

音楽科学習指導案

I 題材 ドレミで あそぼう

II 考察

1 題材観

(1) 育成を目指す資質・能力の三つの柱

③学びに向かう力・人間性等

楽しく音楽に関わり、身の回りの様々な音楽や音程に親しみ、進んで音楽表現をしようとする態度

①知識・技能

曲想と音程との関わりについて気付き、音楽表現を楽しむために必要な技能

②思考力・判断力・表現力等

音程を聴き取ったり感じ取ったりして音や音楽を捉え、表現に対する思いをもつ力

(2) 学習内容：学習指導要領上の位置付け

A表現(1)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。

ウ(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

(2)ウ(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

(3)ア(ア) 音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ること。

イ(ア) 声や身の回りの様々な音の特徴

ウ(ア) 設定した条件に基づいて、即興的に音を選んだりつなげたりして表現する技能

(3) 本題材の学習とその価値

本題材は、音程を感じ取って、旋律の階名唱をしたり、鍵盤ハーモニカで演奏したり、旋律づくりをしたりする学習である。その価値は以下のとおりである。

音には高低様々な高さがあり、その音程によって生まれる曲想も大きく異なる。低学年のうちから、音の高さを意識して、即興的な音遊びをする活動や、旋律の階名唱をしたり鍵盤ハーモニカで演奏したりする活動をすることにより、普段あまり意識していない音の高さに対する音程感覚を楽しみながら身に付けることができる。

階名は、相対的な音の高さを表すものであり、階名を用いて歌うことは、正しい音程感覚を身に付けることにつながる。また、音の高さに合わせて手や体の動きを伴いながら階名唱をすることにより、楽しく階名唱に取り組むことができる。階名に親しむ中で、音程感覚を身に付けていくことは、ハ長調の楽譜を階名で視唱したり視奏したりする学習の素地を養うことにつながる。

「かえるのがっしょう」はほとんどの旋律が順次進行で、主音から6音の音域でできており、階名唱や鍵盤ハーモニカでの演奏を無理なく行うことができる。「ドレミのうた」は順次進行と跳躍進行の混ざった曲であり、階名が歌詞に歌い込まれていることから、階名に興味・関心をも

って歌うことができる。この2曲を歌ったり身体表現をしたりしながら比較することにより、音程の違いを感じ取ることができる。

「ドレミであそぼ」は、前半の□の部分では歌詞唱をし、後半の□の部分では階名唱や鍵盤ハーモニカで演奏することのできる曲である。終わりの2小節の部分は、決められた音の中から1音ずつ選んで旋律づくりをすることができ、音をつなげてできた旋律を実際に音に表して試す中で、音楽をつくる楽しさを味わうことができる。

このように、音程を感じ取って音楽表現をしていくことは、声や身の回りの様々な音の特徴に興味をもったり、親しんだりしていく態度を身に付けることにつながる。

(4) 今後の学習

ここでの学習は、3年「階名になれよう」で、ハ長調の音階やト音記号、五線を理解して、演奏したり旋律づくりをしたりする学習へと発展していく。

2 児童の実態及び指導方針

子どもたちは、1年「いいおとを みつけて あそぼう」において、旋律を階名で模唱したり鍵盤ハーモニカで演奏したりしてきた。この学習の中で明らかになった子どもたちの実態及び本題材を進めるにあたっての指導方針は、次のとおりである。

- ① 旋律を階名で模唱したり、鍵盤ハーモニカで演奏したりすることができるようになってきている。
このような子どもたちが、曲想と音程との関わりに気づき、旋律の階名唱をしたり鍵盤ハーモニカで演奏したりすることができるように、階名を書いた拡大譜や拡大鍵盤ハーモニカを提示する。
- ② 鍵盤ハーモニカの音の高低や長短を感じ取りながら音の出し方を工夫してきている。このような子どもたちが、曲想を感じ取りながら音程を工夫して、旋律づくりができるように、「ドレミの歌」で学習した、旋律の形の種類やそこから生まれる曲想を見返す時間を設定する。
- ③ 階名の模唱や鍵盤ハーモニカの音に興味をもって、楽しく歌ったり演奏したりしてきている。このような子どもたちが、曲想と音程との関わりや、声や身の回りの様々な音の特徴に興味を高め、進んで音楽表現をできるように、旋律に合わせて手の高さを変えたり、体の動きを伴って階名唱をしたりする等の体験的な活動を設定する。

Ⅲ 目標及び評価規準

Ⅳ 指導計画 ※Ⅲ・Ⅳについては、指導と評価の計画参照

Ⅴ 本時の学習

- 1 ねらい 即興的な音遊びの経験を生かして、ペアで相談しながら旋律づくりをすることを通して、自分のお気に入りの旋律をつくることのできる。
- 2 準備 拡大譜 前時までに学習したことをまとめた模造紙 学習プリント
- 3 展開

学習活動と子どもの意識	指導上の留意点
1 本時のめあてをつかむ。	○音程の学習に対する興味・関心をもてるよう

・「ドレミの歌」の‘ドシラソファミレ’の旋律は階段のように音が1つずつ下がっていて面白いな。

・「ドレミであそぼ」の最後の部分がなくなってしまったよ。自分で旋律をつくれるのは楽しみだな。どんな音を選んでつくってみようかな。

・‘ドレド’のような山型や‘ミドレ’のような凹み型があったな。どれがいいかな。

2 4人組で即興的に音を選び、音遊びをする。

・1人1音ずつ音を選んで、4つの音をつなげてみたら‘ファミミミ’になったね。

・‘ファミミミ’だと平らな線の形だね。

・‘ファミミド’と最後の音を‘ド’に下げた旋律は、終わった感じがしていいな。下り階段型もよさそうだな。

3 ペアで短い旋律をつくる。

・4人でつくった下り階段型で、まとまりのある感じの旋律をつくってみたいな。‘ソソミド’にしてみたらどうかと思ったけれど、友達はどんな旋律にしたいのかな。

・‘ソソミド’だと最後が終わってまとまる感じがしていいな。最初の2つの音が同じ音だから‘レソミド’に変えて演奏してみよう。旋律の形は山型に変わったけれど、これもまとまりのある感じの旋律になったな。

・自分と同じ山型でも、最初の音が‘ファ’で‘ファソミド’になると、雰囲気が変わって面白いな。山の形にも色々あるから、自分の旋律の音も少し変えてみようかな。

4 本時のまとめをする。

・山型の旋律の形で、まとまっていて、好きな感じの旋律をつくってよかったな。

に、聴こえた旋律に合わせて手の高さや動きを変えながら「ドレミの歌」や「ドレミであそぼ」を歌うよう促す。

○「ドレミであそぼ」の終わりの2小節の旋律づくりをするという本時の見通しをもてるように、終わりの2小節を隠した拡大譜を提示し、使えそうな音や旋律の形を問いかける。

○音を選ぶ際の手がかりを得られるように、「ドレミの歌」の旋律の形を提示する。

○4つの音を即興的に選べるように、4人で1音ずつ選び、4人でつなげて演奏するよう促す。

○選んだ音の高低差を視覚的に捉えられるように、階名で音の高さを変えた学習プリントを用意し、音と音を線でつなぐよう促す。

○即興的につくった旋律の中から、自分なりの好みの旋律の形に気付けるように、気に入った旋律とその形を問いかける。

○発想を生かして旋律づくりができるように、黒板に掲示してある模造紙の、旋律の形と曲想の関わりを見返すよう促す。

○選んだ音と実際の音程のつながりを実感できるように、実際に歌ったり鍵盤ハーモニカで演奏したりして確かめるよう促す。

評価項目

曲想を感じ取りながら、自分の表したい旋律の形や音を選んで旋律をつくっている。

<演奏・学習プリント②>

○1つの旋律の形の中の音程の違いやその面白さに気付けるように、同じ旋律の形で違う音を選んでいる子どもを意図的に指名し、学級全体で演奏するよう促す。

○旋律づくりができた達成感を味わえるように、音程に気を付けながら、自分の表したいイメージに合った旋律をつくったことを賞賛する。

指導と評価の計画（全7時間）

目標	音程を感じ取って、旋律の階名唱をしたり、鍵盤ハーモニカで演奏したり、旋律づくりをしたりする。				
評価 規準	(①知識・技能)曲想と音程との関わりや、声や身の回りの様々な音の特徴に気付き、旋律の階名唱をしたり、鍵盤ハーモニカで演奏したり、旋律づくりをしたりしている。 (②思考力・判断力・表現力等)曲想を感じ取りながら音程を工夫し、演奏の仕方について思いをもったり、音楽づくりの発想を得たりしている。 (③主体的に学習に取り組む態度)曲想と音程との関わりや、声や身の回りの様々な音の特徴に興味をもって、進んで音楽表現をしている。				
教材	ア…かえるの音あそび イ…かえるのがっしょう 岡本敏明 作詞 ドイツ民謡 ハ長調 4分の4拍子 ウ…ドレミの歌 ペギー葉山 作詞 リチャード ロジャーズ 作曲 ハ長調 4分の4拍子 エ…ドレミのまねっこ ハ長調 4分の4拍子 オ…ドレミであそぼ 花岡 恵 作詞 橋本祥路 作曲 ハ長調 4分の4拍子				
過程	時間	配分	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>
つか む	1	ア	○「かえるの音あそび」をして、『音の高さの違いを感じ取って歌ったり演奏したりしよう』という学習のめあてをつかむ。	○表したいかえるのイメージに合った鳴き声・様子・動きの音の高さを工夫できるように、4種類のかえるのイラスト(大きい・小さい・跳び上がる・跳び下りる)を音楽室内の4箇所に掲示した場を設定する。	◇様々な鳴き声・様子・動きを思い浮かべて、表したいかえるのイメージに合った音の高さについて表現したり記述したりしている。 <表現・学習プリント②>
追 求 す る	1	イ ウ エ オ	○「かえるのがっしょう」の階名唱をしたり、歌詞唱をしたりする。	○旋律の階名唱をする際に音程に気を付けられるように、音階の階段を指で指し示しながら階名唱をする時間を設定する。	◇音程に気を付けて旋律の階名唱をしたり、歌詞唱をしたりしている。 <歌唱①>
	1		○「かえるのがっしょう」の旋律を鍵盤ハーモニカで演奏したり、輪奏をしたりする。	○運指に気を付けながら鍵盤ハーモニカで演奏できるように、ポジション移動をする箇所の楽譜に印を付け、その部分だけ取り出して演奏する時間を設定する。	◇運指に気を付けて旋律を鍵盤ハーモニカで演奏や輪奏をしている。 <演奏①>
	1		○「ドレミの歌」や「ドレミのまねっこ」を身体表現をしながら歌ったり、階名唱や模唱をしたりする。	○楽しみながら階名唱に取り組めるように、音階に合った体の動きを提示する。	◇音程に興味をもち、旋律に合わせて、手の高さを変えたり体の動きを伴ったりしながら歌っている。 <歌唱③>
	1		○「ドレミであそぼ」を歌ったり、鍵盤ハーモニカで演奏したりする。	○旋律の階名唱をしたり、鍵盤ハーモニカで演奏したりできるように、階名を書いた拡大譜や拡大鍵盤ハーモニカを提示する。	◇旋律の階名唱をしたり、鍵盤ハーモニカで演奏したりしている。 <演奏①>
	1		○「ドレミであそぼ」の最後の2小節の旋律づくりをする。(本時)	○自分の表したい旋律を考えられるように、「ドレミの歌」で学習した旋律の形の種類やそこから生まれる曲想を見返す時間を設定する。	◇曲想を感じ取りながら、自分の表したい旋律の形や音を選んで旋律をつくっている。 <演奏・学習プリント②>
ま と め る	1		○「ドレミであそぼ」の、つくった旋律を発表する。	○曲想と音程との関わりに興味をもてるように、友達をつくった旋律を鍵盤ハーモニカで一緒に演奏する活動を設定する。	◇曲想と音程との関わりについて記述したり、友達をつくった旋律を鍵盤ハーモニカで一緒に演奏したりしている。 <演奏・学習プリント③>