

音楽の美しさを聴き取ろう 感じ取ろう そして伝え合おう

～音楽的な見方・考え方を働かせ、進んで音楽に親しみ、

音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力を育成するための授業づくり～

「音楽的な見方・考え方を働かせ、主体的に音楽に親しむ児童の育成」

～ICT機器の活用を取り入れた学習を通して～

第一部会

佐倉市立白銀小学校 半谷 万紀

1 研究主題

音楽の美しさを聴き取ろう 感じ取ろう そして伝え合おう
～音楽的な見方・考え方を働かせ、進んで音楽に親しみ、
音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力を育成するための授業づくり～

2 研究副主題

「音楽的な見方・考え方を働かせ、主体的に音楽に親しむ児童の育成」

～ICT 機器の活用を取り入れた学習を通して～

3 副主題設定の理由

(1) 学習指導要領とのかかわり

小学校新学習指導要領が2020年度4月から全面実施となった。奇しくも世界的な COVID-19 流行の年と重なり、2カ月の臨時休校措置と学校再開中、多くの制約がありつつも「学びを止めない」教員の思いと、GIGA スクール構想の整備加速化により、多くの学校で2021年度から児童生徒ひとり1台端末環境が実現することとなった。

学習指導要領第1章総則第2の2(1)

情報活用能力は「学習の基盤となる資質・能力」であり、確実に身に付けさせる必要があるとともに、身に付けた情報活用能力を発揮することにより、各教科等における主体的・対話的で深い学びへとつながっていくことが期待されるものである。

学習指導要領「音楽」編の第4章指導計画の内容と取り扱い第2の2ウ

児童が様々な感覚を働かせて音楽への理解を深めたり、主体的に学習に取り組んだりすることができるようにするため、コンピュータや教育機器を効果的に活用できるよう指導を工夫すること。

本校でも、2021年度4月にタブレットがひとり1台配付された。音楽科においても学習内容の理解が深まるよう、またタブレットを自ら操作する場面をつくることで、より主体的な学びにつながるよう、本副主題を設定した。

(2) 児童の実態

本校は旧来の住宅地と新興住宅地とのふたつの地域からなっている。また、大きな特色として地域の人々がとても学校教育に関心をもち、関りが深いことがあげられる。ボランティア活動も盛んで、登下校の見守りのみならず図書室での本の貸し出しや読み聞かせ、土曜日に行われるサタデースクールでの講座の開講なども行われていた。残念ながら COVID-19 の流行に伴い多くの活動が停止されているが、収束すればまた協力が得られることと思われる。学級数はほぼ単学級で、ひと学年のみふたクラスである。

この1年半の長きにわたる COVID-19 の流行に伴う様々な制約は、子ども達の学校活動に大きな影を落としている。マスクの着用を義務づけられ身体接触を禁じられ、会話を制限されるなかの学校生活。ことに音楽科の活動は歌唱や吹奏など、これまで普通に出来ていたことが出来なくなるという危機にさらされている。しかしながら、個でできる身体活動や音楽鑑賞などは行うことができ、音楽の楽しみのすべてが奪われるわけではないことがわかった。一方音楽科でのデジタル教科書の導入により ICT 機器の導入が本格化し、楽譜を大きく映し出したり部分的に拡大したりすることが簡単にできるようになった。さらに、拍を追いながら音を出したり聴きたい旋律のみ再生したりすることが手軽に行えるようになった。視覚化という点でも焦点化という点でも役立つ機能が満載であるが、その分使う側の工夫が求められる所である。活動を制限されてきた中でもこうした ICT 機器を取り入れることは、新たな可能性を見いだすことにつながっていくとも考えられるので、効果的な活用の仕方を考え実践していきたい。

4 研究仮説と実践方法

(1) 仮説について

【仮説1】 ICT 機器を活用すれば、音楽を視覚的に捉えやすくすることができ、学習活動に積極的に取り組むであろう。

【仮説2】 ICT 機器を自ら操作することで、一人一人がそれぞれの考えをもとに活動をし、より主体的に学ぶようになるであろう。

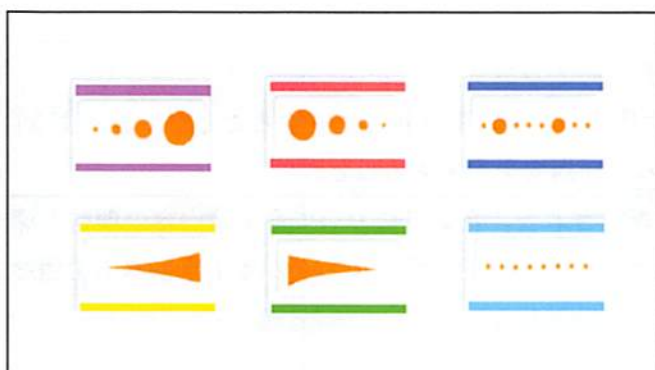
(2) 具体的な実践方法

【仮説1】について

手立て	①リズムを図形で表したカードを用い、並び替えの操作をタブレットの画面上で行う。 (3年2組 音のひびきや組合せを楽しもう・ミライシードのオクリンク) ②音楽づくり用アプリの使用 (6年1組 動機をもとに音楽をつくろう・アプリ Song maker)
-----	--

音楽は耳で聴くものであるが、目に見えるものではない。しかし、音楽の学習においては音楽を言葉や記号・図形などに置き換え操作することで、理解が深まったり技能が高まったりする助けになる。ICT 機器、特にタブレットのソフトやアプリを活用することで視覚的に捉えやすくし、活発な演奏活動や積極的な音楽づくりを行うようにする。

〈手立て① 3年 リズムカード〉



〈手立て② 6年 アプリ・Song maker〉

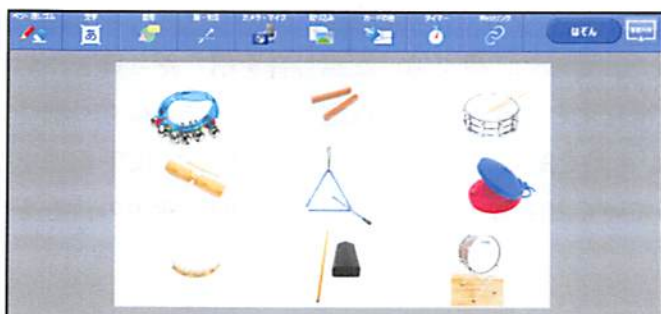


【仮説2】について

手立て	③楽器の仲間分けの際、写真を取り込んだタブレットの画面上の操作で仲間分けをする。 (3年2組 音のひびきや組合せを楽しもう・ミライシードのオクリンク) ④音楽づくり用アプリの使用 (6年1組 動機をもとに音楽をつくろう・アプリ Song maker)
-----	---

タブレットを利用すると画面上で簡単に写真の位置を変える等の操作が出来るので、主体的・意欲的に取り組ませることができる。また、タブレットのアプリを利用すると容易に音楽をつくり再生することができるので、活用させる。

〈手立て③ 3年 楽器の仲間分け〉



〈手立て④ 6年 アプリ・Song maker〉



- 1 題材名 音のひびきや組合せを楽しもう
音楽づくり

【本題材で扱う学習指導要領の内容】

A 表現 (3) ア(ア)イ(ア)ウ(ア)

〔共通事項〕 (1) ア

- ・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
- 音色・強弱

- 2 題材について

(1) 題材の目標

- 打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴について、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、即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能を身に付ける。
- 音色や強弱などを聴き取り、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との関わりについて考え、即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得る。
- 音の響きや組合せを生かして表現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に取り組み、様々な打楽器の音色に親しむ。

(2) 題材設定の理由

児童にとって身近ですでに音を出した経験も多く、親しんでいるのが打楽器である。そこで本題材では打楽器をひとりひとつずつ持たせ、美しく響く音の出し方を工夫させながらリズムを打つ活動を行う。打楽器は素材によって音色が異なることにも目を向けさせ、木、金属、皮など材質をもとにした仲間分けも行い、仲間の楽器の組合せの音を楽しむ。それらの演奏活動をすることで、音色の特徴に気付かせるとともに、それらが生み出すよさや面白さに気づかせたい。また、音色や強弱などを聴き取り、様々な演奏を試みることで演奏技能を高めさせたい。本題材では音を形で表すカードを用いるが、形に合いそうな演奏を各自が考える。また、速度は自由にそれぞれ好きな速さで演奏してよいことにする。グループごとのカードを使った活動では、カードを横に並べることでつなげて演奏することを表し、それを見ながら演奏することが出来る。カードを並べて交替で演奏することで、リズムの変化や強弱の変化を楽しみながら演奏することが出来るのである。また、カードの入れ替えによる試行錯誤で強弱をつける時の効果を比べることが出来るので、演奏に生かすことができる。このようなグループ活動では主体的・協働的な音楽づくりの学習をすることが出来るのもよい所である。グループ演奏ではあるが、演奏する際必ずそれぞれがひとりで演奏する所をつくるようにする。それにより、思いや意図をもって自由に表現する場をつくることができる。また、グループ活動をすることで、メンバーと音をつなげたり重ねたりしながら仲間と音楽をつくり、合わせて演奏する楽しさを味わわせたいと思い、題材として設定した。

(3) 児童の実態(男子13名 女子9名 計22名)

本学級は本校で唯一の2学級の学年のうちのひとクラスである。そのため他の学年では行わないクラス替えを毎年行なっている。どちらのクラスも仲良く過ごしていて、音楽にも積極的な児童が多い。朝の歌声は他のフロアにもよく聴こえてくる。昨年度はコロナ禍により歌唱や吹奏が長く制限されていたが、打楽器は演奏できたので、リズム打ちは行ってきた。しかし話し合い活動も制限されていたのでグループ活動は難しく、音楽の時間に話し合う場面をもつことはできなかった。そこで本単元では小グループでの話し合いをもち、練習や発表を行うことで息を合わせて演奏する楽しさや喜びを味わわせたいと考える。それにはまず、お互いに話を聞き合う大切さや譲り合うことの重要性を確認したうえで活動に入ることにしたい。また活発な児童が多い分、打楽器を手にすると大きな音で連打する児童が多いので、小さい音を綺麗に響かせることや、一つの音を長く響かせること、音を重ねて響かせることなどにも目を向け、耳を傾け合うことができるようにしていきたい。さらに、手拍子のリズムあそびを通して強弱をつけることの面白さを感じとってきているので、打楽器の演奏に生かせるようにしたい。

(4) 指導観

本題材でははじめに打楽器の音を出して親しみ、音色をもとにした分類を試みる。分類は、タブレットの画面上にランダムに並べた楽器の画像をドラッグして並べ替えることで、自ら理由を考えながら行うことができる。仲間分けしたカードを提出させるとテレビ画面に映すことができ、それを見ながら分けた理由を発表したり、見比べて意見交換したりしながら仲間分けのまとめ学習を行うことができる。これらの過程をふまえ、楽器の仲間分けをもとにしたグループでの活動につなげていきたい。

ひとりひとりが演奏する場面では、音を形で表したカードを用いる。カードは表現の助けになるよう、リズムや強弱が示されている6種類を準備する。これらのカードから一枚選んで、自分の楽器で演奏する。その際カードの枠に色をつけておくと、どのカードを選んで演奏しているかがわかりやすくなる。

グループ活動は、カードの操作をタブレットの画面上で行う。カードの画像をパソコンに取り込み、ミライシードのオクリンクのカードに張り付けて児童のタブレットに送り、各自の画面上で操作することになる。画面上では、カードの順番を入れ替えたりカードをコピーすることで増やしたりすることが簡単に行える。グループ活動の際には色による識別は必要ないので、枠の色無しのカードを用いる。こうした使い分けも、タブレットを用いると容易に行える。グループによる演奏では、各自の発想を生かすための話し合いが深まるよう、タブレットの活用がその妨げにならないようにしたい。そこでグループの人数は、各自の意見が生かしやすく、タブレットの画面を囲みやすい3～4人とする。(カードを並べることで演奏順を示すことができるが、記名したカードを先頭に置くことで、誰がそのカードの並びで演奏するかを示すことができる。白紙のカードを用いることで、そこでは休むことが示せる。)

時間ごとの振り返りも、タブレットのカードに記入して提出する形にする。3年生ではキーボードでの記入は難しいので、手書きで記入する。提出されたカードはその場で見比べ、意見のピックアップやまとめを行いたい。

3 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 打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴について、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>② 技 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、即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能を身に付けている。</p>	<p>思 音色や強弱などを聴き取り、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との関わりについて考え、即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得ている。</p>	<p>態 音の響きや組合せを生かして表現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に取り組み、様々な打楽器の音色に親しもうとしている。</p>

4 指導と評価の計画（3時間）

時配	◎ねらい ○学習内容 ・学習活動 ☆〔音色 強弱〕	○教師の働きかけ ・目指す児童の姿	評価の観点 <評価方法>		
			知・技	思	態
◎音の響きや組合せを楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりに取り組み、打楽器の音色に親しむ。					
第1時	<p>○ひとりひとつの打楽器を持ち、工夫しながら音を出して、気付いたことを発表する。</p> <p>○打楽器を、材質ごとに仲間分けする。</p> <p>・理由を考えながら、仲間分けをする。☆〔音色〕</p>	<p>○選んだ打楽器でどんな音が出せるか確かめさせる。</p> <p>・打ち方、強弱などを工夫しながら音を出し、気付いたことを言葉で表現している。</p> <p>○材質による音色の違いに注目させ、仲間分けできるようにする。</p> <p>・木・金属・皮など材質によって分けている。</p>	↓ ① 知 〈記述〉		
第2時	<p>○6種類のカードから1枚を選び、音の出し方を工夫しながら音で表す。</p> <p>・各自楽器をひとつ選び、カードに合わせて演奏する。</p> <p>・選んだカードをもとに、ひとりずつ発表する。☆〔強弱〕</p>	<p>○楽器の特徴を生かしながら音を出すよう促し、強弱を工夫させるとともに、速さは自由であることを伝える。</p> <p>・楽器の特徴を捉えながら、カードに合う音の出し方を工夫している。</p>		↓ 思 〈記述〉	
第3時 (本時)	<p>○3人か4人のグループになり、グループ1台のタブレットでカード選びや並べ替えをしながら演奏する。</p> <p>☆〔音色〕</p> <p>○グループごとに発表する。</p>	<p>○カードの選び直しや、順番の入れ替えなどを適宜行い、より良い演奏になるように促す。</p> <p>・全体の音のつながりなどを意識して、演奏順や音の出し方を工夫しながら演奏している。</p>	↓ ② 技 〈聴取〉		↓ 態 〈観察・記述〉

5 本時の指導 (3 / 3)

(1) 本時の目標

音の響きや組合せを生かして表現することに興味をもち、主体的・協働的に音楽づくりの学習に取り組む。

(2) 本時の展開

時配	○学習内容・学習活動 ☆〔変化〕	○教師の発問や働きかけ ・目指す児童の姿	評価の場面 〈評価方法〉		
			知・技	思	態
5分	○前時に打楽器の演奏をひとりずつ発表したことを振り返る。 ○本時のめあてを確認する。	・前時に打楽器の演奏をしたことを思い出している。	↓ ② 技 〈聴取〉	↓	↓ 態 〈観察・記述〉
えらんだカードを並べて、きれいな音でえんそうしよう。					
5分	○楽器の種類ごとに、グループをつくる。	○話し合いがしやすいように、思いやりのある児童がリーダーになるように言葉かけをする。			
15分	○グループごとに演奏する。 ・リーダーを決め、カードの選び方・つなげ方・演奏する順序などを話し合う。(タブレットのオクリンク、MYボードの画面でカードを並べて操作する。) ・並べたカードをもとに、演奏をする。 ・演奏してみて、変えたい所を変え、より良い演奏にする。〔変化〕 ・全体を考え、はじめや終わりに工夫をし、まとまりのある音楽をつくる。	・自分の演奏してみたい形の書いてあるカードを選んで並べ、打ち方を変えたり、響きを確認したりしながら演奏している。 ○カードの並びがどのようになっていると効果的かを考えるよう言葉をかける。 ・級友の演奏に耳を傾け、良さを認めている。			
10分	○グループごとに、発表をする	・音楽活動を楽しみながら、主体的に演奏している。			
5分	○感想を書く。	○自分やグループの仲間の頑張った様子を書くよう伝える。			
5分	○次時の予告をする。				

(3) 本時の評価

「十分満足できる」状況 (A) と判断される例	・打楽器の音の響きやそれらの組み合わせの特徴について、それらのよさを味わい、音色や強弱を聴き取りながら、表現している。
「努力を要する」状況 (C) と判断されそうな児童への働きかけの例	・打楽器の音の出し方に興味をもたせるために、音の出し方を示して真似をさせたり、合わせるタイミングを示したりして、グループで合わせる楽しさを味わわせ、級友とつなげたり重ねたりしながら音を出す活動に向かい、そのよさや面白さに気づかせる。

1 題材名 動機をもとに音楽をつくろう（4時間）

音楽づくり

【本題材で扱う学習指導要領の内容】

A 表現(3)音楽づくりの事項 ア(イ)、イ(ア)、ウ(イ)

〔共通事項〕(1) ア

- ・ 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
旋律、リズム、速度、変化

2 題材について

(1) 題材の目標

- 動機の変化やフレーズのつなげ方について、それらを生み出すよさや面白さなどと関わらせて理解するとともに、リズムや音の高さなどを変化させて短いフレーズをつくったり、思いや意図に合った表現をするために必要な、音楽の仕組みを用いて音楽をつくったりする技能を身に付ける。
- フレーズ、変化などを聴き取り、それらの働きが生み出すよ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、音を音楽へと構成することを通して、どのように全体のまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもつ。
- 動機をもとにして音楽をつくることに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習活動に取り組み、音楽に対する感性を育む。

(2) 題材設定の理由

本題材では動機をもとにした音楽づくりを行う。動機は児童がこれまでに歌ったり演奏したり鑑賞したりして接してきた音楽にも多く含まれている。それらの動機を変化させることで成り立っている音楽に目を向け、動機をつくり変化させる面白さに気づき、それらをつなげることで生まれる良さを、既知の曲の簡単な動機を演奏することでつかませたい。また、グループごとにつくりたい音楽のイメージをもとに動機をつくり、それを変化させながらイメージに合う音楽づくりをすることで、思いや意図をもって活動するようにしたいと考える。

音楽をつくる際にはタブレットのアプリ (Song maker) を使用する。このアプリは縦横にマスが組まれていて、マスをクリックして色を付けるとその音が出る仕組みで、視覚的にわかりやすい。つくった音楽をすぐに再生することが出来るのも、良い点である。マスの色は音名により決まっているので、楽器での演奏に移行する際に、楽譜に書き替えたり階名をつなげて書いたりすることが容易にできるのも利点である。使用する音域、拍子、速度などはあらかじめ設定したり、途中で変えたりすることもできる。学習の進み具合に合わせて調整することができる。イメージに合う動機をつくったら、それを変化させていく。音により色が決まっているので、音型を反復したりリズムを変えたりすることも容易にできる。動機を変化させることができたなら、それらをつないで音楽にしていく。ここではつなぎ方に工夫が必要になる。つなぐ順番、はじめ方、終わり方を工夫することで、見通しをもって音を音楽へと構成する力をつけることができる。以上のように、音楽の仕組みを用いて音楽をつくる技能を高め、自らつくった音楽を演奏する喜びを味わわせたいと考える。

(3) 児童の実態 (男子12名 女子20名 計32名)

本題材を指導するにあたり、次のような実態調査を行った。

調査項目	結果
○音楽の学習で好きな活動は何ですか？(複数回答可) ① 楽器の演奏 ② 歌うこと ③ 鑑賞すること ④ 音楽をつくること	①25名 ②17名 ③23名 ④20名
○音楽をつくることは楽しいですか。 ①楽しい ②まあ楽しい ③ふつう ④あまり楽しくない ⑤楽しくない	①19名 ②6名 ③1名 ④4名 ⑤2名
○以前の学習でタブレットのアプリを使って音楽づくりをしました。またアプリを使ってみたいですか。 ①使いたい ②まあ使いたい ③どちらでもない ④あまり使いたくない ⑤使いたくない	①17名 ②6名 ③6名 ④1名 ⑤2名
○つくった音楽を楽器で演奏したいですか。 ①したい ②まあしたい ③どちらでもよい ④あまりしたくない ⑤したくない	①16名 ②5名 ③3名 ④3名 ⑤5名
○つくった音楽を楽器で演奏したい理由 (自由記述) ・楽器で演奏すると楽しいから。(8名) ・楽器で演奏することが好きだから。(3名) ・タブレットの音は本当の楽器の音ではないから、楽器で演奏したい。(5名)	
○つくった音楽を楽器で演奏したくない理由 ・タブレットでつくっていいと思った音楽が、実際に演奏するとおかしくなってしまうから。 ・演奏しても、下手に聞こえるから。・自分の思った通りになるのは難しいから。(2名) ・楽器を使うのが苦手だから。・楽譜が読めないから。・アプリで演奏できるから、楽器を使わなくてよい。	
○どんな音楽をつくらしてみたいですか。 ・テンポの速い曲(7名) ・怖い感じの曲(4名) ・高い音を使った音楽(3名) ・明るい音楽 ・明るくキラキラしている曲 ・静かな子守唄のような曲・迫力のある音楽 ・歌詞をいれてもいれなくても楽しめる曲 ・リコーダーや木琴などを取り入れた音楽 ・打楽器や弦楽器を使った音楽	

本学級は明るい雰囲気、歌唱の際には声を出そうという気持ちをもつ児童が多く、合唱にも積極的に取り組む。鑑賞や合奏にも高い関心を示し、音楽の授業は活気がある。昨年度はコロナの影響で授業数が少なく、本題材の前段階で取り組む5年生での音楽づくりは行わなかった。そこで、6年生でタブレットを用いて和音をもとにした音楽づくりの学習を行った。その際アプリ (Song maker) を用いて音楽づくりをし、4人グルー

プでつくった旋律をもとに合奏をした。その後上記のアンケートを行った。アプリの利用により、容易に音楽をつくりすぐに再生して聴くことが出来たので、音楽づくりに興味をもった児童は多く、7割以上の児童が「楽しかった」「またアプリを使って音楽づくりをしたい」と回答している。一方楽しみを見いだせなかった児童もいて、主な理由は「思い通りの音楽をつくるができなかったから」としている。また、つくった音楽をもとにした楽器を使っての合奏では技能の差が浮かび上がり、演奏の苦手な児童やタブレット操作の遅れがちな児童は、「音楽づくりは楽しくない」「アプリを使った音楽づくりはやりたくない」と回答している。つくった音楽は、約8割の児童が楽器で演奏したいと回答している。理由の多くは「楽器の演奏が楽しいから」「好きだから」であるが、その他に「タブレットの音は本当の楽器の音ではないから楽器で演奏したい」と考える児童もいた。音楽づくりをやりたくないと回答した児童は、もともと音楽の活動の中で好むのは音楽鑑賞のみで表現活動を好まない児童と重なっている。どのような音楽をつくりたいかという問いには全員が回答しているので、音楽をつくりたい気持ちはすべての児童がもっているといえる。和音をもとにした音楽づくりの際は、同じ和音を使ってもそれぞれ異なる合奏になることに興味をもち、オリジナルの旋律で合奏ができたことには満足していた。楽器での演奏となるとうまくいかなかったグループもあったので、今回の学習では無理なく演奏できる工夫をするよう指導したい。

(4) 指導観

本題材でははじめに動機をつくる。動機は音を並べてつくるが、自分で並べることで音が旋律に変わることを体感させる。また、その動機を用いてリズムを変えたり引き延ばしたり繰り返したりすることで音楽に仕立てることが出来る。こうした体験は主体性を育み、自ら音楽を生み出す契機になっていくのではないかと考える。さらに、生み出した音楽を楽器で演奏することで表現活動として高めたい。楽器での演奏となると技能の差が生じるが、ゆっくり演奏したり複雑な音型を単純化したりすることで演奏しやすくなることを伝え、楽しんで演奏できるように配慮したい。また、グループの中での教え合いや助言などを尊重し、演奏の質が高まるようにしたい。そして自らつくった音楽を演奏できる嬉しさを味わえるように励ましていきたい。

3 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
① 知 動機の変化やフレーズのつなげ方について、それらを生み出すよさや面白さなどに関わらせて理解している。 ② 技 リズムや音の高さなどを変化させて短いフレーズをつくったり、音楽の仕組みを用いて音楽をつくったりする技能を身に付けている。	思 フレーズ、変化などを聴き取り、それらの働きが生み出すよ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、音を音楽へと構成することを通して、どのように全体のまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。	態 動機をもとにして音楽をつくることに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協動的に学習活動に取り組み、音楽に対する感性を育もうとしている。

4 指導と評価の計画（4時間）（本時2/4）

時配	◎ねらい ○学習内容 ・学習活動 ☆〔旋律、リズム・速度・変化〕	○教師の働きかけ ・目指す児童の姿	評価の観点 <評価方法>		
			知・技	思	態
◎	動機をもとに変化させながら音楽をつくる。				

第1時	<p>○動機について知り、様々な曲の中にある動機を見つける。 (見つけた動機をタブレットのアプリに示し、階名をもとに演奏させる。)</p> <p>○みつけた動機を好みの楽器で演奏したり、動機を変化させて演奏したりして、その面白さを感じ取る。</p>	<p>○動機のわかりやすい音楽を思い起こすよう伝え、演奏しやすいように配慮する。</p> <p>○動機の変化のさせ方として、音の長さを変える、リズムをかえる、音の高さを変えるなどの例を示すことで簡易な演奏ができるようにする。</p> <p>・動機をもとに、変化させることを楽しみながら演奏している。</p>	<p>↓</p> <p>①知</p> <p>〈発言〉</p>	<p>↓</p> <p>思</p> <p>〈記述〉</p>	
第2時 (本時)	<p>○グループでつくりたい曲のイメージを共有する。</p> <p>・つくりたい曲のイメージなどを話し合って決める。</p> <p>○タブレットのアプリで動機をつくり、変化をさせる。</p> <p>・動機をつくる。</p> <p>・動機を変化させる。</p> <p>○つくった動機や変化させた動機を楽器で演奏する。</p> <p>・演奏する楽器を決め、練習する。</p> <p>[反復・変化]</p> <p>○変化させた動機のつなげ方を工夫する。</p>	<p>○グループごとにイメージを明確にするよう伝える。</p> <p>・つくりたい曲のイメージを発表し合い、すり合わせてひとつにしている。</p> <p>○タブレットのアプリの設定を一小節、音域は一オクターブ、一音の二分割可にして設定の単純化を図る。</p> <p>○動機をつくる際使う音の数を少なめにしたり、隣り合う音への移行を多くしたりすると、演奏するのが容易になることを伝える。</p> <p>○動機の変化のさせ方の例を示すことで、変化のイメージをもって演奏ができるようにする。</p>	<p>↓</p>	<p>↓</p>	<p>↓</p>
第3時	<p>○グループごとに演奏の仕方を工夫しながら練習する。</p> <p>○グループごとに中間発表する。</p>	<p>○最初と最後は元の動機を演奏するとまとまりやすいことを伝える。</p> <p>○タブレットで試しても、楽器で試しても良いことを伝える。</p> <p>・動機をもとに変化させながら、思いや意図をもって演奏している。</p> <p>・他グループの発表の良かった所を伝え合う。</p>	<p>↓</p> <p>②技</p> <p>〈聴取〉</p>	<p>↓</p>	<p>↓</p>
第4時	<p>○グループごとに演奏の仕方を工夫しながら、発表に向けて練習する。</p> <p>○グループごとに発表して交流する。</p>	<p>○はじめや終わりを工夫すると、聴き応えが増すことを伝える。</p> <p>・イメージに合うように試行錯誤しながら、工夫して演奏している。</p> <p>・自らつくった音楽を、楽しみながら演奏している。</p>	<p>↓</p>	<p>↓</p> <p>思</p> <p>〈記述〉</p>	<p>↓</p> <p>態</p> <p>〈観察〉</p>

5 本時の指導 (2/4)

(1) 本時の目標 イメージに合う動機をつくり変化させたりつなげたりすることで、音楽の仕組みを用いて音楽をつくる技能を身に付ける。

(2) 本時の展開

時配	○学習内容・学習活動 ☆〔旋律、変化〕	○教師の発問や働きかけ ・目指す児童の姿	評価の場面 〈評価方法〉		
			知・技	思	態
5分	○前時に動機について知り動機をみつけて演奏したことを思い出す。 ○本時のめあてを確認する。	・前時に動機をみつけて演奏したことを思い出している。	↓	↓	↓ 態 〈観察〉
動機をつくって変化をさせてつなげて、演奏を楽しもう。					
5分	○グループごとに、つくりたい曲のイメージを決める。 (4人の小グループ)	○イメージについて、明るい暗い、速い遅い、輝く感じ優しい感じなど、具体的に言葉で表すとよいことを伝える。			
5分	○タブレットのアプリで、イメージに合うような動機をつくる。	・具体的なイメージをもち、曲づくりに生かそうとしている。			
15分	○つくった動機を変化させる。 ・動機のリズムを変える。 ・動機の速さを変える。 ・動機の音型を変えずに、はじまりの音を変える。	○イメージと合っているかを確認させる。 ○変化のさせ方は、アプリの横線と縦線でできるマス目の使い方で決まることを伝える。			
10分	○つくった動機や変化させた動機を、楽器で演奏する。 ・グループ内で交互に演奏したり、動機を交換して皆で演奏したりしながら、つなげ方の工夫をする。	○タブレット操作の苦手な児童の手助けをする。 ○好きな楽器で演奏できるが、演奏してみても難しかったら、音を減らす、隣り合う音を使う、速度を遅くする方法で演奏しやすくできることを伝える。			
5分	○感想を書く。 ○次時に演奏練習を続けることを伝える。		↓	↓	

(3) 本時の評価

「十分満足できる」状況 (A) と判断される例	・イメージに合う動機をつくり、変化させることに興味をもって取り組み、できた動機をもとにつなぎ方などを工夫しながら演奏活動をしている。
「努力を要する」状況 (C) と判断されそうな児童への働きかけの例	・音のつながりをつくり動機を完成させ、変化させる方法を選ばせやり方を伝える。できた動機を楽器で演奏するために階名に書き換えたり、演奏が容易になるように音の数を減らしたり速度を遅くしたりするとよいことを伝える。

6 研究のまとめ

【仮説1】の成果（○）と課題（▲）

〈3年の授業〉

- タブレットの画面上に音の出し方のカードを表示すると、並べ替えを簡単に行うことができ、意欲的に演奏活動に取り組めた。
- タブレットの画面上で打楽器の写真を取り込んだ画像を見ながら操作することができ、視覚的に捉えやすかった。
- ▲カードを並べる際、横には並べられるが縦には並べにくく、(近づけすぎると、横につながってしまう)、わかりにくくなってしまった。
- ▲画面上にカードが並びすぎると入りきらなくなり縮小が必要になるなど、操作が難しくなった。

〈6年の授業〉

- 音楽づくり用のアプリ Song maker では音階が色分けされていて、音を決定した時に視覚的にわかりやすく、児童は興味をもって取り組むことができた。
- 縦の線の区切りで音階が、横の線の区切りで音の長さが表されているので、音高や音の長さが視覚的に捉えやすく、マス目で音の長さを指定できるのは理解の助けになっていた。
- 左下に並ぶ再生ボタン、音色を変えるボタン、打楽器の音を変えるボタンが絵文字でわかりやすく、取り組みやすかった。
- ▲動機を変化させるにあたっては、表示できる拍数を増やして横に長くすることができるが、画面には入りきらなくなる欠点があった。
- ▲音を決める際、色で埋めることや図形を描くことができることに関心が向き、本来の動機をつくるという目的からそれてしまうことがあった。

【仮説2】の成果と課題

〈3年の授業〉

- 教材のはじめに行う楽器の仲間分けでは、取り込んだ写真を画面上でドラッグして動かすことで自分の考えをもって仲間分けができ、理由などを書き込むことでその考えを示すことができた。

〈6年の授業〉

- アプリを使って音を出したい所をタップするだけでプログラムでき、すぐに何度でも再生できることに児童はとても興味をもち、熱心に取り組む姿がみられた。
- 速度、音色、リズムなどを簡単に変えられることにも、大変興味を示していた。
- 旋律だけでなく、和音、打楽器なども加えられることもすぐに理解し、取り組んでいた。
- 動機をつくる際には一オクターブ8拍に限定して設定することができ、目的に応じてマス目の数や長さをあらかじめ設定することができるのは使いやすい。
- ▲つくった動機を楽器で演奏する際には、色を音階と照らし合わせ音階に替えなければならないので、ひと手間かかってしまう。
- ▲つくった動機が複雑すぎると、楽器で演奏することができなくなってしまう。
- ▲自らイメージをもって動機をつくろうとすると、少ない音階や音数では思い通りにならないことがあり、達成感が得られないことがある。
- ▲今回のアプリでは、強弱をつけたり途中で速度変化させたりすることはできず、表現としての幅は狭い。

ICT 機器の使用についての成果と課題

☆タブレットの使用について

タブレットを使用することに関心のある時期なので熱心に取り組んでいたし、ソフトやアプリを利用する利点も感じられた。一方、実際に授業で活用しようとするとう問題があった。一つ目はログインに時間がかかることである。タブレットへのログインと、ソフトへのログインが必要だが、全員がログインし終わるまでには時間がかかることを計算しておかなければならない。また、タブレットは収納にも時間がかかる。教室の収納庫に1台ずつ入れ電源コードにつなぐ作業がある。二つ目は操作に慣れている児童とそうでない児童の差が大きいことである。三つ目は、接続環境がまだ整わず不安定で、不具合が生じやすいことである。タブレットの不具合には対応しきれないことがあったが、ICT 支援員や学級担任の力を借りながら行った。他教科での活用が進み児童も操作に慣れると、解決されることも多いと思われる。

☆ソフトの利用について

今回はミライシードのオクリンクを3年生と6年生の授業で使用した。このソフトはあらかじめ用意しておいたカード等をタブレット上に配付することができる。3年生ではリズム図形のカードを、6年生では使用目的に合うよう設定したアプリのリンク先を張り付けたカードを配布した。これらのカードは収納しておいて再度使用することもできる。また6年生のアプリの利用はネット上で検索してアプリを探し、ページを開いてから設定をするという手間をはぶくことができ、時間の短縮になった。また、授業後の感想等もカードに記入して提出させることができた。全員の提出したカードがテレビ画面で見られる状態にしておくと、みな熱心に記入し提出するようになる。また、提出されたものは個人の分をまとめて見返すことができる点も優れている(カルテを使用)。一方、感想の記入方法としては3年生ではローマ字入力が難しく手書きになるが、字が大きくなってしまい文字数が限られ、内容が深まらないマイナス面がみられた。6年生は文字入力をし、回数を追うごとに詳しく記入する姿が見られるようになった。

☆アプリの利用について

音楽の学習に取り入れられそうなアプリが、色々と開発されている。中でも Song maker は音楽づくりに適している。縦横が区切られマスをクリックすることで音を指定できる手軽さと、すぐに再生できる面白さが児童の興味をひき、熱心に取り組んでいた。目的に合うよう設定して使わせると、わかりやすく取り組みやすい。4年生の音階を用いた音楽づくりから使用を積み重ねれば、使いこなす児童も増えるのではないかと思われる。

上記のように手探りの状態で実践をしてみたが、「音楽づくり」においては ICT 機器の利用が有効であると感じられた。特にソフト(オクリンク)とアプリとを組み合わせることでタブレットの使い勝手が良くなり時間短縮することができる。また、ひとり1台の利点は、その1台に個人の考えやつくったものが蓄積され、積み重ねが見える形で残ることにもあると考える。現段階ではログイン等に時間がかかるが、今後タブレットの利用の機会が増えて慣れてくればより使いやすくなるし、ソフトやアプリも日々改善されているので、使い易くなっていくことと思われる。まずは今あるものを使ってみて教師自らが慣れ、さらに新しいものも取り入れられるようにしていきたいものである。

資料

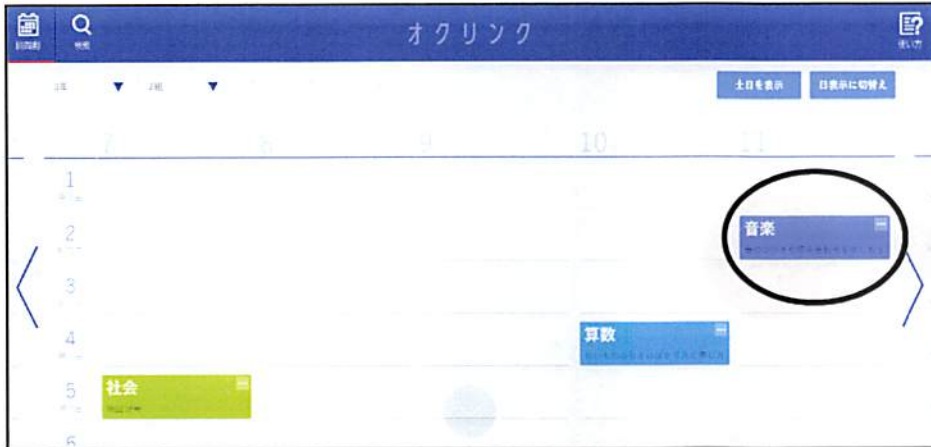
♪ミライシード・オクリンク、アプリを利用した授業の進め方

♪3・6年生、授業の様子

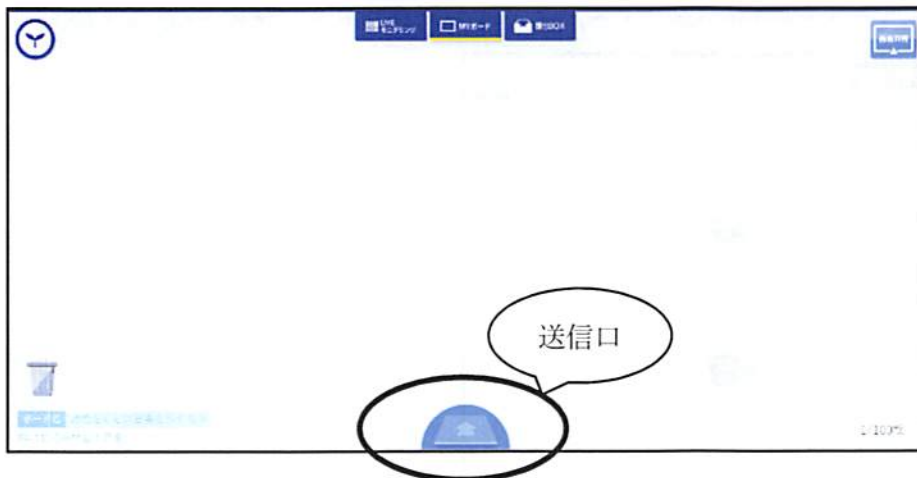
♪資料① 3年授業におけるミライシード・オクリンクの使い方

★授業準備

- ・ミライシードにログインし、オクリンクに入り授業を行うクラスを指定する。
- ・カレンダーの授業を行う時間をクリックして音楽を選択し、ボード名称に題材名等を入れる。

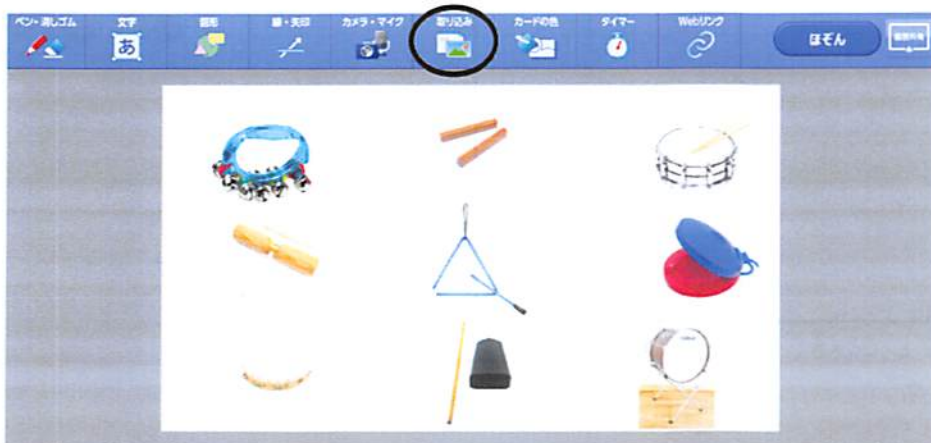


- ・スタートをクリックすると、MYボードが表示される。



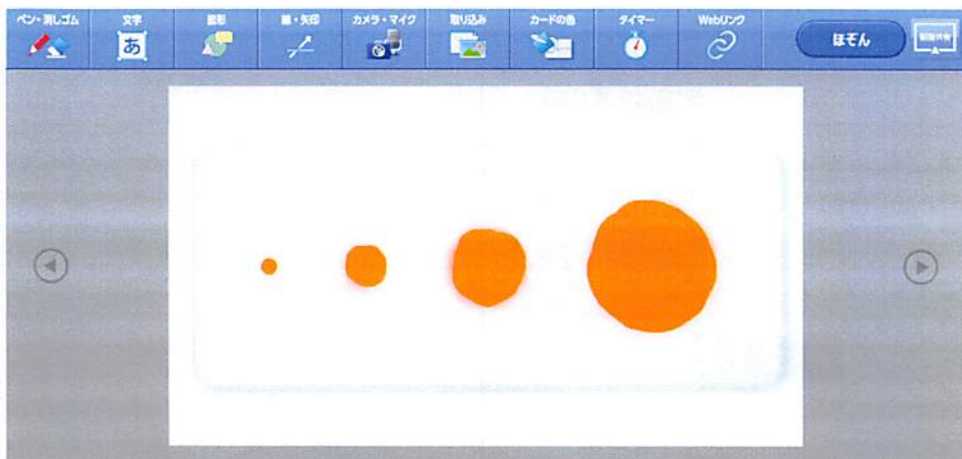
☆打楽器カードをつくる。

- ・使いたい楽器の画像をピクチャーに保存しておく。
- ・MYボード上につくったカードをクリックして拡大し、画像の取り込みをクリックする。
- ・取り込みたい画像を指定して取り込む。(大きさは、後に変えられる。)

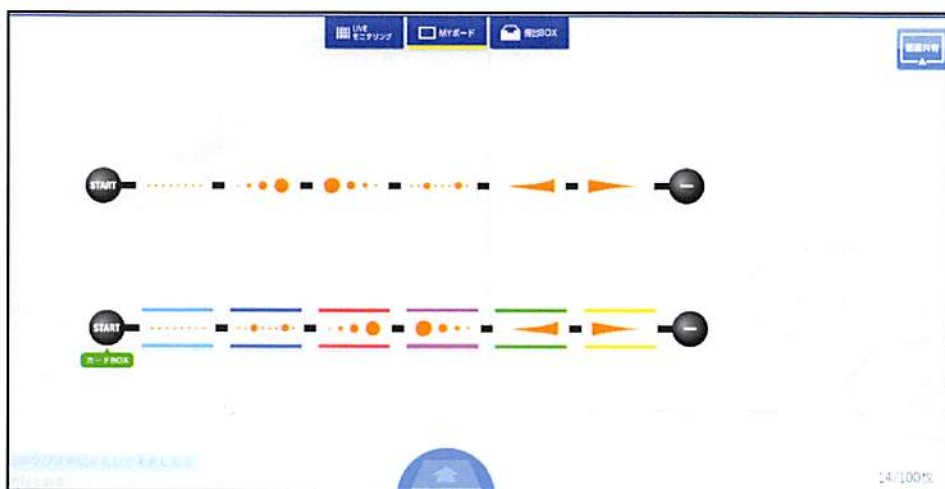


☆教科書のカードを取り込む

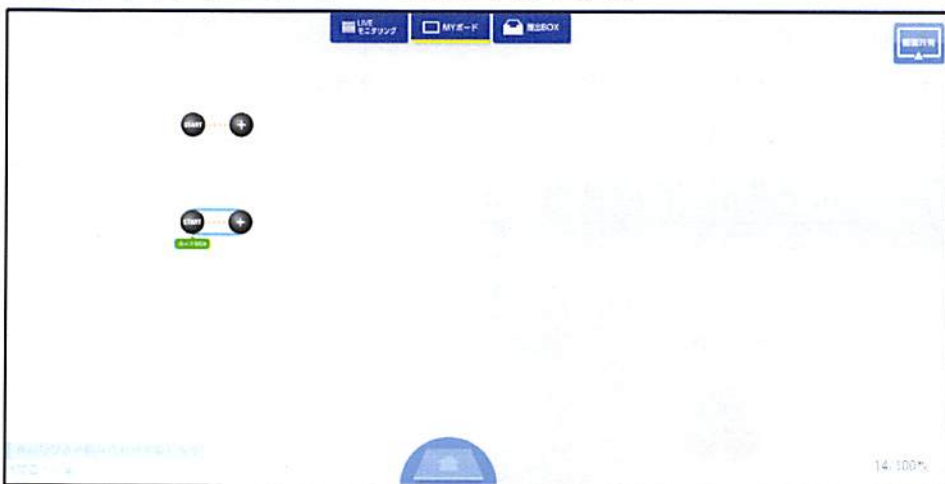
- ・デジタル教科書の、使いたい画像のページをスクリーンショットで切り取り、Windows アクセサリー内のペイントに張り付け、加工し保存する。(他にも方法は多数あり。)
- ・保存した画像をオクリンクのカードに張り付け、**ほぞん**する。(取り込みをクリックし、画像を選んで入れる。色が薄い場合などは、ペンでなぞると濃くなる。)



- ・カードに色をつけると、画像にはつかないので、縁に色がつく。
- ・カードをすべて取り込んだら、つなげておくと便利。(カードをドラッグして寄せるとつながる。)



- ・⊖をクリックすると、カードが重なり短くなる。



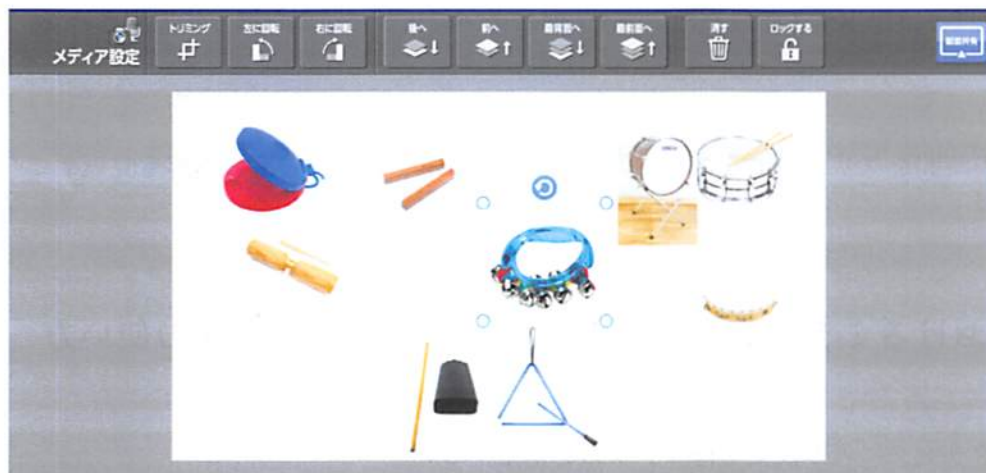
- ・カードを重ねたまま送信口にドラッグしていき、カード BOX のじぶん BOX に入れておくと、後で使える。

★授業中

・使うカードを MY ボード上に用意し、ドラッグして送信口にもっていくと次の画面に変わる。



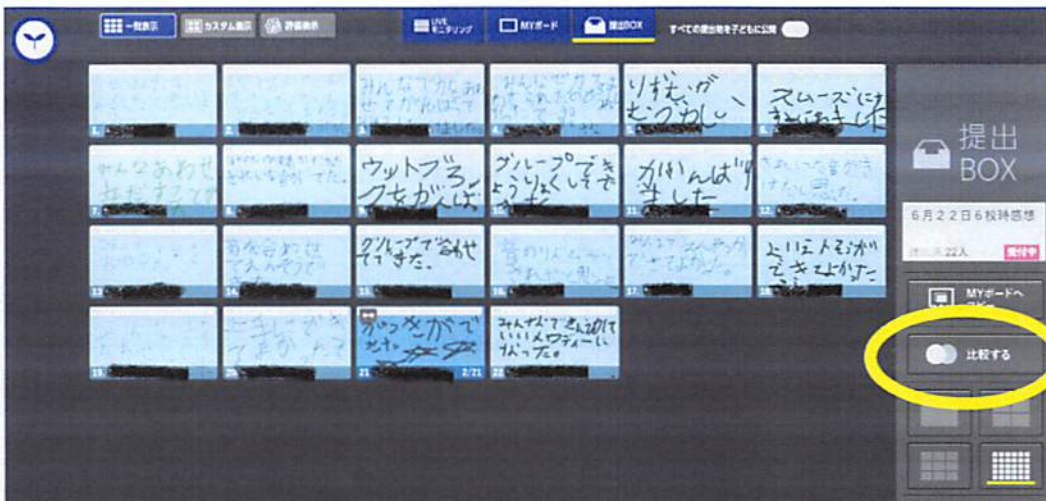
- ・みんなをクリックすると、そのクラス全員の名簿が表示されるので、全員に送るをクリックする。
- ・カードを続けて送ると、重なった状態になる場合があるので注意が必要。



- ・カード上の画像は、ドラッグして位置を変えることができる。(仲間分けに最適)
- ・仲間分けしたらペンで囲んだり、分けた理由を書き込んだりすることができる。
- ・分類したカードを提出 BOX に提出させると、テレビの画面上で並べて見ることができる。
- ・カードをピックアップして表示する事もできる。



- ・時間ごとにタイトルを入れたカードを配り、感想を記入させることができる。
- ・記入後、提出BOXに送ると、テレビ画面に表示することができる。



- ・右の比較するを選んでピックアップして、大きく表示することも可能。
- ・MYボード上にカードをつなげた様子は提出する手段がないので、別のタブレットで写真を撮って提出させた。

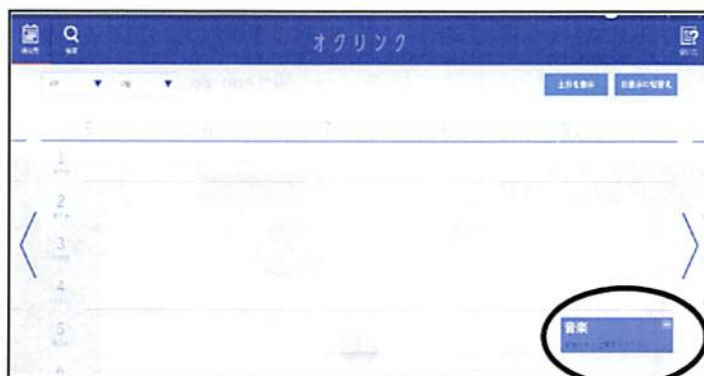
★授業後

- ・MYボードはカレンダー上のその時間をクリックすることで見直すことができ、提出BOXの内容も見返すことができる。

♪資料② 6年授業におけるミライシード・オクリンク、Song maker の使い方

★授業準備

- ・ミライシードにログインし、オクリンクに入り授業を行うクラスを指定する。
- ・カレンダーの授業を行う時間をクリックして音楽を選択し、ボード名称に題材名等を入れる。

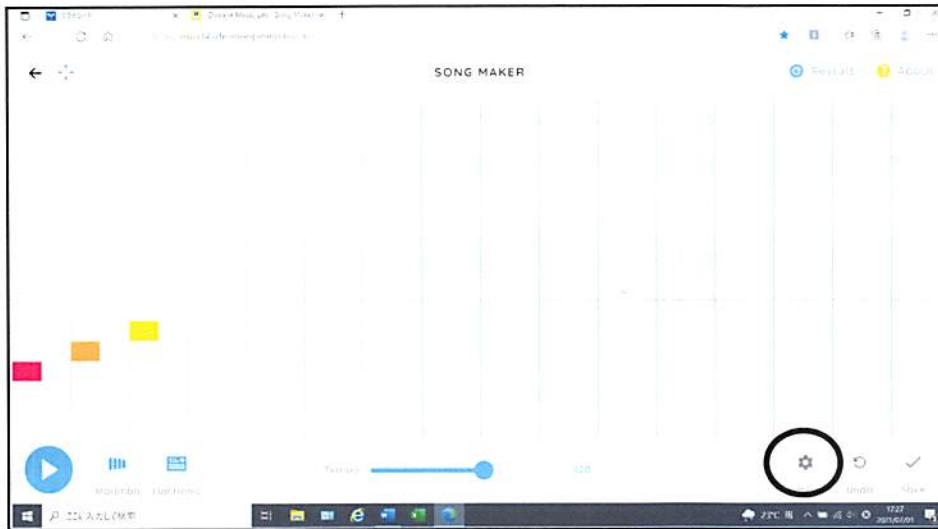


- ・スタートをクリックすると、MYボードが表示される。

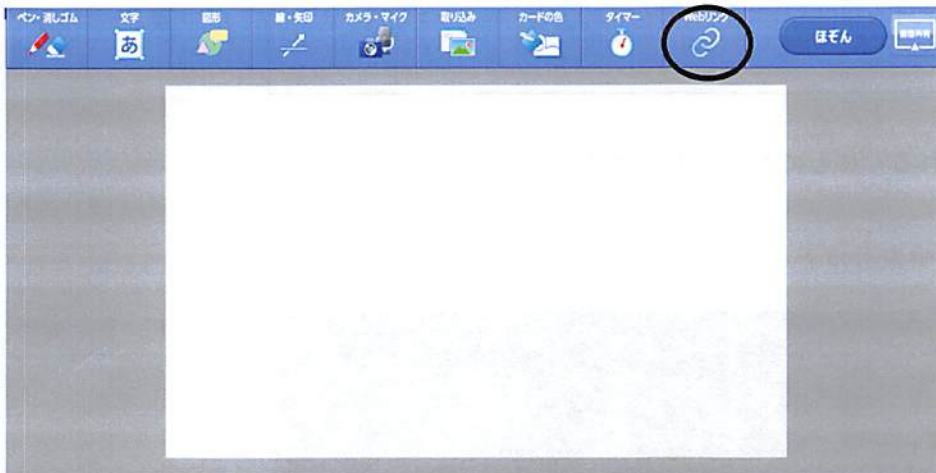


- ・MYボード上を2度クリックし、カードをつくっておく。

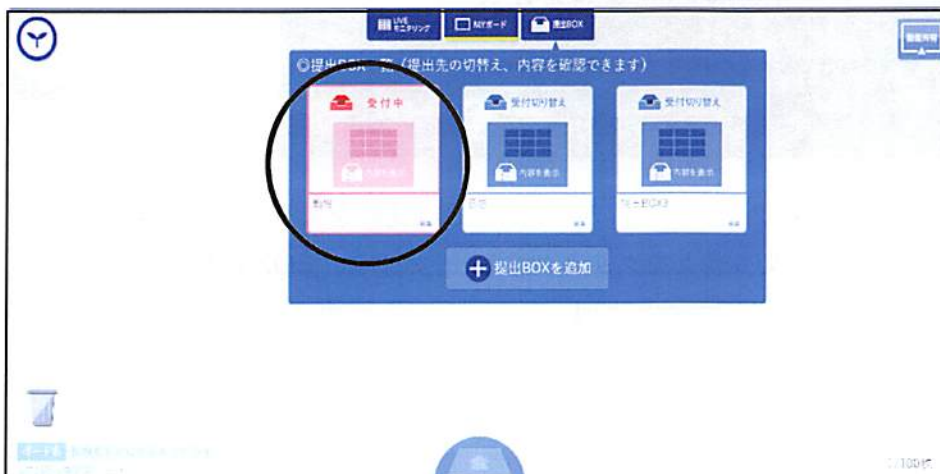
- ・別のタブ上に Song Maker (Chrome Music Lab) を表示する。



- ・右下 Settings をクリックして、設定ページに入る。
- ・教材に合う設定をしてメイン・ページに戻る。
- ・右下 Save をクリックして Save ページに入り、Copy Link (青文字) をクリックする。(コピー状態を保持している。)
- ・オクリンクの MY ボードに戻り、つくっておいたカードをクリックして大きく表示する。

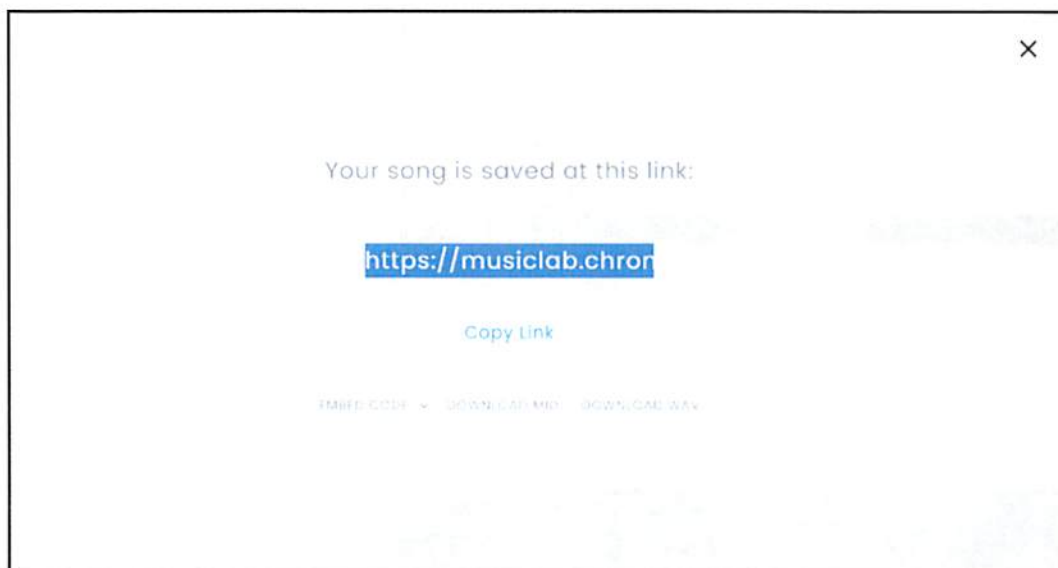


- ・右上「ほぞん」左横の「Web リンク」をクリックし、URL 欄を開き、Ctrl キー+V キーを押して貼り付ける。ページ名も記しておく、わかりやすい。
- ・授業中にカードを提出させる場合、提出 BOX (MY ボード上部中央右) を開き、提出 BOX のタイトルを入れておくとよい。



★授業中

- ・授業を行うクラスの、その時間の MY ボードを開く。
- ・MY ボード下・中央の送り口にカードをドラッグしていくと、どこにおくりますか?のページが開く。
- ・「みんな」をクリックするとクラス名簿が表示されるので、全員に送る場合は「クラス全員におくる」をクリックする。
- ・授業の終わりの感想を書き込むカードもつくっておくと、送れる。
- ・児童が Song Maker でつくり終わったら、Save させてカードにリンクを張らせる。



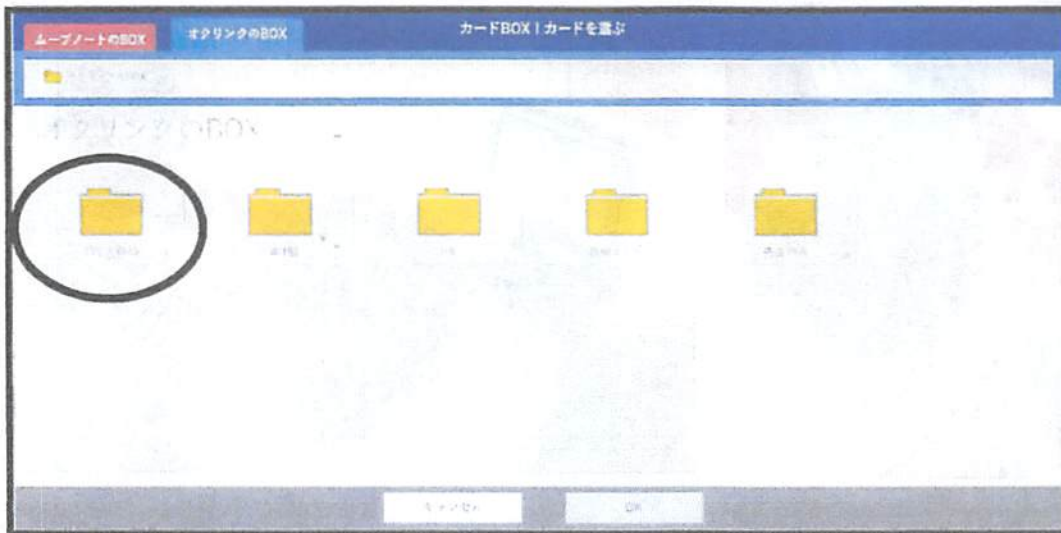
- ・提出 BOX を受付中（赤で表示される）にしておき、提出させる。
- ・提出されたカードの表示は、受付中表示の下・内容表示をクリックする。



- ・カードを比較する場合、右中央「比較する」をクリックし、カードを選び「比較をスタート」を押す。
- ・別のカードの提出は、提出させる BOX の受付切り替えをクリックする。（受付中の BOX が替わる）

★授業後

- ・配布したカードなどは、カードBOXに収納しておくといよい。
- ・MYボード下中央の送り口をクリックすると、カードBOXが表示されるのでクリックする。
「じぶんBOX」にカードを送っておくと、必要な時に取り出すことができる。



- ・児童が提出したカードを見直す際、個人のカードを提出順に並べて見る機能が、カルテである。



- ・カルテをクリックし名簿をクリックすると、カードが順に表示される。

♪資料③ 授業の様子

・3年生での実践

☆タブレットを囲んで、演奏の仕方を話し合う。



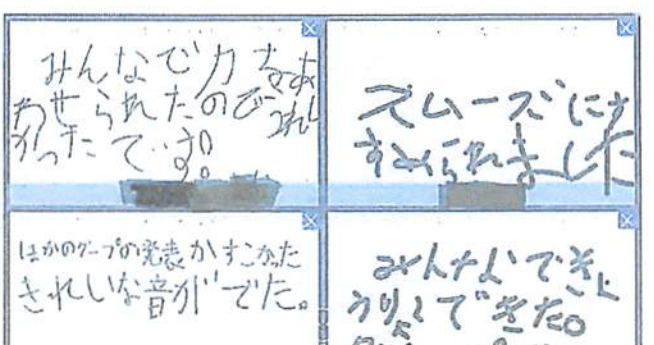
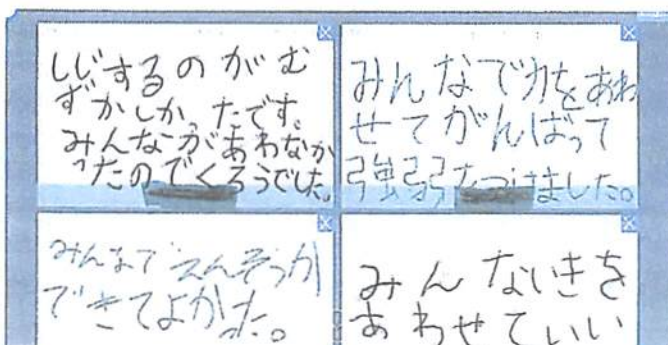
☆楽器を使った練習♪



☆タブレットの画面に並べたカード（グループごとにタブレットで写真撮影して提出）

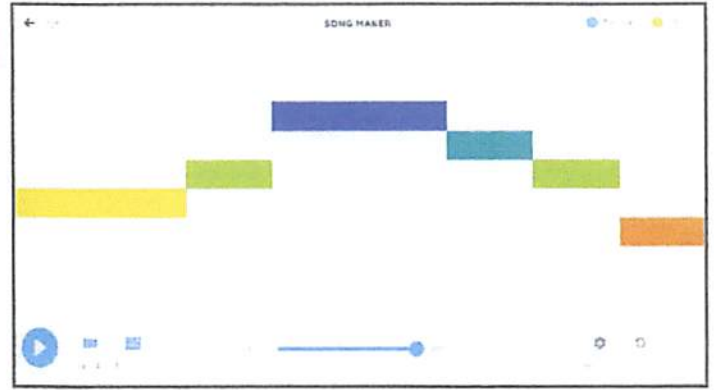
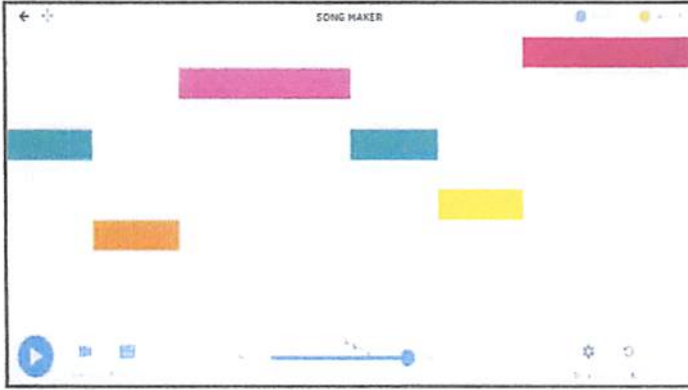


☆発表後の感想（比較用の画面）

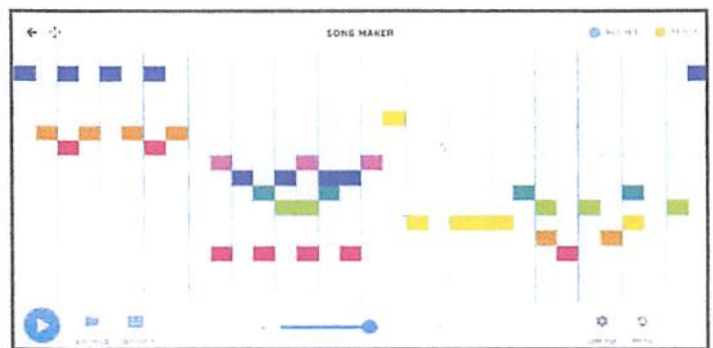
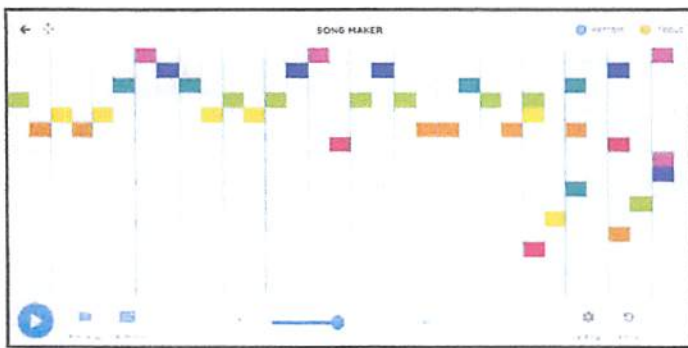


・6年生での実践

☆つくった動機(個人)



☆つくって、つなげた動機(グループ)



☆グループ発表



☆発表後の感想

<p>うまくでき、みんながんばっていた。 楽しかった！ またやりたい！</p>	<p>他の班の人の発表がとにかくすごかったです。 あまり練習ができなかったわりにはよくできたと思いました。 次はもっとよく練習するようにします。 他の班で特にすごかったのは、8拍で怖くするイメージにする発想もすごいと思いました。リズムも覚えられるリズムでした。</p>	<p>今日は、発表を頑張りました。発表前に皆で死ぬほど頑張ったかがありました。</p>
<p>感想 楽しかったです。 練習通り出来たと思います。 (みんな頑張っていました！) 他のグループも最後の工夫が素敵でした！</p>	<p>感想 楽しくできて、また音楽づくりをしたいです。 速くひくのがむずかしかったです。</p>	<p>上手く、出来て、とても良かった。バルは、とても、難しかったけど、頑張ってきた。</p>