

音楽研究部研究主題

音楽のよさや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～

研究副主題

「主体的に音楽に関わり、協働して音楽活動する楽しさを味わうことができる授業づくり」
～自ら楽譜を読み友だちと協働して音楽表現し続ける児童の育成を目指す日々の積み重ね～

1 設定の理由

音楽活動の楽しさとは、主体的、創造的に表現や鑑賞の活動に取り組む楽しさを実感することである。このような音楽活動の楽しさは多岐にわたっている。表現及び鑑賞の活動において、友だちのいろいろな感じ方や考え方に接し、気持ちを合わせて一緒に音楽表現をすること、表したい思いや意図をもって歌や楽器を演奏したり音楽をつくったりすること、そして音楽のよさを味わって聴くことができたとき、児童の喜びは大きく豊かになっていく。

しかし、喜びや豊かさを感じる前に、活動のいくつかの部分をあきらめてしまう児童がいるのではないか、高学年になるほど音楽に対して苦手意識が強くなってきているのではないかという思いがあった。特に、「楽譜が読めないから音楽は好きじゃない。」という児童が増え、音楽への苦手意識が強くなっているのが気になった。どうすれば、楽譜への苦手意識をなくせるのか。

そこで、音楽の用語や記号等を意識する活動を積み重ねていけば、それらが自然に身につき、さらに ICT を活用し、楽譜を書いたり読んだりする負担を軽減すれば、楽譜への抵抗感が興味へと変えられるのではないかと考え本副主題を設定した。

2 研究仮説

- (1) 音楽を聴覚と視覚の両面から捉えることができれば、楽譜に興味をもち、より主体的に活動に関わることができよう。
- (2) ICT 機器を活用して音楽を視覚・聴覚の両面から捉えることができれば、より確かな思いや意図をもって表現をすることができるであろう。

3 研究内容

- 仮説1、2の手立てが有効かを検証するための授業実践
 - ① 授業導入時のジェスチャーの積み重ね
 - ② 全校共通のリズムパターンの設定
 - ③ タブレットの活用 「おんぷノート」「ロイロノート」「GarageBand」
 - ④ 友達と演奏を聴き合う場面の設定
 - ⑤ ふりかえりの場面の設定

4 結論

- 全学年にリズムストレッチを帯で取り入れ継続してきたことで、どの学年も自然に音楽の用語や記号等が身に付いてきた。その結果、中、高学年の読譜に対する抵抗感が薄れタブレット上で、楽譜に音符を積極的に書き込むなど主体的な活動につながった。
- 全校共通のリズムパターンを4つ設定し、さまざまな形でこれらのリズム打ちを積み重ねることで、リズムと音価の関係性を視覚・聴覚両面から自然に身に付けることができた。
- 「おんぷノート」「GarageBand」等の ICT 機器を活用することで、自分が楽譜に書いた旋律が自動で演奏される喜びや達成感を感じ、歌唱や楽器の学習への意欲につながった。

1 研究主題

音楽のよさや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

主体的に音楽に関わり、協働して音楽活動する楽しさを味わうことができる授業づくり

～自ら楽譜を読み友だちと協働して音楽表現をし続ける児童の育成を目指す日々の積み重ね～

3 研究副主題設定の理由

(1) 学習指導要領との関わり

小学校学習指導要領 第2章各教科 第6節 音楽 第1 目標

表現及び鑑賞の活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 曲想と音楽の構造などに関わりについて理解するとともに、表したい音楽表現をするために必要な技能を身に付けるようにする。
- (2) 音楽表現を工夫することや、音楽を味わって聴くことができるようにする。
- (3) 音楽活動の楽しさを体験することを通して、音楽を愛好する心情と音楽に対する感性を育むとともに、音楽に親しむ態度を養い、豊かな情操を培う。

音楽科活動の楽しさを体験するとは、主体的、創造的に表現や鑑賞の活動に取り組む楽しさを実感することである。児童が体験する音楽活動の楽しさは、表現及び鑑賞の活動において、友達と気持ちを合わせて音楽表現をしたり、いろいろな感じ方や考え方に接したり、表したい思いや意図をもって歌うこと、楽器を演奏すること、音楽をつくることができたり、音楽を味わって聴くことができたりしたときに、一層豊かになる。

これを受け本校では、音や音楽への興味関心を持ち続けることができるようにする手立てとして、中学校へ向けての小学校6年間で段階的に、音価、リズムを取り入れた活動を積み重ね、音価、リズム感が自然に身に付くようにした。さらに ICT を活用し楽譜への抵抗感が興味へと

変わる活動をグループで行うことにより、協働して音楽活動する楽しさを味わい、豊かな情操を培うことができるだろうと考え、本副主題を設定した。

(2) 児童の実態から

本校は成田市の南西部にあり、1969年(昭和44年)に開かれた成田ニュータウンの南端に位置する。全校児童は225人で、4年生・6年生・特別支援学級が2クラス、その他の学年は単学級で構成されている。学区内は住宅街であり、住民の多くが会社員で東京・千葉・成田空港方面等に通勤している。そのため、転勤による住民の移動が多く、それに伴って児童の転出

本研究を始めるにあたり、事前にアンケートを行ったところ、全校の86.9%の児童が音楽の学習を「好き」また「どちらかといえば好き」と回答している(図1)。

また、全児童の77.5%が拍に合わせて体を動かす事が「好き」または「どちらかといえば好き」と回答しているが、学年別に見ると2年生では93.2%であるのに対し、6年生は50%になっている。これはおそらく、体を動かすことに恥ずかしさを覚えるようになるためではないかと思われる(図2)。

図1.音楽の授業は好きですか？

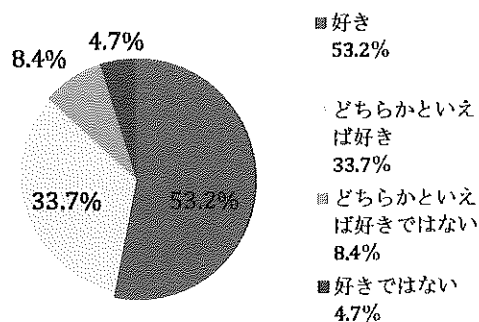


図2.音楽で拍に合わせて体を動かす事は好きですか？(全校)

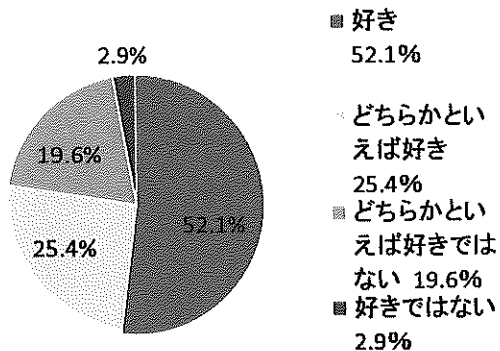
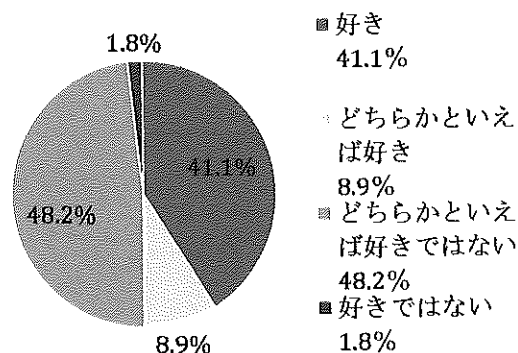


図2.音楽で拍に合わせて体を動かすことは好きですか？(6年生)



楽譜への意識を問う調査では、5年生では「あまりできない」または「できない」と回答する児童が30%になっている(図3)。これは、高学年になるほどリズムや音楽の記号がより複雑になり、読むことに難しさを覚える児童も多くなるからではないかと考えられる。

図3.楽譜を見て、リズム打ちすることはできますか？(2年生)

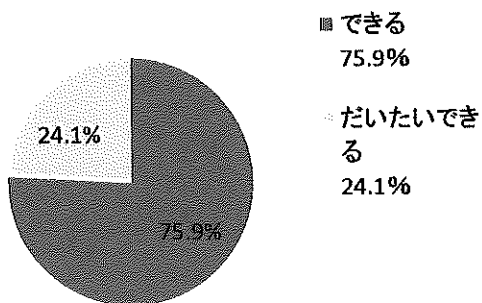
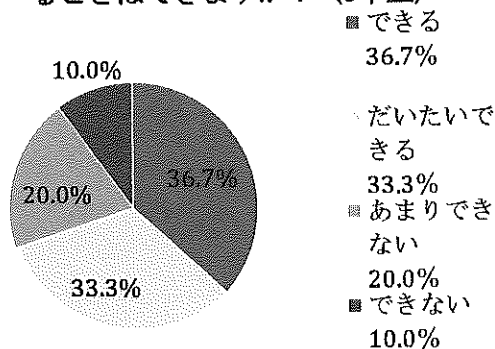


図3.楽譜を見て、リズム打ちすることはできますか？(5年生)



友だちと一緒にリズム打ちをすることが好きですか。という問いでは、「好き」または、「どちらかといえば好き」である児童が91%いることがわかる。理由としては、1人だと自信を持てなかったり、恥ずかしかったりするリズム打ちも、友だちと一緒に活動することで自

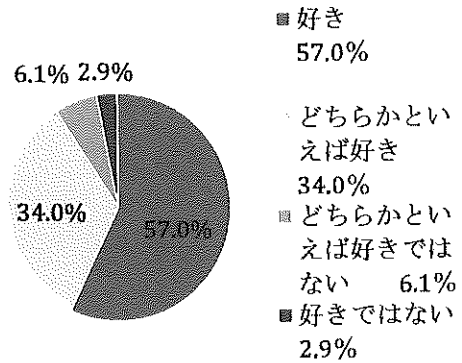
信を持てたり、失敗しても教えあったりして楽しくできるという児童の気持ちがこのアンケートから読み取れる（図4）。

リズム打ちで意識または気を付けてほしいことを3つ質問した。第1問は速度について、第2問は1拍目を意識しているか、第3問は曲に合わせることにについて質問したところ、80%以上の児童が「はい」と答えている。しかし、高学年になるほど「いいえ」と回答する児童が増えている。

以上のことから、高学年になるほど、肯定的な回答が低くなっていく傾向がみられる。これは「できる」という自信や「できた」という達成感が低くなっていく現れではないかと考えた。「何か難しそうだ。」という気持ちが音楽への苦手意識を高くしていくようにも思える。

本校のこのような実態をふまえ、低学年のうちから常時、音楽の用語や記号等を取り入れた活動を積み重ねていけば、児童は楽譜を読むことへの苦手意識を生じることなく、友達と一緒に活動する楽しさを感じ続けられるのではないかと考え、本研究を進めることとした。

図4. 友だちと一緒に、リズムを打つことは好きですか？（全校）



4 研究仮説

【仮説1】 音楽を聴覚と視覚の両面から捉えることができれば、楽譜に興味をもち、より主体的に活動に関わることができるであろう。

【仮説2】 ICT 機器を活用して音楽を視覚・聴覚の両面から捉えることができれば、より確かな思いや意図をもって表現をすることができるであろう。

5 研究の実際

(1) 仮説1について

手立て1

全学年が、毎時間音楽を聴きながら拍の流れに乗って音符の長さや拍感などをジェスチャーで表すことで、楽典の諸要素を自然に身に付けていく。

今回の研究では、音価や音楽に関わる専門用語などを、授業導入時のごく短い時間に定着させて自然に身につけていくことをねらった。

毎時間授業の始めに音楽に合わせて児童の体と気持ちをほぐすストレッチを全音符・二分音符・四分音符・八分音符の長さのジェスチャーに変えながら行う。使用する曲は児童に親しみやすく耳慣れたものが効果的であると考え、運動会で使用した「ポップ・ヒット・マーチ」から、低学年は並足（J=120）高学年は駆け足（J=140）の曲を選んだ。（注：活動はすべて曲を4拍子として行った。）活動中、タイミングよく教師が「何音符？」と投げかけ「全音符！」などと児童が答え、音符名と音符の長さを意識するジェスチャーを繰り返すことで、児童の音符名と音符の長さに対する認識が自然に定着していった。さらに、この活動では高学年で並足曲を使い、

三連符や 16 分音符を取り入れることも試みた。また、足で拍をとりながら上半身でジェスチャーをするなど、児童の実態に合わせて活動を広げていった。

次に、曲の後半部分で「4 小節」「2 小節」「1 小節」を意識する動きを取り入れた。これは、指定の小節の拍が流れる間「片足バランス」をして、最後の 1 拍でカスタネットを打つという動きである。ここで児童は、不安定な体を保ちながら拍の流れを意識して、最後の 1 拍をねらって楽器を鳴らすという動作を繰り返す。このような動作は、児童に拍の流れと小節の関係性を実感させるのに役立つと考えている。



続いて、楽語を定着させるためにそれにふさわしいジェスチャーをしながら楽語を言う。1 小節間に「スラー」と言いながら虹を描くように手を動かす活動をおこなう。これにより、児童はのびやかに大きく 4 拍かけて手をふることで一息に表現することがスラーなのだと実感できる。

以上のような活動を続けることで、児童はごく自然に音楽の用語や記号等の名前とそれが意味するところを結びつけながら覚えることができ、結果的に児童の楽譜に対する抵抗感が薄れると考える。

また、この活動は応用の幅が広く、工夫次第で学習に即した楽語のジェスチャーを動作に組み込むことができ、児童の読譜力を高める手段として有効だと実感している。

手立て 2

全学年が、毎時間いくつかの決まったパターンのリズムを重ねたりつなげたりして楽しむ活動を続け、音符とリズムの関係が自然に身に付くようにしていく。

リズム打ちは、どの学年の児童にも取り組みやすく好まれる活動である。本研究では、このリズム打ちを使って、自然に身につけることで読譜力の向上をねらった。

まず、全校共通のリズムパターンを 4 つ設定した。これを大型の掲示物にして音楽室の児童の目に留まる場所に表示した。

次に、授業導入時にさまざまな形でこれらのリズム打ちをおこなった。

- ① リズムパターンを一つずつ打つ。
- ② 異なるリズムパターンを続けて打つ。
- ③ クラスをいくつかのグループにわけて、異なるリズムパターンを重ねて打つ。
- ④ 一人で手と足を使い 2 つの異なるリズムパターンを同時に打つ。



このように、決まったリズムパターンを繰り返し演奏する活動を続けていくことで、児童はごく自然に「この音型はこのリズム」だと認識するようになり、学習に出てくる新しい曲の楽譜を目にしたとき、前述の活動を続けることで備わった知識と感覚を応用して読譜していくと考えた。また、既知のリズムにあてはまらないものが現れた場合、「これは、どのように打つのだろうか？」

と疑問に思い、それを演奏してみたいという意欲をもつ児童も現れるのではないかと期待した。

その結果、昨年度から一年間この活動を続けてきた5年生は、「クラップフレンズ」のリズム譜を教師の範奏を聴くことなく正確に演奏することができた。3段目の付点4分音符の小節では、友だち同士で考えてリズム打ちを試す姿が見られ、「付点4分音符だから8分音符3つ分だよね。」とリズムストレッチの動作を使って検証するなど学んだことを生かす場面も見受けられた。音価の定着とリズムパターンの定着が双方から児童の読譜力を押し上げていると感じる場面だった。

一方、リズムを重ねて演奏するという活動は、合唱など自分以外のパートを聴きながら演奏する時に役立っている。例えば、3年生の「小さな世界」や「ドレミの歌」では、児童は教師が注意を促さなくてもごく自然に自分のパートと違う旋律やリズムを聴きながら重ねて歌うことができた。これは、お互いを聴き合いながら演奏することが身についた成果だと思われる。

以上のように、一定のリズムパターンを視覚と聴覚および身体感覚の多面から繰り返し身につけるこの活動は、読譜力のみならず児童の音楽に関係する力全般の向上に繋がっていると考えられる。

(2) 仮説2について

手立て3

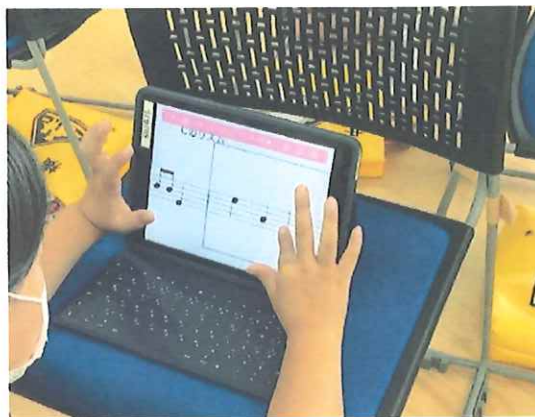
タブレット学習用アプリケーション「おんぷノート」を活用し、自分で楽譜をつくったり、つくった音を実際に聴いたりして創作や表現活動をしていく。

児童が楽譜を自ら書き、それを演奏することは大変時間のかかる活動である。以前は楽譜を書くことに手間がかかり、音楽本来の「表現する楽しさ」を十分味わえないという場面もあった。ところが、コロナ禍で導入されたタブレットが上記の問題について大きく役立つツールであるということがわかった。本研究では、タブレットにダウンロードされた「おんぷノート」を活用し、タブレット画面上の楽譜に簡単に手書きで音符を書き込んだり、その音符を即座に音にして確認したりして主に中学年・高学年の学習の可能性を広げる試みを行った。

3年生は、題材「楽ふとドレミ」で五線上に音符を置いて初めて音高が決まることを学習する。この学習でタブレットにふれるだけで簡単に美しい音符が現れ、しかもそれが音を出す「おんぷノート」に児童は夢中になり、楽しそうにドレミの音階を書き込んでいった。

さらに題材「こんにちはリコーダー」のまとめの学習では、リコーダーで学習した「シ」「ラ」「ソ」の3つの音を使って、4分の4拍子4小節の旋律を「おんぷノート」上に作った。その後、旋律を音で聴いて、それを手本に演奏の練習に取り組んだ。

4年生では、題材「音階をもとにして音楽をつくろう」で活用した。児童は「さくらさくら」「ソーラン節」「沖永良部の子もり歌」の中から好きな音階を1つ選び、「おんぷノート」を使っ



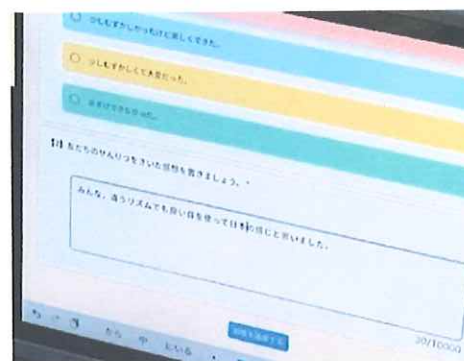
て音楽づくりに取り組んだ。また、つくった音楽に合う楽器の音色で再生し、友達と聴き合った。

5年生の題材「和音や低音のはたらき」では、児童が「おんぷノート」上に和音を書き入れて伴奏をつくり、それに合わせて旋律をリコーダーで演奏する活動を行った。自分がつくった伴奏に合わせるために楽器に苦手意識のある児童が一生懸命リコーダーを練習する姿も見られて、意欲を高める効果を感じた。

6年生では、合唱のパート練習に活用した。音程やリズムがわかりにくいところを「おんぷノート」に書き込んで再生し、自分たちの歌い方と比較しながら練習することができた。また、題材「役割を決めて、音階をもとにした音楽をつくろう」では、4人グループで役割分担し、「おんぷノート」で4～8小節の旋律をつくり演奏した。

このように一年間「おんぷノート」を学習に活用してきたが、児童たちの楽譜に対する苦手意識があきらかに減り、長い時間かけて楽譜にドレミを書き込んだり、教師に階名を書いてほしいと願い出たりする児童もいなくなった。また、どの学年においても、歌唱や楽器の演奏をする前に、自分で「おんぷノート」を使って音やリズムを確認する時間をとったことで、スムーズに楽器の練習に取り組むことができた。自分が楽譜に書いた旋律が自動で演奏されることは、児童にとって予想以上の喜びや達成感を得られるものだと感じた。

さらに、どの学年においても、「おんぷノート」でつくった作品は、児童が自分のタブレットで画面録画し、「ロイロノート」を通して教員に提出した。また、振り返りも「ロイロノート」のアンケート機能を使って行った。そうすることで、文章を書くことが苦手な児童も主体的に振り返りに参加する様子が見られた。欠席児童への対応もとりやすくなったと感じている。



手立て4

音楽制作アプリケーション「GarageBand」を使って和音感覚を養ったり、さまざまな楽器の音色に触れたりしながら、音楽づくりや鑑賞活動に取り組んでいく。

「GarageBand」は多機能の音楽制作アプリである。楽器演奏や音楽制作の経験がなくても直感的に音楽制作ができるようさまざまな機能が搭載されている。本研究では「GarageBand」のコードと音色の機能を活用して授業づくりに取り組んだ。

5年生「和音のはたらき」の学習では、「GarageBand」のギター機能を利用して、I・IV・Vの和音の響きの違いを直感的に感じ取り、ハ長調の和音について学習した後、「茶色のこびん」

に合わせて和音伴奏をした。そして、「こきょうの人々」の演奏をじっくり聴いたり歌ったりしながら、各小節の主旋律に合う和音はどれかを考えた。キーボードや鍵盤ハーモニカ等を使って和音を演奏しようとする、鍵盤楽器に慣れていない児童にとっては難しく、和音の響きを体感するに至らないことも多い。しかし、「GargeBand」を活用することで、手軽に和音を演奏することができ、それぞれの和音の響きの違いを体感することができた。「こきょうの人々」の和音伴奏を考える際には、「この和音は合わないな。これはどうかな。」などとつぶやきながら、児童が和音の響きを比較検討する姿が見られ、タブレット学習が効果的であると感じた。

4年生「さくらさくら」の学習では、「GarageBand」の箏機能を利用した。「さくらさくら」の歌を、情景を思い浮かべながら歌った後、「さくら変奏曲」を鑑賞し、箏の音色や響きを味わった。そして、教科書の資料や箏の実物を見ながら楽器の作りなどについて学習し、「GarageBand」を使って箏の演奏の仕方について学んだ。実物で演奏体験をする前に、タブレットで練習しておくことで、児童は音の並びを理解することができ、スムーズに実物での演奏体験に進むことができた。

「GarageBand」には、ギターや箏の他にも、世界の様々な楽器の機能がある。もちろん、本物の楽器に直接触れたり、音色や響きを味わったりする体験はとても大事だ。しかし、学校でそろえられる楽器の数や種類には限界がある。そこで、「GarageBand」を利用して、今までは全く見たり聴いたりする機会がなかった楽器を、タブレットを通して体験することは、とても有意義だと感じている。「GarageBand」をきっかけに、新しい楽器を知ったり、その楽器の演奏に興味を持ったりする児童の様子も見られた。

6 成果と課題

- 全学年にリズムストレッチを帯で取り入れ継続してきたことで、どの学年も自然に音楽の用語や記号等が身に付いてきた。その結果、中、高学年の読譜に対する抵抗感が薄れ、タブレット上で楽譜に音符を積極的に書き込むなど主体的な活動につながった。
- 全校共通のリズムパターンを4つ設定し、さまざまな形でこれらのリズム打ちを積み重ねることで、リズムと音価の関係性を視覚・聴覚両面から自然に身にすることができた。
- 「おんぶノート」「GarageBand」等のICT機器を活用することで、自分が楽譜に書いた旋律が自動で演奏される喜びや達成感を感じ、歌唱や楽器の学習への意欲につながった。
- 1年生から積み重ねるには、専科に限らず誰でもすぐに指導できる活動にすることが重要である。子ども達の実態に合わせて、児童も教師も楽しみながら取り組めるように専科と担任の間で事前に共通理解を図る必要がある。
- 限られた時間内で、ICTを使った学習をバランス良く取り入れることは難しい。効果的にICTを活用し、合唱や合奏等の豊かな表現活動につなげられるようにしていきたい。また、アプリケーションなどは更新が著しい。常に新しい情報や機器を取り入れられるような日々の研究が必要である。

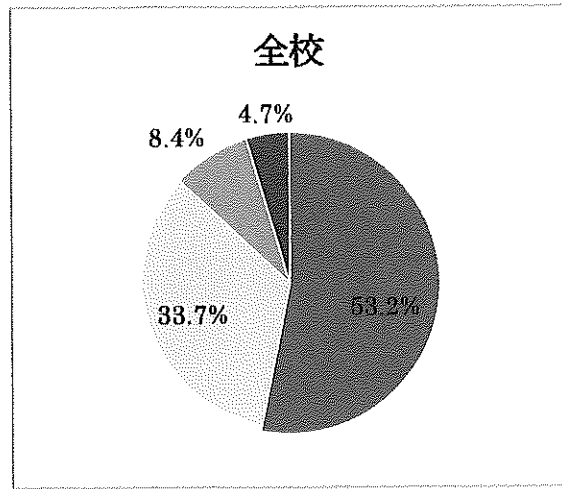
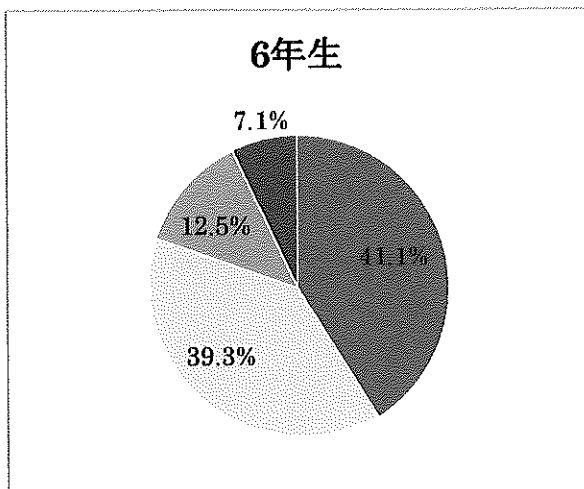
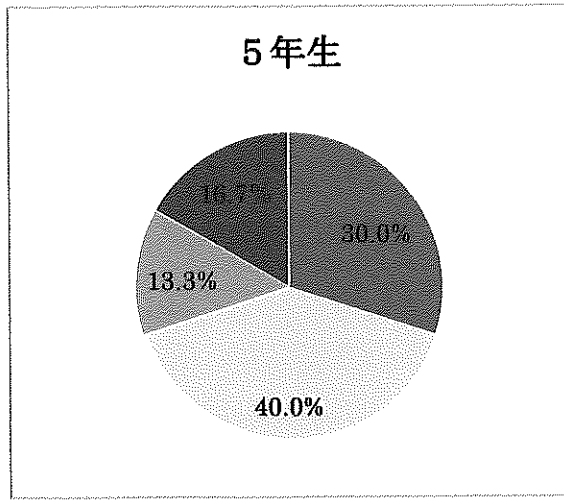
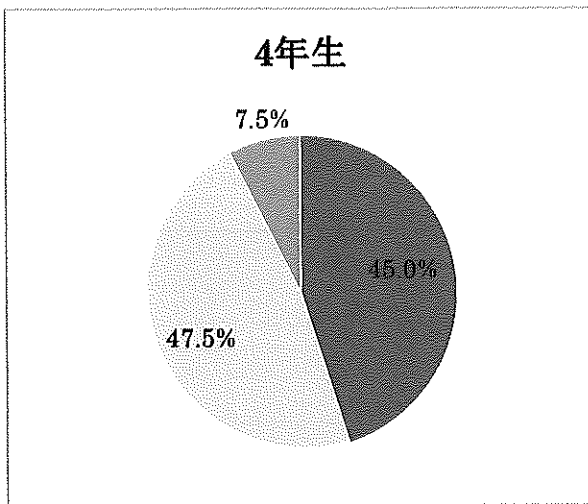
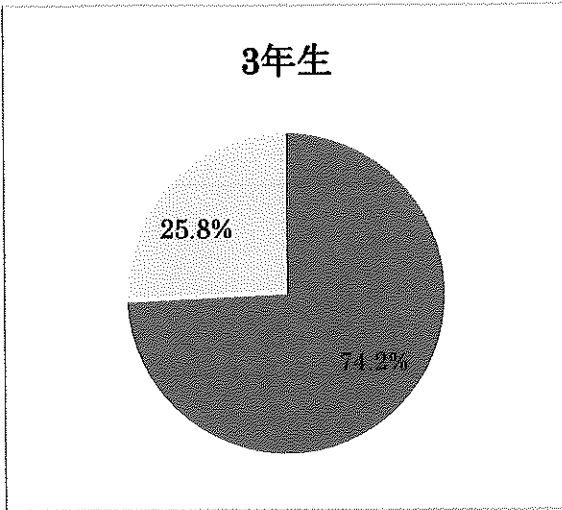
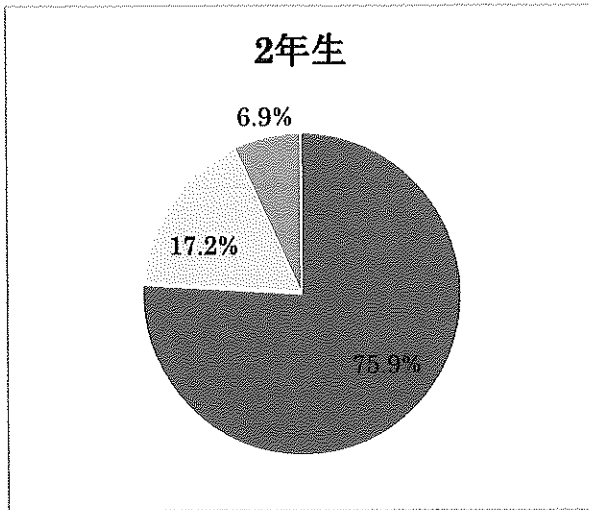
資料編



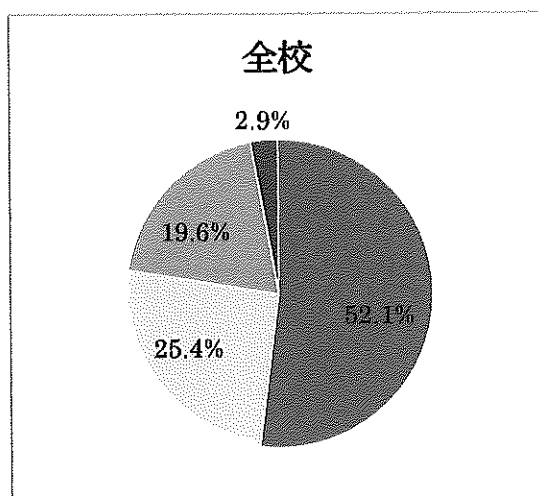
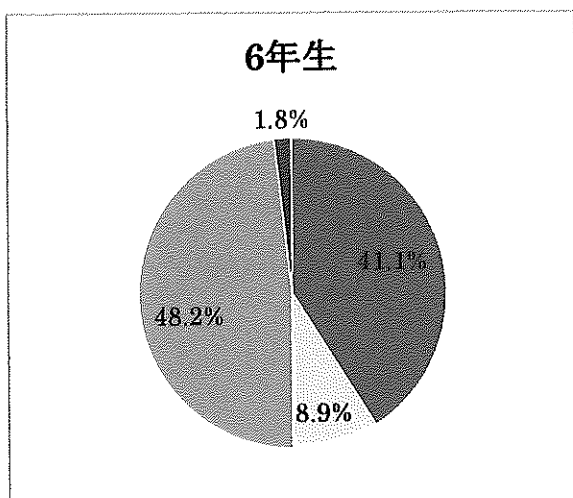
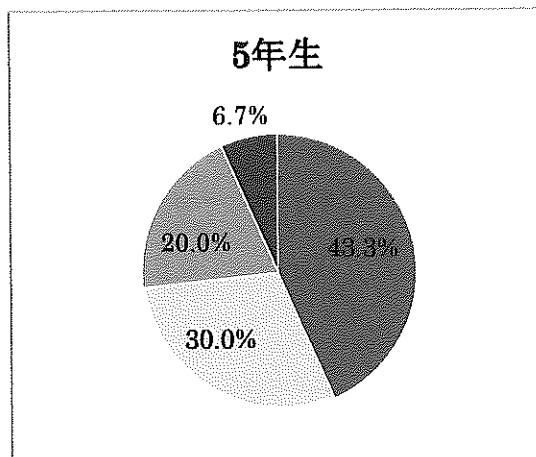
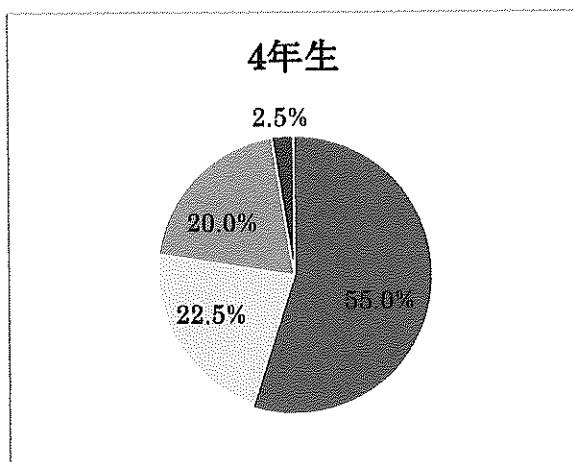
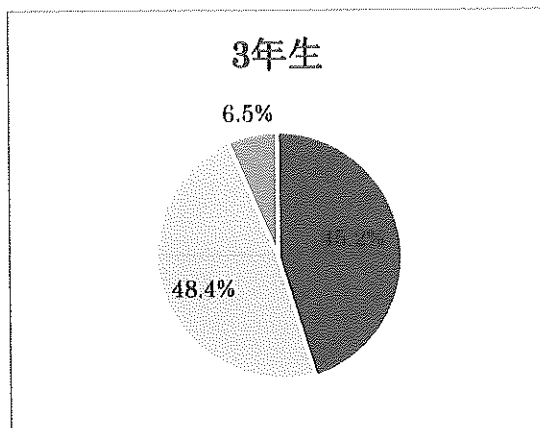
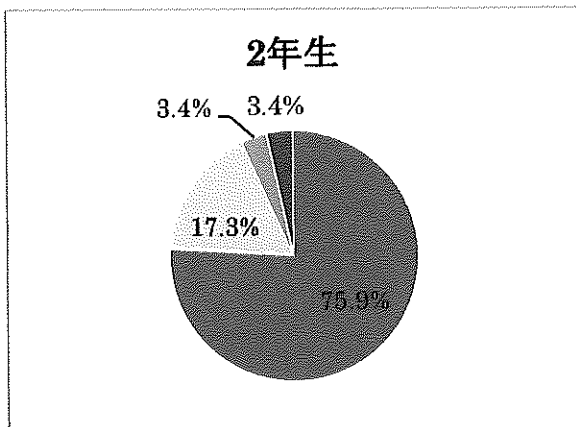
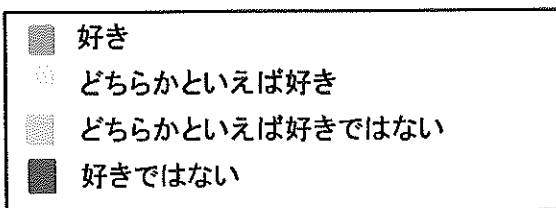
資料1 「アンケートの結果」

- 好き
- ▨ どちらかといえば好き
- ▩ どちらかといえば好きではない
- 好きではない

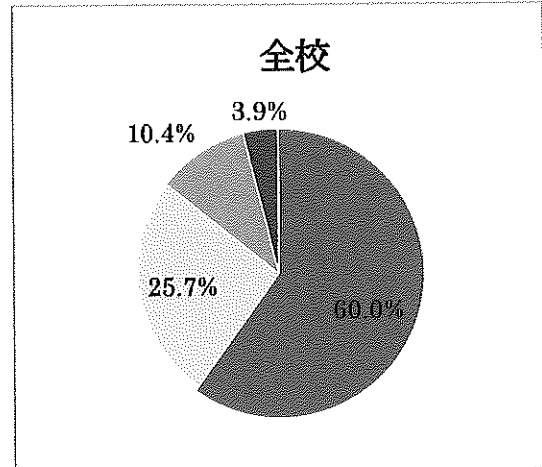
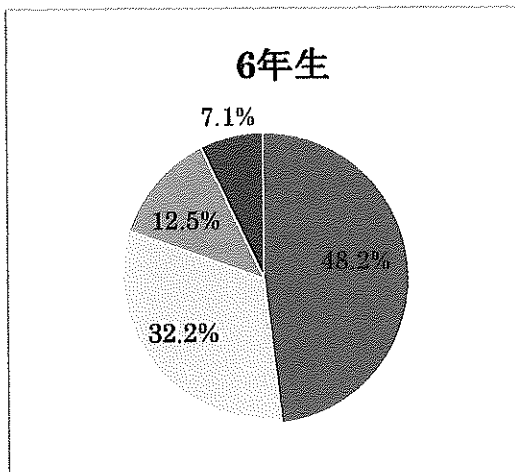
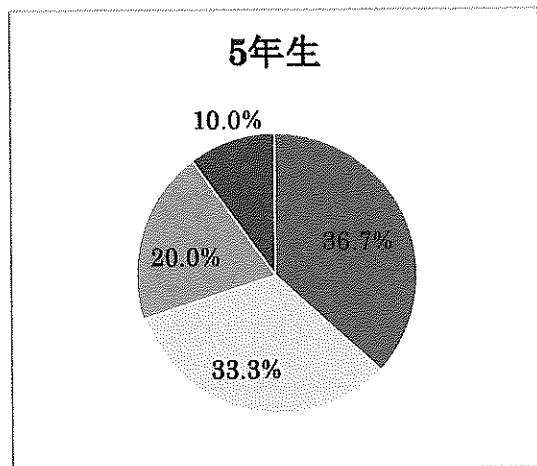
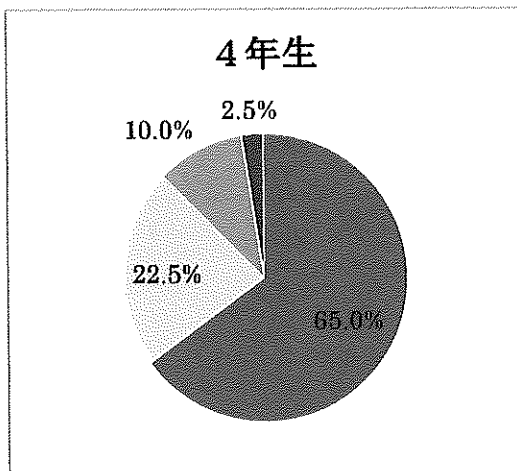
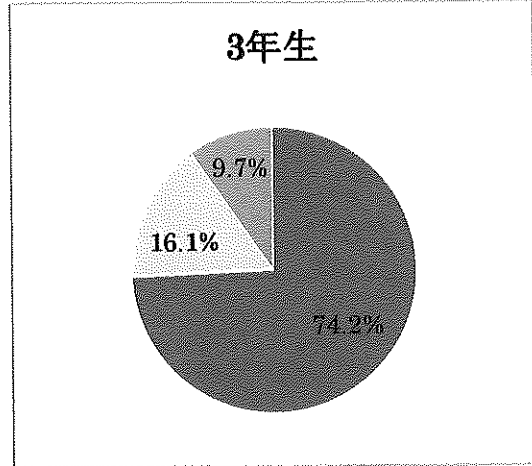
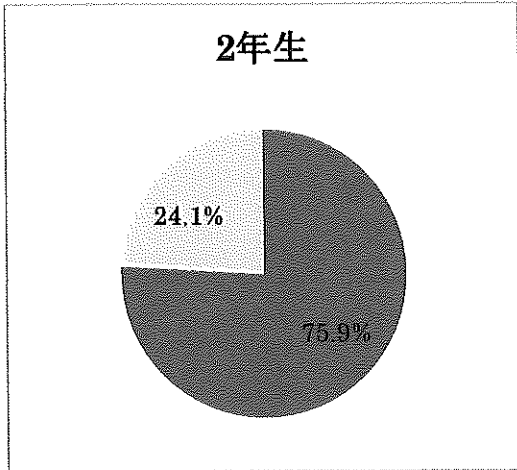
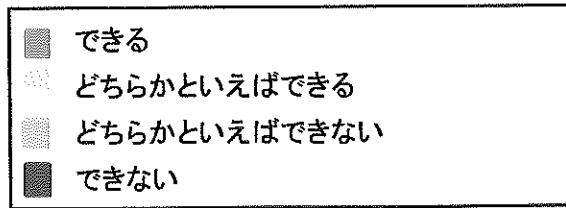
問1 音楽の授業は好きですか？



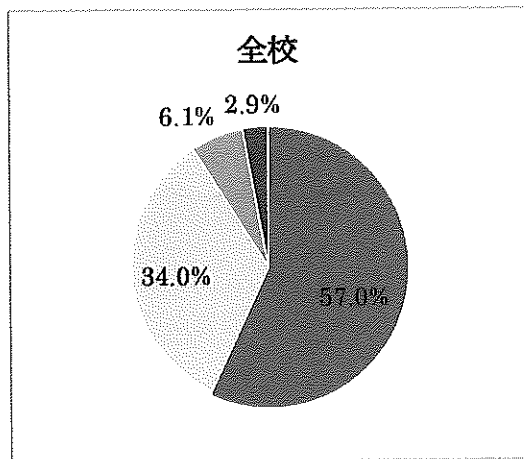
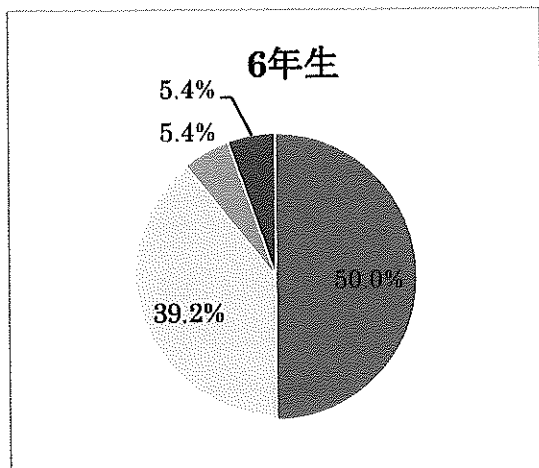
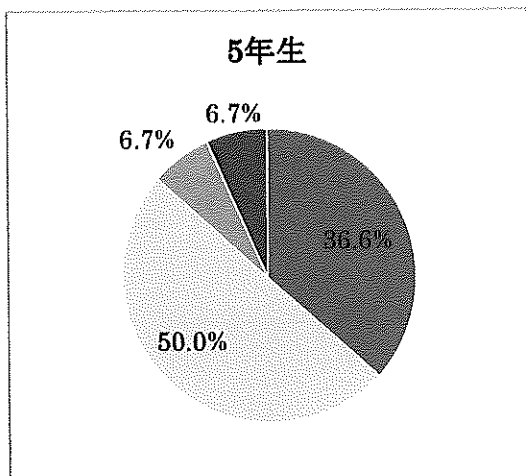
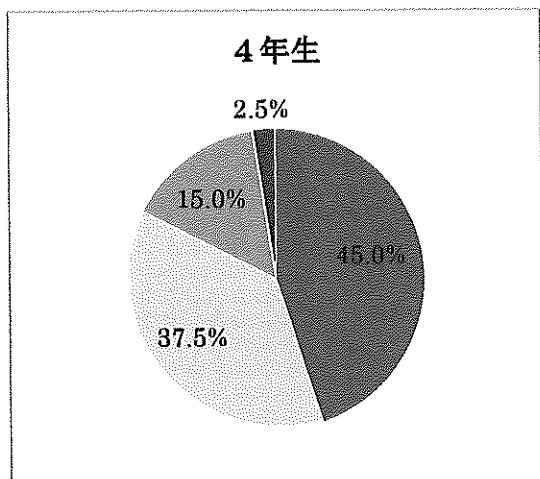
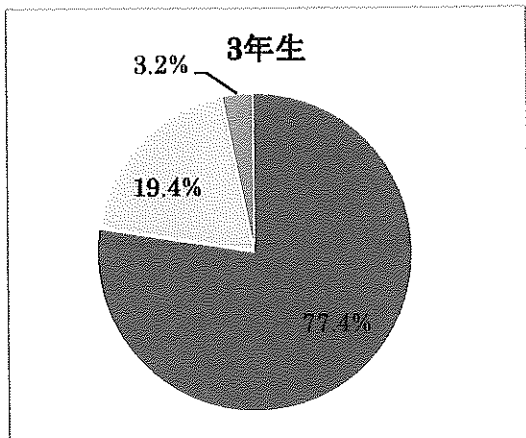
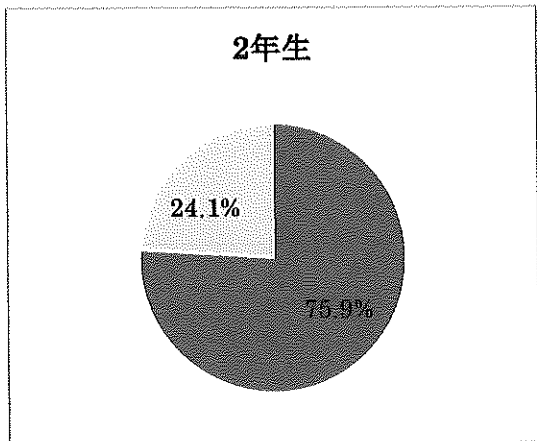
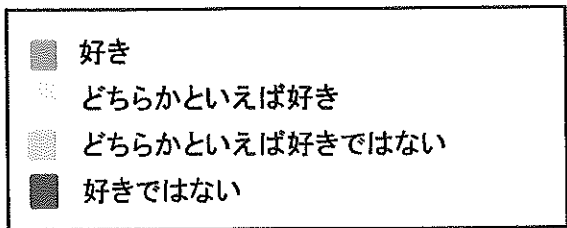
問2 音楽で拍に合わせて体を動かすことは好きですか？



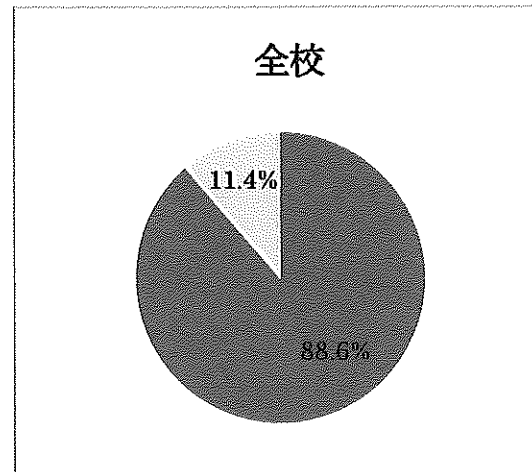
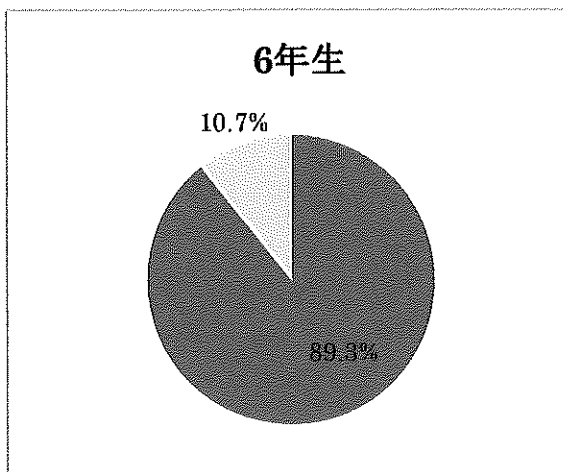
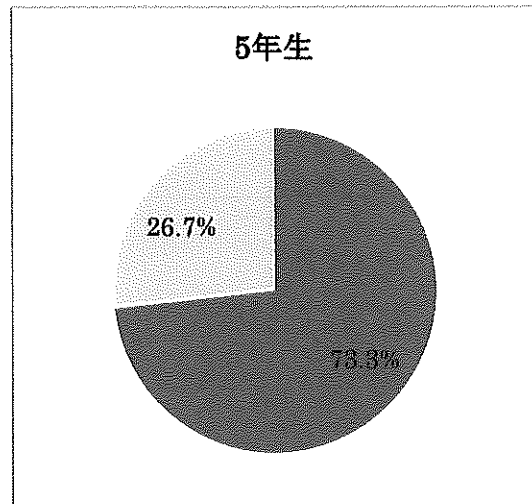
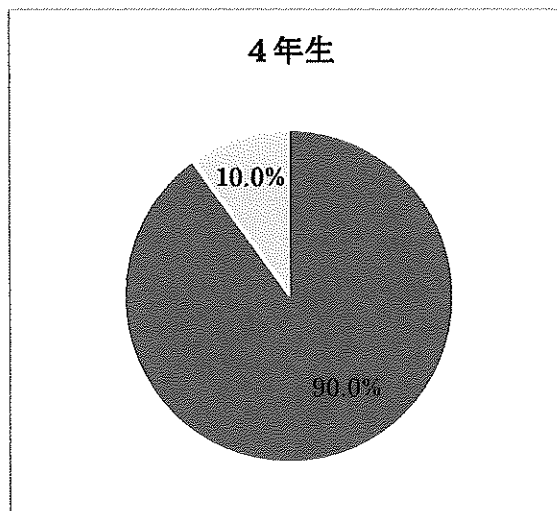
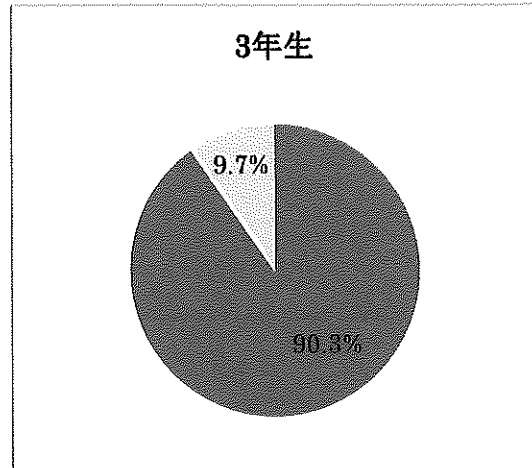
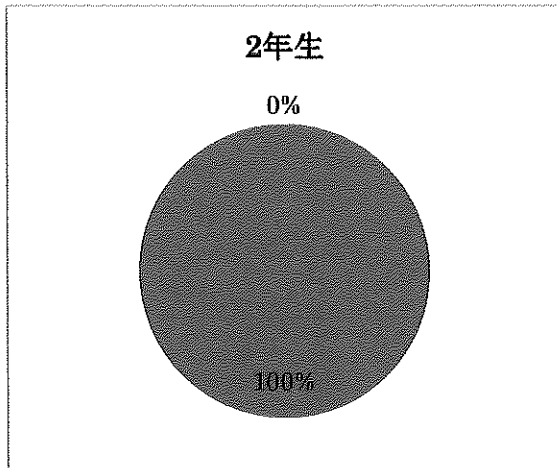
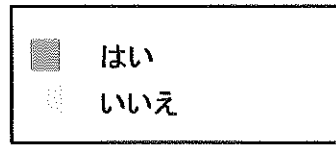
問3 楽譜を見て、リズム打ちすることはできますか？



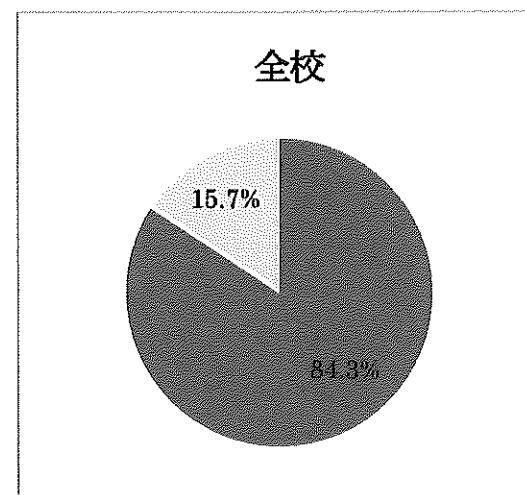
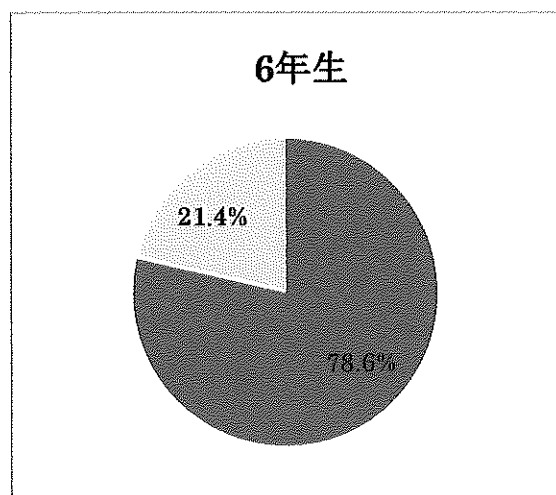
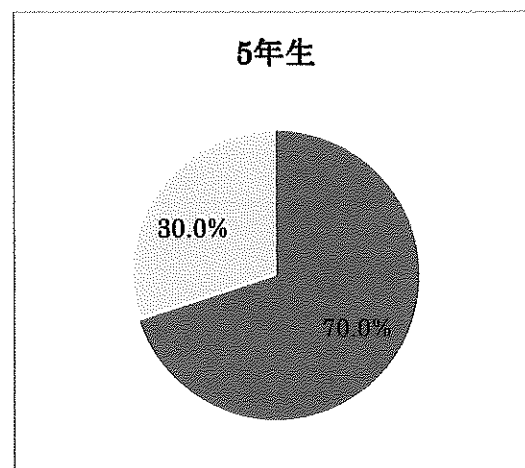
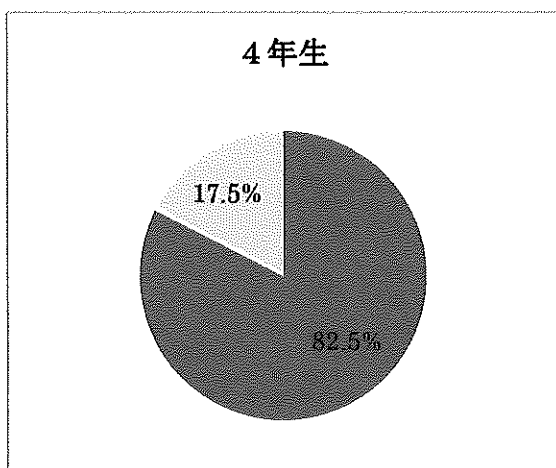
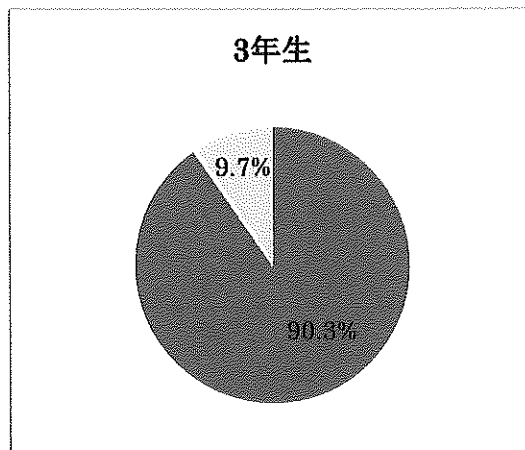
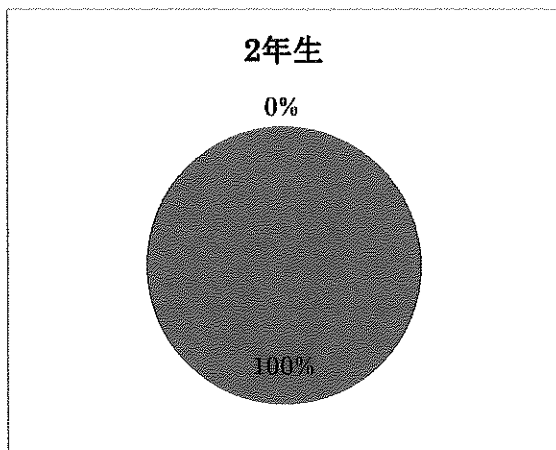
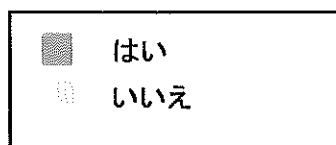
問4 友だちと一緒に、リズムを打つことは好きですか？



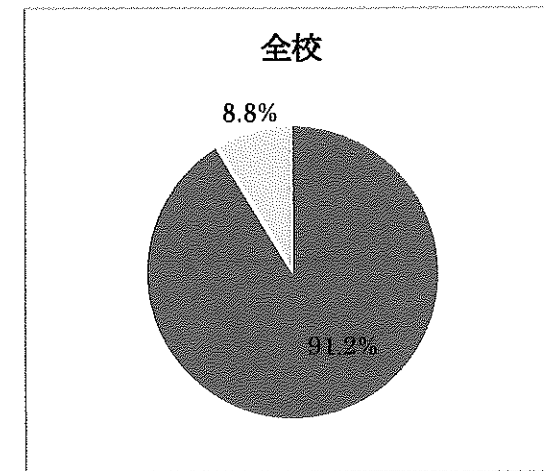
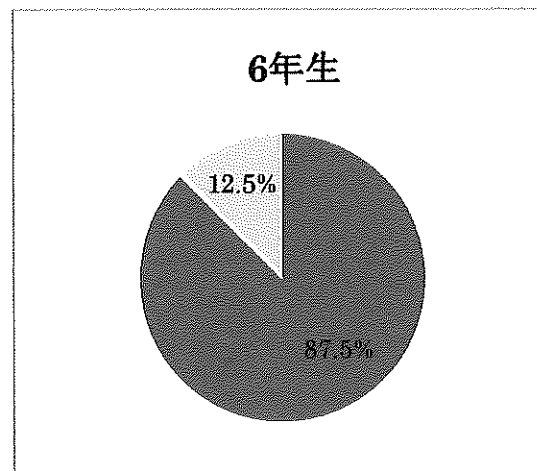
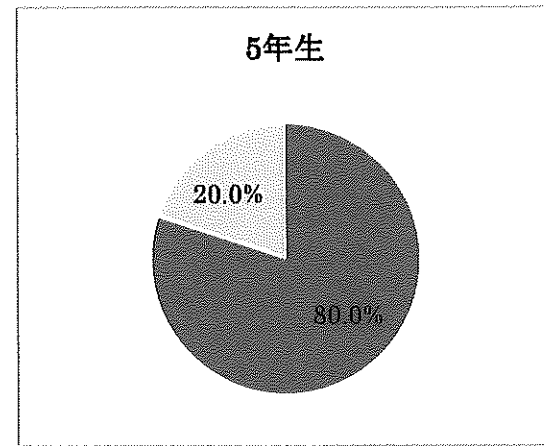
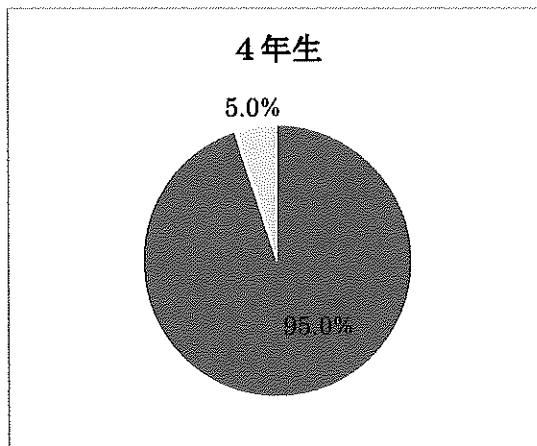
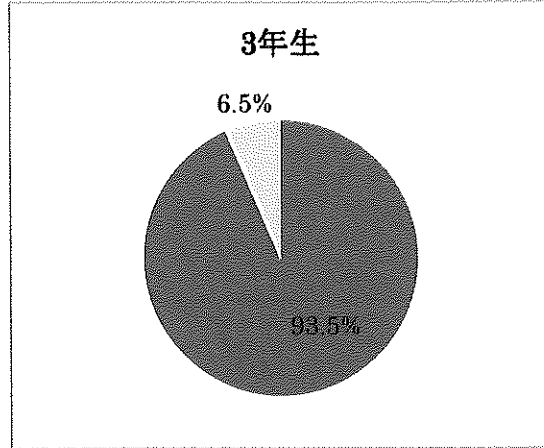
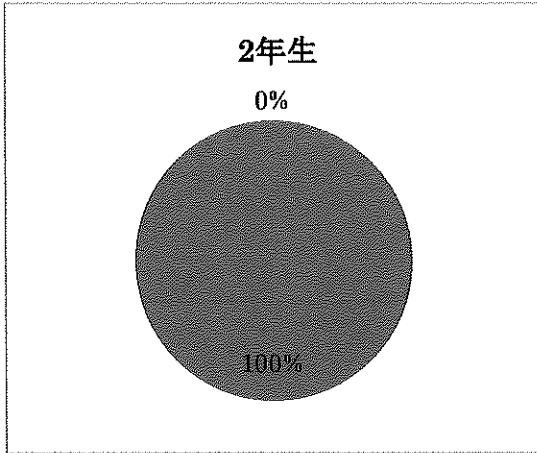
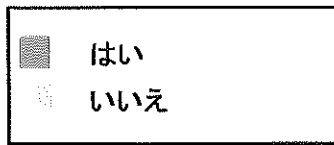
問5 拍やリズムを打つときに、はやくなったり、おそくなったりしないように気をつけていますか？



問6 拍やリズムを打つときに、1拍目を意識していますか？



問7 曲に合わせて、拍やリズムを打つときは、旋律をよくきいて合わせていますか？



資料 2 「おんぷノート」で作った作品を「ロイロノート」で提出

16:38 7月5日 (火)

68%

2小節のせんりつをつくる

検索

設定

ホーム

検索

設定

資料 3 「ロイロノート」で授業後の感想を記入

← 3 1

楽しくてさ、 少しむずかしかったけど楽しくてさ、 少しむずかしくて大変だった、 あまりできなかった。

[2] 友だちのせんりつをきいた感想を書きましょう。

回答一覧

それぞれのリズムが音程が上がってたり、下がってたりしたので、色々な音があって良いと思った。
似てる音程でも楽器によって、違う音楽のように感じた。

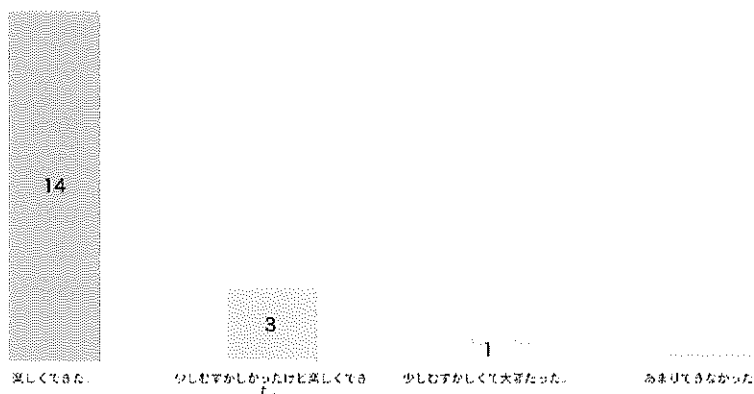
リズムが遅くても、ゆっくりの人もいてよかった。

最後の音に「終わる」というせんりつや、「まだ続く」というせんりつがありその最後の音でせんりつのイメージが変わることに興味を持った。

資料 4 「ロイロノート」で授業後のアンケート集計

← アンケート ノーブル 集計結果 作成者と先生のみ表示 ▾ 回答者名 作成者のみ表示 ▾ ...

[1] 今日の学習はどうでしたか？



[2] 友だちのせんりつをきいた感想を書きましょう。

資料 5 「ロイロノート」アンケート用紙

編集 プレビュー 集計結果

授業のふりかえり 7月5日 回答者数 18

集計結果 作成者と先生のみ表示 回答者名 作成者のみ表示 ...

【1】今日の学習はどうでしたか？

楽しくできた。

少しむずかしかったから大変だった。

少しむずかしかったけど楽しくできた。

あまりできなかった。

【2】友だちのせんりつをさいた感想を書きましょう。

0/10000

回答を保存する

大切なもの アルト

クラフトピアノ

11

1 題材名 「『さくらさくら』の音階をもとにして音楽をつくろう」(3時間)

教材名 表現 (音楽づくり)「さくらさくら」(都節音階)日本古謡

【本題材で扱う学習指導要領の内容】

A表現 (3) 音楽づくり ア(イ), イ(イ), ウ(イ)

〔共通事項〕(1)ア

- ・児童の思考・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 速度

2 題材について

(1) 題材の目標

○思いや意図にあった表現をするために必要な、旋律を工夫して、音楽をつくる技能を身に付けている。

(知識及び技能)

○旋律・音階・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、音を音楽へと構成することを通して、どのような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。(思考力、判断力、表現力等)

○音階をもとにして音楽をつくることに興味・関心をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習に取り組み、日本の旋律に親しむ。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 題材設定の理由

本題材は、都節音階を基にした音楽づくりを通して、我が国の音楽の旋律の雰囲気を感じ取り、即興的に表現することで、どのように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ことをねらいとする。

音楽づくりのもとにする都節音階は、五音音階であり、西洋の音階に比べ、児童が旋律づくりに取り組みやすい。音の組み合わせや、リズムを工夫することによって旋律をつくり、都節音階の響きの特徴について、それらの生み出すよさや面白さなどに気付くとともに、旋律をつくる技能を身につけることができると考える。

本題材を通して、児童が思いや意図をもってつくりたい音楽を表現することができるよう、主体的・協働的に音楽づくりに取り組む態度を育てていきたい。

(3) 児童の実態 (男子7名 女子14名 計21名)

本学級は、曲に合わせて体を動かしたり、拍やリズムを打ったりすることが好きな児童が多い。また、歌ったり、リコーダーを吹いたりすることにも積極的に取り組んでいる。

本学級の児童は3年生から、授業の導入で毎回「リズムストレッチ」を行っており、体を動かしながら自然に音価が身に付いてきている。また、「カスタネットのリズム打ち」を継続してきたことで、拍やリズムを打つときに、1拍目を意識したり、友だちのリズムに重ねたりすることができる児童が多い。しかし、リズムに音をつけて旋律をつくるという活動となると、紙の五線譜に音符を書き入れるという活動に対して苦手意識をもつ児童も多い。

音楽づくりでは、第3学年の「シラソの音で遊ぼう」で、シラソの3音を基に、タブレットアプリの「おんぷノート」を使って、四分音符のリズムで即興的に2小節の旋律をつくり、リコーダーで演奏を楽しむ学習を経験した。設定した条件に基づいて、即興的に音楽をつくるよさや面白さを感じ取り、音を音楽に

していくことの発想を得ることができた。

音楽づくりでのグループ活動は、本題材が初めての経験となる。音楽づくりに苦手意識をもつ児童でも「おんぷノート」を活用することにより、抵抗感なく楽譜に音符を書き入れたり、お互いの音を聴き合ったりすることができるので、主体的・協働的な音楽づくりができると考える。

(4) 指導観

本来、この題材は都節音階、民謡音階、沖縄音階を基にした音楽づくりを通して我が国の音楽の旋律がもつ様々な魅力を感じ取りながら、音楽づくりを進めていく内容である。「さくらさくら」都節音階、「ソーラン節」民謡音階、「沖永良部の子もり歌」沖縄音階の教材をそれぞれ歌唱等で既習後、すぐに音楽づくりとして音階を扱うことで、音楽を特徴づけている要素の工夫が、思いや意図にあった表現につながりやすくなると考える。また、年間を通してアプリ「おんぷノート」を学習に取り入れることで、楽譜に抵抗感なく向き合えるために、自分が楽譜に書いた旋律が、自動で演奏される喜びや達成感を得ることができる。と考える。

本題材でははじめに、「さくらさくら」の旋律をピアノで聴かせ、音楽の雰囲気や音階の響きの特徴や、旋律に合う楽器に気付けるようにする。また、実際に音楽づくりをするときには、拡大譜ではなく、都節音階、リズムパターンを板書しておくようにする。

リズムは、カスタネットのリズム打ちで使用している2小節のリズムパターン4つの中から好きなものを選び、「おんぷノート」に書きやすい第一線上の「ミ」で書き入れる。その音符を都節音階「ミファラシド」の構成音の中から選んで移動させていく。このように2段階で操作することで、五線譜に何も書き込めないということがなくなり、音符の移動はできなくてもリズムを書き込めるので、「ミ」は音階の1音であるから旋律は完成したことになる。第3時のグループで2小節ずつの旋律を繋げる学習では、どの旋律とつながりやすいか、終わる感じの旋律はどれがよいかなどに気付いたり、教え合ったりすることで、話し合いを深められると考える。

時間ごとの振り返りは、ロイロノートの振り返りカードに入力し、作品と一緒に提出ボックスに送信する。聴き合う時間を設け、ワークシートに感想を打ち込む。手書きの場合には、思ったことをすぐに表現できない児童も、文字入力だと手早く感想を打てる児童が多いため、作品提出の時にはこの方法で振り返りを行いたい。

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 音やフレーズのつなげ方や重ね方の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて理解している。</p> <p>②技 思いや意図に合った表現をするために必要な、旋律を工夫して、音楽をつくる技能を身に付けて音楽をつくっている。</p>	<p>①思 音楽を形づくっている要素を聴き取り、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、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。</p>	<p>①能 音階をもとにして表現することに興味・関心をもち、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>

4 指導と評価の計画（3時間）（本時2/3時間）

次	時配	◎ねらい ○学習内容 ・学習活動 ☆〔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、速度）〕	◎教師の発問や働きかけ ・目指す児童の姿	評価の観点 〈評価方法〉		
				知・技	思	態
◎音階をもとにして音楽をつくることに興味をもち、主体的・協働的に音階にあった音楽づくりに取り組む。						
第一次	第1時	○「さくらさくら」都節音階の響きの特徴について知り、それらの生み出すよさや面白さなどを感じ取る。 ・「おんぶノート」を使って都節音階を書き表す。 ・都節音階の雰囲気に合う音や、音階にあった速さを考えて調節し、再生する。 ・お互いの音階を聴き比べ、都節音階にあった楽器や速さに気づく。 ☆〔速度〕	○ピアノで旋律を演奏する。 ・和風な感じがする。 ・日本の楽器にあう音のようだ。 ○感じ取ったことをもとに、「おんぶノート」に都節音階を書くことを伝える。 ・雰囲気に合った楽器の音や、速さを調節し、録音再生している。 ・ロイロノートで、録音した音源と、カードに振り返りを記入し提出する。	↓ ①知 〈記述〉		
	第2時 (本時)	○都節音階と選んだリズムを使って、2小節の旋律をつくる。 ・リズム（A.B.C.D）の中から好きなリズムを選択し、「おんぶノート」の2小節にリズムを書き入れる。 ・都節音階「ミファラシドミ」から音を選んで、書き込んだ音符を移動し、旋律を完成させる。 ・つくった旋律を聴き合う。 ☆〔旋律・速度〕	○1小節を1段ずつにすることでC、Dのリズムでも書き入れやすいようにする。 ○最初に「ミ」の音でリズムを書き入れてから、音を移動することを伝える。 ・グループで、書き込んだ音が間違えていないかなど、確認し合う。 ○ロイロノートに送られた作品を、テレビに映し旋律の聴き合いを行えるようにする。	↓ ②技 〈記述〉		↓ ①態 〈記述〉
	第3時	○グループ全員の旋律をつなげて、1つの旋律をつくる。 ・前時につくった旋律をグループで見合っ、つなげる順番を決める。 ・グループ1つのタブレット（「おんぶノート」）で、決まった順番で旋律をつなげる。 ・完成した各グループの旋律を聴き合う。 ☆〔旋律・速度〕	○グループの中で旋律を聴き合い、「終わる感じの旋律」や「続く感じの旋律」に気づかせるようにする。 ・4人（3人）の旋律がつながるように、協力して音楽づくりをする。 ・他のグループの旋律の良かったところを伝え合う。	↓ ①知 〈記述〉	↓ ①思 〈聴取〉	↓ ①態 〈記述〉

5 本時の指導 (2/3)

(1) 本時の目標


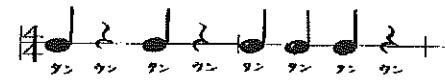

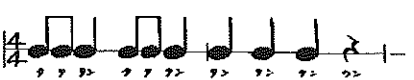
音階をもとにして音楽をつくることに興味・関心を持ち、「さくらさくら」の音階と選んだリズムで2小節の旋律を完成させる。

(2) 本時の展開

時配	○学習内容 ・学習活動 ☆〔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〕	○教師の発問や働きかけ ・目指す(予想される)児童の姿	評価の場面 〈評価方法〉		
			知・技	思	態
4 3	○リズムストレッチ ・曲に合わせて音楽活動を行うための準備体操をする。 ○リズム打ちをする。〔リズム〕 ○本時のめあてを確認する。	○音価を意識できる言葉かけを取り入れる。 ・拍を意識してストレッチをしている。 ○4種類のリズムを意識して打てるように言葉かけをする。	↓ ② 技 〈記述〉		
20 広 げ 深 め る 15 ま と め あ げ る	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">都節音階の和を感じられる2小節のせんりつをつくろう</div> ○3~4人のグループをつくる。 ○「おんぷノート」で2小節の旋律をつくる。 ・リズム(A.B.C.D)の中から好きなリズムを選択し、「おんぷノート」の2小節にリズムを書き入れる。〔リズム〕 ・都節音階「ミファラシドミ」から音を選んで、書き込んだ音符を移動し、旋律を完成させる。〔音階・旋律〕 ・旋律の雰囲気にあう音や、速さで再生録音する。 ○完成した旋律を聴き合う。 ・再生録音した音階をロイロノートで提出する。 ・ロイロノートで、今日の学習の振り返りを書く。	○椅子を向かい合わせ、グループをつくるように言葉かけをする。 ○最初に、「ミ」の音でリズムを書き入れてから、音を移動することを伝える。 ・グループで、書き込んだ音が間違えていないかなど、声をかけ合っている。 ○書き込んだ音符の移動の仕方など、書き方の確認を、テレビ画面上できるようにセットし、必要に応じて行えるようにする。 ・完成させた旋律を聴いて、雰囲気に合う音や、速さの調節をしている。 ・音楽づくりを楽しみながら、主体的に取り組んでいる。 ○ロイロノートに送られた作品を、テレビに映し旋律の聴き合いを行えるようにする。 ・自分の旋律と共通する部分や、旋律から伝わる雰囲気などを発言している。 ○自分やグループの友だちの作品のちがいや気づいたこと書くように伝える。			

3	○次時の予告をする。	○自分たちのつくった旋律をグループでつなぎ合わせることを伝える。		①熊 〈記述〉
---	------------	----------------------------------	--	------------

(3) 板書計画

<p style="text-align: center;">2小節のせんりつをつくろう</p> <p>都節音階 </p> <p>音階のイメージ 和風 ゆっくり響く感じ 日本の楽器が合う</p>	<p>学習の流れ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1準備ダンス 2リズム打ち 3今日のめあて 4音楽づくり <ol style="list-style-type: none"> (1) 「おんぶノート」に選んだリズムを書き込む (2) 都節音階から、音を選んで、音符を移動させる。 (3) 録音して提出する。 5聴き合う 6学習のまとめ
<p>Aのリズム</p>  <p>Bのリズム</p> 	<p>Cのリズム</p>  <p>Dのリズム</p> 