

第3学年1組 音楽科学習指導案

平成31年1月29日(火)第5校時

在籍児童数 21名
 交流児童数 2名
 指導者 鴻野 文子
 場 所 音楽室

1 題材名 日本の音楽に親しもう

2 題材について

(1) 児童観

本学級の児童は、進んで音楽に親しみ楽しもうとしている児童が多い。歌唱では、自分の声をしっかり響かせたりリズムを感じながら歌ったりしている。階名や音符の書き方も学習し、階名唱も少しずつできるようになっている。器楽では、3年生で初めて学習したリコーダーに関心が高く、早く上手にふけるようになりたいと進んで練習に取り組む姿が見られた。タンギングに気をつけて、きれいな音色を意識して演奏しようとしている。音楽づくりについては、3年生の現行の教科書では4つの題材で扱われている。児童はこれまでに、限定された音の中から1つずつ音を選んでつなげることで2小節の新しい旋律をつくる学習や、反復や変化を取り入れて4分音符と8分音符、4分休符を使った4小節のまとまりのあるリズムづくりの学習、いろいろな楽器の音の特徴を生かして演奏の仕方を工夫しながら魔法の音楽をつくる学習などをしてきている。鑑賞の学習では、旋律の音の上がり下がりやリズムに気をつけて聴いたり、楽器の音色や響きの違いを感じ取りながら聴いたりし、音楽表現の面白さや演奏のよさ、美しさを味わってきている。

プログラミング教育に関する学習では、スクラッチトレーニングを1回、アンプラグドトレーニングを3回体験してきている。スクラッチトレーニングでは、画面上のロボットに指示を出す命令の仕方を覚えたり、自分の指示がうまくいかず何度もやり直しながらやっと目標をクリアしたりする体験をしてきた。アンプラグドトレーニングの「プログラミングダンス」では、ジャンプ・回る・足踏み・手をたたく・サイドステップなどの動作を組み合わせていろいろなダンスプログラムを作る学習をしてきた。

また、本題材を指導するにあたり実施した音楽科に関するアンケートは次の通りである。

平成30年12月7日実施・調査人員23名

項 目	とても好き	好き	あまり好き ではない	きらい
1 音楽科の学習は好きですか。	11人(48%)	7人(30%)	5人(22%)	0人(0%)
	<ul style="list-style-type: none"> ・歌が好き・いろいろな楽器ができる ・リコーダーがふける・歌が楽しい ・合奏が楽しい・音楽がつくれる ・音楽を聴くと楽しくなる 		<ul style="list-style-type: none"> ・リコーダーの指づかいが難しい ・鍵盤の指づかいが難しい ・音符やメロディを覚えるのが苦手 ・歌うときに高い声が出ない 	
2 音楽づくりは好きですか。	6人(26%)	10人(44%)	7人(30%)	0人(0%)
	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で音や旋律をつくれる ・いろいろな音がある・得意 ・自分で自由にできる ・自分でつくった音楽はおもしろい ・いろいろな楽器を鳴らせる 		<ul style="list-style-type: none"> ・音符がよくわからない ・どうつくったらいいかわからない ・ドレミをかくのが苦手 ・考えてつくっても上手にできない 	

項 目	あ る		な い	
3 音楽づくりで困ったことはありますか。	7人(30%)		16人(70%)	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ドレミを書くときわからなかった ・どうしたらいい音が出るのかなやんだ ・音が合わなかった ・どうつくろうか迷った ・少し意味がわからないところがある 			
項 目	よくできる	できる	あまりできない	できない
4 音階を読むことができますか。	5人(21%)	16人(70%)	2人(9%)	0人(0%)
5 音符の長さがわかりますか。	7人(30%)	11人(48%)	5人(22%)	0人(0%)

アンケート結果から、音楽の授業を楽しむことができない児童は、リコーダーや鍵盤ハーモニカの指づかいや音階などの理解に難しさを感じていることがわかった。音楽づくりでは、自由にできる楽しさを味わっている児童も多いが、自由だからこそ不安になったり悩んでしまったりする児童も3割いた。音階や音の長さの理解にも個人差があり、確実にできると自信をもっている児童はあまり多くなかった。

今回のお囃子の旋律づくりやリズムづくりでは、このような抵抗をできるだけ少なくし、積極的に活動に取り組んだり音楽づくりを楽しんだりすることができるように工夫していきたい。そして、音楽づくりの学習が、音階や4分音符・8分音符などの確実な理解につながるようにしていきたい。

(2) 題材観

本題材は、主として学習指導要領第3学年及び第4学年の内容「A表現 (3) 音楽づくり」と「B鑑賞」に関する題材である。

A表現

(3) 音楽づくりの活動を通して、次の事項を身に付けることができるように指導する。

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、次の(ア)及び(イ)をできるようにすること。

(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 次の(ア)及び(イ)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こと。

(ア) いろいろな音の響きやそれらの組合せの特徴

(イ) 音やフレーズのつなげ方や重ね方の特徴

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次の(ア)及び(イ)の技能を身に付けること。

(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

(イ) 音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能

B鑑賞

(1) 鑑賞の活動を通して、次の事項を身に付けることができるように指導する。

ア 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 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。

[共通事項]

(1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を身に付けることができるように指導する。

ア 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ること。

イ 音楽を形づくっている要素及びそれらに関わる音符、休符、記号や用語について、音楽における働きと関わらせて理解させること。

日本にあるお囃子の中から「神田囃子」（東京都）「花輪ばやし」（秋田県）「小倉祇園太鼓」（福岡県）「秩父屋台囃子」（埼玉県）の4つを比較して聴いたりお囃子の旋律やリズムをつくったりすることを通して、その雰囲気や特徴を感じ取り、古くから日本に伝わる我が国の音楽に親しむことをねらいとしている。第1・2学年の「日本のうたを楽しもう」を受け、第5・6学年の「日本と世界の音楽に親しもう」へと発展していく題材である。

「神田囃子」は、鉦1・大太鼓1・締太鼓2・笛1の五人囃子で演奏され、急・緩・急の3つの部分で構成されている。はじめの部分はテンポよくそれぞれの音色が際立っていて、児童にも音色が聴き分けられる。中間の部分はゆったりと、終わりの部分では再び動きのあるはじめの部分と同じ演奏が繰り返され、変化を楽しむことができる。「花輪ばやし」は鉦・笛・太鼓・三味線が使われ、どの楽器もはずんだリズムで掛け声も入り、速度は一定である。「小倉祇園太鼓」は、全国でも珍しい両面打ちの太鼓とリード役のジャンガラで奏でられ、初めはゆっくりだがだんだんと速くなっていく。「秩父屋台囃子」は、鉦・締太鼓・大太鼓を使い、15人から20人程度の奏者が演奏をする。笠鉦と屋台の曳行を活気づけ曳行の間、途切れることなく演奏されるが、演奏の型が完全に決まっているわけではなく、即興性も大切な要素となっているお囃子である。それぞれのお囃子の特徴づけている楽器の構成や音色、反復のリズムなどという共通点を見いだすことで、日本独特の音楽の特徴を感じ、より親しみをもって聴くことができるようになる。

また、この鑑賞の学習を生かして、リコーダーを用いてあらかじめ決められたリズムでお囃子の旋律づくりに取り組む。3年生でラ・ド・レの3つの音を使った旋律づくりの学習は、4年生で5つの音、5年生では日本の音階の音を使った旋律づくりの学習へとつながっていく。さらに和太鼓などのリズム伴奏を加えることや打楽器でお囃子のリズムをつくることで、お囃子の感じを味わいながらお囃子の音楽を楽しむことができる題材である。

(3) 指導観

本題材の鑑賞の学習では、お囃子の特徴を感じ取るために、音楽を特徴づけている要素である音色、リズム、速度などに着目させて「神田囃子」「花輪ばやし」「小倉祇園太鼓」の3つのお囃子を聴かせ、その共通点からお囃子が太鼓や笛、鉦などで演奏されていることやお囃子のリズムが反復されていることに気付かせていく。その際、聴きなれていない児童も聴き取れるように、聴き取った音をオノマトペで書く活動を取り入れ、そこから楽器、リズム、速度などと観点を絞って聴かせたり、演奏の様子の写真や楽器のイラストを見せながらお囃子のイメージをふくらませたりすることができるようにする。鑑賞の第2時では、教科書の鑑賞資料を参考に日本各地に伝わるお囃子や音楽に関心をもたせ、身近な地域である「秩父屋台囃子」（埼玉県）を取り上げ、前時の学習を生かしながらその特徴を感じ取らせてい

きたい。笛、鉦、太鼓などで演奏され、リズムのよいお囃子であり、次時からの音楽づくりの参考にもなると考える。鑑賞のまとめとして、児童が感じたお囃子の印象が、音色やリズムのどんな要素に基づいているのかを考えさせ、さらに聴き深め、音楽づくりに生かせるようにしていきたい。また、寄居町では、玉淀水天宮祭の船山車の中で奏でお囃子などがあることも話題に取り上げ、さらに郷土の音楽に関心をもって生活できるようにする。

第3時では、鑑賞の学習を基にラ・ $\overline{\text{下}}$ ・ $\overline{\text{レ}}$ を使ったお囃子の旋律づくりに取り組む。初めに教師の階名の範唱を聴いて階名模唱をさせたり、範唱と異なる音で旋律をつくって階名唱をさせたりしながら3音の組合せを楽しみ、旋律づくりへの見通しをもたせる。次に、4分の4拍子で2小節の旋律をつくることを知らせ、リズムを明示したワークシートにラ・ $\overline{\text{下}}$ ・ $\overline{\text{レ}}$ で書き込んだり、リコーダーで音を確認したりしながら、自分の思いや意図をもって旋律づくりに取り組めるようにする。一番気に入った旋律を決めて5線譜のカードに音符を書かせるが、ト音記号や4分休符などはあらかじめカードに書いてなぞるだけにし、記譜の抵抗をできるだけ少なくしていきたい。第4時では、前時のカードをもとに発表し合い、つくった旋律をグループでリレーして1つの音楽をつくっていく。友達の発表の中から「つづく感じ」の旋律と「終わる感じ」の旋律を見つけ、リレーをしたときにまとまりのある音楽になるようにする。最後に、和太鼓でリズム伴奏を入れ、お囃子の雰囲気味わいながら演奏を楽しませたい。

本時では、打楽器を使ってお囃子のリズムをつくり、お囃子の楽しさを味わえるようにする。扱う楽器を鉦、締太鼓、クラベスの3種類とし、3人のグループでそれぞれの楽器に合うリズムを考えたり、合わせた時のバランスを考えたりしながら、自分たちの思いや意図をもってお囃子のリズムをつくれるようにする。まず、リズムづくりに当たり、今までの音楽づくりや本題材での旋律づくりから、困ったことや大変だったことを振り返らせる。イメージがつかめずになかなか活動が始められなかったり、修正していくことが大変だったりしたことを押さえ、その問題を解消して誰でも簡単に取り組むことができるように、ここでは、タブレットパソコンに導入されているプログラミングソフトを使い、学習を進めていくことを知らせ、意欲をもたせる。使う音符は、4分音符・8分音符・4分休符とし、次時の演奏で難しくすぎないように、の6種類のリズムパターンを使う。画面上にあるリズムパターンを簡単な操作で選んでリズムをつくっていくことで、どうしたらいいのかわからない児童や慎重に考えてしまう児童も、失敗を恐れずに活動に取り組めるようにする。グループでどんなお囃子をつくりたいのかを話し合ってから活動に入るが、自分たちの思いや意図に合うお囃子をつくるために、どのリズムパターンが合いそうかなどと見通しをもたせて始めさせる。実際の楽器は数が限られているため、一度に全員が使うことはできないが、プログラミングソフトを使うことで、実際の楽器に近い音色でリズムづくりに取り組むことができる。自分の使う楽器の音色を生かしたリズムづくりも意識させたい。また、自分のつくったリズムをすぐに視覚化したり客観的に聴いたりすることができるため、試行錯誤するときの手がかりにさせる。グループの中でリズムを合わせた時には、音の重なりなどがすぐにわかるように6つのリズムパターンが色分けされているため、色を使って組合せを工夫していくことができることも知らせていく。本題材の最後の時間は、自分たちがつくったリコーダーの旋律とリズムを実際の楽器を使って演奏し、速度や掛け声なども工夫してお囃子の音楽を楽しみ、本題材のまとめとしたい。

3 プログラミング教育について

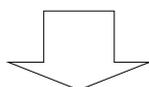
(1) プログラミングによってどのような力を育てたいのか

本校では、文部科学省「小学校プログラミング教育の手引」における小学校プログラミング教育で育む資質・能力をもとに、以下のような「プログラミング教育の視点」の作成を行った。

「小学校プログラミング教育の手引」における小学校プログラミング教育で育む資質・能力

知識及び技能	身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気付くこと。
思考力、判断力、表現力等	発達の段階に即して、「プログラミング的思考」*を育成すること。
学びに向かう力、人間性等	発達の段階に即して、コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を涵養すること。

※「**プログラミング的思考**」とは、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



寄居町立桜沢小学校「プログラミング教育の視点」

知識及び技能	【コンピュータへの気付き】	(1)身近な生活でコンピュータが活用されていることに気付くこと
	【プログラムへの気付き】	(2)問題の解決には必要な手順があることに気付くこと
思考力、判断力、表現力等	【意図を明確にする力】	(1)どのような動きをさせたいのか自らの意図を明確にする力
	【分割して考える力】	(2)意図した一連の動きを一つ一つの必要な動きに分けて考える力
	【記号化する力】	(3)一つ一つの動きに対応する命令（記号）に置き換える力
	【組み合わせる力】	(4)意図した一連の動きを実現するために、命令（記号）をどのように組み合わせればよいか考える力
	【試行錯誤・改善する力】	(5)試行錯誤しながら、命令（記号）の組合せを改善していく力
学びに向かう力、人間性等	【主体的な態度】	(1)コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度
	【協働的な態度】	(2)他者と協働しながらねばり強くやり抜く態度
	【情報モラル】	(3)自他の権利の尊重や情報セキュリティへの留意などの情報モラル

本校では、プログラミング教育を実践していく中で、このような資質・能力を育んでいきたいと考えている。

なお、本題材では、これらの資質・能力のうち、【組み合わせる力】、【試行錯誤・改善する力】、【協働的な態度】の3つを重点し、取り組んでいきたい（くわしくは、本指導演「9 本時の学習指導（3）プログラミング教育の視点」を参照）。

(2) 教科横断的な指導について

教科等で、プログラミング教育を行う場合、教科横断的な学習として取り組んでいく必要がある。その際、特に留意しなければならないのは、あくまでも、教科等の目標の実現が優先されるという点である。教科等の目標を逸脱してプログラミング教育を行うことはできない。そのため、教科等の目標を優先させながら、プログラミング教育のねらいを達成させるために、教科等の目標とプログラミング教育のねらいの関連を図る必要がある。いわゆる「目標の統合」である。「教科等の目標でもあり、プログラミング教育のねらいでもある」ように目標を設定し、授業を行うことで、「教科等の目標の実現≒プログラミング教育のねらいの実現」となり、さらに、「教科等の評価によって、プログラミング教育の評価が可能」となると考える。

教科横断な学習を行う場合の目標設定の手順

- ① 教科等の目標の決定
- ② プログラミング教育のねらいとの関連を検討
- ③ 教科等の目標とプログラミング教育のねらいを統合させる。

「寄居町立桜沢小学校 プログラミング教育で育む資質・能力」
 「寄居町立桜沢小学校 プログラミング教育年間指導計画」
 目標マトリックス(指導案)の活用

本校では、目標の統合を考える際、以下のような「目標マトリックス」を活用している（本時の目標マトリックスは、本指導案「9 本時の学習指導（4）本時の目標とプログラミング教育の視点の関わり」を参照）。

本時の目標とプログラミング教育の視点の関わり

プログラミング教育の視点 教科等の目標	知識及び技能		思考力、判断力、表現力等					学びに向かう力、人間性等		
	へのコンピュタ	のプログラミング	する図力を明確に	る分割して考え	記号化する力	力組み合わせる	善試する錯力誤・改	主体的な態度	協働的な態度	情報モラル
知識及び技能	◎	◎	○	○	○	○				○
思考力、判断力、表現力等		○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	
学びに向かう力・人間性等	○		○				○	◎	◎	◎

上の◎や○は、関連する可能性の高い欄を表す。ついていない欄にも、○がつく場合もある。
 ※指導案作成時、本時の教科等の目標とプログラミング教育の視点をすりあわせ、当てはまる欄に○をつける。○のつかない視点は、本時の学習では取り上げない。
 ○は特に関連の深い項目につける。目安としては、1時間3～5つ程度。

また、教科横断的な学習の基本授業パターンとして、次のAからDを設定した。

4 題材の目標

- お囃子の旋律やリズムのつくり方を理解し、つくった旋律やリズムを演奏することができる。[知識及び技能]
- お囃子の雰囲気や特徴を感じ取り、そのよさを見出したり面白さを味わったりしながら聴いている。[思考力、判断力、表現力等]
- お囃子の雰囲気を味わいながら、まとまりのある旋律やリズムを工夫してつくっている。[思考力、判断力、表現力等]
- 日本の音楽の雰囲気や特徴を感じ取り、我が国や郷土に伝わる音楽に親しもうとする。[学びに向かう力、人間性等]
- 協働して音楽づくりに取り組み、音楽活動を楽しもうとする。[学びに向かう力、人間性等]

5 教材

- 「神田囃子」 ○「花輪ばやし」 ○「小倉祇園太鼓」 ○「秩父屋台囃子」
- ラ・下・レの音でせんりつづくり

6 本題材で主に取り扱う〔共通事項〕と学習活動のかかわり

〔共通事項〕	音色・速度	リズム
学習活動	・それぞれのお囃子で使われている楽器の音色や速度の違いを聴き比べ、感じ方の違いとの関わりについて考える。	・それぞれのお囃子で使われている楽器のリズムの違いを聴き比べ、感じ方の違いとの関わりについて考える。 ・自分たちの思いや意図に合ったリズムを工夫してつくって、楽しむ。
〔共通事項〕	旋律	反復・変化
学習活動	・リコーダーで「ラ・ <u>下</u> ・ <u>レ</u> 」の三つの音を組み合わせ、2小節の旋律をつくる。 ・まとまりのある旋律になるように終わり方を考える。	・お囃子が反復のリズムで構成されていることを知り、そのよさや面白さを感じ取ったり演奏に生かしたりする。 ・反復や変化を生かし、まとまりのあるリズムをつくる。

7 評価規準

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
①ラ・ <u>下</u> ・ <u>レ</u> の三つの音を組み合わせ、簡単な旋律をつくり、リコーダーで演奏することができる。 ②4分音符・4分休符と8分音符のリズムパターンを使ってつくったリズムを打楽器で演奏することができる。	①お囃子で使われている楽器の音色、リズム、速度などを聴き取り、それぞれのお囃子の違いを発表するなどして、郷土の音楽のよさを味わって聴いている。 ②お囃子の特徴を生かして、自分の思いや意図をもち、お囃子の旋律やリズムを工夫してつくっている。 ③まとまりのある旋律を意識して、リレーの仕方を工夫している。	①日本の音楽の雰囲気や特徴を進んで感じ取ろうとする。 ②グループ内で話し合いながら、旋律づくりやリズムづくりに意欲的に取り組もうとする。

8 指導と評価の計画（6時間扱い 本時 5 / 6時）

時	○学習内容・主な学習活動	◇具体の評価規準
<p>第1次 音楽の雰囲気や特徴を感じ取りながら、「神田囃子」「花輪ばやし」「小倉祇園太鼓」「秩父屋台囃子」を聴く。</p>		
1	<p>○3つのお囃子の特徴を感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「神田囃子」「花輪ばやし」「小倉祇園太鼓」を聴いて、使われている楽器の音色、お囃子のリズムや速度などについてを聴き比べ、ワークシートに記入する。 ・太鼓や笛や鉦などで演奏されていることや反復のリズムでお囃子のリズムが構成されていることを知る。 	<p>◇お囃子で使われている楽器の音色、リズム、速度などを聴き取り、それぞれのお囃子の違いを発表するなどして、郷土の音楽のよさを味わって聴いている。</p> <p style="text-align: right;">[思・判・表①]</p>
2	<p>○日本各地に伝わるお囃子や音楽に関心をもって鑑賞する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日本各地に伝わる音楽があることを知る。 ・「秩父屋台囃子」を聴き、使われている楽器の音色、お囃子のリズムや速度、気付いたことをワークシートに記入する。 ・お囃子の特徴をまとめる。 	<p>◇お囃子で使われている楽器の音色、リズム、速度などを聴き取り、それぞれのお囃子の違いを発表するなどして、郷土の音楽のよさを味わって聴いている。</p> <p style="text-align: right;">[思・判・表①]</p> <p>◇日本の音楽の雰囲気や特徴を進んで感じ取ろうとする。</p> <p style="text-align: right;">[学び・人間性①]</p>
<p>第2次 お囃子をつくって演奏する</p>		
3	<p>○お囃子の旋律をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラ・$\bar{\text{下}}$・$\bar{\text{レ}}$を使って、階名模唱や階名唱をしたり教師の範奏を聴いたりし、自分のつくりたい旋律をイメージする。 ・決められたリズムにラ・$\bar{\text{下}}$・$\bar{\text{レ}}$の音を組み合わせさせて旋律をつくる。 ・自分でつくった旋律をリコーダーでふいたり、5線譜のカードに記譜したりする。 ・つくった旋律をグループの中で発表し合い、自分の思いを表現する。 	<p>◇お囃子の特徴を生かして、自分の思いや意図をもち、お囃子の旋律やリズムを工夫してつくっている。</p> <p style="text-align: right;">[思・判・表②]</p> <p>◇ラ・$\bar{\text{下}}$・$\bar{\text{レ}}$の三つの音を組み合わせさせて簡単な旋律をつくり、リコーダーで演奏することができる。</p> <p style="text-align: right;">[知識及び技能①]</p>

4	<p>○個人でつくった旋律をつなげて、まとまりのあるお囃子の旋律をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「続く感じ」の旋律と「終わる感じ」の旋律について考え、グループの中でつくった旋律からそれぞれを見つける。 ・つくった旋律をリレーして、まとまりのある1つの音楽にし、リコーダーで演奏する。 ・グループごとに発表し、それぞれのよさを見つける ・和太鼓のリズム伴奏を加えて、お囃子の雰囲気味わう。 	<p>◇グループ内で話し合いながら、旋律づくりやリズムづくりに意欲的に取り組もうとする。</p> <p>[学び・人間性②]</p> <p>◇まとまりのある旋律を意識して、リレーの仕方を工夫している。</p> <p>[思・判・表③]</p>
5	<p>○打楽器を使ってお囃子のリズムをつくって楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3つの楽器の音色を確かめる。 ・リズムのカードの使い方を知る。 ・自分たちの思いや意図をもってリズムをプログラミングソフトを使ってつくる。 ・グループ内で音合わせをして試しながら、リズムを工夫していく。 ・他のグループのお囃子のリズムを聴き、よさを見つけるとともに、次時の学習に意欲をもつ。 	<p>◇お囃子の特徴を生かして、自分の思いや意図をもち、お囃子の旋律やリズムを工夫してつくっている。</p> <p>[思・判・表②]</p>
6	<p>○リコーダーや打楽器を使ってつくったお囃子を演奏して、お囃子の音楽を楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに、楽器を使ってお囃子の発表の練習をする。 ・始め方や終わり方、掛け声などの工夫も考え、お囃子の雰囲気を味わいながら演奏をする。 ・グループのごとに発表し合い、音色やリズム、反復や変化などに気をつけて聴き、それぞれのよさを感じ取る。 	<p>◇4分音符・4分休符と8分音符のリズムパターンを使ってつくったリズムを打楽器で演奏することができる。</p> <p>[知識及び技能②]</p> <p>◇グループ内で話し合いながら、旋律づくりやリズムづくりに意欲的に取り組もうとする。</p> <p>[学び・人間性②]</p>

9 本時の学習指導（第5 / 6 時）

(1) 本時の目標

○お囃子の雰囲気を感じながら、どのようなリズムをつくるかについて思いや意図をもち、音色やリズム、反復と変化を生かしたおはやしのリズムを工夫してつくっている。

[思考力、判断力、表現力等]

(2) 行動目標

○リズムづくりにおいて、自分たちの思いや意図をどのように表現しようとしたのかについて、説明することができる。

[思考力、判断力、表現力等]

(3) プログラミング教育の視点

○意図したリズムをつくるために、命令(記号)をどのように組み合わせればよいかを考えることができる。 【組み合わせる力】[思考力、判断力、表現力等(4)イ]

○リズムのカードの組合せが適切か判断し、試行錯誤しながら思いや意図に合ったリズムを工夫することができる。 【試行錯誤・改善する力】[思考力、判断力、表現力等(5)イ]

○問題の解決のため、他者と協働しながら、試行錯誤して、ねばり強くやり抜こうとする態度を養う。 【協働的な態度】[学びに向かう力、人間性等(2)イ]

(4) 本時の目標とプログラミング教育の視点の関わり

プログラミング教育 の視点 教科等の目標	知識及び技能		思考力、判断力、表現力等					学びに向かう力、人間性等		
	への コン 気付 ピ タ	の プ 気 付 き ラ ム へ	す 意 図 力 を 明 確 に	る 分 割 し て 考 え	記 号 化 す る 力	る 組 み 合 わ せ	善 試 行 錯 誤 ・ 改	主 体 的 な 態 度	協 働 的 な 態 度	情 報 モ ラ ル
知 識 及 び 技 能										
思考力、判断力、表現力等						○	○		○	
学びに向かう力・人間性等										

(5) 学校研究課題との関わり

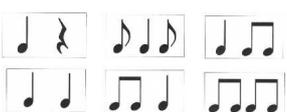
主体的・対話的に学び、豊かに思考し表現できる児童の育成

～プログラミング教育とキャリア教育と食育における教科横断的な学習の充実を目指した指導法の研究～



仮説1	A・Lツールを効果的に活用し、児童の思考を活性化させることで、豊かに思考し表現できる児童が育つであろう。		
	A	ねらい	プログラミングソフト・リズムパターンを使用することで、自分たちがつくったリズムを視覚化したり試聴したりし、リズムを工夫していく。
	L	使用ツール	プログラミングソフト「かなでてみよう」(アバロンテクノロジーズ)
	ツ	どこで	0 5 10 15 20 25 30 35 40 45
ル	種類	思考を 視覚化 操作化	
仮説2	なかまタイムを設定し対話的な学びを充実させることで、友だちとともに自らの考えを広げ深められる児童が育つであろう。		
	なかま	ねらい	3人のグループで話し合いながら、自分たちの思いや意図をもち、お囃子のリズムづくりを工夫していく。
	タイム	前	拡散・集約 一斉・グループ・個
		なかまタイム	拡散・集約 ペア・グループ・一斉 単純分割・等質・不等質
		後	共有する・共有しない
		どこで	0 5 10 15 20 25 30 35 40 45
	時間	20分	
仮説3	課題意識を高め、自らの学習活動を振り返らせることで、主体的に学ぼうとする児童が育つであろう。		
	導入	種類	親近性 密着性 関連性 切実性 矛盾性 新奇性 その他
		内容	操作性のよいプログラミングソフトを使うことを知らせたり締太鼓や鉦・クラベスの音を実際に聴かせたりし、お囃子のリズムづくりへの意欲を高める。
		見通し	「リズムをつくる手順」でリズムづくりの条件や活動の手順、目安の時間を確認し、見通しをもって活動できるようにする。
振り返り	自覚させたい内容	学んだこと 学ぶ過程 新たな問い 今後への活用 その他 ()	
	方法	学習感想 適用問題 その他 ()	
	内容	「今日の学習で学んだこと」「プログラミングソフトを使ってよかったこと」の視点でカードに記述し、発表する。	

(6) 展 開

主な学習活動 学習内容 (□) 児童の反応 (・)	指導上の留意点 (・) 評価 (□)、評価に対する手立て (→) プログラミング教育の充実のための手立て (○)	仮説との関連		
		1	2	3
1 鑑賞したお囃子の特徴や音楽づくりで困ったことを想起する。 ・笛や太鼓、鉦を使っている ・繰り返しがあ ・元気な感じ ・楽しい感じ ・消したり書いたりするのが大変 ・どうつくろうか悩んだ 2 プログラミングソフトの使い方を 知り、本時の課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> ○ $\frac{4}{4}$ ・ 4小節 ○  ○ 締太鼓・鉦・クラベスの音色 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> なおはやしをつくるために、 リズムをどう組み合わせればよいのだろうか。 </div> 3 プログラミングソフトを使ってリ ズムをつくる。 (1)活動に見通しをもつ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> ○くり返しと変化 ○終わる感じ </div>	・今までに鑑賞したお囃子で使われていた楽 器を想起させ、本時で使う太鼓や鉦、クラ ベスの音色を確かめ、リズムづくりへの関 心を高める。 ○音楽づくりで困ったことを確認し、その問 題を解消するためのプログラミングソフト があることを知らせ、活動への意欲を高める。 ○4分音符・8分音符・4分休符を組み合わ せてできる、2拍のリズムパターンをみ んんで確認するが、選択肢が多すぎないよ うに、お囃子に生かしたい6種類にしぼる。 ○2拍のリズムパターンのカードを選んで使 うことで、悩んでいたらまず選んで音を聴 きながら修正していけることに気付かせる。 ○自分がつくったリズムをすぐに視覚化でき たり、試聴できたりすることに気付かせ、 それをもとに何度でも作り直しができる ことを押さえる。 ○コンピュータの音と実際の楽器の音を聴き 比べ、実際に楽器を使わなくても、楽器の 音色を感じながらつくれるよさにも気付か せる。 ・速度や強弱については、使用するプログラ ミングソフトでは変えられないため、次時 の演奏の際の工夫とする。			

(2) グループでどんなお囃子のリズムをつくるのかを話し合いカードに書く。

- ・楽しいお囃子
- ・踊りたくなるお囃子
- ・元気なお囃子

(3) 楽器の役割を決め、個々にリズムをつかった後、グループで合わせながら工夫を重ねる。

・ 締太鼓



・ クラベス



・ 鉦



- ・ 同じリズムで音がはっきり聴こえないから、変えてみよう。
- ・ 終わる感じにするには、最後をどうしたらいいのかな。
- ・ もっと元気なリズムにするには、どうしたらいいのかな。

4 他のグループのリズムを聴き、よさを見つけるとともに、次時の学習に意欲をもつ。

5 学習のまとめをする

- ・ 楽しいお囃子にするために、細かいリズムをたくさん使った。
- ・ 太鼓の音がよく聴こえるようにして、元気なお囃子をつかった。

- ・ 旋律づくりの時の思いや意図を想起させる。
- ・ 自分の思いや意図をもってリズムづくりに取り組めるようにするが、その思いや意図は活動をしながらかわってもよいことを知らせる。

- ・ どんなリズムパターンを使うと自分たちの思いや意図を表現できるのかを考えさせながらつくらせる。
- ・ 自分の楽器の音色を意識して、リズムをつくるようにする。
- ・ グループごとにできるだけ座席を離し、音が混ざらないようにする。

- ・ 3つの楽器のリズムを合わせた時には、リズムの重なりやまとまりのある音楽（反復や終わり方など）に気をつけて、視聴させる。
- それぞれのリズムパターンについている色を活用すると、リズムの重なりが見やすいことを知らせる。

- 試行錯誤をしながら、自分たちの思いや意図を表現できるように工夫する。

お囃子の特徴を生かして、自分の思いや意図をもち、お囃子の旋律やリズムを工夫してつくっている。[思・判・表②]
→ 児童の思いを聞きながら、具体的な改善点を引き出すことができるように声をかける。

- ・ いくつかのグループのリズムをそれぞれの思いや意図と合わせて聴き、そのよさを味わえるようにする。
- ・ 次時は実際の楽器を使って演奏することを知らせる。

- ・ 思いや意図を表現するために、リズムの組合せを工夫することが大切であることを押さえる。

<p>6 今日の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズムカードを入れ替えていくだけで簡単につくることができた。 ・使うリズムが変えると、雰囲気が変わることがわかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「今日の学習で学んだこと」「かなでてみようを使ってよかったこと」の視点で振り返りをさせる。
---	--

7 板書計画

<か題>
かなでてみようを使って なおはやしをつくるために、リズムをどう組み合わせればよいのだろうか。

○ しめ太こ・かね・クラベスの音色 ♪ ♪ ♫ ♬ ♪ ♫ ♬ ♪ ♫ ♬

○ くり返しと変化

○ 終わる感じ

4 — 4			
-------------	--	--	--

元気なおはやし	うきうきするおはやし
楽しいおはやし	にぎやかなおはやし
はずむおはやし	おどりたくなるおはやし
もり上がるおはやし	はく力があるおはやし

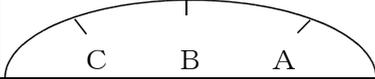
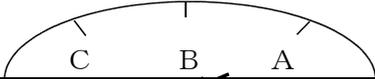
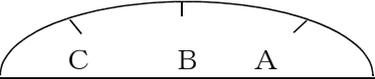
楽しくするために、細かいリズムをたくさん使った。

4分音ぶで太このリズムを目立たせて、元気なおはやしにした。

<まとめ>
表したい感じによって、

リズムの組合せをくふう するとよい。

(8) 授業評価

音楽科の目標	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。		
	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力・人間性等
第3学年の目標	曲想と音楽の構造などとの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。	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。	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。
題材の目標	・お囃子の旋律やリズムの作り方を理解し、つくった旋律やリズムを演奏することができる。	・お囃子の雰囲気や特徴を感じ取り、そのよさを見出したり面白さを味わったりしながら聴いている。 ・お囃子の雰囲気を味わいながらまとまりのある旋律やリズムを工夫してつくっている。	・日本の音楽の雰囲気や特徴を感じ取り、我が国や郷土に伝わる音楽に親しもうとする。 ・協働して音楽づくりに取り組み音楽活動を楽しもうとする。
本時の目標		・お囃子の雰囲気を感じながら、どのようなリズムをつくるかについて思いや意図をもち、音色やリズム、反復と変化を生かしたおはやしのリズムを工夫してつくっている。	
評価			
本時の視点		・意図したリズムをつくるために、命令(記号)をどのように組み合わせればよいかを考えることができる。 ・リズムのカードの組合せが適切か判断し、試行錯誤しながら思いや意図に合ったリズムを工夫することができる。	・問題の解決のため、他者と協働しながら、試行錯誤して、ねばり強くやり抜こうとする態度を養う。
プログラミング教育	身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気付くこと。	発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成すること。	発達の段階に即して、コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を涵養すること。
	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等

評価の基準 A … 教科等の目標と〇〇教育の目標が十分達成できている。 C … 上記以外。
B … 教科等の目標と〇〇教育の目標がある程度達成できている。

(9) 行動目標評価

音楽科かくにんテスト

名前 _____

- 1 あなたは、どんなおはやしのリズムをつくろうとしましたか。

- 2 そのために、どんなくふうをしましたか。

- 3 あなたがえらんだ楽器^{がつき}の音色を生かすために、どんなことに気をつけましたか。

* 3問のうち2問が具体的に記述できていれば合格

評価の方法 ・授業後に5人を抽出してテストを実施
(A上位20%から1人 B60%から3人 C20%から1人)
・80%以上(5人中4人以上)で合格とする