

第3・4学年音楽科学習指導案

令和6年10月30日(水)

場 所 音楽室

指導者 岩本 絃美

研究主題

「ねがい」をもち、主体的な学びによってそれを叶えていこうとする子どもの育成
～「単元構成の工夫やよりよい学習集団の形成を通して」～

1 題材名・教材名

ちいきにつたわる音楽でつながろう (3年)

【鑑賞】 神田囃子「投げ合い」(東京都) / 祇園囃子(京都府) / ねぶた囃子(青森県)

【音楽づくり】 ラドレの音でせんりつづくり

2 題材の目標

- 祭り囃子の曲想と音楽の構造との関わりについて気付くとともに、自分の表したい音楽表現をするために必要な旋律づくりの技能を身に付けるようにする。(知識及び技能)
- 祭り囃子の音色、リズム、速度を聴き取り、それらの働きが生み出すよさを感じ取りながら、聴き取ったことと聞き取ったこととの関わりについて考え、祭り囃子のよさや面白さを見いだしながら音楽を味わって聴くことができるようにする。また、思いや意図をもって、まとまりを意識した旋律づくりに取り組むことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- 祭り囃子に興味をもち、主体的に・協働的に音楽活動をする楽しさを感じながら、鑑賞や音楽づくりの学習に取り組み、郷土に伝わる音楽に親しむ。(学びに向かう力、人間性等)

3 指導の立場

本学級の児童は、3年生1名、4年生6名(そのうち2名は特別支援学級在籍)の計7名である。音楽科の学習においては、歌唱や器楽(リコーダー演奏)の表現活動を楽しんで取り組むことができる。リコーダー演奏に苦手意識のある児童もいるが、演奏箇所を限定し、表現活動に参加できるようにしている。学習の成果として、人前でリコーダー演奏をする機会を設けた際には、全員1人でリコーダー演奏を披露することができた。しかし、表現したいことを演奏で表現することはできても、それを言語化して伝えることが難しい児童が多く、表現したいことを言語化できるように支援していく必要がある。

本題材で扱う祭囃子は、音色やリズム、速度に注目して鑑賞することを通して、郷土に伝わる音楽に親しみながらその雰囲気や特徴を感じることができる。祭り囃子に使われる楽器のリズムを唱歌(口唱歌)で体験をすることで、より親しみをもって祭り囃子を聴くことができる。また、鑑賞の学習を生かしてラドレの3つの音を使って旋律づくりを行う。これは、音楽づくりの学習の中の「旋律を中心にした音楽づくり」である。低学年では、第1学年の「せんりつのよびかけっこ」、第2学年の「名前でせんりつあそび」、中学年では、第4学年の『「さくらさくら」の音階でせんりつづくり』に取り組む、高学年の第5学年の『「静かにねむれ」の和音で旋律づくり』、第6学年の『「雨のうた」の和音で旋律づくり』の学習へとつながる。

題材の系統として、第1学年の「にほんのうたをたのしもう」、第2学年の「日本のうたでつながろう」、第4学年の「日本の音楽でつながろう」、第5学年の「日本の音楽に親しもう」、第6学年の「日本や世界の音楽に親しもう」の学習とのつながりがある。

鑑賞の学習で祭り囃子への興味・関心を高め、音楽づくりの学習で自分のオリジナルのお囃子を作りたいというねがいをもたせて学習に取り組ませることで研究主題に迫ることができる題材である。

学習指導要領との関連は下記のとおりである。

A 表現	(2) 器 楽	ア 器楽表現についての知識や技能を得たり生かしたりしながら、曲の特徴を捉えた表現を工夫し、どのように演奏するかについて思いや意図をもつこと。 イ 次の(ア)及び(イ)について気付くこと。 (イ) 楽器の音色や響きと演奏の仕方の関わり
	(3) 音 楽 づ く り	ア 音楽づくりについての知識や技能を得たり生かしたりしながら、次の(ア)及び(イ)をできるようにすること。 (イ) 音を音楽へと構成することを通して、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こと。 イ 次の(ア)及び(イ)について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付くこと。 (イ) 音やフレーズのつなげ方や重ね方の特徴 ウ 発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な次の(ア)及び(イ)の技能を身に付けること。 (イ) 音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能
B 鑑 賞		ア 鑑賞についての知識を得たり生かしたりしながら、曲や演奏のよさなどを見いだし、曲全体を味わって聴くこと。 イ 曲想及びその変化と、音楽の構造との関わりについて気付くこと。
《共通事項》		
ア 音楽を特徴付けている要素・・・・・・音色、リズム、速度、旋律、拍		
イ 音楽の仕組み・・・・・・・・・・反復、変化		

指導に当たって、次のことに留意したい。

- 本題材では、ペアやグループ学習を取り入れることにより、よりよい学習集団の形成ができるようにしたい。鑑賞の学習の際には、聴き取ったことを伝え合い、共有する時間を設ける。締太鼓のリズムを口唱歌で歌ったり、締太鼓を打ったりする際には、グループで練習し、互いに教え合い演奏技能を高める。
- 祭り囃子を繰り返し聴かせることにより、特徴を感じ取らせたい。初めて聴かせるときには自由に感想や気付きを引き出す。その後、祭り囃子の聴き取るポイントを限定して聴かせ、特徴を感じ取らせる。最後にもう1度全てを聴かせ、親しめるようにする。
- 祭り囃子で使われている楽器のリズムや旋律を口唱歌で覚える方法があることを知らせ、手軽に練習できることに気付かせたい。本題材では、締太鼓のリズムを口唱歌で歌い、演奏の体験をさせる。
- 音楽授業支援 DVD を活用し、使われている楽器の種類や奏法について、映像を見ることでイメージをもてるようにしたい。
- 音楽 Web アプリケーション「カトカトーン」を使うことにより、自分の思いや意図する旋律づくりをできるようにしたい。「カトカトーン」は、容易に音を組み替え、試しながら旋律をつくることができ、プログラミング思考を育むことができるツールだと考える。しかし、機能が多くあるため、学習課題が達成できるように、使用する機能を精選することや操作に慣れておくことが必要である。

4 指導計画（全6時間）

時	分野	教材名	学習活動
1	鑑賞	神田囃子「投げ合い」	○ ちいきにつたわる音楽（祭り囃子）について知る。 ○ 祭り囃子の曲想と音楽の構造との関わりについて気付けるように聴く。
2	鑑賞	神田囃子「投げ合い」	○ 締太鼓のリズムを唱歌で歌ったり、締太鼓を打ったりする。 ○ 祭り囃子の音楽のよさや面白さを感じ取りながら聴く。
3	鑑賞	祇園囃子・ねぶた囃子	○ 他の地域の祭り囃子について知る。 ○ 自分の調べたい地域の祭り囃子について調べる。
4	鑑賞	祇園囃子・ねぶた囃子 他	○ 自分の調べたい地域の祭り囃子について調べる。
5	音楽 づくり	ラドレの音でせんり つづくり	○ ラドレの3つの音とリズムを使い、4分の4拍子で2小節の旋律を複数つくる。 ○ つくった旋律の音の動きを確かめる。
6 本 時	音楽 づくり	ラドレの音でせんり つづくり	○ つくった旋律をつなげ、8小節の旋律をつくる。 ○ 音楽のまとまりを意識して、旋律のつなげ方を工夫する。 ○ つくった旋律を発表し、聴き合う。

5 本時案（本時6／6時間）

（1）ねらい

音楽のまとまりを意識して、自分の思いや意図に合った8小節のお囃子を3つの音（ラドレ）を使ってつくることができる。

（2）準備物

教師：タブレット端末、旋律づくりのルールや工夫点の掲示、前時でつくった旋律のカード

児童：タブレット端末、筆記用具、ワークシート

（3）本時の視点

○ 本時のねらいに対する学習活動や教師の支援は、プログラミング的思考を育成するのに有効だったかどうか。

○ 「カトカトーン」の使用 방법이、個人の能力差をカバーする手立てとして有効だったかどうか。

(4) 展開

学習活動・学習内容	教師の支援○ 評価◎
1 発声練習や教科書の歌を歌う。 ・声の出し方 ・口の開け方 ・ブレスの仕方 2 前時の復習をする。 ・つくった旋律の確認 3 本時のめあてを確認する。	○ 体を動かしたり、歌を歌ったりすることで緊張をほぐしたり、音楽の学習へ向かう意識を高めさせたりする。 ○ つくった旋律とその意図を複数紹介し、本時の旋律づくりのイメージをもたせる。
ラドレの音を使って、オリジナルおはやしをつくろう。	
4 旋律づくりの仕方を確認する。 ・4分の4拍子の8小節の旋律 ・3つの音「ラ」「ド」「レ」 ・最後の音「ラ」または「レ」 ・リズム ・旋律のつながり方の工夫 ・お囃子のイメージ（にぎやかなお囃子、激しいお囃子、楽しいお囃子等） ・旋律づくり→旋律の分析 ・児童の思い→旋律づくり 5 音楽を特徴付けている要素や音楽の仕組みを用いて、4分の4拍子の8小節の旋律づくりをする。 ・旋律の音の上がり下がり ・速度 ・旋律やリズムの反復 ・旋律の反復からの変化 6 つくった旋律を発表し、お互いの作品を聴き合う。 ・友達の旋律のよかった点、工夫点 7 本時の振り返りをする。 ・自分が旋律づくりでがんばったこと ・友だちの旋律のよかった点、工夫点 ・試行錯誤の旋律づくり→プログラミング学習	○ つくった旋律をカードに示すことで、8小節の旋律を視覚化して捉えやすくする。 ○ 最初にペアまたは3人組で自由に8小節のカードを並べさせ、旋律づくりの仕方をイメージできるようにする。 ○ 児童がつくった旋律をもとに工夫するポイントを知らせる。 ○ 旋律づくりの取りかかり方は、「旋律づくりをしてから旋律を分析する」または「つくってみたい旋律のイメージから旋律づくりをする」のどちらでもよいと知らせる。 ○ カトカトーンで使用する機能を確認する。 ○ 「旋律のカードをつなげて旋律をつくる」または「自力で旋律をつくる」のどちらを選んでもよいと知らせる。 ○ 困ったことがあったときには、自由に教師や友達に聞いてよいと知らせる。 ○ 個別に児童の思いを聞き、必要に応じて助言する。 ○ お囃子のイメージや旋律づくりの工夫したポイントをワークシートに記入させる。 ◎ ラドレの3つの音を使った旋律づくりに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしているかどうか。 ◎ 思いや意図に合った表現をするために必要な音楽を特徴付けている様相や音楽の仕組みを用いて旋律をつくっているかどうか。 ○ 友達の旋律のよかったところを見つけられるように助言し、鑑賞させる。 ○ 本時でできたこと、自分が旋律づくりでがんばったことと友だちの旋律の良かった点や工夫点についての振り返りをワークシートに書かせ、発表させる。 ○ 最後に、試行錯誤してよいものをつくっていくこととプログラミング的思考がつながっていることを伝える。