

音楽科学習指導案

指導者 小島 圭子

1 日 時 平成 25 年 11 月 20 日 (水)

2 学年・組 第 4 学年 1 組 男子 21 名 女子 13 名 計 34 名

3 学習の主題

「楽器の音を聴いて合わせて演奏しよう」

4 主題の目標

互いの楽器の音や副次的な旋律、伴奏を聴いて、音を合わせて演奏する。

5 主題の評価規準

〈音楽への関心・意欲・態度〉

範奏を聴いたり、楽譜を見たりして演奏し、友だちの楽器の音や主な旋律、伴奏を聴きながら、自分の音を合わせて演奏する学習にすすんで取り組もうとしている。

〈音楽表現の創意工夫〉

互いの楽器の音、リズム、主な旋律、音の重なりを聴き取り、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、自分の考えや願い、意図をもって表現を工夫している。

〈表現の技能〉

範奏を聴いたり、楽譜を見たりして演奏し、友だちの楽器の音や伴奏を聴きながら、自分の音を合わせて演奏をしている。

6 主題について

本主題では、互いの音や主な旋律、伴奏を聴きながら音を合わせて演奏することをねらいとしている。そのためには、楽曲のリズムや旋律、音の重なりを聴き取り、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、表現を工夫する活動を大切にする。声部の役割に気を付け、友だちの音と自分の音とのかかわりを感じて合わせ、表現を工夫していく楽しさを味わえるようにしたい。

(1) 子どもの実態

本学級の児童は、意欲的に音楽学習に取り組んでいる子どもが多い。合奏に取り組んだ時などは、休み時間にすすんで練習に来たり、階名唱を楽しみながら歌ったりするなど音楽が好きな子どもたちが多いクラスである。本主題は、3 年生で「パフ」「せいじゃの行進」で取り組み、主な旋律と副次的な旋律を主にリコーダーや鍵盤ハーモニカで演奏し、音の重なりや響き合いを楽しんだ。4 年生では、2 回設定しているうちの 2 回目の学習である。1 回目は、リコーダー奏でフレーズの重なりや、追いか

けっこを楽しみながら「道」を演奏した。本主題では、歌唱やリコーダー奏でそれぞれの旋律との呼びかけとリズムの変化を楽しめるようにしたい。また、無理なく技能を高め、合奏をつくり上げていく課程を大切に、誰もが友だちと音を合わせていく楽しさを味わえるようにしたい。

(2) 学習指導要領の指導事項

A 表現

(2) 器楽の活動を通して次の事項を指導する。

ア 範奏を聴いたり、八長調の楽譜を見たりして演奏すること。

エ 互いの楽器の音や副次的旋律、伴奏を聴いて音を合わせて演奏すること。

[共通事項]のうち 音色 リズム 問いと答え 速度などを行う

7 研究主題に迫るために

港南区情報・視聴覚研究会 研究主題

「子どもが情報を活用し、主体的に学ぶ姿を目指して」

～子どもの情報活用能力の育成と、教師の情報活用能力の育成～

音楽科の指導において子どもの演奏に合わせた伴奏はとても大事である。しかし、残念なことに教師によっては、難しい面も多い。CD やテープで代用することが多いが、速度や音程などが自由に変化させることが困難なので、子どもの演奏に合わせるというより、子どもたちを CD やテープに合わせているような状態である。特別な機器（ヤマハの伴奏くん等）やソフトを用いればよいのだが、選曲が限られていたり、携帯性に難があったりするなど使いやすいたとは言いにくい。もっと手軽に音程や速度を子どもたちに合わせられるものがあればよいのと思う教師も少なくないと思われる。

〈情報機器活用の意図〉

多くの子どもたちが所持している携帯ゲーム機に速度や音程を自由に変化できるような機能があるということで今回活用してみることにした。音質が元のデータに比べて劣化するのが欠点ではあるが携帯性や自由度を考えるとそれほど気になるほどでも無い。今回使用する携帯ゲーム機は、Nintendo の 3DS である。3DS は、2011 年に日本で発売された「持ち歩く、響き合う、毎日が楽しい」というコンセプトの携帯ゲーム機である。日本では 1000 万台以上が販売されており、海外でもループル美術館で館内案内サービスに使用されているなど人気が高い。インターネットにも対応している。

いくつかのソフトがあらかじめ内蔵されているが、ここでは特に「ニンテンドー3DS サウンド」というソフトを活用する。このソフトは 3DS 本体で音楽を聴いて楽しむためのソフトであり、SD カード内の音楽ファイルを再生する機能がある。音楽ファイルは、AAC と MP3 に対応しており、ビットレートは 16-320kbps サンプリング 32-48kHz である。DSi サウンド同様、再生速度や音程を自由に変更できる（DSi サウンドは、AAC 以外のファイルは再生できない）。ウォークマンや iPod 程ではないが、携帯オーディオプレーヤーとしても使用可能である。

本題材では、その中でも再生速度を自由に変化させられる点をいかして、授業で活用させていきたい。

8 教材について

中心教材 歌劇「魔笛」の「パパゲーノとパパゲーナの2重唱」から

「パ・パ・パ・・・」(2重唱) 作曲 モーツァルト 編曲 田中 直

参考教材 「道」 作曲 北村 俊彦

中心教材の「パパゲーノとパパゲーナの2重唱」は、モーツァルトが、1791年に作曲したオペラ「魔笛」の終幕で鳥刺しのパパゲーノが探し求めていたパパゲーナと出会い、互いに駆け寄って名前を呼び合いながら感慨にひたって歌うコミカルな感じの2重唱である。教科書の「パ・パ・パ・・・」は、その2重唱の最初の部分を抜粋したものである。短い曲であるが「パ」の言葉を多用した、面白い曲であり、同じような旋律が呼応し合ってひとつの音楽になっている。

参考教材の「道」は、北村 俊彦による、リコーダーの基礎を楽しみながら学ぶことを主にして作られた導入教材曲集「笛星人」の中の曲である。途中から2部合奏になり、比較的簡単な指づかいで、相手の響きを感じながら気持ちよく演奏することができる曲である。

9 指導計画(3時間扱い)

時間	◎目標 ○主な学習活動	〔共通事項〕	学習活動に即した評価規準
第1時	◎楽曲の特徴を感じ取り、主な旋律を歌う。 ○フレーズに気を付けて主な主旋律を階名で歌う。		関：範唱をきいたり、楽譜を見たりして主な旋律を伴奏に合わせて演奏する学習にすすんで取り組んでいる。 【行動観察・学習カード】
第2時 (本時)	◎楽曲の特徴を感じ取り、友だちの音を聴いて演奏する。 ○歌やリコーダーで演奏を楽しむ。 ○他のパートを聴きながら演奏する。	リズム 問いと答え 音色	技：友だちの楽器の音や副次的旋律、伴奏を聴きながら、自分の音を合わせて演奏をしている。 【行動観察・学習カード】
第3時	◎友だちの音を聴いて呼吸を合わせながら自分の音を合わせて演奏する。 ○リズムや呼応などのよさや面白さを感じ取りながら演奏を楽しむ。 ○強弱や曲の山などを工夫して演奏を楽しむ。		創：友だちの楽器の音や副次的旋律、伴奏を聴きながら、表現を工夫し、演奏を楽しんでいる。 【行動観察・学習カード】

10 本時の展開

本時目標：楽曲の特徴を感じ取り、友だちの音を聴いて演奏する。(2/3時)

学習活動	〔共通事項〕	教師の支援と評価
<p>○前時の学習をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フレーズに気を付けて主な旋律を歌う。 <p>○本時のめあてをもつ</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・かけ合いを楽しみながらいろいろな歌い方で歌う。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 曲の特徴を感じ取り、友だちの音を聴いて演奏しよう </div>		
<p>○楽曲の特徴を感じ取り、主な旋律をリコーダーで演奏する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・階名唱で歌う。 ・リコーダーを演奏する。 <p>○4つのグループになってそれぞれで演奏を楽しむ。</p> <p style="padding-left: 20px;">音楽室グループ 準備室グループ 算数教室グループ 4年1組グループ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・演奏しやすい速さを選んで練習する。 ・他のパートを聴きながら演奏する。 <p>○学習カードに、気付いたことや感じ取ったことを書く。</p>	<p>リズム</p> <p>問いと答え</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・音が捉えにくい場合は、その部分だけを取り出して演奏する。 ・各グループに1台3DSを用意し、自分たちの演奏しやすい速さで練習できるように声をかける。 ・はじめはゆっくりとした速さで練習して技能を定着させる。 <p>技：友だちの楽器の音や旋律、伴奏を聴きながら、自分の音を合わせて演奏をしている。</p> <p>【行動観察・学習カード】</p>