第１学年　音楽科学習指導案

１　**題材名**　がっきとなかよくなろう
　　教材名　おとさがし（器楽），さがしてみよう　ならしてみよう（器楽・歌唱），
　　シンコペーテッドクロック（鑑賞）

２　**題材の目標**

（１）音色やリズムなどと曲想との関わりに気付き，楽器の音色に気を付けて表現する技能を身に付ける。【知識及び技能】

（２）歌詞の表す様子，音色やリズムと曲想との関わりから，曲想に合った表現の仕方について思いをもったり，曲全体を味わって聴いたりする。【思考力，判断力，表現力等】

（３）打楽器の音色のよさや面白さを感じ取って，互いの音や演奏の仕方を比べながら表現したり，曲全体を味わって聴いたりする学習に楽しんで取り組む。【学びに向かう力，人間性等】

３　**題材の評価規準**

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①打楽器の音色と演奏の仕方との関わりに気付き，思いに合った表現をするために必要な，音色に気を付けて打楽器を演奏する技能を身に付けて演奏している。 ②音色やリズム，歌詞の表す様子と曲想との関わりに気付き，声や楽器の音色に気を付けて表現する技能を身に付けて歌ったり演奏したりしている。 ③音色，リズムや旋律と曲想との関わりに気付いている。	①打楽器の音色や音の強さ，高さ，響きの長さを聴き取り，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，音の出し方を工夫し，どのような音にするかについて，思いをもっている。 ②打楽器の音色や音の特徴を生かして，リズムや拍との関わりについて考え，音の出し方やリズムを工夫し，どのように演奏するかについて思いをもっている。 ③打楽器の音色，リズムや旋律と曲想との関わりから，曲や演奏のよさや面白さを見いだし，曲全体を味わって聴いている。	①打楽器の音色や音の特徴に興味・関心をもち，互いの音や演奏の仕方を比べながら表現する学習に楽しんで取り組もうとしている。 ②打楽器の音色やリズムと曲想との関わりに興味・関心をもち，音楽を味わって聴く学習に楽しんで取り組もうとしている。

４　**題材と指導の構想（全５時間）**

（１）題材と児童

①児童について

児童の音楽経験について調査した結果，第１学年の教科書（教育芸術社）で紹介されている，旋律を演奏しない４種の打楽器のうち，トライアングル以外は，ほぼ全ての児童が園において扱った経験があった。また，カスタネットとタンブリンは前期の学習で正しい持ち方や打ち方を扱っており，どの児童も指導された演奏法で正しく演奏することができた。園での経験を踏まえ，トライアングルについては，本題材で十分に関わる時間を設け，楽器に親しませたい。

これまでの授業の様子から，活動を嫌がったり参加しなかったりする児童の姿は見られず，楽しく歌ったり演奏したりすることができている。音楽経験は様々だが，「かたつむり」の学習では，授業で扱った３つ打ち・７つ打ち・ジェンカのリズムの中から，どのリズムが歌にぴったり合うか，どの児童も自分なりの理由を考え，思いをもってリズムを選ぶことができた。本題材では，身近な打楽器の音色に注目して活動を進め，思いをもって表現する姿を期待したい。

②題材について

本題材では，同じ楽器でも演奏法によって様々な音色が出ることに気付かせたい。そのために，「さがしてみよう　ならしてみよう」（以下，ゴールの歌）の完成を題材のゴールに設定する。そして，ゴールの歌に登場する優しい音，元気な音，不思議な音，綺麗な音の４種類の音（以下，４種類

の音）を探すために，「おとさがし」で様々な音を出す活動を行う。すず，タンブリン，トライアングルの順に同じ枠組みで活動を繰り返し，見付けた音と演奏法を比べることによって，どの楽器でも様々な音色が出ることや，「優しい音を出すには弱く打つとよい」など目指す音によって演奏法に共通点があることなどに気付かせたい。

（２）指導の構想

本題材は，現行の小学校学習指導要領の以下の点（pp.30-41, p.52）を受けて設定した。

第１学年及び第２学年

A　表　現

（１）歌唱　ア　歌唱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，曲想を感じ取って表現を工夫し，どのように歌うかについて思いをもつこと。

イ　曲想と音楽の構造との関わり，曲想と歌詞の表す情景や気持ちとの関わりについて気付くこと。

ウ　思いに合った表現をするために必要な次の(ｱ)から(ｳ)までの技能を身に付けること。

(ｱ) 範唱を聴いて歌ったり，階名で模唱したり暗唱したりする技能

(ｳ) 互いの歌声や伴奏を聴いて，声を合わせて歌う技能

（２）器楽　ア　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，曲想を感じ取って表現を工夫し，どのように演奏するかについて思いをもつこと。

イ　次の(ｱ)及び(ｲ)について気付くこと。

(ｲ) 楽器の音色と演奏の仕方との関わり

ウ　思いに合った表現をするために必要な次の(ｱ)から(ｳ)までの技能を身に付けること。

(ｱ) 範奏を聴いたり，リズム譜などを見たりして演奏する技能

(ｲ) 音色に気を付けて，旋律楽器及び打楽器を演奏する技能

(ｳ) 互いの楽器の音や伴奏を聴いて，音を合わせて演奏する技能

B　鑑　賞

（１）鑑賞　ア　鑑賞についての知識を得たり生かしたりしながら，曲や演奏の楽しさを見いだし，曲全体を味わって聴くこと。

イ　曲想と音楽の構造との関わりについて気付くこと。

〔共通事項〕ア　音色，リズム，拍

①パペットを活用し，学習意欲を高める

１年　組には，入学式から一緒に過ごしてきたカエルのパペット（以下，ぴょんさん）がいる。休み時間にぴょんさんと話して遊ぶ子がいたり，クラス写真の撮影時に「一緒に写りたい」と多くの子が言ったりするなど，児童にとって親しみのある存在となっている。授業場面でも，学校探検に一緒に出掛けたり，児童に疑問や誤答を提示する存在として登場したりしており，音楽では「身の回りの音に耳を澄まそう」（既習）で登場している。

本題材では，導入場面で「すてきな音研究所のぴょんさん」が登場し，児童に「ゴールの歌を完成させるために力を貸してほしい」とお願いをする。困っているぴょんさんを助けるという名目で活動に入ることで，児童の学習意欲を高められると考える。

②題材を貫く課題を設定する

「ゴールの歌を完成させるために４種類の音を探す」という題材を貫く課題を設定することで，音探しの目的が明確になり，児童が活動に必然性を感じながら学習を進めることができると考える。

③他題材とのつながり

「身の回りの音に耳を澄まそう」（既習）で音当てクイズをした。具体的には，噪音（①板書する音，②扉の開閉音，③蛇口から水が出る音）や楽音（④ピアノ，⑤カスタネット）を提示し，耳を澄ませて聴き，何の音かを当てたり，オノマトペ化したりした。音をオノマトペ化することで，児童は音楽経験や演奏技能に関係なく音を表現できるため，音のイメージを共有できる。本単元でも，既習題材での経験を生かして音をオノマトペ化することで，児童が様々な音を捉えやすくなると考える。

④発表場面でのタブレット端末（以下，タブレット）の活用

タブレットについて，これまで主にロイロノートやカメラアプリなどを使用してきており，使用に抵抗感を示す児童はいない。本題材では，音探しの活動後に児童が見付けた様々な音を共有する場面を設定する。しかし，１年生の実態として，学級全体の前で発表しようとすると，緊張からうまく演奏できなかったり，まごついたりすることが予想される。そこで，音探しの活動中，児童が見付けた音を予め録画しておき，共有場面ではその映像を再生する。これにより，共有時間の短縮を図るとともに，見付けた音や演奏法が共有しやすくなると考える。

５　指導計画（全５時間）

時	学習のねらい（〇）と主な学習活動（・）	評価			
		知	思	主	評価規準
1	〇　すずの音色について，４種類の音を探す活動を通して，演奏法によって音色が変わることに気付き，気に入った音色とその演奏法を選ぶことができる。 ・ゴールの曲を聴き，曲を完成させるために４種類の音を探す必要があることを確認する。 ・各班ですずの音探しをする。 ・学級で様々な音色とその演奏法を共有し，分類する。			〇	・主①
2 本時	〇　タンブリンの音色について，４種類の音を探す活動を通して，演奏法によって音色が変わることに気付き，気に入った音色とその演奏法を選ぶことができる。 ・各班でタンブリンの音探しをする。 ・学級で様々な音色とその演奏法を共有し，分類する。		〇	〇	・思① ・主①
3	〇　トライアングルの音色について，４種類の音を探す活動を通して，演奏法によって音色が変わることに気付き，気に入った音色とその演奏法を選ぶことができる。 ・各班でトライアングルの音探しをする。 ・全体で様々な音色とその演奏法を共有し，分類する。 ・各楽器の音色を演奏法ごとに分類したＸチャートを見比べ，演奏法と音色の関係について考える。	〇	〇		・知① ・思①
4	〇　ゴールの曲について，自分が選んだ楽器・音色で演奏して聴き合う活動を通して，演奏法によって音色が変化する面白さを感じることができる。 ・自分が選んだお気に入りの音色を用いて，ゴールの曲を演奏し，聴き合う。	〇	〇		・知② ・思②
5	〇　シンコペーテッドクロックについて，音色に注目したり体を動かしたりして曲を鑑賞する活動を通して，曲のよさや面白さを感じることができる。 ・秒針のある時計の動画を見てから曲を鑑賞する。 ・ウッドブロックのリズムに合わせ，時計の秒針になりきって動く。 ・本題材を通して学習したことを振り返る。	〇	〇	〇	・知③ ・思③ ・主②

６　本時の計画（２時間目／全５時間）

（１）本時のねらい

タンブリンの音色について，４種類の音を探す活動を通して，演奏法によって音色が変わることに気付き，気に入った音色とその演奏法を選ぶことができる。

（２）本時の構想

①見通しをもたせる手立て

すずでの音探しを想起させ，鳴らし方の見通しをもたせた上で，探したい音ごとに分かれて演奏法を試す時間を設ける。実際に楽器に触れたり，自分と同じ音を探したくて集まった友達の演奏の様子を見たりすることで，班活動の時，様々な演奏法を試す姿につながると考える。**【Ｉモデル提示】**

②追究を深めさせる手立て

ア　タンブリンの音探しをするとき，**右図**のすてきなおとメモ（以下，メモ）を班に４枚配付する。メモには「ならしかた（演奏法）」「ことばであらわすと（オノマトペ）」の欄を設ける。これらの記入欄を設けることで，演奏法に注目しやすくなり，音のオノマトペ化によって音色に注目し，班内で音のイメージが共有されやすくなると考える。協力してメモを書くよう指示することで，全員が活動に参加して演奏法を検討する姿につながると考える。

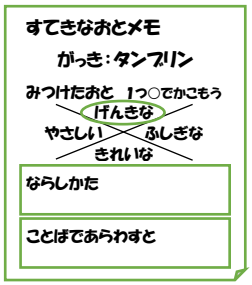


図　すてきなおとメモ

【Ⅱ共通事項の焦点化・Ⅲ音や音楽の可視化】

イ　音探しの様子を担任が録画しておき，その動画を再生して学級で共有する。これにより，注目させたい演奏法と音をしっかりと共有することができ，演奏法と音色との関連に気付きやすくなると考える。**【Ⅴ関連付け】**

（３）本時の展開

学習活動	教師の働き掛けと予想される児童の反応	■評価（観点／方法）・○留意点
１　本時の課題を設定する。 （４分）	T１：すずでどんな音を見付けましたか。 C１：小さく振ったら優しい音。 C２：強く打つと大きくて元気な音だね。 C３：触りながらだとカチカチって不思議な音だった。 ぴょんさん１：みんなのお陰でたくさんすてきな音が見付かったよ。今日はこの楽器で挑戦してほしいんだ。　先生，よろしく。 （以下，ぴ） T２：分かったよ，ぴょんさん。今日はこの楽器です。 C４：タンブリンだ！ T３：タンブリンでも４つの音は出せそうですか。 C５：出せそう。 T４：今日の課題は「タンブリンで４つの音を出すにはどんな鳴らし方をすればよいか」でいいですか？ C６：いいと思う。 学習課題　タンブリンで４つのおとをだすにはどんなならしかたをすればよいか。	○　メモを貼り付けた４種類の音の X　チャートを指差しながら尋ねる。 ○　タンブリンを見せる。 ○　学習課題を板書する。
２　見通しをもつ。 （１分）	T５：どんな鳴らし方ができそうですか。 C７：振ったり打ったりする。 C８：触りながらとかもできそう。	○　C7 の振る，打つは必ず出させる。
３　お試しタイムで演奏法を試す。 （５分）	T６：まずはお試しタイムです。出したい音の場所に行って試してみましょう。 ルール：楽器と手だけを使って出せる音 音楽の神様が悲しまない音　を探すこと C９：振るとシャラシャラって音だ。 C10：強く叩くとこんな感じか。 C11：わたしもそれやろうと思った！	○　４種類の音ごとにブースを設ける。楽器の数は各４つに限定して，児童同士の交流を促す。 ○　このルールを掲示し，動作や表情でなく演奏法に注目させる。
４　各グループで４種類の音を探す。 （15 分）	T７：班の場所に行って音を探します。みんなが見付けた音をぴょんさんと聴きに行きます。力を合わせて，自分たちにしか見付けられない４つの音を探しましょう。 C12：「手でつんつん」ってすると優しい音がする。 C13：「トントン」って聴こえた。 C14：「シャラシャラ」も聴こえるね。 C15：じゃあ言葉では「トンシャラ」にしようか。 T８：「手でつつく」と「トンシャラ」という優しい音が	○　各３人班にタンブリン１つ，メモ４枚を渡す。音を聴き合うよう人数より楽器の数を少なくする。 ○　演奏法やオノマトペについて問い返し，メモに書く補助をする。 ○　活動の様子やメモを頼りに，担任が演奏を録画

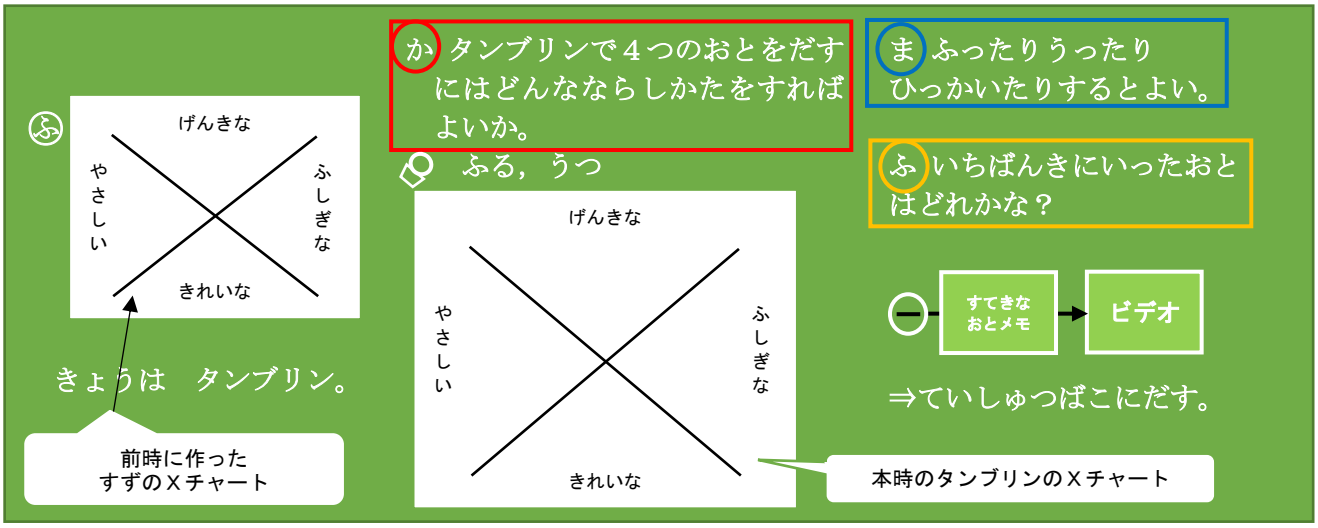
	聴こえたんだね。 C16: 「パーで叩く」と「パンパン」って聴こえるよ。 C17: 元気な感じがするね。 C18: 叩くところを「ぐるぐるって触る」と不思議な音がするね。 C19: 「シューワシューワ」って聴こえる気がする。 ぴ２: 見付けた音を聴かせてくれる？ C20: こうして…（ぴょんさんと担任に演奏を見せる）。 T９: 白いところを「指の先でこする」と「シューワシューワ」って，不思議な音がしたんだね。 ぴ３: すてきな音を見付けたね。ありがとう。 C21: 「振る」と「キラキラ」って聴こえた。 C22: 綺麗な音だね。	する。録画した音のメモに目印のシールを貼る。 ○ ロイロノート上でメモの付箋と動画をつなげておく。 ○ 担任やぴょんさんが児童を褒めて励まし，活動への意欲を高める。 ■ 打楽器の音色や音の特徴に興味・関心をもち，互いの音や演奏の仕方を比べながら表現する学習に楽しんで取り組もうとしている（主／行動観察）。
５ 動画を見て演奏法や音を共有し，４種類の音のどれに該当するか，分類する。 （10 分）	T10: ぴょんさんと一緒にみんなが探した音をビデオで撮りました。どんな鳴らし方か，言葉で表すとどうなるか，みんなで見てみましょう。 （C23～C33 は動画を見ながら） C23: 強く叩いているね。 C24: パンパンって音だ。 T11: 「強く打つ」と「パンパン」という音ですね。４つの中ではどれでしょう。 C25: 元気な音。 C26: 手をクルクルって「振っている」。 C27: 「シャラシャラ」って綺麗な音がする。 T12: 「振る」と「シャラシャラ」という綺麗な音。 C28: １本指で打っている。 C29: 優しく「トントン」って聴こえるよ。 T13: 「１本指で打つ」と「トントン」と優しい音ね。 C30: うわ，打つところをガリガリしている。 C31: 引っ掻いてるみたい。不思議な音だね。 T14: 言葉で表すとどうなりますか。 C32: 「コーリコーリ」かな。 C33: 「シューワシューワ」じゃない？ T15: では「引っ掻く」と「コーリコーリ」とか「シューワシューワ」で不思議な音ですね。	○ 児童をテレビの前に集める。この時，シールの貼られたメモは担任が回収する。 ○ 演奏した班のメモは見せずに動画を見せ，演奏法や音色に注目させる。 ○ 「叩く」という表現が出たら「打つ」という表現を教える。 ○ ロイロノート上でメモに児童の言葉を書き，X チャートで分類する。 ○ 分類後に演奏した班の紙のメモも板書上の X チャートに貼り付ける。 ○ オノマトペが何通りかあるときは絞り込まず，そのまま書き込む。
６ まとめ・振り返りをする。 （10 分）	T16: では，タンブリンで４つの音を出すには，どんなならしかたをすればよいですか。 C34: 振ったり打ったり引っ掻いたりするといいです。 まとめ ふったりうったりひっかいたりするとよい。 T17: 今日の勉強を振り返ります。一番気に入った音はどれですか。演奏しているところをロイロでビデオに撮って，教えてください。 児童はメモとお気に入りの音の演奏動画をつなげて，ロイロノート上で提出する。 メモ → 録画	○ まとめを板書する。 ○ 他の班が見付けた音も選んでよいこととする。 ■ 打楽器の音色や音の強さ，高さ，響きの長さを聴き取り，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，音の出し方を工夫し，どのような音にするかについて，思いをもっている（思／動画）。

（４）本時の評価

B 評価…タンブリンについて，気に入った音色を選んで演奏している（動画）。

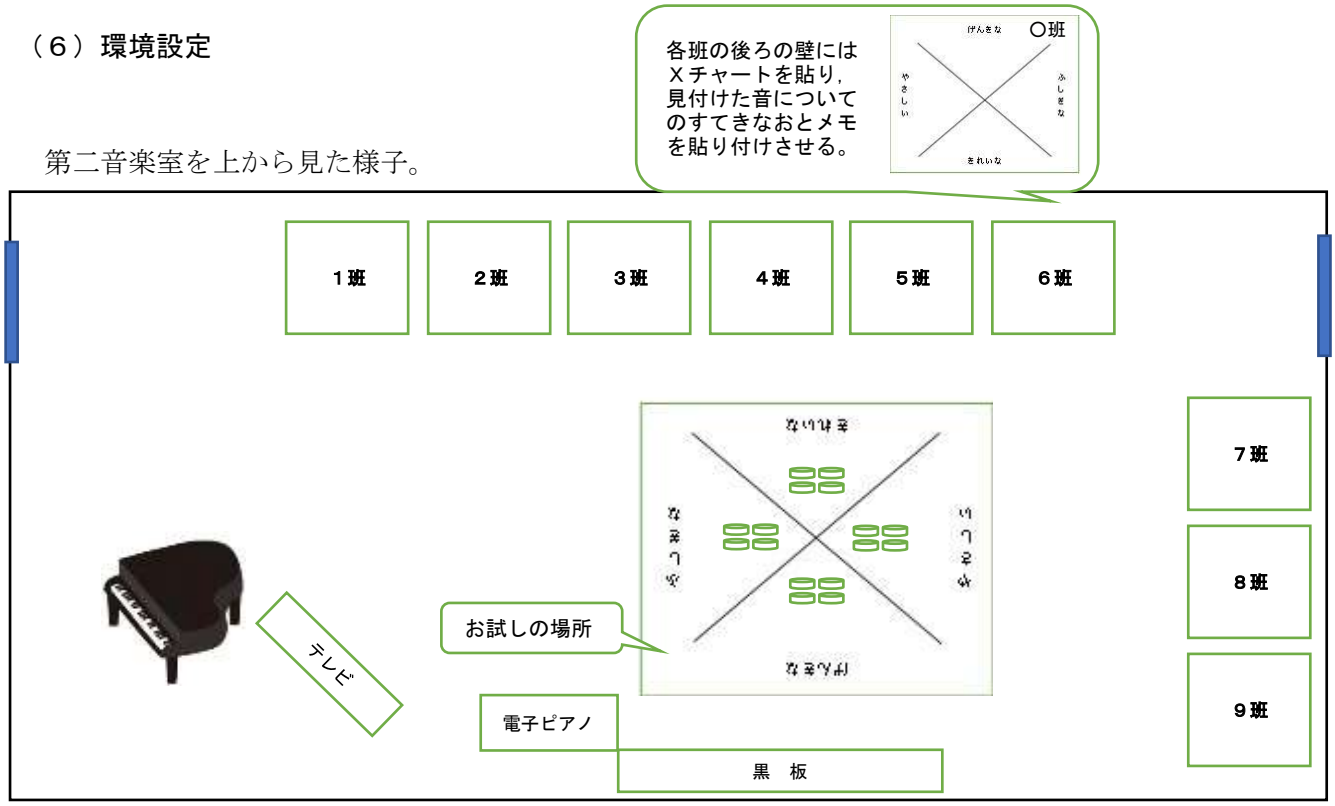
A 評価…B 評価に加えて，思いをもって班活動に取り組んでいる（行動観察）。

（５）板書計画



（６）環境設定

第二音楽室を上から見た様子。



７　参考文献・資料

文部科学省　2017　小学校学習指導要領解説　音楽編