

第4学年 音楽科学習指導案

い組 男子 19 名 女子 19 名 計 38 名

指導者 本田 康 幸

1 題 材 ふしの感じを生かしてⅡ

教材 「とんび」 葛原しげる 作詞 梁田 貞 作曲
「陽気な船長」 市川都志春 作曲 (本時主教材)
◎「つるぎのまい」 ハチャトゥリアン 作曲

2 題材について

(1) 題材の位置とねらい

これまでに子どもたちは、第3学年題材「ふしの感じを生かしてⅠ」において、ゆったりと流れる旋律の感じを体を動かしながら感じ取ったり演奏したりする楽しさを味わってきている。また、「ドレミで歌おう」では、ドレミ遊びやドレミ体操をしたり、拡大五線譜上で移動しながら分担唱をしたりする活動を通して、五線上の音符と音の高さとを結び付けながら、正しい音程で旋律の流れを感じ取りながら演奏することの楽しさを味わってきている。さらに子どもたちは、様々な感じの旋律の曲を演奏してみたいという欲求が高まってきている。

そこで、ここでは、旋律の特徴を聴き比べたり、なめらかな感じやはずむ感じで演奏したりする活動を通して、旋律の特徴を生かして表現する能力を育てるとともに、曲の表している様子や気持ちを表現したり聴き取ったりしようとする意欲や曲想を感じ取って表現の仕方を工夫する能力を高めることをねらいとして、本題材「ふしの感じを生かしてⅡ」を設定した。

ここでの学習は、短調と長調の違いを感じ取りながら、歌詞内容と調の感じとを結び付けた歌い方の工夫をする能力を育てる第5学年「ふしの感じを生かしてⅢ」の学習へと発展していくこととなる。

(2) 指導の基本的な立場

旋律の特徴を生かしてなめらかな感じやはずむ感じで表現する能力を高めるためには、それぞれの旋律の特徴をもつ曲を聴き比べて特徴をつかんだり、それぞれの旋律のもつ特徴的なフレーズやその中に含まれるリズムを感じ取って表現したりすることが効果的である。特にこの期の子どもたちには、曲を聴いて思い浮かべた様子と旋律の感じとを結び付けさせたり対照的な感じで表現させることでその曲に合う表現方法を感じ取らせたりしていくことが大切である。

具体的には、まず、「とんび」を取り上げる。この楽曲は、旋律が上昇形から下降形へ変化するフレーズや歌詞の内容から曲の気分を感じ取ることができる。そこで、とんびが、大空をゆったりと飛んでいる様子と旋律の特徴やフレーズのまとまりとを結び付けて、強弱を付けながらのびのびと表現する楽しさを味わうことができるようにする。

次に、「陽気な船長」を取り上げる。この楽曲は、跳躍進行による旋律とスタッカートでの演奏と順次進行による低声部をもつレガートでの演奏との違いを感じ取ることができる。そこで、それぞれの旋律に合う音の長さや奏法になるようにし、リコーダーの息づかいやタンギングの仕方を工夫して音色が崩れないようにしながら、低声部との二声の響きを味わって重奏や合奏をしたりすることができるようにする。

さらに、「つるぎのまい」を取り上げる。この楽曲は、強調されたリズムが繰り返される冒頭部と再現部、柔らかく緩やかなサックスの演奏による旋律が印象的な中間部で構成され、特徴を感じ取りやすい。また、勇壮な出陣の舞踊の情景との結び付けやすい曲想をもっている。そこで、体を動かしながら主な旋律を感じ取ったり絵譜や図形楽譜を用いて楽曲の構成や曲想をとらえたりすることができるようにする。

このような学習を通して、子どもたちは、曲の様子や気持ちが表れるように目指す表現に向かって進んで表現することのよさや面白さを味わいながら(責任感の高揚・計画性の向上)、旋律の

表現について聴き合ったり設計図に記したそれぞれの思いや意図を参考にしたりし（協調性の向上）、自分や友達のよさを認め合うことができる（自己肯定感の醸成）。さらに、旋律の特徴を生かして表現しようとする態度を養うことができる。

(3) 子どもの実態（調査対象 4年い組 男子19名 女子19名 計38名）

本学級の子どもたちの実態は次の通りであった。

①	ふしの感じを生かして歌ったり楽器を演奏したりすることは楽しいと思いますか。
	はい (34) いいえ (4)
②	その理由を教えてください。(複数回答)
	【「はい」の理由】 ・うまきこえるから (19) ・曲の感じに合うから (10) ・おもしろくなるから (8) ・できた時にうれしくなるから (7) 【「いいえ」の理由】 ・難しそうだから (3) ・変な感じになってしまうから (1)
③	ふしの感じを生かして演奏するために、どのようなことに気を付けますか。(複数回答)
	・なめらかにしたりはずむようにしたりする (18) ・音を長くしたり短くしたりする (8) ・強弱をつける (4) ・いい音で演奏する (4) ・分からない (6)
④	リコーダーで演奏しましょう。(1回目はなめらかな感じで、2回目ははずむ感じで)
	1回目… ・音の長さを保ち、演奏することができる (34) ・運指の切り替えがうまくできない (2) ・タンギングができない (2) 2回目… ・スタッカート気味で演奏することができる (28) ・運指の切り替えがうまくできない (3) ・タンギングができないまたは強い (7)

①②から、子どもたちの多くが、ふしの感じを生かして演奏することの楽しさを感じていることがわかる。一方、「楽しいと思わない」と答えた子どもたちは「難しそう」という考えをもっていることが分かる。その要因として、演奏上の技能を難しいと感じている子どもと自分の目指す演奏になるような演奏ができるかを心配に思う子どもとがいるからであるととらえた。

③から、旋律のもつ特徴に合わせた奏法になるように、音の長さを変えたり音と音とのつなぎに着目したりしようとする子どももいる一方で、分からないと答える子どもがいる。これは、旋律の特徴を感じ取ることを難しく感じていたり旋律に合う奏法をどのように説明すればよいか分からないからであると考えられる。

④から、多くの子どもが特徴の違う奏法で演奏できることが分かる。ただし、指を変えるタイミングが合わなかったりタンギングの調整ができなかったりする子どももいる。また、なめらかに演奏するためにタンギングしないと判断する姿も見られた。指づかいがうまくいかない要因としては、階名暗唱や階名視唱をするまでの時間や指の動かし方の経験不足がある。さらに、音が変わるほどの発音になる場合、タンギングの強さと息のスピードのバランスがうまく保てていないと考える。

(4) 指導上の留意点

ア 課題把握・課題追求Ⅰの過程では、題材全体を見通すことができるように、旋律に着目できるようにする（未来予測）。そのために、教材ごとに音楽設計図を作成させ旋律の特徴を挙げさせる（目的整合）活動を取り入れ、楽曲の音符を線で結ぶ活動や音の高さの変化や移り変わりに合わせて体を動かす活動を通して、演奏上の工夫を見出すことができるようにしていく。また、旋律の特徴の感受を十分させた後に活動に移ることで演奏上の不安を取り除くことができるようにする。

イ 課題追求Ⅱの過程では、なめらかな感じとはずむ感じが含まれた楽曲に出合わせ、曲想表現の違いを感じ取らせる。さらに、リコーダーのタンギングや息づかいを試行させたり（進んで参加・目的整合）、音の長さを保った演奏で合奏し、聴き合わせたりする（コミュニケーション）ことで自分の演奏や友達の演奏のよさに気付かせる。

ウ まとめの過程では、旋律の強調されたリズムや柔らかい流れを感じさせるために（未来予測）、体を動かす活動や絵譜や図形楽譜と初めにもつ思いを関係付けさせたり、友達の意見や設計図を見聞きしたりして、考えをまとめることができるようにしていく。

3 目 標

- (1) 旋律の特徴の違いに関心をもち、情景を思い浮かべたり旋律の特徴に合っているかを振り返ったりしながら粘り強く活動に取り組むことができる。
- (2) 旋律の特徴や歌詞から音の長短や移り変わりを調整して表現の工夫をすることができる。
- (3) 体を動かしたり楽譜を基にしたりして旋律の特徴を感じ取ったり、なめらかな感じやはずむ感じで歌ったりリコーダーを演奏したりすることができる。

4 指導計画（全9時間）

過 程	時	教材	主 な 学 習 活 動	教師の働きかけ
課題把握 課題追求Ⅰ	1	「とんび」	様子を思いうかべながら歌い方をくふうして歌おう。 ○ 主なふしを歌う。 ・ なめらかな感じでゆったりと ゆったりと歌うと感じに合うね。	○ 上昇から下降へ移行するフレーズの特徴を感じ取らせるために（未来予測）、体を動かして表現させる。 ○ 鳴き声に強弱を付けて楽しませるために（参加）、輪を描いて飛ぶ様子と歌い方とを関係付けてとらえさせる。
	2		とんびがとぶ様子に合わせて歌い方をくふうしよう。 ○ 風にのっているとんびと旋律のリズムや音の移り変わりや強弱を結び付けて歌う。	○ なめらかに旋律を歌う工夫を考えさせ（目的整合）、息つぎの仕方やフレーズの伸ばし方を工夫させるようにする。
	3		リコーダーを入れてえんそうしよう。 ○ リコーダーの旋律を階名視唱 ○ リコーダーとのバランスをとって歌う。	○ リコーダーの音色にも留意させるために、実際の鳴き声の音源を鑑賞させる。
課題追求Ⅱ	4	「陽気な船長」	2つのふしのかんじを生かしてえんそうしよう。 ○ ア・イそれぞれの特徴をつかむ。 ちがう感じの表現になるね。	○ 2つのふしの音の移り変わりやスタッカートや記号に着目させ（目的整合）、2つの旋律の表現方法が異なることに気付かせる。
	5 （本時）		○ 指使いがスムーズに動くよう練習する。 ふしのかんじをかえながらよう気な様子になるようにえんそうしよう。 ○ 船長さんのイメージを膨らませる。 ○ 息づかいやタンギングを調整してイメージに合うようにする。	○ できない子どもには、ゆっくりのテンポで演奏させる。 ○ 船長さんの様子を想像させ、はずむ感じとなめらかな感じの表現に結び付ける喜びを味わわせる。 ○ タンギングの強さや息の量にも着目させ、音色にも気を配って表現させる。
	6・7		よう気なせん長の発表会をしよう。 ○ イのふしに低声部を入れ、タンギングや息づかいを調整する。 ○ イメージ別や課題別で発表する計画を立て、発表する。 それぞれのふしのかんじがよく表げんされているね。	○ 同じ方向性を持ち、追求していかせるために（協力）、陽気な船長のイメージごとでまとまった場の設定をする。 ○ 表現方法の追求にこだわって追求させるために、グループを解いて課題別で演奏させる活動を取り入れる。
課題追求Ⅲ	8	「つるぎのまい」	つるぎのまいの様子を思いうかべながらきこう。 ○ 体を動かして強調されたリズムを感じ取る。 ○ 教材の構成を考えながら聴く。 図形がくふうや絵をつくろう。	○ 自然と体が動くことを十分味わわせ、その理由について話し合う活動を取り入れる。 ○ 曲想が変化する時に、主な旋律がどのように変化しているか気付かせ（未来予測）、構成を板書で構造化して示す。
まとめ	9		○ 鑑賞しながら主なふしを図形楽譜や絵譜で表す。 ○ 知っている舞踊音楽を紹介する。 せんりつの特ちょうで感じがまったくちがうね。	○ 何度も繰り返し出てくる旋律を図形楽譜や絵譜で表し、全体で一つの楽曲となるように並べていく。 ○ 生活の中にある舞踊音楽を探させ（多面・総合、つながり）、紹介する活動を取り入れる。

5 本 時 (5/9)

(1) 目 標

旋律の特徴に合う演奏になっているかを振り返りながら、陽気なイメージに合うように、はずむ感じやなめらかな感じで演奏することができる。

(2) 本時の展開に当たって

追求場面において、なめらかな感じとはずむような感じを追求させるために（目的整合）、タンギングや息づかいについて勢いを付けたり音の長短を調整したりして陽気な情景と関係付けさせる活動を取り入れる。また、お互いの演奏が意図の通りになっているか確かめさせるために（コミュニケーション）、ペアやグループで情景と演奏から受ける感じを関連させる相互発表・鑑賞を行う。

(3) 実 際

過 程	主 な 学 習 活 動	時間	教師の具体的な働きかけ
課題把握	1 前時の書き込みを基にして、学習を振り返る。 よう気な感じだったね。 アとイの部分で感じを変えてえんそうしたいな。 思いや意図	(分) 8	○ 陽気な感じを出しながら、2つの旋律の違いを演奏するという目的をもたせるために（未来予測）、設計図を基にさせながら「アもイも同じように演奏していくのかな」と問う。
課題追求	2 本時の学習について話し合う。 ふしの感じをかえながらよう気な様子になるようにえんそうしよう。 音楽設計図		○ タンギングや息づかいに注意しながら追求していかせるために（目的整合）、「演奏する時に何を変えるとふしの感じが変わって聞こえるかな。」と問いかけたり試し演奏をさせたりする。
表現の工夫	3 演奏の方法と情景とを結び付けて演奏する。 短く切ことはできたけど、どのくらいの短さにしようかな。 イメージに合うようにタンギングや息を調整したらいいね。 元気のいい感じにしたいけど、息が強すぎると音が汚くなってしまい、弱いと頼りないな。 演奏法との関係付け	30	○ タンギングと指換えのタイミングが合わない子どもには、遅めのテンポで取り組ませたり、背中や肩を指で叩き、拍の流れを感じ取れるようにしたりする。 ○ よさを認め合いながら、改善できるところを探らせるために（コミュニケーション）、友達に助言しやすいイメージ別や課題別でグループを組ませる。
相互発表・鑑賞	4 追求していく中で問題になっていることを出し合い、解決法を探る。 イメージに近づいているか友達に聴いて確かめてもらおう。 やさしい感じで、船長さんがわらっているみたいだよ。 到達度 できるようになったのを聴いてもらいたいな。		○ 情景に合う演奏の方法を見出して表現の追求をさせるために（目的整合）、タンギングの強さを変えた範奏や音の長さを変えた範奏により受ける感じを比較させる。 ○ お互いの表現の高まりを実感させるために（コミュニケーション）、追求してきた課題や達成度を発表してから演奏させる。
まとめ	5 相互発表・鑑賞する。 6 本時を振り返り学習のまとめをする。 ・ 2つのふしのちがいが分かるようにえんそうできてうれしいな。 ・ うまくせん長さんの様子に合うような演奏ができてうれしかった。	7	○ 結果だけではなく、本時の学ぶ過程の楽しさも振り返らせるために（参加）、楽しかった追求場面について具体的な事例を挙げて述べさせる。