

## 音楽科学習指導案

3年 5名  
4年 8名  
指導者 尾崎 亜紀  
山本 千紘

### 1 題材 「リズムをつくって楽しもう」

#### 2 題材の目標

- (1) 拍子やリズムなど曲想との関わりに気付き、拍にのって演奏する技能や音楽の仕組みを用いてリズムアンサンブルをつくる技能を身につける。
- (2) 豊かにイメージをもち、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて、思いや意図をもつ。
- (3) 音楽の仕組みが生み出すよさや面白さを感じ取り、それらを生かして表現したり、友達と協働してリズムアンサンブルをつくったりする学習に進んで取り組む。

#### 3 教材

表現教材「ゆかいな木きん」「クラッピングファンタジー 楽しいマーチ」「言葉でリズムアンサンブル」

#### 4 題材について

##### (1) 児童の実態

本校では、音楽科の学習において、3・4年での複式学級での学習を取り入れている。3年生5名、4年生8名の計13名の児童は、音楽に親しみ、曲に対するイメージをもったり、リズムに合わせて体を動かしたりすることが好きで進んで活動することができている。これまでの学習では、旋律の流れに注目させて体を動かしながら音楽を聴いて拍を感じたり、手遊びなどを通してリズムに親しんだりして音楽を形づくっている要素に着目する学習をしてきた。児童が主体的に取り組む、友達との対話から思いや意図を広げ、深い学びへと向かうことができるような学習を積み重ねることで、音楽を愛好する心情を育てていきたいと考える。

4年生に関しては、「言葉でリズムアンサンブル」は既習内容である。今回は、前年に学習した内容であるが、タブレット端末を使うなど違った形で学習し、以前の学びを深められるような活動にしていきたい。また、4年生は、3年生の時に「おかしな好きなまほうつかい」で、友達と共同してイメージを広げ、さまざまな楽器の音色を確かめながら、自分たちで「まほうの音楽」をつくる音楽づくりを経験している。本題材でも、音楽を聞いて自分で思い描くイメージを広げ、音楽の構造と曲想との関わりに関心を持ちながら音楽づくりに取り組んでもらいたいと考える。

##### (2) 教材について

本題材では、自分のイメージに合わせて、「呼びかけと答え」や「縦と横の関係」などの音楽の仕組みを生かしながら自分の思いをもって音楽づくりをすることをねらいとしている。「ゆかいな木きん」では、2グループに分かれて手拍子をしたり、楽器を演奏したりして「呼びかけと答え」や2拍子の拍の流れに気付く学習をした。「クラッピングファンタジー」では、「呼びかけと答え」や「縦と横の関係」などの音楽の仕組みについて確認し、それを生かして「ぼくだけのクラッピングファンタジー」をつくる。どのようなリズムアンサンブルにしたいか、豊かにイメージをふくらませ、思いや意図をもち、音楽の仕組みを生かしながらつくることができるように言葉かけをする。できたリズムアンサンブルは友達と共有し互いの良さに気付かせる。「言葉でリズムアンサンブル」では、「呼びかけと答え」や「縦と横の関係」に加え、「繰り返し」や「変化」にも着目し、進んで音楽づくりに取り組む態度を育てたい。

##### (3) 指導にあたって

「音楽づくり」をするにあたっては、何度も繰り返しながら試すことができることが有効であると考え、タブレット端末を使っての学習を計画した。「Chrome Music Lab」の「Song Maker」を使ってリズムアンサンブルをつくる。そして、「Key Note」を使って、友達がどのようなリズムをつくっているかを知り、自分の感想を書くとともに、友達へのメッセージを書き互いに伝え合う活動を行う。コロナ禍の音楽教育における対話的な学びの実現に向けてこの活動は有効であると考え。

本時では、「ぼくだけのクラッピングファンタジーをつくろう」というめあてをもち、タブレット端末で自分たちが作ったリズムアンサンブルを交流し、友達の作品に触れ、自分の作品と比べながら考えることでまた新たなイメージをもったり、良さを認め合ったりして、学びを深められるようにしたいと考える。イメージをふ

くらしませ、自分が表現したい思いを表すことができるようにしたい。さらに、音楽を通して互いの思いや意図を聞き合い、友達の意見を尊重するとともに自分の良さも大切にできるような態度も育てたい。

### 5 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>① 互いの手拍子のリズムや鍵盤ハーモニカの旋律、伴奏を聴いて音を合わせて演奏する技能を身につけている。</p> <p>② 言葉のリズムのつなげ方や重ね方のよさや面白さに気付き、音楽の仕組みを生かしてリズムアンサンブルをつくっている。</p>	<p>①リズム、拍、呼びかけと答え、縦と横の関係を聞き取り、曲に対してイメージをもち、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。</p>	<p>①拍にのり、友達と気持ちを合わせながら手拍子のリズムを演奏する学習に進んで取り組もうとしている。</p> <p>②友達の作品に目を向け、考えや感想を伝えている。</p>

### 6 指導と評価の計画

次	時	教材	◎ねらい○学習内容	◇評価◆評価方法	要素
一次	① ②	ゆかいな木きん	◎2拍子の拍を感じ取ったり、「呼びかけと答え」の音楽の仕組みについて気づいたりすることができる。	◇技① ◆表情観察、発言内容	リズム拍 呼びかけと答え
			○2拍子の拍に合わせて、体を動かしたり、手拍子を打ったりする。 ○「呼びかけと答え」の構成に気付き、楽器を演奏する。		
二次	③ ④ (本時) ⑤	クラッピングファンタジー	◎曲想に気付き、自分の思いをもちながらまとまりのある音楽について意識し、リズムアンサンブルをつくることができる。	◇思・判・表① ◆「chrome Music Lab」 ◇技① ◆演奏聴取 ◇技② ◆演奏聴取、発言内容	リズム拍 呼びかけと答え 反復変化 たてと横との関係
			○曲に合わせて、手拍子をしながら楽しく演奏する。 ○音楽の仕組みに気付き、自分の思いと合わせながらリズムアンサンブルを作る。		
三次	⑥ ⑦	言葉でリズムアンサンブル		◇主①② ◆表情観察	

7 本時の学習

(1) 目標 音楽の仕組みや曲想から自分のイメージを広げ、まとまりのある音楽を意識してリズムアンサンブルをつくる。

(2) 展開

学習活動	指導上の留意点	評価規準 (評価方法)	要素
1 既習曲に合わせて、コップでリズム打ちをする。	○曲に合わせて、みんなで演奏し、楽しい雰囲気づくりをする。		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     ぼくだけの「クラッピングファンタジー」をつくらう。                 </div>			
2 本時のめあてをつかむ。	○タブレットを使って、リズムをつくることを確かめる。		リズム 拍 呼びかけと答え たてと横との関係
3 どのようなイメージでつくりたいか話し合う。 ・呼びかけと答え ・縦と横の関係 ・カノン	○音楽の仕組みによってどのような感じがするか考えさせる。 ○「マーチ」の言葉を振り返り、誰がマーチをしているか、どんなリズムがふさわしいかイメージをもつことができるよう言葉かけをする。		
4 自分でリズムアンサンブルをつくる。	○自分の作品を聞くとともに、友達の作った作品にも関心をもたせる。	○音楽の仕組みや曲想から自分のイメージを広げ、まとまりのある音楽を意識してリズムアンサンブルをつくることできる。	
5 発表し、伝え合う。	○作った作品を伝え合い、作った作品でいっしょに手拍子をして楽しむ。		
6 本時の振り返りをする。	○次時で交流できるように「Key Note」に保存するように言う。 ○振り返りカードに書く。		

(3) 評価

「十分満足できる」と判断される具体的な状況	・音楽の仕組みや曲想から自分でイメージを豊かに広げ、まとまりのある音楽を意識してリズムアンサンブルをつくっている。
「おおむね満足できる」状況を実現するための具体的な指導 (手立て)	・イメージをもつことができるように、教師が例を示したり、個別に声をかけたりするなどして取り組むことができるようにする。