

# 第3学年 音楽科学習指導案

令和6年6月7日(金) 第5時間目

指導者 志津 貴子

1 題 材 様子を思いうかべて音楽をつくろう

2 目 標

- (1) 音色やリズム、音の動き方などの特徴や、旋律のつなげ方と曲想との関わりについて気づき、思いや意図にあった表現をするために必要な、音楽の仕組みを用いて、まとまりのある音楽をつくる技能を身に付ける。(知識及び技能)
- (2) 旋律やフレーズ、リズム、音色などを聴き取り、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、旋律の音の動きを生か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。(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 旋律のつなげ方、組み合わせのよさや面白さに興味をもち、旋律をつくる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、旋律やフレーズに親しむ。(学びに向かう力、人間性等)

3 指導計画(8時間)

- 第1時 「天気」「雨上がり」などに関係する場面を設定して、画像や映像、様子を表す音楽を聴くなどすることで、自分が表したい様子を思いうかべて、お話を作り、旋律をイメージする。
- 第2時 自分が表したい様子が伝わるような工夫を考えて、いろいろな組み合わせを試しながらつくる。
- 第3時 リズム(音の長さ)を工夫して、より様子が表せるよう音楽づくりをする。
- 第4時(本時) グループ内で中間発表を行い、アドバイスをもとにより良い音楽となるよう改良や再考をする。
- 第5時 作った作品を共有して聴きあい、良いところを自分の作品にいかしたり、再考したりする。  
様子をより表現するためには、どんな楽器で演奏したらいいか考える。
- 第6~7時 各自の作品を音色や演奏の仕方に工夫しながら、グループみんなで練習する。
- 第8時 「音楽物語の発表会」をグループごとに行う。

4 本時の指導

- (1) 目 標 ○イメージに合った音楽になるようにリズムや旋律、組み合わせ方、つなげ方などを工夫し、思いや意図をもって、まとまりを意識した音楽をつくる。(思考力、判断力、表現力等)
- (2) 準 備 (教) Chromebook イヤホン イヤホンスプリッター  
テレビ 板書計画 貼り物 指導案細案  
(児) Chromebook イヤホン 教科書 音楽ファイル 筆記用具
- (3) 指導過程 端: 1人1台端末の活用 主: 主体的な活動 対: 対話的な活動  
見: 見方・考え方を働かせる活動

| 時間 | 学 習 活 動 | 指 導 上 の 留 意 点 | 評 価 |
|----|---------|---------------|-----|
|----|---------|---------------|-----|

|                    |   |  |   |
|--------------------|---|--|---|
| <p>10<br/>(10)</p> | <p>1 学習課題を把握する。<br/>(1) 既習曲を歌う。</p> <p><b>?課題の設定</b></p> <p>(2) 前時を振り返り、本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>イメージに合った音楽になるように、リズムや旋律、組み合わせ方やつなぎ方を工夫して、まとまりのある音楽をつくろう。</p> </div> | <p>○本時の音楽物語のテーマ「天気」に関係のある曲を歌うことで、イメージを膨らませながら楽しく学習に取り組めるような雰囲気づくりをする。</p> <p>○まとまりのある音楽をつくるための視点を確認し、意識づける。<b>(曲の山、終わりの音、リズム、反復や呼びかけと答えなどの曲の仕組み)</b></p>   | <p>○ これまでの学習内容を振り返り、めあてを理解することができたか。(観察)</p>  |
| <p>20<br/>(30)</p> | <p><b>🔍情報の収集</b></p> <p>2 前時までの作品をグループ内で聴き合い、まとまりのある音楽をつくる際の工夫について考えながら意見を交流する。</p> <p>(1) グループ内で、自分の作品の中間発表をする。</p> <p>・まとまりのある音楽をつくるためのアドバイスを考えて、友だちと意見交換する。</p>  | <p><b>端・対</b> イヤホンスピーカーを使い一人ひとりの作品をグループ全員で共有できるようにする。</p> <p><b>端</b> 共有しているクラウド内で複数回自分のタイミングで確認しながら、友だちの作品も聴けるようにする。</p> <p><b>見</b> 旋律の組み合わせ方や、曲のつなぎ方の工夫に注意して聴くよう助言する。</p> <p><b>対・見</b> イメージに合った音楽になっているか、まとまりのある音楽になっているか、意見を交換するよう助言する。</p> | <p>思いや意図カード(ロイロノート)</p> <p>○ まとまりのある音楽をつくるための4つの視点から、イメージに合った音楽となっているか、友だちの作品について意見を交換することができたか。<br/>[思考・判断・表現]</p>   |
| <p>10<br/>(40)</p> | <p><b>🎨整理・分析</b></p> <p>3 友達と意見交換して得たアドバイスをもとに、4つの視点を考えながら自分の作品をもう一度再考する。</p>   | <p><b>見</b> なぜそう考えたのか、理由を考えカードに書くよう声かけを行う。</p>   | <p>○ イメージに合った音楽になるよう、リズムや旋律、組み合わせ方、つなぎ方などを工夫し、まとまりを意識した音楽をつくるか、思いや意図をもってつくることができたか。<br/>[思考・判断・表現]<br/>思いや意図カード(ロ</p> |

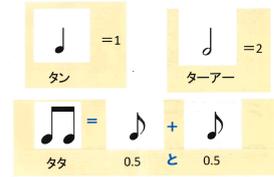
|           |   |   |   |
|-----------|---|---|---|
|           |   |   | イロノート)<br>(作品・ロイロノート)                   |
| 5<br>(45) | <p><b>まとめ・表現</b></p> <p>4 つくった音楽を聴き合い、本時の振り返りをする。<br/>(1) 理由を説明しながら発表する。</p> <p>(2) 次時の予告をする。</p> | <p><b>端</b> モニターに映して全体で共有する。<br/>○条件に基づき、より良い音楽へと改良が見られた作品と、友だちのアドバイスをもらったが、こだわりを大切にして改良はしなかった作品を取り上げ、その理由を説明させながら発表させる。</p> <p>○ グループでの発表に向けて、どんな楽器でどのような演奏をするのか、また、音色を工夫することを伝える。</p> | <p>○ 自らの思いや意図を明確にして発表することができたか。(発言)</p> |

#### (4) 板書計画

め どうすればイメージに合ったまとまりのある音楽になるのか、リズムやせんりつ、組み合わせやつなぎ方を考えよう。

まとまりのある音楽にするためのポイント

- ① きよくの山
- ② 終わりの音
- ③ リズム (音の長さ)
- ④ きよくのしくみ (はんぷく・よびかけと答え など)



#### (5)

##### ■学習の流れ

【めあて】

どうすればイメージに合ったまとまりのある音楽になるのか、リズムやせんりつ、組み合わせやつなぎ方を考えよう。

【集める】 グループのみんなに自分の作品の中間発表をし、意見交換をする。

【整理する】 友達と意見交換して得たアドバイスをもとに、より良い音楽となるよう、プログラムを改良するなど試行錯誤を行う。

【まとめる】 つくった音楽を聴き合い、本時の振り返りをする。

##### ■ 評価規準

A リズムや旋律だけでなく、組み合わせ方、つなげ方など音楽の仕組みを工夫し、まとまりを意識した音楽となるよう思いや意図をもってつくる。

B イメージに合った音楽になるように、リズムや旋律を工夫し、まとまりを意識した音楽となるよう思いや意図をもってつくる。

#### ② 前時までの他教科との横断的な単元学習について

☆スプレッドタイムでのプログラミングの世界への導入 (NHK for school 「Why!プログラミング」を活用して)

☆総合的な学習の時間でのScratchを使った学習

☆前題材「音の動き方を生かしてせんりつをつくろう」からの流れ

第1時 5音の中から即興的に音を選択して、指定されたリズムで旋律をつくる。

・作った旋律の音の動き方を矢印で表すことで様々な音型があることを知る。

第2時 様々な音型を自由に試しながら (ティンカリング)、フレーズを4拍分×3つつくる。

第3時 反復をどのように取り入れるかを考え、それぞれの音型をつなげて、まとまりのある音楽がどのような特徴をもっているのかに気づきながら、4小節の旋律をつくる。

・反復の型 ・曲の山 ・終わりの音

第4時 つくった音楽を聴きあい、自らの思いや意図を明確にし、友だちと意見を交流する。

#### (6) 授業者の意図

○児童の実態 →前学年での本学級の児童の実態 添付

本学級の児童は、明るく活発で、元気よく歌ったり、鍵盤ハーモニカなどの楽器で演奏することが大好きである。また、曲想を感じ取って、イメージを膨らませながら体全体で表現する児童も多い。音楽づくりへの意欲も高く、積極的に取り組む姿がみられる。

一方、音楽づくりにおける経験や表現方法はまだ発展途上にあるため、自分の思いや意図を十分に表現することが苦手で、表現方法に幅がみられたりする児童もいる。

そこで、自分の思いや意図をうまく表すことができない壁をなくし、演奏の技能に左右されず、自分の思いや意図を自由に表現するためのツールとして、ICTを活用し音楽をつくる楽しさを味わわせたいと考え、本単元を設定した。

○題材と学習指導要領の関連について

学習指導要領A表現(3)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、(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。(思考・判断・表現)

イ(イ)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と関わらせて気づくこと。(知識)

ウ 発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な(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。(技能) に関連する。

○音楽科の授業(音楽づくり)にプログラミングを取り入れるよさについて

音楽科の授業においては、曲づくりの過程である、音を音楽へと構成するメカニズムが、プログラミングにおける論理的思考そのものであり、順次処理・条件分岐・繰り返しといったプログラミングの構造を支える要素と共通する性質があるため、音楽づくりにおける思考は、プログラミング的思考を育む場であると考えられる。

プログラミング活動を取り入れた音楽科の授業を展開していくうえで大切にしたいことは、「音楽活動」を中心に据え、思いや意図を実現させていく学習のプロセスの中で、「プログラミングを活用して、音楽的な見方・考え方を働かせながら、音楽的な試行錯誤を行っていく」ということである。プログラミング活動はあくまで、音楽科で学ぶ知識および技能などをより確実に身につけたり、学びを深めたりするのに有効であるような、学習活動を支えるものでなければならない。

また、音の特性として、音は目に見えないものであり、そしてすぐに消えていくものである。そこで、自分の思考の過程を可視化(見える化)するため、プログラミングを取り入れた。今回使用するScratchでは、簡単に曲が作れ、すぐに再生して確かめることができる。また、修正が短時間で容易にできることや、曲の流れが可視化できるので、間違いにも気づきやすいメリットがある。これらの利点をふまえ、音楽科授業にプログラミングを活用することとした。

○プログラミング的思考と音楽

表したい音楽表現に近づけるために、

- ・リズムパターンや音を順番に並べる(順次)(組み合わせ)
- ・繰り返しを取り入れることで、クレッシェンドなどの強調や、

最初と最後に配置したり、呼びかけと答えの型にしたりして、まとまりのある音楽にできる  
(反復) (変化)

- ・リズムや音や音色などを入れ替えて試す (条件分岐)
- ・より良いものへと改善する (デバッグ)

○プログラミング的思考で身に付く5つの能力と本題材との関わりについて

|       |                      |
|-------|----------------------|
| ①抽象化  | 曲調についての共通点を見つける      |
| ②分解   | 旋律を構成している音やリズムなどに気づく |
| ③順序立て | 曲を構成する               |
| ④分析   | どうすれば良くなるか試行錯誤を行う    |
| ⑤一般化  | 作った曲を発信する            |