

## 第4学年 音楽科学習指導案

### 1 題材名 日本の音楽に親しもう

### 2 題材の目標

- ・日本の音楽の雰囲気や特徴を感じ取りながら、民謡を聴いたり表現したりして日本に伝わる音楽に親しむ。
- ・日本の音楽の特徴を感じ取り、リズム伴奏や旋律をつくったり友達と合わせたりして音楽を楽しむ。

### 3 評価規準

関心・意欲・態度	音楽表現の創意工夫	技能	音楽の鑑賞能力
日本の音楽に関心を持ち、日本の音楽の特徴を感じ取りながら、聴いたり表現したりしようとしている。	日本の音楽を特徴付けている要素や音楽の仕組みを手掛かりとして思いや意図をもって旋律をつくったりつなげたりしている。	5音音階の旋律に合うリズム伴奏や楽器を選び、友達の楽器の音を聴きながら、自分の音を合わせてお囃子を演奏している。	音楽を特徴付けている要素や音楽の仕組みを聴き取り、それらが醸し出す日本の音楽の雰囲気を感じ取りながら、日本の音楽に親しんでいる。

### 4 単元について

本単元は、小学校学習指導要領第3学年及び第4学年、「A表現」の指導事項(3)「イ音を音楽に構成する過程を大切にしながら、音楽の仕組みを生かし、思いや意図をもって音楽をつくること。」「B鑑賞」の指導事項(1)「ア曲想とその変化を感じ取って聴くこと。」の内容を受けて設定したものである。

児童はこれまでに「こきりこ」などの日本の伝統音楽を鑑賞する中で、日本の音楽の特徴をとらえている。本時では5音音階を用いて旋律やリズムなどを関連付けながらお囃子をつくることをねらいとしている。

本時では、5音音階で2小節の旋律をワークシートで作成した後プログラミングで旋律におこし、自分でも同じ様にリコーダーで演奏したり、他の児童の作品も鑑賞したりする。目・耳・体で音を感じる設計を試みた。またつくった旋律をペアや学級で組み合わせて8小節の旋律をつくったり、それに動きを加えたりすることを通して、日本の音楽のよさや音楽をつくることの楽しさを味わうことができると考える。

### 5 教科の学習とプログラミング教育の関連

プログラミング教育のねらいの大前提として、小学校プログラミング教育の手引には下記のような記述

がある。

児童がプログラミングに取り組んだり、コンピュータを活用したりすることの楽しさや面白さ、ものごとを成し遂げたという達成感を味わうことが重要です。「楽しい」だけで終わっては十分とは言えませんが、まず楽しさや面白さ、達成感を味わわせることによって、プログラムのよさ等への気付きを促し、コンピュータ等を「もっと活用したい」、「上手に活用したい」といった意欲を喚起することができます。

今回は5つの音の並び順とリズムを考え、それをプログラムに落とし込んでいくが、児童が試行錯誤を経て再現したい音楽をプログラムに落とし込む中で、コンピュータの性質を体感する。その点で、小学校プログラミング教育の手引の下記のような例示にも沿う授業であると考えられる。

*B-① 音楽（第4学年）様々なリズム・パターンを組み合わせることで音楽をつくることをプログラミングを通して学習する場面*

本時の授業においては、児童が各々作成した2小節の旋律のプログラムをつなぎ合わせることで1つの長い旋律をつくりあげる活動を通してパターンの組み合わせを体験しており、音楽を共創することの楽しさや音楽表現の楽しさを味わう機会としている。

## 6 学習指導計画（全4時間）

時	学習活動	留意点・評価
1	おはやしのリズムを考える	お囃子を形作るリズムを理解し、楽曲の構造に気を付けて、旋律をつくる試行錯誤をしている。
2	3音で旋律をつくる	ラドレの3つの音でおはやしの旋律をつくることに興味・関心を持ち、思いや意図をもって音楽をつくる学習に進んで取り組もうとしている。 ※ embotの組み立ては休み時間等に工面し、授業の中には取り組まない。
3 (本時)	5音で旋律をつくる	リズムや音の組み合わせを工夫して、5音を使ってまとまりのある日本の旋律を作ることがで

		きる。
4	8小節の曲に仕上げ、embotに動きをつける	旋律の動きとリズムやembotの動きを関連付けながら、思いや意図をもって旋律をつくっている。



45

○印刷されたプログラムを見ながら友達の旋律を入力する。

(3) 評価 リズムや音の組み合わせを工夫して、5音を使ってまとまりのある日本の旋律を作ることができる。