

## 第2学年 音楽科 学習指導案

下関市立向山小学校

### 1 単元名 いろいろながっきの音をさがそう

使用教材	リズムカード、プログラミングボード
------	-------------------

### 2 単元について

#### (1) 単元の目標

設定した条件に基づいて、即興的に音を選んだり、つなげたりして表現することができる。(A 表現 (3) ウ)

#### (2) 学習内容

児童は、1年生の学習で、打楽器のいろいろな演奏の仕方を試しながら音色に親しむ経験をしている。2年生になり、2拍子や3拍子を感じ取りながらリズム譜を見てリズム打ちをしたり、リズムカードを使って音楽づくりをしたりする活動に喜んで取り組んでいる。「おまつりの音楽」では、反復を用いてリズムカードの組み合わせを考え、自分のリズムを楽しみながら作る姿が見られた。

本単元は、身近にあるいろいろな打楽器が個々にもつ音色のよさや、それらの組み合わせの面白さを感じ取りながら、表現の仕方を工夫したり音楽を聴いたりすることをねらいとしている。鑑賞を通して打楽器の音色のよさを味わいながら、打楽器の音色への興味関心を引き出し、音楽づくりや器楽の学習へと関連付けて展開していく。

指導にあたっては、打楽器の音色を聴き比べたり、音やリズムの組み合わせによる響きの違いを感じ取ったりするための活動を仕組みたい。「打楽器でお話をする」といった音楽づくりの場を設定することで、音によるコミュニケーションを図るようにする。それによって、「呼びかけとこたえ」の働きが生み出す楽しさを感じることができるとのではないかと考える。

#### (3) プログラミング体験の関連

本時においては、楽器でテーマに合った音楽づくり「お話クイズ」をする場を設定する。具体的には、使う打楽器を選び、プログラミングボードを活用してリズムカードの組み合わせを考え、並べ替え（思考する場）、自分たちが表現したい会話のイメージに合うように話し合っていく（共有する場）。タブレットに録音し、聞き比べ（変容を実感する場）、4人グループで互いにクイズを出し合い、アドバイスし合ったり修正したりする活動を行った上で（評価する場）、全体の場でクイズを出し合う（再現する場）。このような体験を通して、プログラミング的思考の育成を図りたい。

#### (4) 指導計画（全5時間）

- ① 打楽器の音色やリズムに気を付けて、曲想を感じ取って聴く。・・・1時間
- ② 音楽の仕組みに気付きながら、曲全体を味わって聴く。・・・1時間
- ③ 楽器とその特徴に合うリズムを選び、即興的に表現する。・・・1時間（本時）
- ④ 曲の感じをつかんで歌ったり、リズム打ちをしたりする。・・・1時間
- ⑤ 音色の特徴を生かして、音の組み合わせや重ね方を工夫する。・・・1時間

### 3 本時の指導（2年1組 11月25日 5校時実施）

#### (1) 本時の目標

お話クイズをつくる活動を通して、楽器の音色やリズムの組み合わせなどを考えて、お話の様子にあった表現をすることができる。

#### (2) 本時の展開

	学習活動・学習内容	指導上の留意点
導入	<p>1 打楽器の名前を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <p>・ウッドブロック ・カスタネット ・ギロ ・トライアングル ・タンブリン ・すず</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時に学習した打楽器の名前を確認しながら、再度、音色の違いに気付かせる。</li> <li>打楽器の演奏の仕方について確認し、正しく演奏できるようにする。</li> </ul>
展開	<p>楽器の音色やリズムの組み合わせを考えて、ペアでお話クイズをつくろう。</p>	
	<p>2 演奏する打楽器とリズムパターンを選び、自分たちが選んだお話のテーマに合うように試行錯誤する。</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p><b>リズム</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>音色の違い</li> <li>速さの変化</li> <li>リズムや音色の組み合わせ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>打楽器で会話ができることを実演し、どんなお話か当てるクイズを行うことを伝え、学習意欲を高める。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>&lt;お話のようす&gt;</p> <p>・元気 ・かなしい ・おこっている ・ぶきみ ・のんびり ・いそいでいる</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>打楽器の音の出し方や打つ場所によっても音色が変わることや、速さの変化によっても違いが出ることを助言する。</li> <li>「学習の流れ」を提示することで、児童に活動の見通しをもたせる。</li> <li>プログラミングボードを活用し、様々なリズムパターンを試すよう支援する。</li> <li>作る度にタブレットに録音し、聴き比べさせることで、変容を実感できるようにする。</li> </ul>
	<p>3 グループの中で、クイズを出し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>組み合わせの良さ</li> </ul> <p>4 全体の場でクイズを出し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>様々な表現方法</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4人グループの中で互いに聴き合い、どんな話だったかを当て、分かりやすかったところを伝えたり、アドバイスしたりして、必要があれば改善させる。</li> <li>全体の場で発表することで、他のペアの演奏の工夫を知り、楽器の音色やリズムの組み合わせにより、様々な表現方法があることに気付かせる。</li> </ul>
終末	<p>5 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>変容の実感</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>本時で学習したことを振り返らせ、次時の学習につなげる。</li> </ul>