

音楽科学習指導案

指導者 松尾 祐樹

1 日時 平成30年 12月 17日(月) 第5校時

2 学年・組 第2学年 1組

3 学習の主題 音楽の仕組みを生かし、簡単な音楽をつくろう

～くり返しを意識して、音楽をつくろう～

4 主題の目標

音を音楽にしていくことを楽しみながら、音楽の仕組みを生かし、思いをもって簡単な音楽をつくる。

5 主題の評価規準

<イ 音楽への関心・意欲・態度>

- ・声や音の様々な特徴や面白さ、一音楽の仕組みに興味・関心をもち、音遊びや簡単な楽をつくる学習に進んで取り組もうとしている。

<音楽表現の創意工夫>

- ・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などを感じ取りながら、音遊びや音を音楽にしていくことを工夫し、どのように音楽をつくるかについて思いをもっている。

<音楽表現の技能>

- ・声や音の様々な特徴に気付いたり、音楽の仕組みを生かしたりするなどの基礎的な技能を身に付けて、音遊びをしたり、音を音楽にしたりしている。

6 主題について

本主題は2年生になってから初めて学習する主題である。既習の4分音符や4分休符、8分音符や8分休符を用いて、手拍子で音楽づくりをする学習である。拍子のまとまりを考えながら、友だちと音を出し合ったり児童自身で試行錯誤したりしながら、音楽の仕組みを生かして音楽づくりをするよさや面白さを味わうことができる学習にしたい。

◇子どもの実態

活発な児童が多く、豊かな発想やアイデアの溢れる学級である。音楽科の授業だけでなく、朝の歌や、英語科の授業で歌う英語の歌も積極的に歌う姿が見られる。一方で、演奏技能については児童間の差が大きいという特徴もある。そのため、苦手意識から「歌を歌う」活動以外の活動に苦手意識をもつ児童が少なくない。初めての音楽づくりという学習状況を鑑みても、可能な限り、拍子や音符などの音楽づくりで用いる要素を限定しつつ、十分にどんな音楽をつくるか考える時間の保証や考えるための手立てが必要である。以上の点を踏まえ、拍子は既習内容である2拍子、音符及び休符は4分と8分、音階を用いずリズムを用いることとした。加えて、児童間で考え合うことができるようにするために、構想をワークシートに書いて共有できるようにする。また、児童が考える際の補助として、プログラミング教育の要素を組み込んだ。

◇プログラミング教育との関連

小学校におけるプログラミング教育では、「プログラミング的思考」つまり「自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたらいいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力」を育むことが求められている。音符や休符を組み合わせることや音楽づくりをする活動では、「**thinkering** (ティンカリング)」が重要であるとされている。プログラミング的思考と「**thinkering** (ティンカリング)」の考え方は近いものと考えられ、教科、さらに言えば本主題との親和性が高いものと考えられる。記号を組み合わせながら試行錯誤を繰り返し、「こんな音楽をつくりたい」という児童の思いや意図を実現していく活動をプログラミング教育のプロセスとして捉え直すことで、児童の思いや意図の実現、さらに言えば児童の音楽的な創造性を育むことも期待できる。

また今回の学習では、グループ活動を積極的に取り入れることで児童同士の思いや意図が交錯する場を設けることも狙っている。思いや意図が複数存在することで、一度出来た作品を見直し、よりグループが目指す音楽の姿を目指してより深い試行錯誤をすることができる考える。

◇身に付けたい力（指導事項）

- A 表現（3） ア 声や身の回りの音の面白さに気付いて音遊びをすること。
イ 音を音楽にしていくことを楽しみながら、音楽の仕組みを生かし、思いをもって簡単な音楽をつくること。

〔共通事項〕 リズム 拍の流れ フレーズ 反復

7 教材について

<中心教材> 「おまつりの音楽」

<参考教材> 「We will rock you」 Brian May 作曲 / Brian May 作詞
アンプラグドプログラミング教材 株式会社教育ネット
プログラミングゼミ DeNA

中心教材の「おまつりの音楽」は、教育芸術社『小学生の音楽2』の音楽づくりの学習で扱う教材として掲載されている。既習の4分音符や4分休符、8分音符や8分休符を用いて、2拍子のまとまりを意識しながら、自分の思いに沿ってリズム譜をつくる学習となっている。祭囃子をテーマとすることで、音楽の仕組みである反復について知ることができ、また反復を用いることでまとまりのある音楽ができることを学ぶことができる。参考教材である「We will rock you」は1977年に制作された楽曲であるが、近年でもタイアップとして用いられることが多く、実際に2年生である本学級の児童に聞かせてみても、聞いたことがあると答えた児童がほとんどであるほど知名度が高い楽曲である。本楽曲はイントロダクションのリズムがくり返され、楽曲全体を構成している。学習の導入として用い、反復の意識を児童にもたせながら学習に取りかけられるように用いたい。

本学習ではプログラミング的思考を伴って音楽づくりを行う。そのため、児童が思い思いに組み合わせを考え、リズム譜として視覚化できるようにアンプラグドプログラミングを行うことができるような教材を準備する。先行して行った授業の結果、もっと長い曲をつくってみたい、2番や3番をつくってみたいという思いが児童から挙げられた。その実現のため、音符や休符を組み合わせたカード、繰り返しや分岐を視覚的に把握しやすくするためのツールの2つを用意する。これらを用いることで、カードの組み合わせによる流れの把握（順次処理）、繰り返す箇所の意識（反復処理）、音の変化（分岐処理）を視認しながら音を自由に組み合わせることができる環境として整えていく。

プログラミングゼミはDeNAが制作した、タブレット端末やパソコン上で活用できる学習用プログラミングアプリケーションである。学校で配当されているiPadにプリインストールされているため、プログラミング教育の学習環境を比較的容易に整えることができる。基本的にはブロック状のスクリプトを組み合わせることで、児童自身が撮った写真や描いた絵を取り込み、動かすことができるアプリケーションであるが、本学習では特に音声に関わるものを用いる。ヴィジュアルプログラミングでは、児童が組んだプログラムを容易に複製することができる。この機能を活用し、触れると児童自身が録音した音が出るプログラムを組ませ、児童それぞれの思いに合わせて同じ音を何度も繰り返したり並び替えたりすることができると思った。また、録音した音を用いることで、自分がつくった音を操作する感覚を得やすく、いじくりまわしながら自分の思いを実現しようという活動が実現できると考える。音符や休符を思い思いに組み合わせ、試行錯誤することを楽しみながら、音楽をつくるおもしろさと音楽の仕組みについて学ぶことができるようにしていきたい。

8 指導と評価の計画（3時間扱い）

時	◎目標 ○主な学習活動	[共通事項]	学習活動に即した具体的評価規準
第1時	◎「まとまりのある音楽」について知り、どのような音楽をつくりたいかという思いをもつ。 ○教師の手拍子を聴き、まとまりのある音楽がどのようなものかを知る。 ○4分音符や4分休符、8分音符や8分休符を用いて、つくりたいリズム譜の構成を考える。 ○リズム譜を隣同士で演奏し、感想を伝え合う。 ○音楽の仕組みとして、反復があることを知る。	リズム 拍の流れ フレーズ 反復	関：音を組み合わせる音楽をつくる活動に関心をもち、音遊びや簡単なリズム譜をつくる学習に進んで取り組もうとしている。 <発言・行動観察・カード> 技：拍の流れを意識することや、音楽の仕組みには反復があることに気づいている。 <発言・行動観察・カード>

第2時	<p>◎リズムやパターンを組み合わせて、まとまりのある音楽をつくる。</p> <p>○グループで、つくりたいリズム譜のテーマを考える。</p> <p>○4分音符や4分休符、8分音符や8分休符を用いて、リズム譜をつくる。</p> <p>○<u>他のグループにリズム譜を演奏してもらい、イメージ通りの構成になっているか確かめる。</u></p> <p>○グループごとに取り組みの成果を発表する。</p>		<p>創：反復や拍の流れを意識しながら、つくりたいリズム譜に対して思いをもち、思いを達成するための工夫を考えながら、音楽をつくろうとしている。</p> <p>＜演奏聴取・行動観察＞</p>
第3時（本時）	<p>◎プログラムを用いて、複数のパターンを組み合わせた、まとまりのある音楽をつくる。</p> <p>○第2時でつくったリズム譜を演奏し、拍子ごとに録音する。</p> <p>○録音した音を再生するプログラムをつくる。</p> <p>○リズムをつけ加えたり、足音や打楽器の音を追加したりして、グループのテーマにより近づけるようにリズム譜を考える。</p> <p>○グループごとに取り組みの成果を発表する。</p>	<p>リズム 拍の流れ フレーズ 反復</p>	<p>創：拍子や音を確認しながら、グループでつくったリズム譜をより良いものにしようという思いをもち、構成や音の種類を工夫しながら、音楽をつくろうとしている。</p> <p>＜演奏聴取・行動観察＞</p>

確認することによって聞き手への伝わり方を知ったり、思いが伝わっていなかった場合どのように変更したらよいかを考えたりと、試行錯誤をするきっかけづくりとして作用すると考えられる。

9 本時の展開（3／3時間）

本時目標：リズムを意識して、グループで音楽をつくる活動に取り組む。

学習活動	〔共通事項〕	教師の支援と評価
<p>○前時までの活動を振り返り、本時の活動に必要な要素を確認する。</p> <p>○本時のめあてを確認する。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・①まとまりのある音楽をつくること ②2拍子の拍の流れを用いること ③4分音符、4分休符、8分音符、8分休符を用いること <p>を確認する。</p>
<p>プログラムをつかって、音楽をつくろう！</p>		
<p>○録音されている音楽を確認する。</p>	<p>フレーズ 反復</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングゼミの録音機能を用いて、児童が普段用いないような楽器の音を録音しておく。1つの音を1秒で録音し、「1秒まつ」と組み合わせてもリズムが狂わないように配慮する。

<p>○グループで音楽をつくる。</p> <p>○グループごとに取り組み成果を発表する。</p> <p>○グループでつくった音楽に題名をつける。</p> <p>○より題名のイメージに近づくために、必要なことを考える。</p>	<p>フレーズ 反復</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までに学習した反復や分岐について確認し、プログラムを用いることで用意に繰り返しができることを伝える。 ・つくりたい音楽に必要な音が録音されていない場合には、音楽準備室や廊下で録音して使ってもよいことを伝える。 ・Apple TV を用いて、各グループの作品を映して発表させる。 ・ワークシートに記入させる。個人で考えることが難しい場合には、グループで相談して考えさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>創：反復や拍の流れを意識しながら、つくりたいリズム譜に対して思いをもち、思いを達成するための工夫を考えながら、音楽をつくらうとしている。</p> <p><演奏聴取・行動観察></p> </div>
--	--------------------	--

10 教室環境

