

◆第2学年 学習指導案◆「ドレミであそぼう」

教材：「たこたこあがれ」「おちゃらか」「なべなべそこぬけ」
「あんたがたどこさ」
4つの音で旋律あそび

東京都立小学校

1 題材の目標

- (1) わらべうたの旋律の特徴について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付くとともに、発想を生かした表現をするために必要な、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能力を身に付ける。
- (2) 旋律、反復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を考え、わらべうたなどで使われる音階を基にした4音の音遊びを通して、音楽づくりの発想を得る。
- (3) わらべうたの旋律の特徴に興味をもち、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。

2 題材について

①児童の実態について

2年生から専科が担当している。4、5月には「音楽でみんなとつながろう」の題材の中で、「メッセージ」で呼びかけとこたえを生かして鍵盤ハーモニカを吹いたり、歌ったりして友達と表現することを楽しむ活動をした。6月には「はくのまとまりをかんじとろう」で2拍子や3拍子に合わせて体を動かしたり、手をたたいたりして、拍にのって歌う活動をし、繰り返される拍のまとまりの心地よさを感じ取ることができた。

鍵盤ハーモニカを吹く活動は、「メッセージ」でソファミレド、「ドレミの歌」で、ドからシまでの音を確認したが、後半の速い部分は歌うことができて、音の跳躍があるため吹くことが難しかった。そこで、5音音階でできているわらべうたを聴いたり歌ったりして、日本の音階に親しみ、その音階を生かして即興的に短い旋律をつくる音遊びをする活動を行うこととした。

児童にとって、鍵盤楽器を用いて旋律をつくる活動ははじめてである。まずは、使う音を2音から4音までに限定し、友達と2人組になって音をつなげて試し表現する中で、よさや面白さを感じ取りながら、音楽づくりの発想を得て、中・高学年での音楽づくりの学習につなげていけるようにしたい。

②題材について

本題材では、日本の子供たちが昔から歌い継ぎながら遊んできたわらべうたを歌ったり曲に合わせて遊んだりすることで、わらべうたのよさや面白さを感じ取り、わらべうたの旋律を参考にして鍵盤で即興的に表現する。また、1年生までは鍵盤ハーモニカではドレミファソまでの表現が多かったので、新しく「ラ」の音を自然に取り入れながら表現できることが期待される。

本題材で、わらべうたで使われることが多い「ラドレミ」の4つの音を用いて、即興的に短い旋律をつくる活動を通して、児童が音と音とのつなげ方を試行錯誤しながら音の組合せを考え、自分の気に入った表現を見付けることができるよう支援していきたい。

(2) 学習指導要領との関連

【A表現(3) 音楽づくり】

ア(ア)音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ること。

イ(イ)声や身の周りの様々な音の特徴について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付くこと。

ウ(ウ)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

本題材で扱う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

3 教材について

<音楽づくり>

○4音（ラドレミ）を使った音楽づくり（「ラドレミソラ」の音階をもとに）

* 4分の2拍子4小節（8拍程度）

本題材では、日本のわらべうたに使われることの多い民謡音階（ラドレミソラ）の音階からラドレミの2音から4音を選んで旋律づくりを行う。

<旋律づくりのルール>

- ・ 2拍子4小節の8拍の長さでつくる。また、8拍目は休符にする。
- ・ 4音のうち、2音以上使う。
- ・ 終わりは、レの音にする。
- ・ 音の動き方を考える（だんだん上がる、下がる、近くの音でつなぐ）

<参考にするわらべうた> 参考資料「日本のわらべうた」尾原昭夫（文元社）

わらべうたの中から、すぐに口ずさめるものを選定した。遊びながら音楽を親しむ中で、音遊びの学習につなげていく。

「たこたこあがれ」

しぐさ遊び。3音構成。

「おちゃらか」

じゃんけん一手合わせ。3音構成。

「なべなべそこぬけ」

かやりあそび。3音構成。

「あんたがたどこさ」

毬つき歌。4音構成。

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 わらべうたの曲想とその旋律などの音楽の構造との関わり気付いている。</p> <p>②知 わらべうたで使われている音の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどと関わらせて気付いている。</p> <p>③技 発想を生かした表現をするために必要な、反復や呼びかけとこたえを使うことを条件に、即興的に音を選んだりつなげたりして旋律をつくって表現する技能を身に付けている。</p>	<p>思① 旋律、反復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、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、わらべうたで使われる音での旋律遊びを通して、音楽づくりの発想を得る。</p>	<p>態① わらべうたの旋律に興味をもち、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>

時	○ 学習内容 ・ 学習活動	◇ 教師の働き掛け ◆ 評価規準 〈評価方法〉
1	<p>○日本のわらべうたを聴いたり歌ったりして、わらべうたの特徴を感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「たこたこあがれ」「おちやらか」「なべなべそこぬけ」「あんたがたどこさ」を聴いたり歌ったりして曲の面白さを感じ取る。 ・鍵盤を使い、わらべうたの音階の特徴を感じ取る。 ・演奏してみて感じ取ったことを伝え合う。 <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【予想される児童の発言】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レとドが多い。 ・レで終わる曲が多い。 ・以外とできた。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「ラドレ」「ドレミ」の音を使い、声やミニキーボードで旋律遊びをする。 ・「ドレミ」の3音で4分音符と4分休符を使ってミニキーボードで8拍の即興的な旋律遊びをする。 ・本時の振り返りをする。 	<p>◇遊びながらわらべうたを何度も聴いたり口ずさんだりして、旋律の音の動きやリズムをつかんで、拍にのって体を動かしながら歌うようにする。</p> <p>◇音の動きについてどのような特徴があるかを感じ取るようにする。</p> <p>◇キーボードの音色はオルガン16番を使用するようにする。</p> <p>◇教師の範奏を真似したり、音を階名で歌ったりして慣れることができるようにする。</p> <p>◇レで必ず終わるようにし、8拍目に休符を入れるようにする。つくる旋律の長さを図で示し、音の上がり下がりを目で見ても分かるように手で示し、確認できるようにする。</p> <p>◇教師の拍に合わせてつくった表現を何度か演奏し、つくる音楽のイメージが持てるようにする。</p> <p>◆①知：わらべうたの曲想とその旋律などの音楽の構造との関わり気付いている。</p> <p>< 知・技 行動観察, 発言内容 ></p>
2 本時	<p>○わらべうたを歌ったり、ミニキーボードで旋律遊びをしたりして、わらべうたの旋律の特徴や4音の響きのよさや面白さに気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わらべうたを、その旋律の特徴を感じ取りながら歌う。 ・4音の旋律を感じ取りながら、どのように演奏したりするとよいか友達と考える。 <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【予想される児童の発言】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラを増やすと音の幅ができて面白そう。 ・シの音を使っていない。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・日本のわらべうたで使われている音について知る。 ・「ラドレミ」の4音をつかって、8拍の即興的な旋律遊びをする。 <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【旋律遊びのルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2拍子4小節の8拍の長さでつくる。また、8拍目は休符にする。 ・4音のうち、2音以上使う。 ・終わりは、レの音にする。 ・音の動き方を考える（だんだん上がる、下がる、近くの音でつなぐ） </div> <ul style="list-style-type: none"> ・次時の2～3人ペアの確認をする。 	<p>◇音楽に合わせた遊びを通して、曲に親しめるようにする。</p> <p>◇前時での既習事項を生かし、学習内容を想起できるようにする。</p> <p>◇ラを増やして4音の音を試し、「ドレミ」との聴こえ方の違いを見付けるようにする。</p> <p>◇わらべうたで使われている音には「ラドレミ」が使われていることが多いことを説明する。</p> <p>◇旋律遊びのルールを提示し、確認しながら児童が学習を進められるようにする。</p> <p>◆②知：わらべうたで使われている音の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付いている。</p> <p>< 知・技 演奏聴取, 行動観察, 発言内容 ></p>

<p>3</p>	<p>○わらべうたに使われている反復や呼びかけとこたえに着目して、ラドレミの4音を使って即興的につくった旋律を聴き合い、模倣したり呼びかけ合ったりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わらべうたを歌ったり演奏したりして、旋律の特徴を再確認する。 ・「ラドレミ」の4音を使って、8拍の短い旋律を即興的につくる。 ・ペアつくった旋律をリレーしたり、繰り返したりして楽しむ。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>①順番につなげる。 ②交代して演奏する。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・できたペアが2, 3組発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇よく聴きながらいろいろな音のつなげ方を試すよう促し、旋律の音の動きの違いによるよさや面白さを感じ取れるようにする。 ◇教師の範奏や友達の表現を聴いて鍵盤でまねしたり、こたえたりする活動を行ってから即興的な旋律遊びを行うようにする。 ◇定期的に拍を打つ時間をつくり、一定の拍に合わせて児童が旋律遊びを行えるようにする。 ◇まず一人ずつ表現をしてから順番を変えて表現を試してみるよう助言する。 <p>◆思①：旋律、反復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、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、わらべうたで使われる音での旋律遊びを通して、音楽づくりの発想を得る。</p> <p><思・判・表 演奏聴取, 発言内容></p>
<p>4</p>	<p>○ラドレミの4音を使って即興的につくった旋律を、友達とつなげて表現し、互いの表現を聴き合い、旋律遊びを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・余裕のある児童は、タタのリズムを混ぜ、タンとタタを使って演奏する。 ・「ラドレミ」の4音を使って、8拍の短い旋律を即興的につくり、2～3人でリレーしたり、繰り返したりして発表する。 ・友達と一緒にわらべうたで遊んだり、わらべうたで使われている音を使って旋律遊びしたりできたかどうか振り返りをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇必ずタタのリズムを使う必要はないことを確認する。 ◇前時の友達の発想を生かし、音を変えたり、新たにつくったりしてもよいことを伝える。 <p>◆③技：発想を生かした表現をする為に必要な、反復や呼びかけとこたえを使うことを条件に、即興的に音を選んだりつなげたりして旋律をつくって表現する技能を身に付けている。</p> <p><知・技 演奏聴取, 行動観察, 発言内容></p> <p>◆①態：わらべうたの旋律に興味をもち、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><行動観察, 演奏聴取></p>

7 本時の展開

2 時間目

(1) 本時のねらい 「ラドレミ」の4音を使って、即興的に8拍の旋律遊びをする。

(2) 本時の展開

○ 学習内容 ・ 学習活動	◇ 教師の働き掛け ◆ 評価規準〈評価方法〉
<ul style="list-style-type: none"> ○ 「たこたこあがれ」「おちゃらか」「なべなべそこぬけ」「あんたがたどこさ」を体を動かしながら歌う。 ○ ミニキーボードで「たこたこあがれ」「なべなべそこぬけ」を演奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 音楽に合わせた遊びを通して、曲に親しめるようにする。 ◇ 前時での既習事項を生かし、学習内容を想起できるようにする。
<p>わらべうたを参考にして、「ラドレミ」の音を使って8拍のせんりつあそびをしよう</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 「あんたがたどこさ」の使う音を確認し、「ラドレミ」を使って音の高さを上げたり下げたり、音遊びをしたりして、わらべうたの旋律の特徴や4音の響きのよさや面白さに気付く。 ・ 4音の旋律を感じ取りながら、どのように演奏するとよいか友達と考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【予想される児童の発言】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ラを増やすと音の幅ができて面白そう。 ・ シの音を使っていない。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 日本のわらべうたで使われている音について知る。 ・ 「ラドレミ」の4音を使って、8拍の即興的な旋律遊びをする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【旋律づくりのルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 2拍子4小節の8拍の長さでつくる。また、8拍目は休符にする。 ・ 4音のうち、2音以上使う。 ・ 終わりは、レの音にする。 ・ 音の動き方を考える（だんだん上がる、下がる、近くの音でつなぐ） </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 次時の2～3人ペアの確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 「あんたがたどこさ」を演奏してみせて、どの音が増えているかを考えるようにする ◇ ラを増やして4音の音を試し、「ドレミ」との聴こえ方の違いを見付けるようにする。 <p>◇ 旋律遊びのルールを提示し、確認しながら児童が学習を進められるようにする。</p> <p>◆②知：わらべうたで使われている音の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付いている。</p> <p><知・技 演奏聴取，行動観察，発言内容></p>

◆②知：わらべうたで使われている音の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付いている。

<知・技 演奏聴取，行動観察，発言内容>

<A と判断する状況>

・ わらべうたを歌ったり聴いたりする活動や旋律遊びを通して、わらべうたの音階について気付き、旋律遊びのルールに基づき、旋律遊びをしている。

<C と判断する子供への支援>

・ 「ラドレミ」の4音をすべて使わなくてもよいことを伝え、前時につくったものを思い出しながら、拍ののって自信をもって演奏できるようにする。

たこたこあがれ



なべなべそこぬけ



(考察)

- 電源を付ければ音が鳴るので、楽しみながら演奏している児童が多かった。
- 演奏場所を限定したので、自然な流れで曲をつくりやすかった。
- いろいろな機能があるが、旋律づくりに集中するために、使う音を決めておくことが大切。
- 呼びかけとこたえで、たくさん練習できるとよかった。
- 旋律遊びは、はじめての活動だったため、たくさんドレミで歌いながら演奏する活動を行っておくと、子どもが不安を感じないで演奏できる。(ミニキーボードは、声を出しながら演奏できる)
- 指の場所をある程度決めておいた方が、指使いに悩まずに演奏できる。
- 鍵盤ハーモニカとキーボードの違いを確認してから進めた方がよかった。