

第1学年 音楽科学習指導案

東京都公立小学校

1 題材名 「となりあう3つのおとで あそぼう」

2 題材のねらい

- (1) 使う音の特徴について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付き、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技能を身に付ける。
- (2) 旋律や呼びかけとこたえ、などを聴き取り、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の関わりについて考え、隣り合う3音の音遊びを通して、音楽づくりの発想を得る。
- (3) 音を選んで旋律遊びをする学習に興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習に取り組む。

3 題材について

(1) 児童の実態について

本学年は音楽専科と担任でそれぞれ1時間ずつ担当している。4、5月はスタートカリキュラムとして拍に合わせて動いたり、手拍子でリズム遊びをしたりして音楽活動を楽しみながら、拍やリズムの生み出すよさや面白さについて学習した。常時活動として、一人ずつ声や手拍子で表す活動などの音遊びを取り入れ、一人一人の表現のよさを共有し合いながら音楽活動への興味関心をもつようにしている。「こんにちは」の言葉を元に、声の高さや長さを変化させて表現の面白さを感じ取ったり、自由な発想で自分の思いを声で表す楽しさを味わったりしている。児童は拍感にとらわれずに表現する声の出し方や言葉の変化を楽しみながら、一人で表現できるようになってきた。また8拍のリズムづくりを通して、拍感のあるリズムを手拍子や体を使って工夫して表現しようとする姿が見られるようになってきた。6月から学習を始めた鍵盤ハーモニカの活動では、いろいろな音や旋律を模倣するまねっこ遊びをしたり、<ドレミファソ>までの音で旋律を演奏したりして鍵盤ハーモニカに慣れ、旋律楽器への興味をもてるようにしてきた。

そこで本題材では、日本の音階の音を示した4種のシートを活用し、<ドレミ>を含め、白鍵の隣り合う3音に限定して音を操作して楽しむ活動をする。旋律をつくる面白さや使う音のつながりによって響きが異なるよさを感じ取り、音を増やしてつくってみたい、違う音を使ってみたいなど、旋律遊びや鍵盤楽器への興味関心を広げたい。

(2) 題材について

旋律づくりや器楽合奏のスタートとしてミニキーボードと音階シートに初めて触れ、鍵

盤楽器に親しんでいく導入活動である。幼児期に触れる音楽や低学年の教科書で取り上げられている教材やわらべうたは、隣り合う2～3音でできているものが多く見受けられる。鍵盤ハーモニカを使って限定した音で短い旋律遊びをする学習も展開されている。

そこで、音階シートの5音音階のうち、白鍵の3つの隣り合う3音のみを使用して旋律遊びを行うことは、無理なく鍵盤の位置を覚え、旋律をつくる面白さを感じ取ることができると考えた。この学びから第2学年での旋律遊び、中学年での日本の音階での旋律づくりなどにもつながる、と考へた。運指も初歩の操作で容易であり、拍に合わせてつくる旋律の面白さを感じ、試行錯誤して音の組合せを考えながら音をつなげて旋律をつくる発想をもつようにしたい。

(3) 学習指導要領との関連

本題材は、小学校学習指導要領の以下の内容に基づくものである。

【A 表現：(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。

(ア) 音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ること。

イ 次の(ア)及び(イ)について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付くこと。

(ア) 声や身の回りの様々な音の特徴

ウ 発想を生かした表現や、思い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

(ア) 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技能

思考判断のよりどころとなる主な音楽を形づくっている要素

ア 旋律 イ 呼びかけとこたえ、反復

4 教材について

○「なかよし」〈海野洋司 作詞／佐井孝彰 作曲〉1年『小学生の音楽』教育芸術社

4分音符<ドレミ・>の呼びかけに対して「ふいてみよう・」という4拍のこたえがつながり、同様に<レミファ・>に対して「あそぼうよ・」、<ミファソ・>に対して「なかよくね・」というこたえが続く。最後は<ソファミレドミド・>と4拍×2(8拍)の長いフレーズで終わる形となっている。フレーズごとに旋律が上行して、最後の4つ目のフレーズは<ソファミレドミド・>と8拍分の長いフレーズで下行する。最後4拍は、<ドミド・>と長三度で跳躍の変化が見られる。

この教材は前題材で鍵盤ハーモニカの学習で取り上げた曲であるため、ミニキーボードの初期に用いても親しみやすい。

○3つの音で旋律遊び

◇即興的に遊ぶ ◇まねっこ（模倣） ◇呼びかけとこたえ
 4 タンタンタン・| 4分の4拍子で4拍の旋律をつくる。
 一人で作る。友達とつなげる。
 3人グループで遊ぶ。

①音階シートの<ドレミ>（緑シート：民謡音階）、<ラシド>（黄色シート：都節音階）、<ソラシ>（水色シート：律音階）、<ミファソ>（ピンクシート：琉球音階）の4種類を用いて、白鍵の隣り合う3音だけで旋律遊びをする。

まずは緑シートの<ドレミ>から扱う。その後、ピンクシート<ミファソ>、水色シート<ソラシ>、黄色シート<ラシド>を選んで使用する。

②「旋律遊びのルール」として、以下を提示する。

- ・4拍で作る。
- ・ミニキーボード トーン【18】 ハーモニカ
- ・最後の4拍は、タンタンタン・| にする。

5 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①知 3つの音の特徴について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付いている。</p> <p>②技 発想を生かした表現をするために必要な、隣り合った3つの音で4拍の旋律をつくることを条件に、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いる。</p>	<p>思① 旋律、呼びかけとこたえを聴き取り、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、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、隣り合う3音で作る音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ている。</p>	<p>態① 音を選んで旋律遊びをすることに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしている。</p>

6 本時の評価の進め方と期待される児童の姿

【本時の評価規準】

- ②技 発想を生かした表現をするために必要な、隣り合う3つの音で4拍の旋律をつくることを条件に、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い

る。

【Aと判断される児童の状況】

選択した3つの音を用いて、リズムや3音の組合せを工夫して旋律をつくり、友達と旋律をつなげて、運指を的確に考えながら拍にのって表現している。

【Cと判断されそうな状況への手だて】

シートから3つの隣り合っている部分の音を確認、リズムを提示して拍に合わせて3音だけで一緒に旋律をつくる。4拍に合わせて表現できるように、無理なく隣り合った2音か、あるいは3音を決めさせ、速さを遅くして表現させていく。友達の旋律につなげて1拍目が入るように拍を一緒にとり、流れにのって表現できるように支援する。

態① 音を選んで旋律遊びをすることに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしている。

【Aと判断される児童の状況】

常時活動のリズム遊びや3音を用いて旋律をつくる活動に進んで取り組み、友達と互いの考えを共有しながら、よりよい表現にしようと考えて粘り強く取り組んでいる。

【Cと判断されそうな状況への手だて】

友達とつなげて表現する中で、どのようにしたらよりよい表現になるか、いくつか例を示しながら教師や友達と一緒に考え、主体的に活動できるよう支援する。

7 題材の主な指導計画（全3時間）

時	○主な学習内容 ・学習活動	◇教師の働き掛け ◆具体的な評価規準（評価方法）
1	<p>○「なかよし」を歌ったり演奏したりして、隣り合う音でつくられた旋律や音楽の特徴を感じ取る。</p> <p>・ミニキーボードを使って「なかよし」を演奏する。</p> <p>・運指を確かめながら合わせる。</p> <p>・最後の4小節目の運指を確かめて演奏をまとめる。</p>	<p>◇ミニキーボードのトーン【65】パンフルートの音色でピアノ伴奏に拍に合わせて演奏するように伝える。</p> <p>◇隣り合う3つの音を使っていることに気付け、旋律の動きを確認する。</p> <p>◇4小節目はソから順番にドまで下行してくるため、5の指（小指）から4 3 2 1の指を使うよう助言する。</p>

<p>2</p>	<p>○<ドレミ>の3つの音を使って旋律の動きをつくり、つなげたり合わせたりして音遊びの発想を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音階シートの緑シート（民謡音階）をミニキーボードに合わせ、白い部分の音を知る。 ・緑シート（民謡音階）を使って<ドレミ>の位置を確かめる。 ・<ドレミ>だけを使って4分の4拍子の4拍分の旋律をつくって楽しむ。 ・3人でつくった旋律をつなげる。 ・最後の4拍を提示して、みんなで演奏してまとめる。 <p>Aさん→Bさん→Cさん→みんな Dさん→Eさん→Fさん→みんな</p> <p>○呼びかけとこたえに着目して、ミニキーボードで音遊びをしながら、隣り合う3音の響きの違いや面白さに気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音階シート4枚のシートのうち、ピンクシートを使って、隣り合う3つの音を探す。 ・ミニキーボードの上にシートを置き、3つの隣り合う音で教師と児童 	<p>◇初めて使用するシートから気付いたことやどんなことに使えるのかを想像したり期待をもったりできるようにする。</p> <p>◇緑（民謡音階）シートのドレミは2箇所あることを確かめ、音高の違いに気付くように促す。</p> <p>◇4分の4拍子の「タンタンタン・」のリズムでつくるようにする。</p> <p>◇順番を決めて、一人ずつつくった旋律をつなげるように伝える。</p> <p>◇3人でつなげた後、みんなで同じ旋律を演奏して音楽のまとまりと一斉に終わる面白さを感じ取るようにする。</p> <p>例<ドミド・><ミレド・><レミド・></p> <p>◆旋律、呼びかけとこたえを聴き取り、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、聴き取ったことと聴き取ったこととの関わりについて考え、隣り合う3音でつくる音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ている。</p> <p>【①思】（活動観察・演奏聴取）</p> <p>◇緑シート<ドレミ>を確認した後に、ピンクシート<ミファソ>を渡し、隣り合う3音の違いに気付くようにする。</p> <p>◇教師がそれぞれの3つの隣り合う音を使っ</p>
----------	---	---

<p>3</p>	<p>と模倣しながら3音を確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 一人ずつ4拍の旋律をつくり、演奏してつなげて演奏する。 Aさん→Bさん→Cさん→Dさん→・・・ 3人グループになり、一人ずつ即興的に旋律をつくってつなげる。 順番を決めてつなげた後に、みんなで同じ旋律を演奏してまとめる。 Aさん→Bさん→Cさん→みんな <p>○グループで音階シートを選び、4分の4拍子で4拍の旋律をつくって友達とつなげて表現し、旋律を即興的につくるよさや面白さを味わう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 3人グループになり使用する音階シートを選ぶ。 隣り合う3音を使って、一人ずつ4分の4拍子で4拍分の旋律をつくってつなげる。 最後の4拍は3人で「タンタンタン・」のリズムを使った音の動きで合わせる。 つくった旋律を拍にのって3人でつなげて楽しむ。 <p>○グループごとに発表して、一人一人の即興的な旋律をつなぎ、3人で隣り合う3つの音の動きだけで生み出した音楽のよさを感じ取る。</p>	<p>て範奏し、3音で旋律遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇拍が分かるように教師がウッドブロックで拍を刻み、1拍目のタイミングなどを示す。 ◇グループを回り、順番を決めて一人ずつつなげられるように拍を刻んだり、1拍目が入るようにタイミングを伝えたりする。 ◇最後の4拍は、「タンタンタン・」のリズムで音の動きを相談してつくり、みんなで一斉に演奏するように伝える。他のリズムでアイデアが出たら試してみる。 ◆3つの音の特徴について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付いている。 【①知】（演奏聴取・行動観察） ◇音階シート4枚から、同じ色のシートにするか、違う色で組み合わせるか、試しながら使用するシートを決めるようにする。 ◇一人で4拍に入るいろいろなリズムや音の動きを試しながら旋律遊びをするように伝える。 ◇同じ色のシートの場合は単音であるが、違うシートの場合は違う音が重なることを確認する。 ◇3人それぞれの音の動きと最後の音の動きをつなげる面白さを楽しむようにする。
----------	---	---

<ul style="list-style-type: none"> ・グループごとにつくった旋律を演奏する。 ・自分の旋律と友達の旋律を拍にのって合わせる。 ・友達のつくった旋律のよさや面白さを感じ取って聴き合う。 	<p>◇一人で3つの音からリズムや音の動きを工夫してついたり、3人でつなげていったりする楽しさや喜びを感じ取るようにする。</p> <p>◇ウッドブロックで拍を刻み、拍に合わせて表現するようにする。</p> <p>◇それぞれのグループの演奏を聴き、よさや面白かったところ、気付きなどを伝え合いながら旋律遊びの楽しさに気付くようにする。</p> <p>◆発想を生かした表現をするために必要な、隣り合う3つの音で4拍の旋律をつくることを条件に、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いる。</p> <p>【②技】（演奏聴取）</p> <p>◆音を選んで旋律遊びをすることに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしている。</p> <p>【態①】（活動観察）</p>
---	--

8 本時の展開（3／3時間）

（1）本時のねらい

- ・隣り合った3音を使って音を動かし、グループでつなげたり合わせたりして、即興的に音楽をつくる楽しさを味わう。

（2）本時の展開

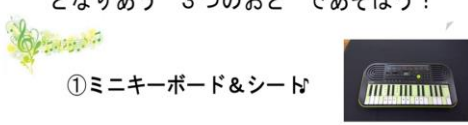
	○学習内容 ・学習活動	◇教師の働き掛け ◆具体的な評価規準 (評価方法)
導入 10分	<p>○シートの隣り合う3つの音を使って即興的に音遊びをする活動を楽しむ。</p> <p>・教師のつくる4拍の旋律を模倣する。</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ルールの提示</p> <ul style="list-style-type: none"> * トーン【18】ハーモニカ * 3つのとなりあったおと * 4拍のせんりつ </div> <p>・呼びかけとこたえで楽しむ。</p>	<p>◇ピンクシートの白鍵で隣り合う3音<ミファソ>を使って音の動きを楽しみながら、拍にのって演奏を楽しむようにする。</p> <p>◇練習として拍をキーボード<8ビート>の自動演奏で刻む。トーン【18】ハーモニカで演奏するように伝える。</p> <p>◇教師が4拍の音の動きで呼びかけ、みんなで即興的にこたえていくようにする。</p>
展開 20分	<p>○グループで、音階シートを選び、即興的に4分の4拍子で4拍の旋律をつくらせて友達とつなげて表現し、旋律のよさや面白さを味わう。</p> <p>・3人グループになり、使用する音階シートを選ぶ。</p> <p>・白鍵の隣り合う3つの音を見つけ、一人ずつ4分の4拍子で4拍の旋律をつくり、3人でつなげて表現する。</p> <p>・最後の4拍は3人で決めた「タンタンタン・」のリズムの旋律で合わせる。</p> <p>・つくった旋律を拍にのって3人でつなげて楽しむ。</p>	<p>◇音階シートの緑、ピンク、水色、黄色の4枚から、同じ色のシートにするか、違う色で組み合わせるか、使用シートを決めるようにする。</p> <p>◇4拍に入るいろいろな音の動きをつくり、即興的に演奏しながら試すように伝える。</p> <p>◇同じ色のシートの場合は単音であるが、違うシートの場合は違う音が重なることを確認する。</p> <p>◇つくった旋律を3人でつなげていく面白さを感じ取るようにする。</p>

<p>まとめ 15分</p>	<p>○グループごとに発表して、一人一人の即興的な旋律をつなぎ、3人で3つの音の動きだけで生み出した音楽のよさを感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとにつくった旋律を演奏する。 ・自分の旋律と友達の旋律をつなげて、拍にのって合わせる。 ・友達のつくった旋律のよさや面白さを感じ取って聴き合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇一人で3つの音からリズムや音の動きを工夫してついたり、3人でつなげていったりする楽しさや喜びを感じ取るようにする。 ◇ウッドブロックで拍を刻み、拍に合わせて表現するようにする。 ◇それぞれのグループの演奏を聴き、よさや面白かったところ、気付きなどを伝え合いながら旋律遊びの楽しさに気付くようにする。 <p>◆発想を生かした表現をするために必要な、隣り合う3つの音で4拍の旋律をつくることを条件に、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いる。</p> <p>【②技】（演奏聴取）</p> <p>◆音を選んで旋律遊びをすることに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしている。 【態①】（活動観察）</p>
--------------------	--	--

9 モニター表示（板書計画）

① 第1時、第2時

となりあう 3つのおと であそぼう！



①ミニキーボード&シート

②となりあう 3つのおとは？ ドレミ

③おとをえらんで 4はくにいれよう！

②第3時

となりあう 3つのおとで あそぼう♪

◇ミニキーボード&シートをつかっえ

トーン18

となりあう 3つのおと？

3にんで つなげるよ！

さいごは3にん いっしょ

