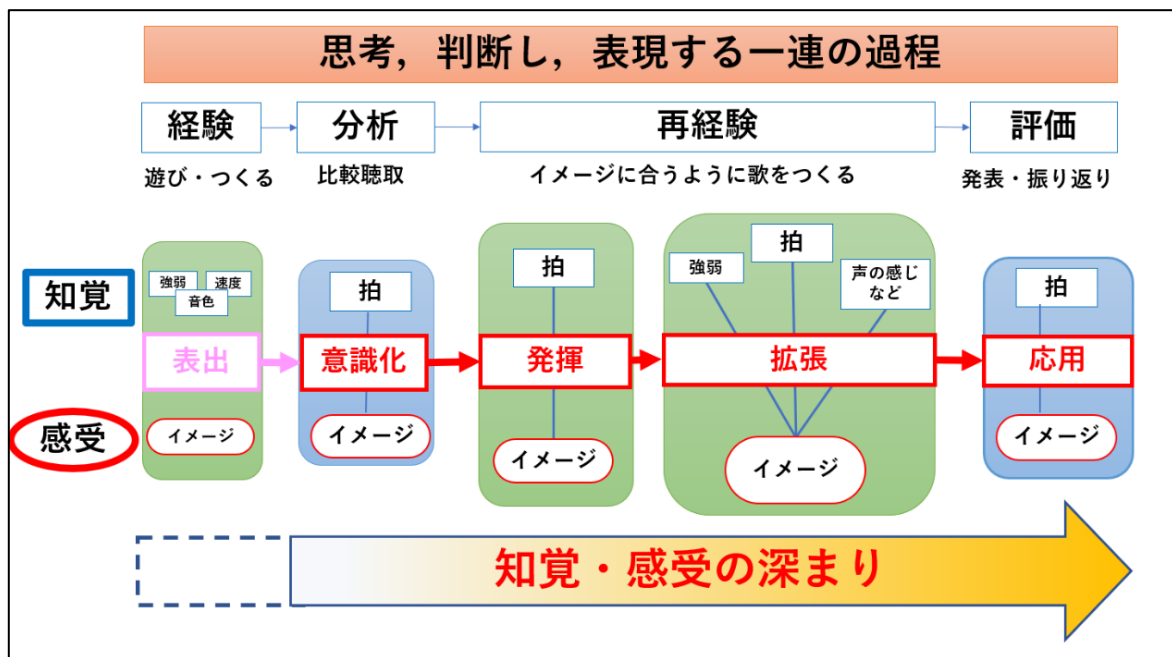
② この学しゅうを ふりかえろう。

・わかったこと	7こっうしゅうの人は、つよきのこと
・おもったこと	そつたかんしてないのに、つよく
・がんばったこと	大きなこえで、いいえで、すごいな
・たのしかったこと	しおもいました。

【知覚】 呼びかけとこたえ + 声の感じ, 強弱 **【感受】** 弾んだ感じ。たのしい。さわやかでうれしそう

5 結果の考察

- (1) わらべうたを教材として音楽づくりをすることにより、子供たちは、これまでの生活や遊びの経験を生かして楽しみながら音楽づくりをすることができた。
- (2) 指導内容〔共通事項〕を焦点化したことにより、これまでの生活や遊びの中で無自覚のうちに経験してきた遊び歌について、「拍」や「音の高低（旋律）」など、新たな視点で捉えることができた。また、拍から旋律の基となる音の高低、呼びかけと答えへと学びを広げ、積み重ねることができた。
- (3) 子供たちは、音楽を変化させていくことの楽しさに気付き、自分たちでつくった音楽の面白さやよさを味わうことができた。また、音楽を構成する要素に着目して、子供たちの知覚・感受する思考の深まりを捉えることができた（下図）。そして、個々の資質・能力について、評価がしやすくなった。



「拍」について思考, 判断し, 表現する一連の過程における知覚・感受が深まるイメージ図

6 今後の課題

音楽づくりの学習において、音楽的な見方・考え方を働かせ、自分の思いを生き生きと表現できる子供の姿を見ることができた。今後は、音楽を構成する要素についての知覚・感受を促す場面の支援の在り方や、イメージを膨らませて音楽をつくるための支援の在り方について、さらに探求していきたい。

〔参考・引用文献〕

- ・監修 小島律子(2008)『日本伝統音楽の授業をデザインする』暁教育図書株式会社
- ・監修 小島律子(2018)『三訂版 小学校音楽科の学習指導－生成の原理による授業デザイン－』廣済堂あかつき株式会社
- ・『小学校学習指導要領解説音楽編』（平成 29 年告示）
- ・『第 65 回小学校教育研究会 研究紀要第 60 集』（2021）鳴門教育大学附属小学校
- ・『第 65 回小学校教育研究会 要項』（2021）鳴門教育大学附属小学校