

第 1 学年 音楽科 学習指導案

本時の主張

本時は、「すずめがちゅん」の替え歌（「すずめがちゅん1のバージョン」）を使って、[共通事項：強弱，速度]を手掛かりに演奏の仕方を工夫することで、音楽で様子を表すことができることに気付き、その面白さを感じることができるようになるための授業である。子どもはこれまでに、カスタネット・タンブリン・マラカス・ウッドブロック等の打楽器を、音楽に合わせて鳴らしてみたり「リズム遊び」でリズム打ちしたりしながら、様々な音色があることを学んできている。しかし、一つの楽器でも演奏の仕方によって音色が多様に変化すること、演奏の仕方によって場面の様子を音楽から感じる面白さがあることに気付いている子どもはほんの一部である。

国語・生活科等や普段の学校生活で、共通に体験しみんなと同じようにイメージできるものが増えてきた。また、少しずつ友達とかかわりながら活動ができるようになってきた。こうした子どもの実態を踏まえながら、次の2つの手立てを講じる。

- ① 教師が、生き物（ゾウ）の様子が表れるように「演奏する強さ，速さ」を工夫したリズム奏をし、「どんな生き物を表しているか」とクイズにして提示する。答えを考えながら、[強弱，速度]を手掛かりに工夫すると音楽で様子が表せそうだな，ということに気付かせる。
- ② 考えたり試したりする「お試しコーナー」と伝えたり聴いたりする「みんなで聴いてみようコーナー」を設け、グループで工夫したり友達の良さを感じたりできるようにさせる。

これら2つの手立てにより、子どもは音楽を特徴付けている要素[強弱，速度]を工夫することで、楽曲のイメージをより豊かに表現できるということに気付き、音楽で様子を表すことができる面白さを感じ取ることができる。

- 1 題材名 いろいろな おとを たのしもう  
「きらきらぼし」：武鹿悦子日本語詩/フランス民謡  
「すずめがちゅん」：佐甲慎作詞・作曲

2 題材の目標

- 身近な楽器の音色の特徴を感じ取り、演奏の仕方や楽器の音色に興味・関心をもって工夫して演奏することができる。

3 題材の評価規準

音楽への関心・意欲・態度	音楽表現の創意工夫	音楽表現の技能
① 「きらきらぼし」(器楽曲)・「すずめがちゅん」(器楽曲)で、打楽器の音色に興味・関心をもち、音の鳴らし方を工夫しながら表現する学習に進んで取り組もうとしている。(器楽) ② 「きらきらぼし」・「すずめがちゅん」で自分の思いに合った音を探しながら、音色を生かしてリズム奏をする学習に楽しんで取り組もうとしている。(器楽)	① 「きらきらぼし」・「すずめがちゅん」で、歌詞の表す様子を想像して、それに合った演奏の仕方を工夫している。(器楽)	① 「きらきらぼし」で、身近な楽器に親しみ、自分の音に気を付けて旋律を演奏している。(器楽) ② 「すずめがちゅん」で、楽器の音色の特徴に気付き、音楽を特徴付けている要素を生かしてリズム奏の仕方を工夫している。(器楽)

#### 4 題材と指導の構想（全6時間）

##### (1) 題材と児童

###### ① 児童について

これまでの学習から、お手本の歌声をよく聴いてその声を真似しながら歌ったり、拍の流れを感じながら身体表現をしたりなど、よく聴いて考えながら学習しようとする子どもが増えてきた。また、生活科の学習（生き物探し・秋の遊びなど）から新しい発見をして楽しさを共有したり、読書や普段の生活から新しい知識を得たりして、みんなで同じようにイメージできるもの・できることが増えてきている。こうした毎日の学習や体験の積み重ねにより、できることが増えそれを使って新しい活動に挑戦しようとする意欲的な姿に育ってきている。しかし、何をしたらよいか理解する時間に差があることや手先の器用さの違いから、全員で同じように学習を進めていくことは難しい。そのため、どの子どもも楽しく取り組めるようなやり方を工夫したり個別の支援をしたりするなどして、全員が楽しく学べるよう心掛けている。

器楽については、鍵盤ハーモニカでド～ソまでの楽曲（「どんぐりさんのおうち」：市川都志春作曲・「なかよし」：海野洋司作詞/佐井孝彰作曲）を演奏した。鍵盤ハーモニカで演奏する前には必ず階名唱をしたり拍を感じ取らせたりして、楽曲に十分慣れてから演奏させるようにしてきた。また、幼稚園・保育園で十分慣れ親しんできた子どもが多いため、ほとんどの子どもは一通り拍にのって演奏することができる。一方で、拍にのれなかったり音を間違えたりして最後まで演奏することができない子どももいる。そのときは、飽きさせないように方法を変えて繰り返し練習したり、一部分を演奏させたりして、どの子どもも演奏する楽しさを味わうことができるようにしている。

打楽器では、カスタネット・タンブリンについては、奏法を学び、全員がリズム打ちの経験をしている。さらに、コンガ・ギロ・ウッドブロックを加えて音楽遊び（「3時のおやつ」）をしながら、なるべく多くの楽器に触れる機会を設けている。どの子どもも興味・関心が高く、楽器の演奏を楽しんでいる。

4月当初から、リズム打ちを常時活動として取り入れてきた。タのリズム（四分音符）、タのリズム（八分音符）、タアのリズム（二分音符）、タ（四分休符）を、言葉と合わせながら手拍子で打ち、楽しみながらリズム感を養っているところである。

###### ② 題材について

本題材は、まず、「きらきらぼし」を鍵盤ハーモニカと鉄琴で演奏する学習からスタートする。この教材曲は大半の子どもが幼稚園・保育園で鍵盤ハーモニカの演奏をした経験があり、旋律だけでなく階名もよく知っている楽曲である。そのため、②の旋律が鉄琴の演奏に替わっても容易に演奏できると予想される。子どもにとって初めての合奏である。鍵盤ハーモニカ、鉄琴と役割を交代しながら演奏し、合奏の楽しさを味わわせたい。

<「きらきらぼし」歌詞・階名> ◇：四分休符

①	きらきら ひかる おそらの ほしよ ドドソ ララソ◇ ファファミミ レレド◇	(鍵盤ハーモニカ)
---	---	-----------

②	まばたき しては みんなを みてる ソソファファ ミミレ◇ ソソファファ ミミレ◇	(鉄琴)
---	--	------

③	きらきら ひかる おそらの ほしよ ドドソ ララソ◇ ファファミミ レレド◇	(鍵盤ハーモニカ)
---	---	-----------

「きらきらぼし」の演奏を十分楽しんだところで、「みんなの演奏にきらきらしたお星様みたいな音を入れて、演奏してみませんか」と問い掛ける。(第3時間目)

ここでは、子どもが容易に演奏しやすく、様々な奏法によって音色が異なるカスタネット、ウッドブロック、すず、トライアングル、タンブリンを提示する。その中から「星の音」を表せそうだなと感じるであろうトライアングルを使って、全員で打ち方や打つ場所を工夫させながら、「星の音探し」の活動を行う。同じ楽器でも打ち方によって多様な音色となることを体感させ、この学習が次の「すずめがちゅん」の学習につながるようにしたい。

<例>

♪ 上部を チーン チーン と打つ。 → 星がきらきら光っている感じ  
 ♪ 内側を チリリリリーン と打つ。 → きらきらきらって光った感じ  
 ♪ 下部を チーン チーン と打つ。 → きらって空から飛んできた感じ

※ リズムは『ター・ター』(二分音符・二分音符)に限定する。

次の教材曲「すずめがちゅん」では、すずめ → 他の生き物 ちゅん → 他の生き物の様子を表すオノマトペのように、生き物を替えて子ども自身はその生き物の様子を表すような[音色]に着目して楽器を選び、[強弱, 速度]を工夫して演奏する学習活動を組織する。(第4, 5, 6時間目)

<すずめがちゅん：歌詞・階名>      ◇：四分休符

<b>すずめが</b>	<u>ちゅんちゅんちゅん</u>	<u>ちゅんちゅんちゅん</u>	<u>ちゅんちゅんちゅん</u>
ドレミド	ソ    ソ    ソ	◇    レ    レ    レ	◇    レ    レ    レ    ◇

のはらで	<u>ちゅんちゅんちゅん</u>	あそんで	る
ドレミド	ソ    ソ    ソ	◇    ファファミレ	ド ◇ ◇ ◇

生活科の学習で、様々な動物や虫などの生き物を見たり触れたりする機会が多くあった。そのため、どの子どもにとっても楽しく替え歌をつくることができるであろう。すずめ部分を他の生き物に置き換え、生き物の様子を表すオノマトペ(擬態語)を考える。さらに、生き物の様子を身体表現させながら、音色、強弱、速度のイメージにつなげる。

このように、子どもがイメージしやすい楽曲を使って学習を組織することで、どの子どもにとっても、楽しく工夫しながら学習活動を進めていけると考える。

これら全6時間の題材構成により、音楽を特徴付けている要素[音色, 強弱, 速度]を工夫することで、楽曲のイメージをより豊かに表現することができるということを学ぶことができる。そして、表現を工夫して演奏することの楽しさを感じたり表現を豊かにしたりする感性を育てる授業を展開していくことができると考える。

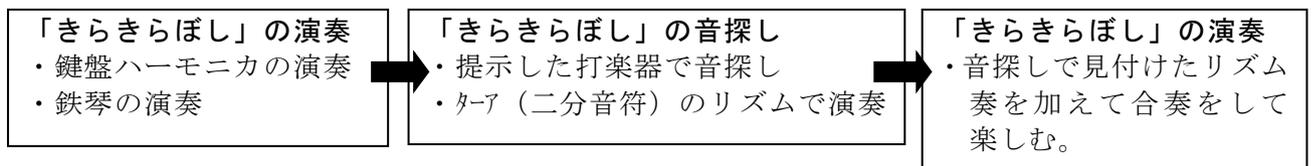
## (2) 指導の構想

本題材では、次の2つの手立てを講じてねらいにせまる。

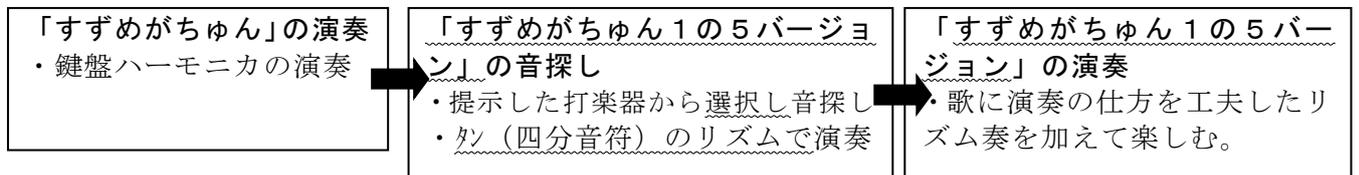
### ① 2つの教材曲について同じ流れで学習を進める

第1, 2, 3時間目では「きらきらぼし」、第4, 5, 6, 時間目では「すずめがちゅん」を教材曲とした。どちらの学習も、子どものイメージしやすい「星」・「生き物」であること、容易に鍵盤ハーモニカで演奏したり歌ったりできる旋律であることが共通点として挙げられる。そこで、基本的な学習の流れを同じにして進めていく。基本的な流れを同様にし、「きらきらぼし」を教材とした学習にさらに新しい音楽的な要素を加えて「すずめがちゅん」を教材とした学習を行う。

<「きらきらぼし」を扱った学習では…>



<「すずめがちゅん」を扱った学習では…>



このように、教材曲2曲の学習の流れを同じにすることで、一年生の子どもでも学習の流れをよく理解して取り組むことができると考える。

### ② 子ども同士の交流で学びを明確にできるようにする

#### (7) 「教師—子ども」で考える場面で見通しをもたせる

子ども同士で交流させる前には、「教師—子ども」の全体交流を組織し、次に行う「子ども同士の交流」でのやり方を子ども全員に理解させ見通しをもたせる。

「きらきらぼし」では、「きらきらした星をあらわすには、(みんなで選んだ) トライアングルでどんなふうに演奏するとよいのかな」と問い掛け、「打つ場所や打ち方を考えること」をするのだな、と子どもに理解させた上で演奏の仕方を考えさせる。

「すずめがちゅん」では、教師のモデル演奏として「強弱と速度に特徴のある演奏」を提示し聴かせる。その演奏はどのような工夫がされているのかをみんなで考えることで、楽器を選んだり強弱や速度を工夫したりして「選んだ生き物の様子に合うように工夫するのだな」と実際にやってみながら理解させるようにする。

このように、全員で一緒に交流する場面を組織し、どの子どももやり方が分かり、見通しをもって活動できるようにしていく。

#### (4) ホワイトボードを使ってグループの考えを可視化させる

子ども同士の交流では、生活科で活動するときの3人(4人)グループによる交流とする。お互いのことがよく分かっており、分からないときは教え合って活動することができる。また、「仲良く」話し合いができるよう、様々な考えが出てくるように配慮したグループである。互いに話し合いながら活動するための土台としたい。

そして、グループの考えを可視化するための道具として、算数の学習で使っているホワイトボードを活用する。B5判の大きさであり子どもが扱いやすいこと、おはじきやブロック(磁石付きのもの)を貼ったり取ったりできること、ペンで書いたり消したりできること、などの利点が多くある。このホワイトボードを「グループに一枚」用意し、3人(4人)でおはじきやブロックを動かしながら工夫させたい。

(ウ) 考えたことを試す場・伝え合い聴き合う場を工夫する

グループにより、話し合っただけでは考えをまとめるのに時間差がかなりあると考えられる。そこで、「考えたことを試奏できるようにするための①お試しコーナー」と「工夫したことを伝え聴き合う②みんなで聴いてみようコーナー」を設ける。工夫したことを実際に楽器を使って演奏してみたり、工夫したところを他のグループに伝え聴いてもらったりしながら、自分たちの思いをしっかりとともたせて演奏させるようにしたい。

①お試しコーナーは、教室の前方に設定し、自分たちが考えた強さや速さで歌いながら演奏させる。演奏が終わったら自己評価（シールを貼る。）→良かったこと・さらに工夫することを確認（ホワイトボードを使って話し合い）という動線をつくり、「考える一試す」を行き来させるようにする。

全グループの工夫ができたところで、②みんなで聴いてみようコーナーの活動を行う。9グループを「演奏するグループの歌を歌いながら聴くグループ」と「自分たちの演奏の工夫したところを伝え実際に演奏するグループ」に分け、演奏したり友達の工夫を聴いたりできるようにする。

5 題材の指導計画（全6時間）

時	学習のねらい（○）と主な活動内容（・）	評 価			
		関	創	技	評価規準
1 2	○ 「きらきらぼし」の合奏をすることについて、階名唱をしたり聴き合ったりする活動を通して、音色に気を付けて演奏することができる。 ・ 階名唱をする。 ・ 鍵盤ハーモニカ、鉄琴で演奏する。	○		○	打楽器の音色に興味・関心をもち、音の鳴らし方を工夫しながら表現する学習に進んで取り組もうとしている。（関①） 身近な楽器に親しみ、自分の音に気を付けて旋律を演奏している。（技①）
3	○ きらきらした星の音を探して「きらきらぼし」のリズム奏をすることについて、楽器の演奏方法を試し打ちする活動を通して、歌詞に合った音色を工夫し思いに合ったリズム奏をすることができる。 ・ トライアングルのどの部分を叩くと「きらきらした星」の音になるか様々な場所を試し打ちする。 ・ 鍵盤ハーモニカ、鉄琴と見つけた音を合わせて「きらきらぼし」の演奏をする。		○		歌詞の表す様子を想像して、それに合った演奏の仕方を工夫している。（創①）
4	○ 「すずめがちゅん」の替え歌の生き物に合う楽器を選ぶことについて、試し打ちや交流活動を通して、音色に着目して楽器を選ぶことができる。 ・ 鍵盤ハーモニカで旋律を演奏する。 ・ いろいろな楽器を試し打ちして、自分が選んだ生き物の様子に合った楽器を決める。 ・ 「なんの生き物か分かるかな」クイズをしながら、お互いに発表して楽器の音色の面白さに気付く。	○			自分の思いに合った音を探しながら、音色を生かしてリズム奏をする学習に楽しんで取り組もうとしている。（関②）
5 本時	○ 「すずめがちゅん」で「すずめ」の部分を自分で選んだ生き物に替えて歌ったりリズム奏をしたりすることについて、教師が提示した替え歌から様子をよく表すための工夫を探したりグループで[強弱、速度]を手掛かりに自分たちの演奏の仕方について考えたりする活動を通して、生き物の様子を表す演奏の仕方を工夫することができる。		○		歌詞の表す様子を想像して、それに合った演奏の仕方を工夫している。（創①）
6	○ 「すずめがちゅん」で「すずめ」の部分を自分で選んだ生き物に替えてリズム奏をすることについて、更に工夫をしたり練習をしたりする活動を通して、よりよい演奏ができるようにする。 ・ 生き物の様子がさらによく表れるように、[強弱、速度]を手掛かりにして演奏の仕方を工夫する。 ・ 歌ったり演奏したりして工夫したことを伝え合う。 ・ 工夫した演奏の仕方を全体で発表し合い、それぞれの良さや面白さを共有する。			○	楽器の音色の特徴に気づき、音楽を特徴付けている要素を生かしてリズム奏の仕方を工夫している。（技②）

## 6 本時の計画（5時間目/全6時間）

### (1) 本時のねらい

「すずめがちゅん」で「すずめ」の部分自分で選んだ生き物に替えて歌ったりリズム奏をしたりすることについて、教師が提示した替え歌から様子をよく表すための工夫を探したりグループで[強弱, 速度]を手掛かりに自分たちの演奏の仕方について考えたりする活動を通して、生き物の様子を表す演奏の仕方を工夫することができる。

### (2) 本時の構想

- ① 教師が提示した生き物（ゾウ）と様子を表す言葉（どしん）を使って、学習課題を引き出し、見通しをもたせる。

学習課題「みんながえらんだ生きものをあらわすには、どことなくふうをしたらよいか。」を引き出すために、「教師一子ども」の全体交流を組織する。ここでは、次の子ども同士の交流の手掛かりとなるように、「演奏する強さ」と「演奏する速さ」を工夫したものを提示する。

ぞうさんが <u>どしんどしんどしん</u> <u>どしんどしんどしん</u> <u>どしんどしんどしん</u>
ドレミド    ソ    ソ    ソ    ◇    レ    レ    レ    レ    レ    レ

一部分を、①強くたたき    ②全体をゆっくり歌って    提示する。

のはらで <u>どしんどしんどしん</u> あ    そ    ん    で                      る
ドレミド    ソ    ソ    ソ    ◇                      ファ    ファ    ミ    レ                      ド    ◇    ◇    ◇

最初にリズムだけの演奏をした後、「先生が演奏した生き物はなんだと思いますか。」と問いゾウの「大きくて強い感じ」「ゆっくり力強く歩く感じ」と「タンブリンで強くゆっくり叩く演奏」を結び付けるよう、子どもの発言を整理していく。「強く」「ゆっくり」演奏するということが気付けば、その逆の「弱く」「速く」演奏する、もあるのではないかと発言が出てくるのが予想される。教師の提示を基にして、「強弱」「速度」の工夫をするとよさそうだ、という見通しをもたせられるようにする。

- ② 「考えたり試したり」「伝えたり聴きたり」しながら楽しく工夫できるようにする

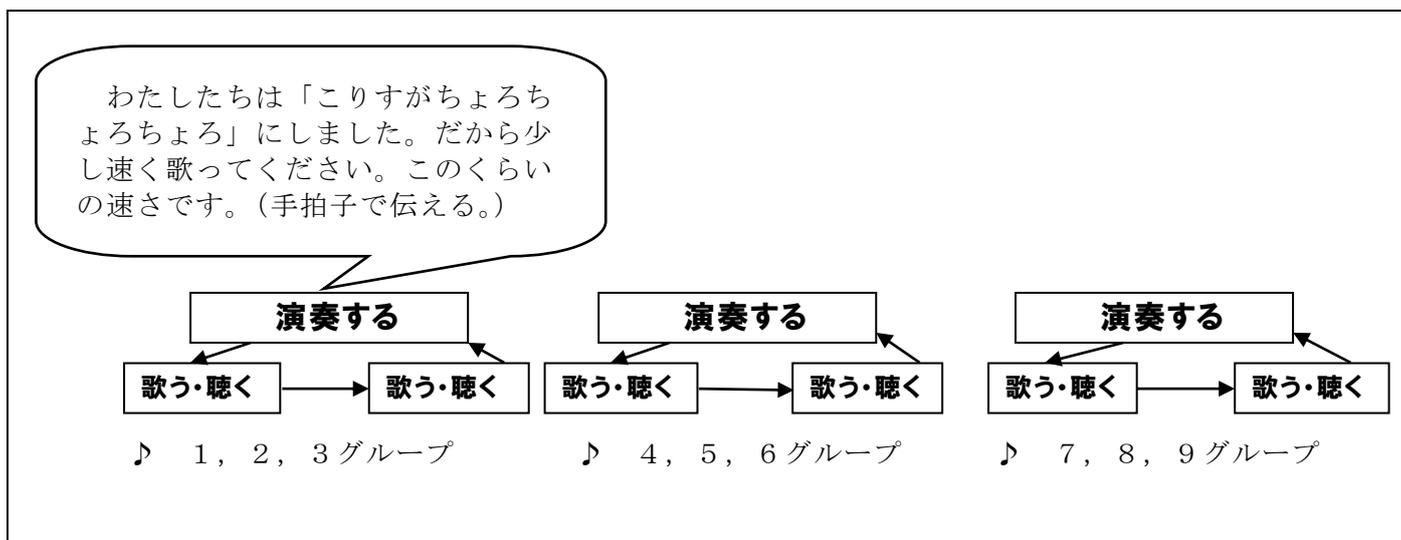
#### (ア) 「考えたり試したり」するお試しコーナー

グループで、強弱や速度を手掛かりに工夫したところで、教室の前方に設けたお試しコーナーで試してみるように指示する。お試しコーナーには、3, 4つずつの楽器（ウッドブロック・トライアングル・すず・タンブリン）と考えを表したホワイトボードを置くための譜面台を用意する。実際に演奏してみながら、自分たちで工夫したことが生き物のイメージと合っているか確認する場とする。試奏した後は、イメージと合っていたか振り返られるようにシールで自己評価をする。このように、自分の席で考える→お試しコーナーでやってみる→シールを使って自己評価する という流れをつくり、落ち着いて考える時間も確保したい。なお、考えるのに時間のかかるグループが出てくるのが予想される。早くできたグループが試奏している間に、一緒に考えたり補助発問をしたりして全グループが工夫できるよう支援する。

#### (イ) 「伝えたり聴いたり」するみんなで聴いてみようコーナー

全グループ（9グループ）が工夫した後で、3グループずつそれぞれ①演奏する ②③歌うに分けた「みんなで聴いてみようコーナー」を3ヶ所設ける。「①演奏する」では、自分たちで考えたリズム奏をし、工夫して演奏する楽しさを味わえるようにする。「②③歌う」では、友達が考えた歌詞で歌い演奏を聴く。「どのくらいの速さで、どのような声の大きさと歌ってほしいか」を伝える。友達の工夫を聞いたりリズム奏を聴いたりして、どのように工夫したか、その面白さを感じ取らせたい。

<「みんなで聴いてみようコーナー」の場の設置図>



(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	■ 評価規準 ○ 留意点
<p><b>導入</b></p> <p>1 グループで考えた「すずめがちゅん」の替え歌を歌い、その歌にリズム奏を入れて楽しむことを確認する。</p> <p>(7)</p>	<p>・ この前は「自分たちで選んだ生き物」と「様子を表す言葉と楽器」を考えましたね。楽しいものがいろいろありました。曲名だけ教えてください。</p> <p>C 1 1グループから9グループまで順番に発表する。</p> <p>(例)・すずむしが りん ・くじらが ざぶん</p> <p>T 1 どのグループも楽しそうな歌ですね。そしてこの歌に打楽器でリズム奏を入れてもっと楽しくしたいな、ということ楽器を選ぶところまでしました。</p> <p>・ 今日は、この楽器でリズム奏を入れてみましょう。</p> <p>C 2 いえ～い! やった～!</p> <p>T 2 やる気いっぱいですね。すぐにできるかな?</p> <p>C 3 できるー!! (すでに見通しをもっている子ども)</p> <p>C 4 えー!! (どうしていいかよく分からない子ども)</p> <p>T 3 「できる」という人もいれば「えー! どうしよう」と困っている人もいます。</p> <p>T 4 私がリズム奏をつくってみました。なんの生き物か分かるかな。(「ゾウ」部分を隠して歌う。)</p> <p>C 5 タンブリンの音が強いな。ライオンかな?</p> <p>C 6 ゆっくり歌っているから、ゾウみたい。</p> <p>T 5 そのとおり! 正解はゾウです。なんだかゾウみたいだったでしょう? どんな工夫をするとゾウみたいに聴こえるのでしょうかね。</p> <p>T 6 それでは、どんなふう演奏したらみんなの選んだ生き物の様子にあった音楽になるか、考えてみましょう。(学習課題を板書する。)</p> <p><b>(学習課題)</b></p> <p>みんながえらんだ生きものようすをあらわすには、どんなふうをしたらよいかね。</p>	<p>○ 全グループの替え歌を発表させた後には、生き物の<u>大きさや動き</u>などを聞き、リズム奏を考えたときのヒントとなるようにする。</p> <p>○ 大きくゆっくり歌い「どしん」部分をタンブリンで強く打って[強弱, 速度]を工夫したものを提示する。</p>

学習活動	教師の働き掛けと予想される児童の反応	■ 評価規準 ○ 留意点
<p><b>展 開</b></p> <p>2 教師が提示した替え歌を使って「工夫できること」を比較演奏しながら見付ける。 (7)</p>	<p>T 7 わたしが演奏した曲がどうしてゾウに聞こえたのでしょうか。</p> <p>C 7 大きい音で演奏したからかな。</p> <p>T 8 なるほど。ゾウは体が大きいから大きく打つといいんだね。小さく打つとどうだろう？（軽く打ってみる。）</p> <p>C 8 ちがうー！ なんか合わない。へんだよ。 （「つよさ」と板書する。）</p> <p>T 9 そうだね。ほかに気付いたことはないですか。</p> <p>C 9 ゆっくり歌っていたからゾウみたいだったよ。</p> <p>T 10 なるほど。速く歌うとどうだろう？じゃあこのくらいの速さで歌うよ。（手拍子で提示する。）</p> <p>C 10 へんだよー。違う！合わない！ （「はやさ」と板書する。）</p> <p>T 11 なるほどなるほど。なんだかやり方が分かってきたみたいですね。自分たちのリズム奏もできそうかな。</p> <p>C 11 できる！やってみたい！</p> <p>T 12 それではまとめをしましょう。みんなが選んだ生き物の様子を表すにはどのような工夫をしたらよいか。</p> <p>C 12 速さを変える！ 強さを変える！</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>(まとめ)</b> みんながえらんだ生きもののようにすをあらわすには、つよさははやさをくふうするとよい。</p> </div>	<p>○ 子どもの発言に合わせてやってみたり、逆もやることで比較しながら、「より合ってるな」と感じさせる。</p> <p>○ 次の子ども同士の交流で、「比較しながら検討する」というやり方ができるようにする。</p>
<p>3 グループで、自分たちが選んだ生き物の様子が表れるように[強さ、速度]を工夫して試奏する。 (16)</p>	<p>・ では、今やってみみたいにグループで手拍子をしたり歌ったりしながら工夫してみましょう。この前書いたホワイトボードに工夫することを書いたりおはじきを付けたりしましょう。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">ゾウがどしん</p> <p style="text-align: center;"><b>ゆっくりうたう(←ホワイトボードで書く)</b></p> <p style="text-align: center;">ゾウさんがどしんどしんどしん どしんどしんどしん どしんどしんどしん</p> <p style="text-align: center;">★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★</p> <p style="text-align: center;">のはらで どしんどしんどしん あそんでー</p> <p style="text-align: center;">★ ★ ★</p> </div> <p>★：青いおはじき（強い） 赤いおはじき（弱い）を表す。</p> <p>C 13 ぼくたちはウサギだから、ぴょんて跳ねる音にしたいな。ウッドブロックでカン！って鳴らそうよ。</p> <p>C 14 ぼくたちはクジラだからザブンってゆっくり歌おうよ。</p> <p>T 13 早くできたよー！というグループには、「お試しコーナー」を用意しました。考えてできそうになったらお試しコーナーで楽器を使ってやってみてください。考えたり試したり何度もやってお気に入りの演奏にしましょうね。</p> <p>T 14 お試しが終わったら、工夫したところが、自分たちが選んだ生き物の様子と合っていたか考えて、シールを貼ってくださいね。</p>	<p>○ これまで算数ボックスの教具を使って音楽づくりをしてきた。今回もこれまでと同様のツールを使って考えさせる。</p> <p>○ お試しコーナーは、「きらきらぼし」で使った場と同じにしておく。また、楽器ごとに場を設定し、子どもが自由に試奏できるようにする。</p>

学習活動	教師の働き掛けと予想される児童の反応	■ 評価規準 ○ 留意点
<p>4 グループを ①演奏する ②③歌う と役割を交代しながら発表し聴き合って良さを感じる。 (8)</p>	<p>・ 全部のグループの工夫ができたので、お友達の前でミニ発表してみませんか。3つのグループごとにやりましょう。これから、みんなで聴いてみようコーナーをつくりましょう。</p> <p>1, 4, 7グループは演奏します。2, 5, 8グループは歌います。3, 6, 9グループも歌います。</p> <p>演奏するグループは、歌うグループに「どんなふうに歌ってほしいか」伝えてから始めてくださいね。</p> <p>&lt;演奏するグループ&gt; C15 強さに気を付けて演奏している。 C16 歌に合わせてリズムを打っている。</p> <p>&lt;歌うグループ&gt; C17 グループの友達と声を合わせて歌っている。</p> <p>T15 上手に演奏ができましたね。次は、1, 4, 7グループは歌います。2, 5, 8グループも歌います。3, 6, 9グループは演奏しましょう。</p> <p>C18 それぞれの役割を行う。</p> <p>T16 どのグループも楽しそうでよかったですね。最後は、1, 4, 7グループは歌います。2, 5, 8グループは演奏します。3, 6, 9グループも歌いましょう。</p> <p>C19 それぞれの役割を行う。 T17 みなさんに聞きますよ。演奏するときに、工夫したとおりうまくできたな、という人は手を挙げましょう。 C20 はい！（ほとんどの子どもが手を挙げる。） T18 みんな上手にできてよかったですね。</p>	<p>○ 1つずつグループを呼んで位置に付かせスムーズに移動できるようにする。</p>
<p><b>終末</b> 4 演奏で工夫したことについて振り返りノートを書く。 (7)</p>	<p>・ 今日のお勉強の振り返りをしましょう。</p> <p>・ 自分たちでつくった演奏は気に入りましたか。当てはまるものに○を付けましょう。</p> <p>・ どこが気に入ったのか、吹き出しに書きましょう。□の中には言葉を入れて、詳しく書いてくださいね。</p> <p>C21 とても気に入ったから「とても気に入った」のところに○を付けよう。</p> <p>C22 気に入った理由には、「<u>ウサギの跳ねている音でウッドブロックをカン！って強く打ったところ</u>」と書こう。</p> <p>T19 今日はミニ発表会でした。次の音楽の時間には、み～んなで発表しましょうね。</p> <p>C23 はい！</p>	<p>○ 気に入った理由を書くところは、穴埋め式にして「<u>選んだ生き物の様子</u>」と「<u>演奏の仕方</u>の工夫」が結びつくような形で書けるようにする。</p> <p>■ 歌詞の表す様子を想像して、それに合った演奏の仕方を工夫している。</p>

#### (4) 本時の評価

##### ① 評価方法

I 振り返りの内容から評価する。

自分たちの演奏の気に入った理由を書いた内容。

II 展開部分（グループで考えたり試したりする活動）で、自分たちで〔強弱，速度〕を工夫して演奏している様子から評価する。（普段，文章を書くのが困難な子どもを中心に）

##### ② 評価規準

歌詞の表す様子を想像して，それに合った演奏の仕方を工夫しているか。

##### ③ B評価の具体的な姿

I 自分が工夫した演奏について，〔強弱，速度〕と選択した生き物の様子を結び付けた理由が書かれている。

※ 1年生であるため，書かれていると思われるものも可とする。

※ 〔強弱〕か〔速度〕のいずれかの工夫も可とする。

(例)

- ・ ウサギは跳ねるから，カン！と強く叩いたこと〔強弱〕
- ・ クジラはザブ〜ンと大きく動くからゆっくり歌ったこと〔速度〕

II どのように工夫するか考えているときに，強弱を付けて手拍子（楽器）を打ったり速さを意識して歌ったりしている。

#### 7 参考文献

- ・ 高倉弘光「子どもがときめく音楽授業づくり」2012 東洋館出版社
- ・ 中島寿・高倉弘光・平野次郎「音楽の力×コミュニケーションでつくる音楽の授業」2016 東洋館出版社