

第3学年 音楽科 学習指導案

防府市立西浦小学校

1 題材名 ちいきにつたわる音楽でつながろう

使用教材	S c r a t c h (ビジュアル言語)
利用機器	S c r a t c h 2.0 (オフライン)、タブレット

2 題材について

(1) 題材の目標

日本の楽器の音色やリズムなどの特徴が生み出す、曲や演奏のよさなどを見いだしながら、祭り囃子を聴いたり思いや意図をもって旋律をつくったりすることができる。

(2) 学習内容

本学級の児童(男子10名、女子9名)は、歌唱、演奏などの学習に対し前向きに取り組むことができる。また、グループ活動においても、めあてに向かい協力して取り組むこともできる。しかし、読譜や演奏技能には差があるため、音階を示したり階名唱を取り入れたりするなど、演奏に対する抵抗を小さくする支援を続けている。

本題材は音色に注目しながらお祭りの音楽を鑑賞し、日本の楽器や旋律の雰囲気や特徴を感じ取り、郷土に伝わる音楽のよさや特徴に気づき、親しむことができるよう構成されている。また、ハ長調の音階の旋律とは異なる日本の音階を使いお囃子の旋律をつくる活動が仕組まれている。

郷土に伝わる音楽について、2年生で「わらべうた」の学習を通して日本の音楽に親しんできたが、本題材で日本の楽器やお囃子、日本の音階に今回初めて出会うことになる。また、1学期から記譜に親しむ活動を取り入れているが、正しく記譜することに難しさを感じる児童もいる。特にシ、ド、レなど符尾が下向きになる音符の記譜が難しいため、Scratch のプログラムを活用することで、日本の音階を使った旋律づくりや、つくった旋律を楽譜として表すことに抵抗なく取り組ませたい。

(3) プログラミング体験の関連

1学期に Scratch のプログラムを活用し、限定された音をつないで、自分の思いにあった旋律を作る学習をしており、操作方法やプログラムを活用するよさを知っている。

Scratch のプログラムを活用することで、器楽の演奏技能や読譜などの力に大きく左右されず活動できるため、無理なく音楽づくりの学習に取り組むことが期待できる。また、つくった音楽を即時再生することができるため、音の組み合わせによる曲想の違いに気づきやすく、試行錯誤(プログラミング思考)しながら、自分の思いにあった旋律をつくることができると考える。

(4) 指導計画と評価 (全5時間)

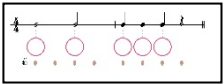
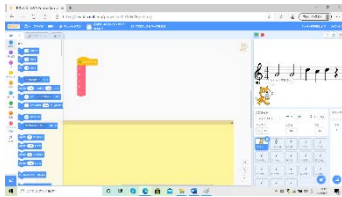
時間	学習活動・学習内容	学習における評価規準と評価方法・支援
1	○「祇園囃子」「ねぶた囃子」の雰囲気を感じ取る。 ・使われている楽器 太鼓・笛・鉦 ○体を動かしながら、お囃子の雰囲気に親しんで聴く。	・二つのお囃子を聴き比べることにより楽器の音や音楽の雰囲気、共通点や相違点に気付かせる。 知 日本の楽器の音色や響きの特徴、リズムと曲想との関わりに気付いている。 【行動観察、発言内容、ワークシート】
2	○神田囃子「投げ合い」の特徴を感じ取る。 ・使われている楽器 長胴太鼓・締太鼓・鉦・篠笛 ○唱歌（口唱歌）に挑戦し、お囃子のリズムに親しむ。 ・唱歌（口唱歌）	・聴こえた楽器の音をオノマトペを用いて表現することで、唱歌（口唱歌）へつなげる。 ・音楽授業支援 DVD を活用し、演奏形態や、各楽器の音色などの理解を深める。 態 お囃子で使われる楽器の音色やリズムの特徴などと曲想との関わりに興味・関心をもち、郷土に伝わる音楽のよさや面白さ、美しさを感じ取って聴く活動に進んで取り組んでいる。 【行動観察、発言内容】 知 締太鼓の音色やリズム、速度と曲想の関わりについて気付いている。 【行動観察、発言内容】
3	○締太鼓の音に気を付けてお囃子を聴く。 ○太鼓の演奏に挑戦する。	・神田囃子「投げ合い」を締太鼓のリズムを唱歌（口唱歌）で歌いながら聴くことで、曲や演奏のよさを感じさせる。 思・判・表 音色やリズム、速度を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さなどを感じ取りながら聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、曲や演奏のよさなどを見だし、曲全体を味わって聴いている。 【発言内容、ワークシート】
4 本時	○3つの音でお囃子の旋律をつくる。 ・最後の音・「ラ」か「レ」 ○グループでつくったお囃子を音楽の仕組みを生かし、組み合わせを工夫する。 ・呼びかけと答え ・反復 ・変化 ・音のつながり	・プログラミングソフトはScratchを活用し、児童が操作活動を行いながら2小節分のお囃子を考えさせる。 知・技 Scratchのプログラムを活用し、音のつなげ方により旋律の特徴や感じが変わる面白さに気づき、音を選びお囃子の旋律をつくっている。 【行動観察、ワークシート】
5	○グループのお囃子を発表する。	・リズム伴奏に合わせて発表させることで、意欲を高める。 態 グループのお囃子のよさや工夫を感じ取って聴く活動に進んで取り組んでいる。 【発言内容、ワークシート】

(1) 本時の目標

Scratch のプログラムを使い、決められた音とリズムの組み合わせを工夫し、お囃子の旋律をつくることができる。

(2) 準備 iPad(Scratch)、大型テレビ、ワークシート、お囃子カード

(3) 展開

	学習活動・内容	・指導上の留意点 ○評価
導入 (5分)	1 前時の学習(太鼓の演奏)を振り返り、本時のめあてを知る。	・前時の学習を振り返り、祭囃子に笛の旋律が必要なことに気付かせ、本時へのめあてにつなげる。
展開 (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">3つの音でおはやしのせんりつをつくろう</div>	
	2 「ラ」・「ド」・「レ」の3つの音を使い、2小節分のお囃子をつくる。 ・2小節のリズムパターン  ・操作方法の確認 ・終わりの音は ラ・レ	・プログラミングソフトはScratch(おはやしのせんりつ Ver. 2.1)を活用し、児童が操作活動を行いながら2小節分のお囃子を考えさせる。  ・数種類考えさせ、気に入った旋律を記入させ、自分のお囃子カードをつくらせる。 ○Scratchのプログラムを活用し、音のつなげ方により旋律の特徴や感じが変わる面白さに付き、音を選びお囃子の旋律をつくっている。 【行動観察、ワークシート】
終末 (5分)	3 お囃子の組み合わせを考え、グループのお囃子をつくる。 ・呼びかけと答え ・変化 ・反復 ・音のつながり	・Scratch(おはやしのせんりつ Ver. 2.2)を活用し、試行錯誤しながらグループのお囃子を考えさせる。 ・「呼びかけと答え」「変化」「繰り返し」など音楽の仕組みを意識させ、自分のお囃子を組み合わせることで、グループのお囃子を考えさせる。 ・グループのお囃子を考える際、必要に応じ自分のお囃子の旋律を変えてもよいこと知らせ、音楽の仕組みを意識したグループのお囃子をつくることのできるようにする。
	4 本時の振り返りをし、次時の予告をする。	・工夫したことや難しいと感じたことを発表させ共有することにより、次時の学習へつなげる。 ・グループのお囃子を太鼓と笛で演奏することを知らせる。

※本時使用のScratchのプログラム(おはやしのせんりつ Ver. 2.1 Ver. 2.2)は、プログラミング教育推進委員会 委員 小橋克哉先生(山口県立防府商工高等学校)が作成されたものです。