

指導と評価の計画 全8時間

時	学習内容・学習活動	指導上の留意点 『使用する曲』(作曲者)	具体の評価規準 (評価方法) 手立て
第一次 ねらい：自然の音や様子を表現している曲を聴き比べ、そこから得られたイメージは、音楽を特徴付けている要素の働きが関連していることに気付き、表現の面白さを感じ取る。			
1	<p>鳥の鳴く様子を表現している曲の2曲を聴き比べ、表現の違いの面白さを感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 何を表現しているのかを2曲の一部分を聴き、知覚する。 2曲の鳥の鳴き声や様子をイメージする。 旋律の特徴、奏法、リズムを聴き取る。 2曲をもう一度聴き比べ、同じ鳥がテーマでも表現のしかたが違うことのおもしろさを感じ取る。 音楽づくりヒントカードに記入する。 <p>第2次の活動で生かす学習内容 鑑賞からヒントを得て、音と音のつなげ方や奏法、リズムをいろいろ試しながら、自分なりの「鳥の声」を表現して遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> リコーダーやリコーダーの頭管で「こうしたらどうかな」と音を出して遊び、そこから生まれる音を楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> 鳥が鳴いている様子を表現している2曲を比較して聴かせる。・曲名は知らず『森のひばり』(作者不詳) 『リコーダーのマウスピースのための鳥の曲』(アンサンブル・コア)を聴かせ、一部を聴かせ、どんな感じがするかを知覚させる。 発表を促し、意見を共有化する。 鳥が2曲とも共通していることを知らせる。 2曲の鳥の様子の違いを想像して聴くようにさせる。 旋律の音のつながり、奏法、リズムに着目して聴き取ることができるように助言をし、その働きや、かかわり合いを感じ取らせる。 学習カードに感じたことを記入させる。 板書を工夫し、音楽を特徴付けている要素とその働き、かかわり合いが分かるようにする。 2曲の違いを味わって聴くことができるよう曲を聴きながら、小さい声で旋律を口ずさんだり、指で旋律線を表現したり、奏法をイメージして身体表現したりしてもよいことを知らせる。 どんな感じカード(語彙カード)音楽の諸要素カードの活用を促す。 工夫して試していることを賞賛する。 自分が見つけた鳥の声を友達に聴いてもらい、楽しい音楽活動ができるようにする。 工夫していた児童について即興的な表現をみんなの前で発表させることにより、よさを自分の表現の中に生かそうとする意欲をもたせる。 	<p>エ (表情観察、ワークシートへの記入。)</p> <p style="text-align: right;">音楽づくりヒントカード1</p>
2	<p>水の様子を表現している曲の3曲聴き比べ、表現の違いの面白さを感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 『水源の朝』を聴き、目当てをつかむ。 『雨』『白鳥』の曲の一部分を聴き、な感じ、な様子を考えながら聴く。 どうしてそのように感じたか要素に着目して聴く。 その曲の特徴の中で最も水の様子を表現している要素(音色、旋律の進行、音の重なり)を聴き取る。 2曲の様子を絵や図、言葉などで書きながら聴くことにより、曲の表現の違いの面白さを感じ取る。 音楽づくりヒントカードに記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> 水の様子を表現している3曲を聴かせる。・な感じ、している様子 『水源の朝』50秒 『雨』シェラーブネル 50秒 『白鳥』サンサーンス 48秒 が感じ取りやすい部分を聴かせる。 1回目はどんな様子かを想像して聴くようにさせる。 2回目は音色、旋律の進行、音の重なりなど、音楽の要素カードを提示し、要素に着目して聴かせる。 旋律線や音の特徴を図形や身体表現でも表せることの例を示す。 図形楽譜などなかなか書くことができない児童には、傍らで旋律などを小さい声で口ずさんだり、図形楽譜の例を参考にしてもよいことを知らせる。 	<p>エ (表情観察、ワークシートへの記入。)</p> <p style="text-align: right;">音楽づくりヒントカード2</p>
3	<p>第2次の活動で生かす学習内容 鑑賞の表現方法からヒントを得て、自分なりの「水がしている感じ」の音を試して遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「水がしている感じ」を考える。 いろいろな水の感じがあることを友達の考えから知る。 楽器を選び、音色を試したり、即興的に試した音を繰り返したりしながら遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> 水がしている様子(水がはねている感じ、雨が激しく降っている感じ、水が光に当たってきらきらしている感じなど)を自分なりに音で表現してみることが知らせる。 児童の考えを板書し、いろいろな水の感じがあることを共有させる。 感じ取った要素の働きからヒントを得て、自分なりに音を試してみることを促す。 木琴・鉄琴・効果音・ピアノ・キーボード・打楽器のコーナーを設定し、グループごとに時間を決めて各楽器のコーナーで即興的に試して遊ぶことにより、いろいろな楽器からいろいろな表現ができることを体験させる。 工夫して試していることを賞賛する。 図形楽譜で表現したことを最低1つは簡単に書くようにさせる。 最後の楽器コーナーで、グループごとに水の様子を即興的に表現させることにより、自分とは違う表現のよさや面白さに気付かせる。 	<p>ア (行動観察、ワークシートへの記入)</p> <p style="text-align: right;">音楽づくりヒントカード3</p>

第二次 ねらい：尾瀬学校から感じ取った自然のイメージを膨らませ、一人一人の思いを生かしながら、音楽づくりをする。

4	<p>尾瀬学校から感じ取ってきた音や感じたことを基にどんな音づくりをするかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イメージマップを基に自分では何をどのように音楽表現したいかを考えて、グループの友達に言葉で伝える。 ・グループで表現したい尾瀬のイメージについて話し合い、テーマを決める。 <p>自分のイメージを実際に即興的に表現する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・尾瀬学校で聴いた音や様子、感動したことが個々のイメージマップに記入してあるかを把握しておく。 ・グループの中で一人一人が発言できるように支援する。 ・表現したい音やイメージが重なってもよいこと（例えば鳥）や全員が違ってよいことなどを知らせ一人一人の思いを認め合うよう支援する。 ・一人一人の思いが共有できるようにグループで1枚のイメージマップを作成させる。 ・十分に話し合う時間を設定し、グループのイメージが膨らんでいくよう支援する。 ・グループの話し合いの様子を観察し、表現したい音や様子について、第一次の活動を生かすように支援する。 ・即興的に音をつくって、自分のイメージに合った表現を探していくよう支援する。 ・楽器は、児童が使用するであろう楽器を用意する。（キーボード・鉄琴・木琴・打楽器セット・トーンチャイム・ウインドチャイム・レインスティックなど。） 	<p>ア （行動観察、ワークシートへの記入、自己評価への記入事項。）</p> <p>イメージマップ</p>
5	<p>一人一人の思いを生かした即興的な表現を「音楽の設計図」に書き込む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第4時の即興的な表現を「どのように重ねていくか」などをグループで話し合い、「音楽の設計図」に記入していく。 <p>「音楽の設計図」を基にグループで表現する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・設計図のモデルを板書し、設計図についてのイメージがもちやすいようにする。 ・一人一人の表現を生かしながら、時間的な流れを考えて「会話をするように二人で演奏する」「重ねて演奏する」「一人ずつ演奏する」全体で演奏する」など音楽づくりの工夫ができるように支援する。 ・グループでA1版の厚紙に設計図が仕上がるようにし、児童が見やすいようにする。 ・一人一人の思いは付箋紙に書かせ、設計図の改善がすぐに見えるようにする。 ・楽器は、児童が使用する楽器を用意し、練習場所を設定しておく。 	<p>イ （行動観察、表現内容、付箋紙への記入事項。）</p> <p>音楽の設計図</p>
6	<p>「音楽の設計図」を基にグループで試行錯誤しながら音楽をつくっていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの中で相談しながら、表現を工夫する。 ・グループの中で表現の方法についてアドバイスし合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・時間を決めて練習させることにより、集中して取り組むようにさせる。 ・工夫している表現を賞賛する。 ・練習している様子を見て回り、「奏法」や「音の質感」など「思うように表現できているか」などを問いかけ、技能面での適切な支援をする。 ・工夫した点や、変更した点を、付箋紙をずらしたり、設計図の中に書き込みをしたりすることにより、グループの中の共有化を図る。 	<p>ウ （行動観察、表現内容。）</p> <p>音楽の設計図</p>
7	<p>中間発表し、さらに工夫するところを見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の思いを発表し演奏する。 ・他のグループの発表を聴き、工夫した点を感じ取る。 <p>さらに工夫する点を考え練習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「強弱」「速さ」「奏法」「バランス」などを考えながら練習する。 ・他のグループから得たよい点を自分たちのグループでも生かそうとして練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・時間を決めて練習させることにより、集中して取り組むようにさせる。 ・一人一人が何を表現しているのかを発表させることにより、聴く観点を絞る。 ・他のグループのよいところを見つさせ、自分たちのグループでも生かそうなことは取り入れてよいことを伝える。 ・「 さんの しているところが しているようになっていてよい。」というように、よい点を音楽の諸要素と関係して聴くことができるように促し、感じ取ったことを述べさせる。 ・さらに工夫する点として、「強弱」「速さ」「奏法」「バランス」など諸要素カードを黒板に掲示し、工夫のヒントとして示しておく。 ・発表したグループには自分たちのグループでさらに工夫できそうなのはないか、他のグループが準備している間に声をかけ、グループで考えるよう促す。 	<p>ウ （行動観察、表現内容。）</p> <p>音楽の設計図</p>
8	<p>つくった音楽を演奏し、各グループのよさを感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループでイメージや工夫した点を発表し演奏する。 ・発表を基にグループの演奏を聴き、よい点を感じ取る。 ・よかった点を感想カードに書く。 ・よかった点を相互交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・7時で工夫した点を再確認できるように、練習の時間をとり、自信をもって発表できるように支援する。 ・工夫した点について、どうであったか、「1つ以上見つけられるように」と声を掛ける。 ・テーマや一人一人の思いを聴いている人が確認し、「 が だったので、 でした」と自分の感想を書くことができるように、感想カードを工夫する。 ・工夫した点について相互交流を図ることにより、お互いのよさを認め合う場を設定する。 	<p>イ （表情観察、発言、自己評価カードへの記入。）</p>

音楽づくり ヒントカード 1

(組 番 名前)

1 2つの曲の共通していることを探しましょう。

2 2つの曲の()はどんな様子ですか。想像して聴きましょう。

1曲め ()が している様子で な感じがした。	2曲目 ()が している様子で な感じがした。

どうしてそのように感じたの？

3 それぞれの曲の音楽の特徴(諸要素)を見つけ出そう。

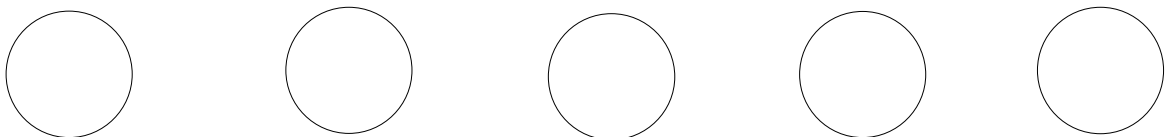
--------------	--------------

まとめ

ためしてみよう

何の楽器 () どんな風にしたら () こんな音 ()

友達に聴かせて、サインをしてもらおう。



音楽の要素 (速さ) (強弱) (リズム) (旋律) (音の重なり) (音色) (奏法)

音楽のしくみ (繰り返し) (問いと答え) (変化)

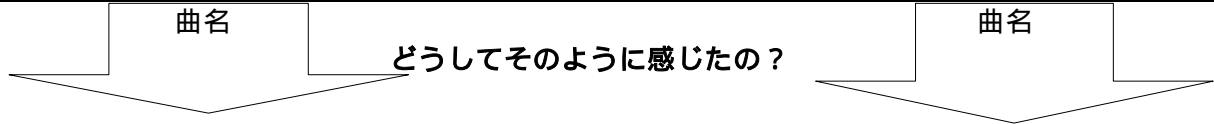
音楽づくり ヒントカード 2 (組 番 名前)

1 何の音がきこえてきましたか。様子を想像して聴きましょう。

2 今日のみあて（振り返りカードに書きましょう）

3 2つの曲はどんな様子を表していますか。想像して聴きましょう。
～ の順序で学習を進めていきましょう。

1 曲め () が している様子	2 曲目 () が している様子



4 それぞれの曲の音楽の特徴（諸要素）を見つけ出そう。

--	--

5 何種類の音色（楽器）がきこえましたか。

--	--

図や絵で表すと・・・

- 音楽の要素 (速さ) (強弱) (リズム) (旋律) (音の重なり) (音色) (奏法) (音の高低)
- 音楽のしくみ (くり返し) (問いと答え) (変化)

音楽づくり ヒントカード 3 (組 番 名前)

1 今日のめあて(振り返りカードに書きましょう)

2 「水が している感じ」を考えよう。

ヒントカード2より・・・曲の感じと要素の働き・・・を思い出してみよう。

音楽の要素	リズム	旋律(音と音のつながり)	音の重なり	速さ	強弱
	音色	楽器の奏法(音の出し方)	音の高低	くり返し	

3 ためた音を図や言葉で表そう。(後で自分で分かるように、メモ的なものでよい)

ピアノ	効果音
鉄琴	鍵盤ハーモニカ・キーボード
木琴	打楽器など

(1班 2班 3班) 番号順にローテーションします。
4班 5班 6班 (移動をふくめ5分)

あなたのイメージをふくらませましょう

名前

尾瀬イメージマップ

尾 瀬

音楽の設計図

