

第1学年2組 音楽科学習指導案

指導者

1 題材 がっきと なかよく なろう

2 目標

- 曲想と音楽の構造との関わり、楽器の音色と演奏の仕方との関わり、音のつなげ方の特徴について気づくとともに、音色に気を付けて打楽器を演奏する技能や、反復や呼びかけとこたえを用いて簡単な音楽をつくる技能を身に付けることができるようにする。
- 音色、リズム、反復などを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取るとともに、どのように演奏するか、どのように音を音楽にしていくかについて思いをもったり、曲や演奏の楽しさを見いだしながら曲全体を味わって聴いたりすることができるようにする。
- 打楽器の音色や演奏の仕方に興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に器楽や音楽づくり、鑑賞の学習活動に取り組み、様々な音楽にみられる打楽器の音色に親しむ態度を育てる。

3 題材計画（8時間）

配時	学習活動・【自己選択・決定を伴うつなぐ活動】	手立て
1/8	1 「おとさがし」（音楽づくり） 演奏の仕方によって音色の変わるよさや面白さ、美しさを感じ取る。 ○ 様々な演奏の仕方を試し、一つの楽器からいろいろな音色を見つける。【場】 ○ 選んだ楽器で、いろいろな演奏の仕方を試しながら、気に入った音を探して友達に紹介する。【他】	○ 友達のよさを見つけたり、模倣をしたりしやすいように、楽器ごとに場を設定する。 ○ 音が可視化できるように、ワークシートを活用する。 ○ 題材の見通しをもつことができるように、学習計画を確認する場を設定する。
2/8 3/8	2 「さがしてみよう ならしてみよう」（音楽づくり） 歌詞の内容に合わせて打楽器の音色を生かした表現を工夫し、拍にのって演奏したり自由に気に入った音を鳴らしたりする。 ○ 音楽の感じや歌詞に合う楽器の音や演奏の仕方を見つける。【既】 ○ 鳴らす順番を決め、演奏の仕方を工夫しながら、どのように表現するかについて思いをもつ。【他】【場】 ○ 各グループの演奏を発表し、よさを認め合う。【自】	○ 前時の音を想起できるようにするために、学習者用端末を活用する。(ICT) ○ 表現の仕方について振り返りはっきりとした思いをもつために、発表の場を複数回設ける。 ○ よさを認め合うために、リズムやどんな音かなど、聴く観点を予め示しておく。
4/8	3 「えから うまれる おんがく」（音楽づくり） 絵や擬態語に合う音を楽器で表現し、音を組み合わせる音楽をつくる。 ○ 絵や擬態語から想像される楽器の音を探し、お気に入りの音を見つけたり、紹介し合いながらつなげ方を試したりする。【既】【他】【自】	○ 音のつなげ方の特徴に気付くことができるように、呼びかけとこたえや反復の例を示し、面白さを価値付けする。
5/8 本時	○ どの擬態語と音を使って音楽をつくるか考える。【既】 ○ 音のつなげ方を工夫してグループで音楽をつくる。【他】【場】 ○ どのように音を音楽にしていくかについて思いをもつ。【他】【自】	○ 前時までの音を想起するように、学習者用端末を活用する。(ICT) ○ 協働が苦手な児童も一緒に活動できるように、教師がグループをあらかじめ調整しておく。 ○ 自分達の音や図形楽譜を見返して振り返りができるように、学習者用端末を活用する。(ICT)
6/8	○ 反復や呼びかけとこたえを用いて、簡単な音楽をつくり、発表して聴き合う。【既】【他】【場】【自】	○ 前時の音楽を想起できるように、学習者用端末を活用する。(ICT)
7/8 8/8	4 「シンコペーテッド クロック」（鑑賞） 楽器の音色やリズム表現の豊かさを味わって聴く。 ○ 曲想と楽器の音色やリズムとの関りに気付く。【既】 ○ 曲や演奏の楽しさを見いだし、曲全体を味わって聴く。【既】【他】【自】	○ 曲想やリズムを感じ取るために、体を動かしながら鑑賞する時間を設定する。 ○ 曲の楽しさを味わうために、グループで気付きや感想を伝え合う。

- 4 主眼 前時に見つけた音から思い浮かべたことをもとに、反復や呼びかけとこたえの表現を楽しみながら、簡単な音楽をつくることができるようにする。
- 5 本時過程 **自己選択・自己決定の場**

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	1 前時で見つけた音やつなげ方を振り返り、めあてを立てる。 つなげかたを くふうして おんがくを つくろう。	○ 前時までの音を見返すことができるように、前時のワークシートを活用する。 【既有】 ○ 「つなぎかたのくふう」が具体的に想起できるように、前時の、反復や呼びかけとこたえの例や、本時の活動の参考動画を提示する。 【既有】（ICT）	5
展開	2 音楽づくりの条件を確認し、3人グループでつなげ方を考え、音楽をつくる。 条件1：一人3回ずつ鳴らす。 条件2：反復や呼びかけとこたえをつかう。 どんな音を選ぶ？その音はどんな感じがする？ どんな順番で鳴らすと面白い感じになるかな。 「ばんばん」は元気な感じだから、最後に鳴らすと終わった感じがしていいかな。 「じゃらじゃら」と「こっこ」は音の感じが違うから、呼びかけとこたえにぴったりかな。 順番に鳴らすと面白い感じがしたから、反復を使って何度も繰り返してみよう。 リズムもよくしたいし、お話している感じにもしたいから、反復と呼びかけとこたえの両方を組み合わせてみよう。 図形楽譜に表し、学習者用端末で録音・録画しながら試す。	○ 協働が苦手の児童も一緒に活動できるように、教師がグループをあらかじめ調整しておく。 【他者】 ○ 自己選択・決定の手助けとして前時までの学び（見つけた音、どのような感じがするか、つなげ方の例等）をいつでも見直せるようにするために、学習者用端末を活用する。 【他者】【場面】（ICT） ○ 自分達の音や図形楽譜を見返して振り返りや改善ができるように、学習者用端末を活用する。 【他者】【場面】（ICT） ○ 友達のグループの音を聞きに行ったり、楽器の交換をしたりできるように、場づくりの工夫をする。 【他者】	25
終末	3 代表グループがつくった音楽を紹介し、互いの良さを見いだす。 タンブリンの音と鈴の音とウッドブロックの音を組み合わせると、こんな面白くなるんだ。呼びかけとこたえを使うと、楽しくお話しているみたいだね。 4 学習を振り返る。 ・お気に入りの音 ・工夫したこと ・他グループの音楽で真似したいところ 私たちは元気な感じにしたいから、反復を使って、元気な音を何度も繰り返したよ。友達のグループの、音を重ねているところがきれいな音色で素敵だったから、私達のグループでも今度試してみたいな。	○ 自分達の音楽と友達グループの音楽を比べながら聴くことができるように、聴く視点（音色、反復、呼びかけとこたえ）を予め示しておく。 【他者】【自分】 ○ 自分達がどのような工夫をしているのかをもう一度確認し、次時の発表につなぐために、振り返りシートを活用して活動を振り返る。 【他者】【自分】 ◇ どのように音を音楽にしていくかについて思いをもつことができる。 【思・判・表】	10 5