

提案発表 第2学年

音楽を主体的に聴く力の 育成を目指して

一様々な活動を取り入れた
鑑賞指導の工夫—

阿南市 羽ノ浦小学校 折野博美

1 はじめに

聴く力



曲を聴く

音楽を形づくっている要素をとらえる

作曲者・表現者の思いや意図をくみ取る
曲のよさに気づく

1 はじめに

聴く力

ただ聴くだけ。
眠いなあ。
どのように聴いたら
いいのかな。

活動・手立て
の工夫

曲のよさが分かる！
もっと聴きたい！
鑑賞の授業が楽しみ！



2 研究内容



- (1) 主体的に
音楽と関わるための活動・手立て
- (2) 音楽を形づくっている要素（音楽的要素）
をとらえるための活動・手立て

3 研究の実際

(1) 常時活動

(2) 授業での取り組み

(3) 板書の工夫



♪ 「山の魔王の宮殿にて」
(グリーグ)

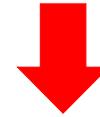
♪ 「ゆかいな時計」
(アンダソン)

♪ 「出発」
(プロコフィエフ)

(1) 常時活動

①リズム遊び

②音楽に合わせて体を動かす



拍を感じる

自分の考えを恥ずかしがらずに表現する

(2) 授業での取り組み

- ①曲名当てクイズをする
- ②指揮をする
- ③音楽に合わせて体を動かす
- ④比較する
- ⑤物語や様子を想像する
- ⑥ワークシートを工夫する



①曲名当てクイズ

♪ 「山の魔王の宮殿にて」

予想した曲名

教材曲を最初に聴いた後に

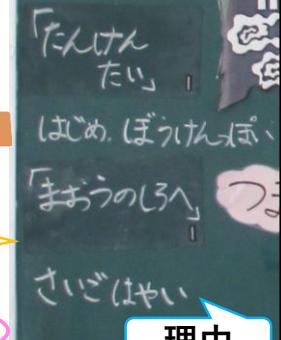
予想した曲名と理由を言う。

「探検隊」だと思います。

どうしてそう思ったの？

初めゆっくり歩いていて冒険している感じがしたからです。

「速さ」に注目して聴いたんだね。



理由

①曲名当てクイズ ♪「出発」

予想した曲名
理由

「列車」だと思います。

どうしてそう思ったの？

シュッシュという音が聞こえたからです。

楽器の音（音色）に注目して聴いたんだね。

曲に興味をもつ・音楽的要素を意識する

②指揮

○曲の拍を刻む

○手を動かすことで、体も動かしやすくなる

○強弱の変化をとらえる ♪「天国と地獄」
音が強い→振り幅が大きい
音が弱い→振り幅が小さい

○速度の変化をとらえる ♪「出発」の最後

③音楽に合わせて体を動かす

♪「天国と地獄」「かめ」
曲の終わり方を体で表現する。

「天国と地獄」
大きな音ではじけている様子を表現

「かめ」
ゆっくりでなめらかな様子、静けさを表現

速度や音色
を意識！

③音楽に合わせて体を動かす

♪「山の魔王の宮殿にて」

主人公（ペールギュント）になって
歩く・止まる・走る

速度・強弱の変化

どうして腰を低くしてつま先で歩いているの？

小さい音でゆっくりしているから、
見つからないようにそっと歩きました。

③音楽に合わせて体を動かす

♪「ゆかいな時計」

ウッドブロックに合わせて
手を前後・左右に

リズムの変化

ウッドブロック=手を前後・左右に
トライアングル=手を振る

楽器の音色の違い



③音楽に合わせて体を動かす

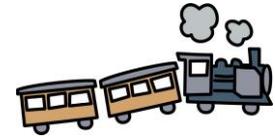
♪「出発」

- ・汽笛（ポッポー）・・・片手を上げる
- ・車輪（シュッシュ）・・・両手を前後に回す
- ・線路を走る音（ガッタンゴットン）・・・歩く、左右に体を揺らす

楽器の音色の違い

- ・腕を伸ばしてひらひら
- ・回転
- ・体をゆらゆら
- ・片手、片足を上げてなめらかに

楽器の音色・旋律の流れ



③音楽に合わせて体を動かす

☆教師の声かけの工夫

- ・いい動きをしている児童を褒め、具体的な動きを伝える。
- ・なぜそういう動きをしたのか、理由をきく。

〇〇さん、音が一斉に
鳴ったときに手を「パン」
ってたたいたね。

△△さん、音を立
てないように忍び
足で歩いているね。

□□さん、音が強
くなったら背筋を
伸ばしているね。

どうしてそう
やって動いた
の？

音楽のどうい
うところから、
その動きにし
ようと思った
の？



④比較

♪「山の魔王の宮殿にて」

曲を4つの部分に区切り、場面ごとの違いを発表する。

1の場面と2の場面、
似ているけど違うとこ
ろはどこ？

音が高くなった
ところです。

楽器が変わった
ところです。

2の場面の最後が
急に強く速くなり
ました。

微妙な違いを知りたいとき
曲を細分化して聴く



④物語や様子の想像 ♪「出発」 **想像した景色**

中間部分を聴いて想像した景色を発表する。

「**汽車はどんなところを走っていると思う？**」

「**広い芝生を走っていると思います。**」

「**どうしてそう思ったの？**」

「**ヴァイオリンの音がなめらかでゆったりとしていたからです。**」

音色や旋律に着目

想像した理由

⑤物語や様子の想像 ♪「出発」

中間部分を聴いて想像した景色を絵に描く。

「**そういう絵にした理由も書いたよ。**」

音楽を自分と結びつける, 音色や旋律に着目

⑤物語や様子の想像 ♪「山の魔王の宮殿にて」

☆結末を予想する

「**最後、主人公はどなったと思う？**」

「**家に帰ってきて、魔王にドアをドンドンたたかれたと思います。**」

「**どうしてそう思ったの？**」

「**「パンッパンツ」と大きな音が何度も聞こえたからです。**」

曲に興味をもつ, 音楽的要素を意識

⑥ワークシートの工夫 ♪「山の魔王の宮殿にて」

○「山の魔王のきゅうでんにて」のソクソクするひみつを おうちの人にしようかきましょう。

「**「ソクソクするひみつ」について**」

「**家の人に紹介する**」

○「山の魔王のきゅうでんにて」のソクソクするひみつを おうちの人にしようかきましょう。

「**さいしょわたしは、ゆっくりで音が小さい音でした。とちゅうからソクソクするよ。それで、音も大きくな。ていました。どうして、ソクソクするかというと音が大ききゅうにすることです。**」

「**物語の内容に興味を持ってしまった**」

「**音楽的要素をとらえにくい**」

「**「山の魔王のきゅうでんにて」は、さいしょは音がくうくておそろかたけど、あとからは音が高くな。で昔もでかくな。て早さもはかたです。**」

⑥ワークシートの工夫

♪「ゆかいな時計」

きょう、学校で、「ゆかいな時計」というきょくについてべんきょうしたよ。

「ゆかい」な理由を説明するのは難しい

「音色」「リズム」を使うと指定

音楽的要素そのものを使用した文章は書きにくく、具体的な意見が出ない

定型文の続きから

「ゆかいな時計」は、はじめからウツブロックの、音色がきこえてくるよそのウツブロックの音色が、ほの音となって、トライアングルが、ベルを、あらしめています。とても元気で、はしゃいで書いてたんたん、ウツブロックが、リズムよくなっています。それに、音が二つにかきながら、あはれられているよ。

⑥ワークシートの工夫

♪「出発」

〇おうちのの人に、「しゅっぱつ」のすきなところについてしようかいしよう。

きょう、学校で、「しゅっぱつ」というきょくについてべんきょうしたよ。

好きなところについて書く

定型文

「しゅっぱつ」のすきなところは、れっ車がかしゅっぱつするところです。りゆうは、ポーポー、というところか、何か、りゅうりがでて、おもしろいからです。とても、

「しゅっぱつ」のすきなところは、さいごのほうに「トライアングル」の音が聞こえて、村についたか心がすくるところです。そのつぎに音が大きいのが聞こえて、びっくりしました。今までだよ。また聞いてみてね。

(3) 板書の工夫

曲の構成を視覚化し、分かりやすく示す

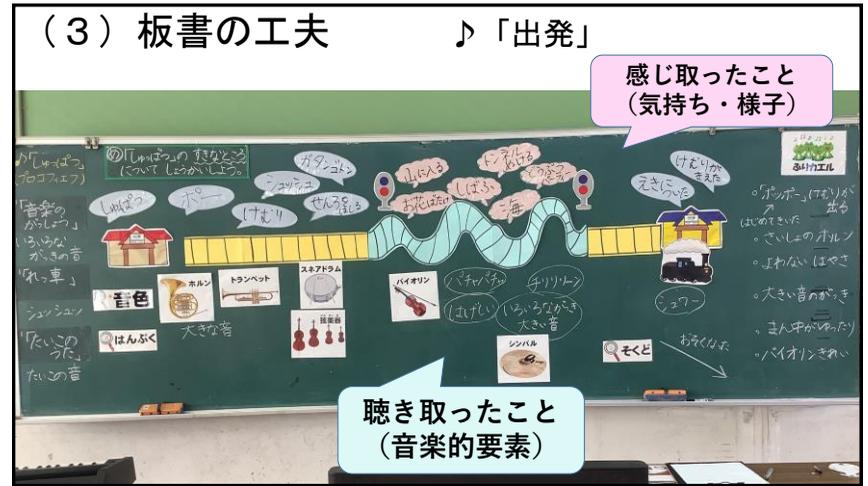
感じ取ったことから、音楽的要素に着目させる

(3) 板書の工夫

♪「山の魔王の宮殿にて」

聞き取ったこと (音楽的要素)

感じ取ったこと (気持ち・様子)



4 成果 (児童を見て)

目的をもって聴ける。
→集中できる。

「〇〇だから～だと思う」
音楽的要素の理由をつけて、
感じたことを伝えられる。

今日はどんな活動をするのかな、楽しみ。

もっと聴きたい！

4 成果 (児童のアンケートから)

「音楽を聴くことが好き」84%

4月と比べて・・・
5人増えた！！

色んな活動をするのが楽しい。

今まで知らなかった楽器の音色に出会える。演奏してみたい！

自分の考えや想像したことを友達に伝えられる。

素敵な曲をたくさん聴けて嬉しい。

4 感想（教師の立場から）



授業をするのが
楽しい！

子ども同士で考えを共有
することで、曲に対する
理解が深まる。

注目させる要素を決め
ることで、発問や授業
の進め方が明確に。

児童が考えていること
を見取りやすい。

5 今後の課題

- ・じっくりと曲を聴けるような授業展開の工夫
- ・自分の思いや考えを発信しやすい雰囲気づくり
- ・鑑賞で学んだことを表現（歌唱・器楽）に生かすための手立て

終わり



ありがとうございました。

