

小学校第1学年 音楽科学習指導案

【日時】令和3年

【場所】音楽室 【指導者】

本授業の主張点

児童が、様々な楽器の音色をいかして、生活の中の音を楽器で表現します。自分の思いをもって楽器を選んだり、鳴らし方を工夫したりしながら音楽づくりを楽しみ、音色や音楽のよさや面白さを実感していく児童の姿をご覧ください。

1 題材名 がっきとなかよし ～ねいろをいかして～

2 題材の構想

(1) 題材について

本題材は、身近な打楽器そのものやそれらの音色への興味・関心を育てながら、音色の違いや音の様々な特徴を捉えて、表現の仕方を工夫できるようにすることがねらいである。前題材「みの まわりの おとに みみを すませよう」と関連した題材であり、生活の中にある音に注目し、音の面白さに気付く学習とつながっている。また、第2学年「いろいろな がっきの 音を さがそう」では、第1学年で経験した楽器の音色や特徴を基に、より多くの楽器を扱う題材へと進んでいく。本題材の音探しや歌に合わせて打楽器を演奏すること、聴くこと、楽器の特徴をいかして表現することなどの活動を通して、児童は音色のよさや面白さを見だしていく。また、音色の特徴をいかした音楽づくりの活動を通して、生活場面と音色を結び付け、思いをもった音楽経験を重ねていく。児童が思いをもって表現する楽しさを味わいながら音楽経験を重ねることは、これからの児童の音楽観を広げることにつながる。そして、児童が生活の中にある様々な音や音楽と、より豊かに関わるよう題材を構成していく。

(2) 児童について

本学級の児童は、音楽活動に意欲的な児童が多く、体を揺らしながら歌ったり、音楽に合わせて打楽器を演奏したりする楽しさを感じている。幼児期より童謡やわらべうた、歌遊びを経験している児童もおり、休み時間に教師や友達と歌ったり手遊びや音遊びをしたりする様子が見受けられる。9月に行った意識調査では、「おながくはすきですか」という問いに対し、「だいすき・すき」と答えた児童が35名中33名であった。その理由には、「たのしいから」「すっきりするから」「楽器がすきだから」等と回答する児童がいたことから、音楽活動や音遊びを感覚的に楽しんでいる。また、「あまりすきではない」と回答した児童は、のびのびと活動できておらず、音楽のよさや面白さに気付いていない様相である。そこで本題材では、生活場面と音色を結びつけることで、いろいろな楽器の音色を身近に感じ親しみをもつことができるようにする。音色の違いや特徴に着目して、音や音楽が自分や生活に意味あるものとして気付くことができるよう展開することが必要である。

(3) 指導について

指導にあたっては、音探し、器楽演奏、鑑賞、音楽づくりによる活動を展開する。まず、第1・2時目では、打楽器の音探しを行う。学校の中で聞こえる音に着目した前題材を振り返り、見つけた音を声で表現する声遊びをした後、トライアングルの様々な鳴らし方を試す。奏法による音色の違いを児童の言葉（オノマトペ等）で捉えて音色を楽しみ、すずやタンブリンでも同様に進めていく。次に、第3・4時目では、様々な打楽器から選んで歌に合わせて演奏し、第5・6時目では、時計をモチーフにした教材曲を打楽器の音色に着目しながら聴く活動を行う。終末には、音楽から様子を想像したり物語をつくったりしながら聴き、音楽に使われている音色を個々のイメージとつなげ次時へ向かう。第7（本時）・8時目では、楽器の音色をいかした音楽づくりを行う。学校や生活の中にある風景を提示して、どのような音がしていそうか想像させる。その際、オノマトペや合いそうな楽器を問い、本時の主な活動に入っていく。主な活動は、風景から一つを選択して、聴こえそうな音を想像しオノマトペで表し、打楽器の鳴らし方を工夫して音楽を作る。次時では、音物語発表会を行う。音楽づくりの活動を通して、思いをもって演奏することで、ただ鳴らしていたものが、楽器の音色の特徴をいかし表現が豊かになっていく。そして、友達と交流する中で共有感を味わい、音楽のよさや面白さに気付くよう展開したい。

(4) 教材曲について

教材曲名・作曲者等	楽曲について・期待できる学び
「さがしてみよう ならしてみよう」 安西薫 作詞 長谷川匡俊 作曲	<ul style="list-style-type: none"> ・1～4番の最後に<じゆうにならず>の部分があり、様々な楽器の音を試すことができる。A4+B8の一部形式。 ・歌詞を手掛かりに、「やさしい」「げんきな」「ふしぎな」「きれいな」「いろいろな」などの歌詞に合う歌い方を工夫したり、音色や鳴らし方を見付けたりすることができる。 ・自分のお気に入りの音色やリズムを試しながら見付けることができる。
「シンコペーテッド クロック」 アンダソン作曲	<ul style="list-style-type: none"> ・時折、変則的に時を刻む時計の様子をユーモラスに描かれた作品。ABAの複合三部形式。 ・Aの部分をはぼ通して演奏しているウッドブロックの響きに注目したり、Bの部分のベルを模しているトライアングルの音色の特徴や音の出し方の違いを感じ取ったりすることにより、楽器の音色と演奏の仕方との関わりへの興味・関心を高めることができる。 ・オーケストラによるいろいろな楽器の音色を楽しみながら聴くことができる。また、最後の部分はあたかも時計がバラバラに壊れてしまったかのような面白さや物語性を感じることができる。

3 題材の目標と評価規準

(1) 題材の目標

- ・音色やリズムなどと曲想との関わりに気付き、楽器の音色に気を付けて演奏できるようにする。
- ・歌詞の表す様子、音色やリズムと曲想との関わりから、曲想に合った表現の仕方について思いをもったり、曲全体を味わって聴いたりできるようにする。
- ・打楽器の音色のよさや面白さを感じ取って、互いの音や演奏の仕方を比べながら表現したり、曲全体を味わって聴いたりする学習に楽しんで取り組もうとすることができるようにする。

(2) 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>知 打楽器の音の特徴について、それらが生み出す面白さなどと関わらせて気付いている。</p> <p>知 曲想と打楽器の音色やリズムなどの特徴との関わりについて気付いている。</p> <p>技 打楽器の音色やリズムなどをいかしながら即興的に音を選んだりつなげたりして表現する技能を身に付けて音楽をつくっている。</p>	<p>思 音色やリズムを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聞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、様子を表す曲の楽しさを見だし、曲全体を味わって聴いている。</p> <p>思 打楽器の音色やリズムを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聞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、音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ている。</p>	<p>主 打楽器の音色やリズムに興味をもち、楽しみながら主体的・協働的に音楽づくりや鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。</p>

4 題材の指導計画（全8時間 本時7／8時間目）

次	時	主な学習活動（○）	指導上の留意点（・）	評価規準（◆）【観点】
一	1	<p>○学校の中にある音を見付けて、声遊びをする。</p> <p>○トライアングルの鳴らし方を試す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前題材を振り返り、学校の中の音を確認した後、音の感じをオノマトペで表し、音色を言葉で表すようにする。 ・トライアングルの持ち方を確認して、いろいろな音色を見付けるよう促す。 	<p>◆打楽器の音色と演奏の仕方との関わりに気付き、思いをもった表現にするために必要な、音色に気を付けて打楽器を演奏する技能を身に付けて演奏している。 【知・技】</p>

	2	○トライアングルと同様に、すずやタンブリンで音探しをする。	・楽器名、鳴らし方、音の感じ（オノマトペ）をワークシートに記録するよう促し、材質による音色の違いにも気付くようにする。	◆打楽器の音色や音の強さ、高さ、響きの長さを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、音の出し方を工夫し、どのような音にするかについて思いをもっている。【思・判・表】
	3	○曲全体の感じをつかみ、旋律を歌う。 ○好きな楽器を選んで、音楽に合わせて演奏する。	・歌詞の中にある「やさしい」や「げんきな」を取り上げ、歌詞に合った歌い方をすよう声掛けをする。 ・歌の時と同様、歌詞の言葉を手掛かりに、それぞれの鳴らし方を工夫するように促す。	◆打楽器の音色に興味・関心をもち、互いの音や演奏の仕方を比べながら表現する学習に楽しんで取り組もうとしている。【主】
	4	○前時に決めた打楽器でリズム打ちをする。 ○歌に合わせて、グループごとに発表する。	・前時の学習を振り返る。 ・学級全員が輪になって、リレー形式で発表する場を設定する。 ・いろいろな音色やリズムを試しながら学習することができるよう、友達の表現もやってみてよいことを伝える。 ・発表したグループの工夫を全体で取り上げ、音色とリズムの観点から整理し共有する。	◆打楽器の音色をいかして、リズムや拍との関わりについて考え、音の出し方やリズムを工夫し、どのように演奏するかについて思いをもっている。【思・判・表】 ◆音色やリズム、歌詞の表す様子と曲想との関わりに気付き、声や楽器の音色に気を付けて表現する技能を身に付けて歌ったり演奏したりしている。【知・技】
	5	○楽器の音色やリズムに気を付けながら聴く。 ○楽器の名前を知る。 ○音色を感じ取りながら、体を動かして聴く。	・時計がどのように変わっていくか想像しながら聴くよう促す。 ・まず音色だけを聴き、次にどのように鳴らしているか考え、鳴らし方を確認する。 ・楽器それぞれのリズムを、体を動かしながら表現する場を設定する。	◆打楽器の音色やリズムと曲想との関わりを理解し、音楽を味わいながら聴く学習に取り組んでいる。【知】
二	6	○楽器の音色やリズムに注目して聴く。 ○曲の楽しさや演奏のよさについて発表し、物語を考える。	・音色やリズムの面白さについて取り上げ、学級全体で曲の面白さを共有する。 ・挿絵を使ったワークシートに様子を書き込み、時計の様子や物語を想像しながら聴くようにする。	◆打楽器の音色、リズムや旋律と曲想との関わりから、曲や演奏のよさや面白さを見出し、曲全体を味わって聴いている。【思・判・表】
	7 本時	○風景を見て、どんな様子か考える。 ○風景を選んで、その様子を楽器で表す。 ○発表する。	・学校や生活の一場面を提示して、どんな様子か問いかける。その際、どんな音が聴こえてきそうか問い、オノマトペでまとめて次の活動につなげる。 ・想像した様子や音をオノマトペで表し、楽器を選んで試してみるよう促す。	◆打楽器の音色やリズムと想像した様子や音とを結び付けながら考え、音の出し方やリズムを工夫し、どのように演奏するかについて思いをもっている。【思・判・表】
三	8	○楽器の音色を楽しむ。 ○音物語をつくり、発表する。	・何の音？どんな音？ゲームをして、様々な打楽器や鳴らし方を確認する。 ・前時の音づくりを友達とつなげながら音物語をつくり、発表できるようにする。	◆打楽器の音色に興味・関心をもち、互いの音や演奏の仕方を比べながら音物語をつくる学習に楽しんで取り組もうとしている。【主】

5 本時の指導（7／8）

(1) 指導目標

打楽器の音色と想像した様子を結び付けながら考え、音の出し方を工夫し、どのように演奏するかについて思いをもつことができるようにする。

(2) 評価規準

イ 打楽器の音色と想像した様子を結び付けながら考え、音の出し方を工夫し、どのように演奏するかについて思いをもっている。 【思・判・表】

(3) 音楽的な「見方・考え方」を働かせるための手立て

児童が本時の授業において音楽的な「見方・考え方」を働かせている姿を「生活の中の音を表現するために、自分の思いに合わせて打楽器の音色に着目して楽器を選んだり演奏したりしている」ことと捉えている。そのために、以下の手立てをとる。①生活の中の音を教材化②知覚・感受したことの関連付け③試行錯誤しながら表現できる場の設定

(4) 展開

学習活動と児童の反応 ()	教師の働きかけと形成的評価 (◆)
<p>1 音あてクイズや声遊びをする。 (7分)</p> <ul style="list-style-type: none"> この音はチーンと音がしたから、トライアングルじゃないかな。 書く音は「カッカカッ」だったね。 チャイムの音は「キンコンカンコン」です。 走る音は「タッタタッタッ」です。 	<p>1-(1) 音色に着目するために本時で用いる打楽器の音あてクイズをしたり、生活の中にある音に着目するために声遊び（まねっこ、かわりばんこ等）をしたりする。</p> <p>1-(2) 学校の音の声遊びをした後、その風景を提示し、声ではなく楽器で表したらどうなるか問い、本時の活動へ向かう。</p>
<p>2 風景をみて、音を想像する。 (8分)</p> <ul style="list-style-type: none"> よるのそらきれいなあ。トライアングルを使ってみようかな。 そうじの時間は、ガタガタ机を運ぶ音がしそう。 この風景は、風が「ザァザァ」と聞こえそうだな。 走っている人がいるから「タッタタッタッ」と音がしていると思うよ。 	<p>2-(1) 風景から気付いたことを黒板や拡大風景に整理し、音の感じをオノマトペで表しながら次の活動につなげる。</p> <p>2-(2) ワークシートを配布し、風景に注目した箇所をマークしてオノマトペで書き込むことで、場面と音が結びつくよう促す。</p>
<p>3 風景を選び、楽器で音を作る。 (15分)</p> <p>(1) 自分の作品を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 走っている様子は、カスタネットを使おうかな。 どんどん速く走っているから、速く叩いてみよう。 風で花が気持ちよさそうだから、すずでサラサラサラと鳴らしてみよう。 ほうきで掃く音をギロで表してみようかな。 <p>(2) ペアで作品を確かめ合ったり、組み合わせたりして作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> タンブリンの「タンタンタン」が、走っている様子に合っているね。 風が吹いているしている様子を、すずとトライアングルでやってみない？ 	<p>3-(1) 自分のイメージと合いそうな楽器を試しながら活動できるよう、楽器ごとの場を設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆ 打楽器の音色と想像した様子を結び付けながら考え、音の出し方を工夫しているか。 (児童の様子) 【思・判・表】</p> <p>○ 打楽器の音色と想像した様子と結び付けて考え、音の出し方を工夫している。 → 想像した様子を打楽器で表現できていない児童には、オノマトペにぴったりな打楽器の音色を問いかける。</p> </div> <p>3-(2) 楽器の音色とイメージを結び付けることができるよう、適時児童の作品を紹介する。</p> <p>3-(3) 打楽器の音色を確かめたり、組み合わせわせたりできるよう、ペア活動の場を設定する。</p>
<p>4 発表する。 (10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> 〇〇さんの音、様子と合っていて面白いなあ。 私は風の音を表したけど、一緒に演奏したらもっと良くなりそう。 	<p>4 風景ごとに作品を発表したり、クイズ形式で音から風景を考えたりして、児童の打楽器の音色の工夫を共有する。</p>
<p>5 本時を振り返り、次時の活動を知る。 (5分)</p>	<p>5 次時では風景ごとに音物語をつくり発表することを知らせ、次時への見通しをもつ。</p>