

# 音楽科実践提案

—沖田由香 岡本恭子 舟橋和恵—

## 1 これまでの音楽科の取組

### (1) 付けたい力を焦点化した9年間のカリキュラム編成

音楽科では、各学年の題材構成において、身に付けさせたい「音楽を形づくっている要素」を焦点化し、系統性をもたせて9年間のカリキュラムを編成して指導にあたってきた。

それにより、児童(前期課程)は、表現において、音楽を形づくっている要素を意識して、創意工夫をすることができるようになった。鑑賞においては、曲や演奏のよさを味わって聴くことができるようになった。また、生徒(後期課程)は、導入で感性を働かせて楽曲を感じ取り、その特徴を捉える際に、要素とその働きの視点を根拠として、自分の表現や感じ方を広げることができた。

### (2) 発達段階を考慮した学習活動の展開

各学年の発達段階を考慮し、五つの学びのステップを作成し、指導に当たった。

#### 9年間の学びのステップ



第1・2学年では、音楽を体感し、音楽から感じたことには音楽の根拠があることを捉えられるようにした。第3・4学年では、感じた音楽の特徴を知ることにおき、知覚と感受を結び付け、知識が定着するようにした。第5・6学年では、今までに体得した音楽の知識を、自分の表現に活用する活動を多く位置付け、音楽表現に生かせるようにした。このようなステップで、6年間で音楽の学びの基礎をつくってきた。

第7学年では、これまでの学びを応用して表現したり聴いたりした。例えば、自分が表現したい

音楽になるように、ただ「強い」「弱い」だけでなく、音色や旋律など、他の要素と関わらせながら思考し表現できるようにした。第8・9学年では、要素同士を関連させて雰囲気を感じ取ったり、音楽表現を追究したりして、自分の音楽に対する視野を広げ、生活や社会の中にある音や音楽に意味を見いだせるようにした。

## 2 音楽を身近なものにするために

### (1) 日本の音楽を系統的に学ぶ

私たちの周りには、様々なジャンルの音楽がある。児童生徒にどんな「音楽」を知っているかと尋ねると、多くは「西洋の音楽」や流行りのポップス曲を挙げる。このことから「日本の音楽」に触れたり親しんだりする機会が少ないと感じた。そこで、私たちは「日本の音楽」に焦点を当て、9年間を通して「日本の音楽」を楽しみながら学ぶカリキュラムを考えた。それは、「日本の音楽」に親しみ、知り、味わうことを通して、音楽の資質・能力を育むとともに、改めて「日本の音楽」のよさを実感し、大切に継承していく児童生徒を育成していこうと考えたからである。

第1・2学年では、児童が音楽に親しみながら学習できるよう、遊び歌を教材として扱い、遊びながら音楽を体感し、その中のわらべうたを通して「日本の音楽」の伝統的な音感覚を養う。第3・4学年では、日本の伝統行事における音楽や地域に伝わる民謡などを扱い、体験を通して「日本の音楽」について知る。第5・6学年では、我が国に伝わる音楽や日本歌曲を扱い、音楽と生活が密接につながっていることを学ぶ。

第7～9学年では、音楽とその背景を学ぶことを通して、音楽の多様性について理解するとともに、我が国の音楽に愛着をもち、様々な音楽文化を尊重できるようにする。

### 3 自己実現に向かう資質・能力にかかわる手立て

#### (1) 問題解決力について

音楽を通して自分の思いや意図を実現する姿

音楽科における「問題解決」とは、音楽を通して自分の思いを実現することであると考える。

##### ①自分の思いや意図をもつ場の設定

児童生徒が様々な音や音楽に触れ、感情を抱けるような「出会いの場」を工夫する。そこで感じたことを、音楽的な根拠をもって表現できるように、身に付けさせたい視点（音楽を形づくっている要素）を絞り、その働きについてどう感じたかを考える場を設定する。そうすることで、知覚と感受を結び付け、自分の思いや意図を根拠をもって実現できるようにする。

##### ②自分の思いを確かめ表現を振り返る場の設定

自分の思い通りになっているか（表現や活動など）確かめる振り返りの場を設定する。「やりたいけどできない。」「もっと～するとよいか。」など、試行錯誤することで、実現するための手立てを考え、自分が目指す表現を創り上げるための知識及び技能を獲得する姿につながると考える。

#### (2) 関係構築力について

自分の感じ方や思いを大切にしながら、対話を通してお互いの感じ方を認め合い、お互いに尊重し合える姿

音楽に対する感じ方は、一人一人異なっていて当然である。自分とは異なる感じ方や思いに触れることで、さらに感性を豊かにしたり、表現を深めたりする。

##### ①思いや意図を交流する活動の位置付け

音楽に対する自分の思い（感想）や意図をもち、それをもとに交流する活動を位置付ける。ペア、グループ、願い別（感じ方別）、スクランブル、全体など、発達段階やねらいに応じて、交流の仕方を工夫する。その際、お互いの感じ方を認め合え

るように「自分との共通点または異なる点を見付ける。」「見付けたことに対しての感想を伝える。」ことや「相手の思いや表現を取り入れてやってみる。」「自分の思いや表現を試してもらい、客観的に感じる。」など、方途を示す。そうすることで、他者の表現を肯定的に捉え、多様な感じ方や表現に触れられるようにする。

##### ②お互いが納得する音楽をつくる過程の重視

他者と音や音楽を合わせる際、音楽に対する感じ方や表現の仕方にずれが生じ、それに対して違和感をもつ。これが、音楽科で考える「ジレンマ」である。自分の思いを大切にする音楽という教科では、このようなジレンマが ocorrência やすい。音楽の根拠をもって相手と対話し、寄り添ったり分かち合ったり、折り合いをつけたりしながら、ともに納得のできる音楽をつくり上げる過程で、関係構築力が育まれると考える。

#### (3) 貢献する人間性について

生涯にわたって自ら音楽と関わり、音楽に興味や価値を見いだすことができる姿

音楽科における「貢献する人間性」とは、生活の中で音や音楽に親しみ、それらを通して人生を豊かにしていくことであると考える。

##### ①様々な音や音楽と出会う工夫

自分にとって最高の音楽に出会い、「音楽の意味や価値」を見いだせるようにしたい。そのために、様々なジャンルの音楽を教材や題材として扱う。そこで、我が国や世界の様々な音楽文化を尊重できるようにすることで、多様性を理解することにつなげたい。そのために、本教科研究では、敢えて「日本の音楽」に焦点をあて、教材や題材として扱う機会を多くし、改めて「日本の音楽」を身近に感じ、日本の音楽文化についての理解を深め、自己のアイデンティティーの確立をねらう。そして、人生（生活）において、音楽を活用していく姿につなげていきたい。

#### 4 題材の指導計画

学年	第1学年	題材名	おんがくで あそぼう (※2時間) A表現(1)イ (3)ア
<b>題材で育む資質・能力</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・わらべうたがもつ日本の伝統的な音感覚(旋律)を感じ取り、拍にのって歌うことができるようにする。〔知識及び技能〕</li> <li>・わらべうたに親しみ、歌い方や遊び方などについて思いをもつことができるようにする。〔思考力、判断力、表現力等〕</li> <li>・仲間と拍感を共有しながら歌ったり体を動かしたりする活動を楽しむとともに、遊びに生かしたりする態度を養う。〔学びに向かう力、人間性等〕</li> </ul>			
時	主な学習活動とねらい		自己実現に向かう資質・能力を発揮している姿
① (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵描き歌について、範唱を聴いたり歌に合わせて絵を描いたりする活動を通して、いろいろな絵描き歌に親しむことができる。【速度・旋律】(10分)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・話し言葉に抑揚を付けたような絵描き歌の旋律の特徴を生かし、歌に合わせて絵を描く姿(問題解決力)</li> </ul>
① (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手合わせ歌や手遊び歌について、範唱を聴いたり歌いながら遊んだりする活動を通して、いろいろな手合わせ歌に親しむことができる。【速度・旋律・拍】(10分)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・拍と旋律との関わりを感じ取りながら、聴いたり歌ったりする姿(問題解決力)</li> </ul>
① (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・体を使った歌について、範唱を聴いて歌ったり歌いながら遊んだりする活動を通して、いろいろな体を使った歌に親しむことができる。【速度・旋律・拍】(10分)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・拍と旋律との関わりを感じ取りながら、聴いたり歌ったりする姿(問題解決力)</li> </ul>
① (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あそびうたランド」のコーナーを作り、第5時の活動に対して見通しをもつとともに、選んだコーナーのわらべうたに親しむことができる。(15分)【速度・旋律・拍】</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・やりたいコーナーを自己決定する姿(問題解決力)</li> </ul>
② 本時	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あそびうたランド」のそれぞれのコーナーで人数や速度や動き等を変化させ遊びを繰り返す活動を通して、わらべうたや遊びうたに親しむことができる。【速度・旋律・拍】</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・対話を通して互いの意見を尊重し合い、繰り返し遊んだり遊びを深めたりする姿(関係構築力)</li> </ul>
<b>研究にかかわる見届けの視点と手立て</b>			
問題解決力	<ul style="list-style-type: none"> <li>①(1)話し言葉に抑揚を付けたような絵描き歌の旋律の特徴を生かし、歌に合わせて絵を描いている姿 →歌詞に合わせて絵が描けるよう、速度を落として繰り返し描くようにする。</li> <li>①(2)(3)拍と旋律との関わりを感じ取りながら、聴いたり歌ったりしている姿 →拍を感じ取りながら歌ったり体を動かしたりして覚えるようにする。</li> <li>①(2)(3)自分の思いを大切にしながら、相手と拍感を共有し、息を合わせて遊んでいる姿 →相手に自分の拍を伝えたり相手の拍に合わせてたりするために、拍に合わせて体を動かすようにする。</li> <li>①(4)やりたいコーナーを自己決定し、活動している姿 →「あそびランド」の地図を用意し、そこから選択できるようにする。</li> </ul>		
関係構築力	<ul style="list-style-type: none"> <li>①(4)各コーナーで出会った相手と拍感を共有し、息を合わせて遊ぶ姿 →覚えた遊びを自由に選べる環境を設定し、いろいろな相手と遊ぶ楽しさを味わえるようにする。</li> <li>②対話を通して互いの意見を尊重し合い、繰り返し遊んだり遊びを深めたりする姿 →前時まで、たくさんの相手と遊ぶ活動を十分に行い、コーナーで出会った誰とでも遊びができるようにする。</li> </ul>		
貢献する人間性	<ul style="list-style-type: none"> <li>①(1~4)②自ら調べたり家族に聞いたりして、わらべうたや遊びうたに親しんでいる姿 →常時活動にも取り入れ、興味・関心をもてるようにする。</li> <li>★ わらべうたや遊びうたを日常生活に取り入れ、仲間と遊びを楽しんでいる姿</li> </ul>		

※【10分×3・15分×1・45分×1】→合計2時間

## 5 教科にかかわる本時のねらい

それぞれのコーナーで思いや意図をもちながら拍や速度を考えて遊ぶことを通して、人数や速度や動き等を工夫して遊ぶことができる。

(思考力、判断力、表現力等)【速度・拍・旋律】

## 6 本時の展開 (2/2)

児童の学習活動	教師の手立てと見届け
<p><b>1 既習のわらべうたを歌う。</b>            絵描きうた 「いっちゃんが」「にいちゃんが」「さんちゃんが」「たこにゆうどう」            手遊びうた 「おちゃらかほい」「おてらのおしょうさん」「ずいずいずっころばし」            体を使ったうた 「ひらいたひらいた」「なべなべそこぬけ」「あんたがたどこさ」</p> <p><b>2 前時までの活動を振り返り、本時の課題を把握する。</b>            ・もっと、いろいろなうたで遊びたい。            ・こんどは、〇〇のうたで遊びたい。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>もっと やってみたい うたや あそびかたで たのしく あそぼう。</p> </div> <p>※コーナーでの遊び方について確かめる。</p> <p><b>3 それぞれのコーナーで遊ぶ。(前半)</b>            ・タイミングが合うと楽しいね。もう一回やろうよ。            ・手遊びうたのコーナーもいってみようかな。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p><b>あそびうたランド</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; border-bottom: 1px dashed black; padding-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">手遊びうた</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">絵描きうた</div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 60%;"> <p>体を使ったうた</p> </div> </div> <p><b>4 どうすると楽しく遊べたか、交流する。</b>            ・大きな「さんちゃん」を、うたに合わせて描いたよ。(速度)            ・「おちゃらかほい」を、速くしたり遅くしたりして遊んだよ。(速度)            ・「ひらいたひらいた」のとき、人数を増やしてみたよ。(拍)</p> <p><b>5 それぞれのコーナーで遊ぶ。(後半)</b>            ・〇〇さんが言っていた、手遊びうたコーナーも楽しそう。            ・〇〇さんが言っていたみたいに、人数を増やして(速さを変えて)遊ぼうよ。</p> <p><b>6 振り返りを行う。</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>・いろいろな うたや あそびかたが できて、たのしかった。            ・〇〇さんが いていたように、はやくすると、たのしかった。            ・うごきが ぴったりあって できたのは、はくが あったからだよ。            ・がっきゅうあそびでも やりたいな。</p> </div>	<p>○第1時(1)～(3)で学習したわらべうたを歌い、本時の活動へ意欲を高める。</p> <p>○「あそびうたランド」の地図(配置・曲名が入ったもの)を用意し、コーナーや歌を選ぶとき参考にできるようにする。</p> <p>○終わりの合図前でも、コーナー・歌・ペア等を変えてよいことを確認し、自由に遊びや歌を選び、活動できるようにする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>研究に関わって</b>  <b>[見届ける視点]</b>            対話を通して互いの意見を尊重し合い、繰り返し遊んだり遊びを深めたりする姿をコーナーで声をかけながら見届ける。            (関係構築力)</p> </div> <p>○楽しく遊べた理由を、「人数をふやしたときぴったりそろったのは、みんなで拍を感じたからなんだね。」と、音楽を形づくっている要素(速度・拍)と結び付け、価値付ける。</p> <p>○途中で移動した(または、移動しなかった)理由も交流することで、他のコーナーの楽しさを知り、後半の活動を定める参考になるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>[評価規準]</b>            拍や速度を感じ取り、人数や速度や動き等を工夫して遊んでいる。            [思考・判断・表現]</p> </div>