学　年	教科等	題材名	日　時
第４学年	音楽科	音階をもとにして音楽をつくろう	令和５年 10 月 31 日（火）５校時

研究主題	自律的に学ぶ子どもの育成
研究内容１の手立て	【思いや意図を連鎖させるためのしかけ】 本題材では、グループで活動させることで、思いや意図を連鎖させる前に、まずは、どのような思いや意図をもてばよいかを、一人一人がつかむことができる状態にしておく。 本時は、つくった音楽に題名を付けさせる。そして、旋律を基に題名を当てるゲームを設定する。ゲームの要素を加えることで、題名がより伝わるように工夫する必要感が生まれ、題名が伝わるような旋律にするための思いや意図が次々に連鎖できるようにする。
研究内容２の手立て	【自分たちの表現を客観的に捉える力を付けるためのしかけ】 題材をとおして、グループごとに決められた日本の音階を用いて旋律づくりをさせる。また、同じ音階を複数のグループで設定しておくことで、他のグループと比較して、共通点や相違点を見いだしながら、自分たちのつくった音楽の特徴を客観的に捉える経験を何度も積ませる。 本時は、旋律を基に題名を当てるゲームを行う。「題名を当てられると、旋律をつくった方と当てた方の両方にポイントが入る」というルールにすることで、「本当にそうイメージできるか」という視点で自分たちのつくった音楽を何度も聴く経験を積み、客観的に捉える力を付けることができるようにする。

○　子どもの姿からの報告

研究内容１：つくった音楽に題名を付け、音楽を修正する。

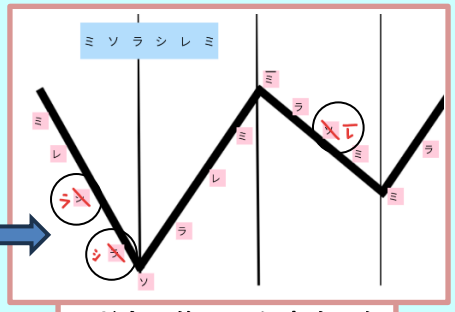
研究内容２：題名を当てられるとポイントが入るというルールにする。

今日は、グループでつくった音楽に題名を付けます。

そして、題名に合うように、音楽を変えていきましょう。

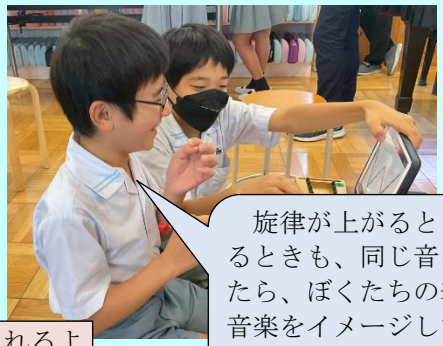
この題名が伝わるためには、音楽のどこを変えたらよさそうかな…。

この音を低くして、この音を高くしたら、付けた題名により近づくんじゃないかな。



子どもの修正した音楽の例

他のグループの仲間が題名を当ててくれるような音楽になっているかな。



旋律が上がるときも下がるときも、同じ音にしてみたら、ぼくたちの表したい音楽をイメージしてもらえるんじゃないかな。

今のところをもう一回聴いてみようよ。もしかしたら、さっきの音の方が題名に近かったかもしれない。

研究内容２：題名当てゲームを行う。

私たちの付けた題名が分かってもらえるかな。あそこを工夫したからきっと伝わるはずだよね！

この部分をもう一度聴かせてもらえないかな。

こっちのグループの音楽もぼくたちのつくった音楽に似ている気がするなあ。

○　考察

題名当てゲームを設定したことにより、子どもが活動するなかで、以下のことが見えてきた。

○　題名が伝わるよう、音楽をどのように修正するかについて、子どもが何度も音楽を聴き返しながら思いや意図を連鎖させる姿が見られた。しかし、その見取り方については課題が残った。

○　思いや意図を連鎖させるには、ゴールの設定が重要であるということが見えてきた。今回では、前時の段階で題名を付けておき、本時で題名当てゲームを行うことを伝えておくなど、題材計画の工夫についても見直す必要がある。

○　自分たちのつくった音楽を何度も聴く経験を積むような状態にしたことで、自分たちの表現を客観的に捉える力を付けるきっかけとすることはできたのではないかと考える。

以上のことから、子どもが思いや意図を連鎖させるためには、ゴールを明確にさせるなどして連鎖させざるを得ないような状態をつくっておくことの重要性が改めて分かった。また、今回は、音楽づくりについてはそこまで重点を置いていなかったとはいえ、楽器やリズムに幅をもたせるなど、子どもの意欲を引き出すために工夫は必要であると考える。

御意見・御質問はこちら（研究部アドレス）
miyafuken@cc.miyazaki-u.ac.jp

○　本時の目標

音階の特徴を基に、表したい音楽に合った表現の仕方について、思いや意図をもつことができる。

○　指導過程

学習活動及び学習内容（★は評価にかかわるもの）	「自律的に学ぶ」ための手立て
1　前時の学習をふりかえり、本時のめあてを設定する。 ○　前時につくった音楽の旋律 ○　音楽からのイメージ ○　本時のめあて 題名に合った音楽にするためには、どうすればよいか考えよう。	○　１つのグループがつくった音楽を取り上げ、イメージできるものやことを問うことで、音形を基につくった音楽から、具体的な様子等を想像し、後の活動に生かすことができるようにする。 ○　さらに、全員に「本当にそれをイメージできるか。」と問うことで、人によってはイメージが異なることに気付かせ、どうすれば題名に合った音楽になるかという本時のめあてにつなげることができるようにする。
2　学習内容を確認し、見通しをもつ。 ○　題名付け・修正 ○　題名当てゲーム ○　まとめ	○　本時は、題名当てゲームを行うことを伝え、題名を当ててもらうためには、どうすればよいかを問うことで、旋律を修正する必要があることに気付き、学習の見通しをもつことができるようにする。
3　題名付けと旋律の修正を行う。（★） ○　音楽の客観的な聴取 ・　題名付け ・　旋律の修正 〈思いや意図の例〉 ・　この旋律を聴いていると踊りたくなるから、題名は「ゆかいな踊り」にしようかな。 ・　この題名に合うようにするためには、旋律のこの部分を変えた方がよさそうだな。	○　付けた題名を基に、旋律を見直させることで、題名に合うような旋律に修正しようと、思いや意図を次々に連鎖させることができるようにする。 ○　「題名を当てられると、旋律をつくった方と当てた方の両方にポイントが入る」というルールにすることで、自分たちのつくった音楽を何度も聴く経験を積み、客観的に捉える力を付けることができるようにする。 ○　活動が滞っている様子が見られる際は、思いや意図を連鎖させているグループを取り上げ、修正の仕方を参考にさせることで、どのように旋律を変化させていけばよいかを考えることができるようにする。
4　同じ音階のメンバーで集まり、題名当てゲームを行う。 ○　題名当てゲームによる音楽の聴取 ・「この音楽に合う題名は○○かな。」 ・「こっちも同じ○○という言葉が入りそう。」	○　グループを２つに分け、同じ音階のメンバーで集まって題名当てゲームをさせることで、音形は違っても音楽の雰囲気は似ていることに気付くなど、自分たちの表現を客観的に捉えることができるようにする。 ○　「音形が違うから、音楽も全く違って聴こえるはずだよね。」と問うことで、「本当にそうかな。」という考えを引き出し、集中して音楽に耳を傾け、自分たちの表現を客観的に捉えることができるようにする。
5　題名当てゲームの気付きから、音階の特徴をまとめる。 ○　題名当てゲームの気付き ・「音形が違うのに、曲の雰囲気が似ているね。」 ・「同じ音が使われているから似ているのかな。」 ○　つくった音楽や使った音階の特徴 ・「ぼくたちのグループとこのグループの音楽は仲間だったんだ。」 ・「だから音形は違っていても、似たような曲に聴こえたんだね。」	○　異なる音形で、同じ音階同士の音楽を全体で聴取させることで、左記のような気付きを引き出し、音階の特徴を捉えるきっかけにすることができるようにする。 ○　本時で聴いた音楽は、雰囲気ごとに３つに仲間分けをすると、どのように分けられるかを問うことで、音楽の特徴を基に分けることができるようにする。

○　本時の評価規準

音階の特徴を基に題名を考え、その題名に合う表現の仕方について、思いや意図をもっている。 （思考・判断・表現①）【記述分析・行動観察】