

三原市立本郷小学校 第3学年 音楽科学習指導案
題材名：いろいろな音のひびきをかんとろう
—「パフ」—
本題材で育成する資質・能力 知識・技能

4 題材設定の理由

(1) 題材観

本題材は、小学校学習指導要領、第3・4学年の内容「A 表現」「(1)歌唱」「(2)器楽」「(3)音楽づくり」を「B 鑑賞」を受けて設定している。

A 表現

「(1)歌唱」

ア 思考力、判断力、表現力

曲の特徴を捉えた表現を工夫し、どのように歌うかについて思いや意図をもつこと。

イ 知識及び技能

曲想と音楽の構造や歌詞の内容との関わりについて気付くこと。

ウ 知識及び技能

(ア) 範唱を聴いたり、ハ長調の楽譜を見たりして歌う技能を身に付けること。

(イ) 呼吸及び発音の仕方に気を付けて、自然で無理のない歌い方で歌う技能を身に付けること。

(ウ) 互いの歌声や副次的な旋律、伴奏を聴いて、声を合わせて歌う技能を身に付けること。

「(2)器楽」

ア 思考力、判断力、表現力

器楽表現についての知識や技能を得たり生かしたりしながら、曲の特徴を捉えた表現を工夫し、どのように演奏するかについて思いや意図をもつこと。

イ 知識及び技能

(ア) 曲想と音楽の構造との関わりについて気付くこと。

(イ) 楽器の音色や響きと演奏の仕方との関わりについて気付くこと。

(ウ) 分数の乗法及び除法についても、整数の場合と同じ関係や法則が成り立つことを理解すること。

ウ 知識及び技能

(ア) 範奏を聴いたり、ハ長調の楽譜を見たりして演奏する技能を身に付けること。

(イ) 音色や響きに気を付けて、旋律楽器及び打楽器を演奏する技能を身に付けること。

(ウ) 互いの楽器の音や副次的な旋律、伴奏を聴いて、音を合わせて演奏する技能を身に付けること。

「(3)音楽づくり」

ア 思考力、判断力、表現力

(ア) 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こと。

(イ) 音を音楽へと構成することを通して、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。

イ 知識及び技能

(ア) いろいろな音の響きやそれらの組合せの特徴に気付くこと。

(イ) 音やフレーズのつなげ方や重ね方の特徴に気付くこと。

ウ 知識及び技能

(ア) 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こと。

(イ) 音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能を身に付けること。

B 鑑賞

ア 思考力、判断力、表現力

鑑賞についての知識を得たり生かしたりしながら、曲や演奏のよさなどを見だし、曲全体を味わって聴くこと。

イ 知識及び技能

曲想及びその変化と、音楽の構造との関わりについて気付くこと。

第2学年の「いろいろながっきの音をさがそう」では、好きな打楽器の音を探して友達と交互に演奏したり、歌に合わせて複数の打楽器の音を重ねて演奏したりしてきた。

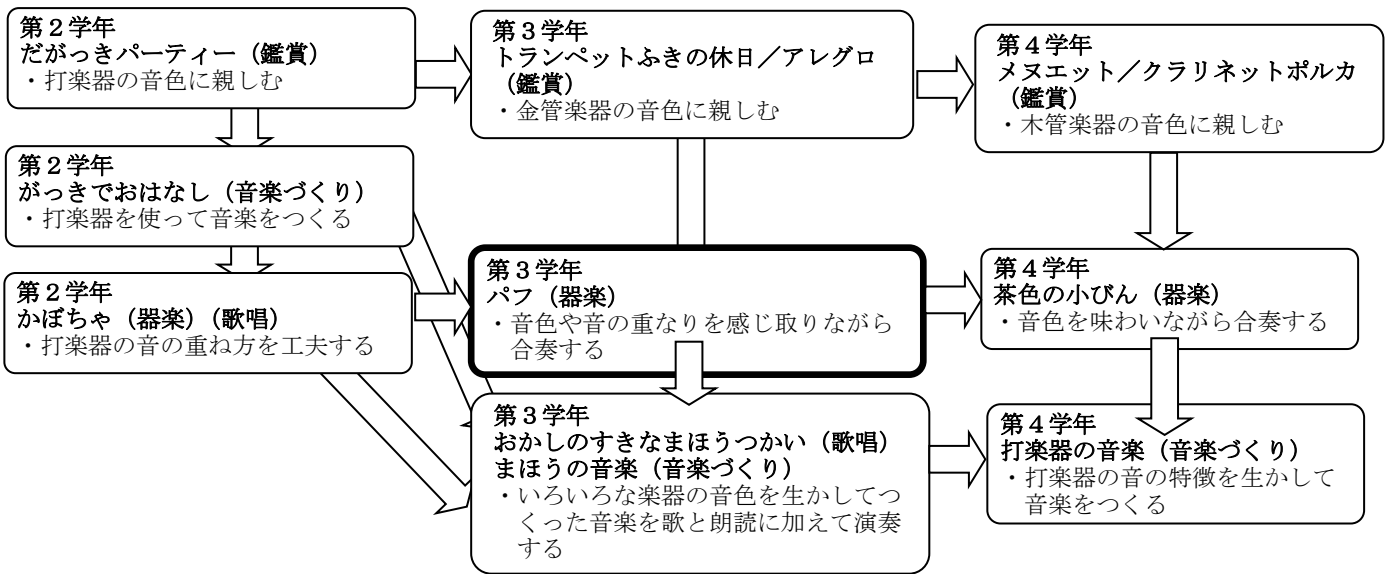
第3学年では、「新しくおぼえること」として拍子記号が出てくることもあり、拍子を意識しながら拍に乗ってリズムを打ったり、音色の美しさに気を付けてリコーダーを吹いたり、歌詞や旋律の音の上がり下がり注目して歌い方を考えたりする学習をしてきた。

本題材では、音色を中心に、旋律や音の重なり、音楽の仕組みとの関わりを取り上げながら、表現と鑑賞の学習を進めていく。同じ楽器でも、演奏の仕方によって生まれる音は異なり、様々な音が生まれる可能性がある。合奏や音楽づくりでは、どの楽器を選択するか、どのような鳴らし方をするか、また、鑑賞では、金管楽器の音色に注目するなど、様々な活動において音色の話題に触れる習慣をつけ、音色を味わ

うことへの興味・関心を育てていきたい。

第4学年の学習では、木管楽器の音色に注目して鑑賞し、音楽づくりでは、具体的な「イメージの表現」を離れて、抽象的な「音色の組合せ」へと深めていく。

【指導の系統】



(2) 児童観

(3) 指導観

本題材では、「パフ」の合奏をグループごとに行う。旋律やリズム伴奏を演奏する楽器をグループごとに選んだり、一人一人が考えたリズム伴奏をグループ内で交流し、合奏で演奏するリズム伴奏を決めたりする。「クロムミュージックラボ」の「ソングメーカー」をリズム伴奏づくりで活用したり、グループでのパート練習や合奏練習で、演奏しやすい速度に設定して活用したりしていく。拍に乗って、お互いの音をよく聴き合いながら、みんなの音を「合わせる」ことを意識して演奏するとともに、各グループの演奏をお互いに聴き合い、気付きを交流することなどを通して、音量のバランスにも気を付けて演奏できるようにしていきたい。

リズム伴奏づくりでは、教師が「パフ」の主旋律を「ソングメーカー」に入力しておき、その旋律に合わせて児童がリズム伴奏を考えていく。前時に、1・2段目のリズム伴奏を考えておき、それを基にして本時では、最後の4小節のリズム伴奏を考える。最後の4小節ということで、曲が「終わる感じ」になるように工夫する。まず、児童一人一人が、入力したリズムを聴いて試しながらリズム伴奏をつくっていく。つくったリズム伴奏をグループ内で交流し、それぞれのよさを認め合っていく。

グループでリズム伴奏のリズムを決めた後は、どの打楽器を使って演奏するか、いろいろな打楽器に触れる中で、グループで話し合って決定する。旋律を演奏する楽器についても、選択肢の中からグループごとに話し合って決定する。リコーダーや鍵盤ハーモニカで旋律を演奏する場合には、一人一人が全曲を通して演奏するのではなく「ドドドソだけを演奏する。」「ララドソだけを演奏する。」などのように、児童が担当する小節を区切ることで合奏に取り組みやすくする。分担奏を取り入れることは、楽器の演奏が苦手な児童も合奏を楽しく行うことや音色の変化の効果を得ることなどに繋がる。また、複数の児童で一つの旋律を演奏するハンドベルも楽器の選択肢の中に入れておく。

合奏は、グループごとに発表する。互いの演奏を聴き合い、表現のよいところなどを伝え合い、児童が表現への自信と意欲をもつことができるようにする。

<本題材におけるICT活用>

目的	聴き試しながらリズム伴奏をつくる。リズムを視覚的に捉えやすくする。
活用方法	「クロムミュージックラボ」の「ソングメーカー」にリズムを入力する。 再生して聴き、リズムを捉える。
活用場面	リズム伴奏の「もと」をつくったり、グループでの合奏練習で、入力した音を聴きながら、それに合わせて練習したりする。

<本題材で育成しようとする資質・能力とのかかわり>

本題材の合奏の学習において、4分の4拍子のリズム伴奏を考える。まず児童一人一人が、2種類の打楽器を使ったリズムバッテリーを考え、ソングメーカーに入力する。旋律に合わせて、リズムを入力して聴くことを繰り返す中でつくっていき、各自がつくったリズム伴奏を再生してグループや学級全体で聴き合

う。また、速度を変えて再生できるので、初めは速度をゆっくりにして合奏練習をし、徐々に「パフ」に示されている演奏速度に近づけていくという形で活用することもできる。

5 題材の目標

- 楽器の音色やその組合せ、旋律の特徴などと曲想との関わりに気付き、楽器の音色の特徴を生かして互いの音を聴き合いながら演奏したり、楽器の組合せや音の重ね方を生かして音楽をつくったりする技能を身に付ける。
- 楽器の音色や旋律の特徴が生み出すよさなどを見いだしながら聴いたり、楽器の音色を生かした演奏の仕方や、音の重ね方や反復など音楽の仕組みを用いた音楽の作り方について、思いや意図をもったりする。
- 楽器の音色や旋律の特徴に着目し、曲や演奏のよさなどを感じ取りながら聴いたり、楽器の音色の特徴を生かして互いの音を聴き合いながら演奏したり、楽器の組み合わせ方や重ね方を工夫して音楽をつくったりする学習に進んで取り組む。

6 題材の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力
①楽器の音色の違い、旋律の特徴や反復と曲想の関わりに気付いている。 ②音色や旋律の特徴などと曲想との関わりに気付き、音色や響きに気を付けて、リコーダーを演奏する技能を身に付けて演奏している。 ③音色や音の重なり、旋律の特徴などと曲想との関わりに気付き、互いの楽器の音や副次的な旋律を聴いて音を合わせて演奏する技能を身に付けて演奏している。 ④思いや意図に合った表現をするために必要な、音の重ね方や反復などの音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能を身に付けて「まほうの音楽」をつくっている。	①音色や旋律の特徴、音の重なり、拍と曲想との関わりについての知識や技能を得たり生かしたりしながら、パートの特徴を捉えて演奏の仕方や音量のバランスなどを工夫し、どのように演奏するかについて、思いや意図をもっている。 ②音色やその重なりを聴き取り、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、楽器の音の重ね方や反復の仕方などを工夫し、音を音楽へと構成することを通して、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っている。	①音色や旋律などの特徴と曲想との関わりに興味・関心をもち、音色の違いを感じ取る学習に進んで取り組もうとしている。 ②音色や旋律の特徴などと曲想との関わりに興味・関心をもち、音色の違いや音の重なりを感じ取る学習に進んで取り組もうとしている。 ③音色や旋律の特徴などと曲想との関わりについて考えながら、歌詞の内容が表す場面にふさわしい歌い方を工夫して歌う学習に進んで取り組もうとしている。 ④楽器の音の特徴や音色を生かした即興的な表現に進んで取り組もうとしている。

7 指導と評価の計画（全11時間）

時間	学習活動	評価規準（評価方法）		
		知識・理解	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力
1	・拍にのり、「パフ」の主な旋律を捉えて歌うことと、1・2段目のリズム伴奏をつくることができる。	○リズム伴奏によって曲全体の感じが変わることに関わり、旋律に合わせてリズム伴奏をつくっている。 (行動観察, 「ソングメーカー」へ入力したもの)		○歌唱やリズム伴奏づくりの学習に興味・関心をもち、進んで取り組もうとしている。 (行動観察)

2	<ul style="list-style-type: none"> ・ 終わり方を工夫して「パフ」の4段目のリズム伴奏をつくることができる。 (本時) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 曲が終わる感じにするためには、最後の拍を休符にするとよいことに気付いてリズム伴奏をつくっている。 (行動観察, 「ソングメーカー」へ入力したもの) 		<ul style="list-style-type: none"> ○ リズム伴奏づくりの学習に興味・関心を持ち、進んで取り組もうとしている。 (行動観察)
3 ・ 4	<ul style="list-style-type: none"> ・ 拍にのり、音色に気を付けて「パフ」の旋律やリズム伴奏を演奏することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 音色や旋律の特徴など曲想との関わりに気付き、音色や響きに気を付けて演奏する技能を身に付けて演奏している。 (行動観察, 演奏聴取) 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 音色や旋律の特徴など曲想との関わりに興味・関心を持ち、音色の違いや音の重なりを感じ取る学習に進んで取り組もうとしている。 (行動観察)
5	<ul style="list-style-type: none"> ・ 重なり合う楽器の音の響きに気を付けて、「パフ」の合奏を工夫することができる。 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 音色や旋律の特徴、音の重なり、拍と曲想との関わりについての知識や技能を得たり生かしたりしながら、パートの特徴を捉えて演奏の仕方や音量のバランスなどを工夫し、どのように演奏するかについて、思いや意図をもっている。 (行動観察, 演奏聴取) 	
6	<ul style="list-style-type: none"> ・ グループごとに「パフ」の合奏を発表して互いの成果を聴き合い、それぞれの演奏のよさに気付くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 音色や音の重なり、旋律の特徴などと曲想との関わりに気付き、互いの楽器の音や副次的な旋律を聴いて音を合わせて演奏する技能を身に付けて演奏している。 (行動観察, 演奏聴取) 		
7	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「トランペットふきの休日」と「アレグロ」を聴き、楽器の音色や旋律などの特徴と曲想との関わりを理解することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 楽器の音色の違いや旋律の特徴などと曲想との関わりに気付いている。 (行動観察, ワークシート) 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 音色や旋律などの特徴と曲想との関わりに興味・関心を持ち、音色の違いや旋律の特徴を捉える学習に進んで取り組もうとしている。 (行動観察, 発言内容)
8	<ul style="list-style-type: none"> ・ 歌詞が表す場面を思い浮かべながら「おかしなすきなまほう使い」を歌うことができる。 			<ul style="list-style-type: none"> ○ 音色や旋律の特徴などと曲想との関わりについて考えながら、歌詞の内容が表す場面にあわせて歌う学習に進んで取り組もうとしている。 (行動観察, 演奏聴取)
9	<ul style="list-style-type: none"> ・ いろいろな楽器を鳴らして、「まほうの音楽のもと」をつくることことができる。 			<ul style="list-style-type: none"> ○ 楽器の音の特徴や音色を生かした即興的な表現に進んで取り組もうとしている。 (行動観察, 発言内容, ワークシート)

10	<ul style="list-style-type: none"> 音の組み合わせ方や重ね方を工夫して、「まほうの音楽」をつくることができる。 		<ul style="list-style-type: none"> 音色やその重なりを聴き取り、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、楽器の音の重ね方や反復の仕方などを工夫し、音を音楽へと構成することを通して、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っている。 (行動観察, ワークシート, 演奏聴取) 	
11	<ul style="list-style-type: none"> グループの「まほうの音楽」を発表し、それぞれのよさに気付くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○思いや意図に合った表現をするために必要な、音の重ね方や反復などの音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能を身に付けて、「まほうの音楽」をつくっている。 (演奏聴取, ワークシート) 		

8 本時の展開

(1) 本時のめあて (目標)

曲が終わる感じになるよう工夫してリズム伴奏をつくることができる。

(2) 観点別評価規準

○リズム伴奏をつくる学習に興味・関心をもち、進んで取り組もうとしている。

◎音符や休符を入れる位置によって、曲が「続く感じ」になるか「終わる感じ」になるかに気付き、最後の拍を休符にしてリズム伴奏をつくっている。

評価方法: 作成したリズム伴奏 (クロムミュージックラボ「ソングメーカー」), 行動観察, 発言内容

(3) 本時で育成したい資質・能力の評価基準 (達成した児童の姿)

資質・能力	評価基準(達成した児童の姿)
知識・技能	<p>A 曲が終わる感じになるようなリズム伴奏をつくり、つくったリズム伴奏と自分の思いや意図を関連させながら説明したり発表をしたりしている。</p> <p>B 曲が終わる感じになるようになりリズム伴奏をつくるができている。</p> <p>C 曲が終わる感じではなく、「続く感じ」のリズム伴奏になっている。</p>

(4) 学習の展開

	学習活動 ・児童の思考の流れ	指導上の留意事項	評価規準 (評価方法) ★ICTの活用
導入	<p>1 4分音符4拍分のリズムを打つ。</p> <p>2 めあての作成</p>	<ul style="list-style-type: none"> 前時に児童がつくったり発表したりしたリズム伴奏1小節分のリズム譜を幾つか板書に示しておき、音を鳴らす部分と休符が入っていて音が鳴らない部分が見て分かりやすくなるようにする。 	
<p>めあて 「パフ」の4段目のリズム伴奏をつくり、最後を「曲が終わる感じ」のリズムにしよう。</p>			

	<p>3 解決への見通し立て</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時に各自がつくった1・2段目のリズム伴奏を想起する。 	<ul style="list-style-type: none"> 前時につくったリズム伴奏をもとに4段目のリズム伴奏を考えていくことを確認する。 	
展開	<p>4 個の学び</p> <ul style="list-style-type: none"> 4段目のリズム伴奏を「曲が終わる感じ」になるように工夫してつくる。 <p>5 集団解決</p> <p>【グループでの学び】</p> <p>【全員での学び】</p> <ul style="list-style-type: none"> つくったリズム伴奏を交流する。 「曲が終わった感じがする」と感じる人が多かったリズム伴奏の共通点を考え、気付いたことを交流する。 <p>6 学習課題のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> 「曲が終わる感じ」にするために大切なことをまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 「パフ」の4段目の旋律に合わせてリズムを打ったり、入力したリズムを再生して聴いたりすることを繰り返しながらつくっていくようにする。 つくったリズムをグループや学級全体で聴き合い、それぞれのよさを認め合っていく。 児童が発表したリズム伴奏の最後の1小節分のリズム譜を板書に示していき、「終わった感じ」がすることとの関わりが見て分かりやすくなるようにする。 「曲が終わる感じ」にするためには、最後の拍を休符にするとよいことを確かめ合う。 	<p>☆「ソングメーカー」を活用して4段目のリズム伴奏をつくる。</p> <p>☆つくったリズム伴奏を再生して聴く。</p> <p>○曲が終わった感じになるよう工夫してリズム伴奏をつくっている。 (リズムによる表現作品：クロムミュージックラボ「ソングメーカー」)</p>
まとめ	<p>7 振り返り</p>	<ul style="list-style-type: none"> 本時の学習を振り返り、児童が頑張ったところを認め、自信と次時への意欲へつながるようにする。 	

9 板書計画

11/10

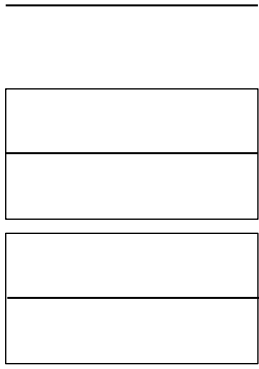
「パフ」

④ 「パフ」の4段目のリズムばんそうをつくり、最後を「曲が終わる感じ」のリズムにしよう。

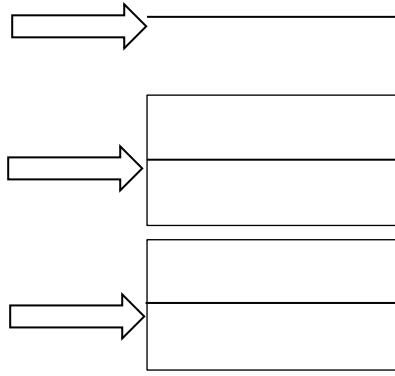
1・2段目

4段目

→



音ふ



休ふ

⑤ 「曲が終わる感じ」にするためには、最後の拍を休符にするとよい。