

## 第2学年音楽科学習指導案

### 1 題材名 音の高さの違いを感じ取ろう

教材名 音楽づくり 「かえるの音あそび」

歌唱・器楽 「かえるのがっしょう」(岡本敏明 日本語詞 ドイツ民謡)

鑑賞・歌唱 「ドレミのうた」(ペギー葉山 日本語詞 リチャード ロジャーズ 作曲)

歌唱・器楽 「ドレミであそぼ」(花岡恵 作詞 橋本祥路 作曲)

音楽づくり 「せんりつあそび」

### 2 題材について

#### 《新学習指導要領とのかかわり》

- 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 思いに合った表現をするために必要な次の技能を身に付けること。  
(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  
(イ) 自分の歌声及び発音に気を付けて歌う技能
- (2) ア 器楽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、どのように演奏するかについて思いをもつこと。  
ウ 思いに合った表現をするために必要な次の技能を身に付けること。  
(ア) 範奏を聴いたり、リズム譜などを見たりして演奏する技能
- (3) ア 音楽づくりについての知識や技能を得たり生かしたりしながら、次の(ア)及び(イ)ができるようにすること。  
(ア)音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ること。  
(イ)どのように音を音楽にしていけるかについて思いをもつこと。  
イ 次の(ア)及び(イ)について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付くこと。  
(ア) 声や身の回りの様々な音の特徴  
(イ) 音やフレーズのつなげ方の特徴  
ウ 発想を生かした表現や、思いに合った表現をするために必要な次の技能を身に付けること。  
(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
- B 鑑賞 ア 鑑賞についての知識を得たり生かしたりしながら、曲や演奏の楽しさを見だし、曲全体を味わって聴くこと。
- [共通事項] ア (音楽を特徴づけている要素) 音色 旋律 音階 音の重なり フレーズ  
イ (音楽の仕組み) 反復 呼びかけとこたえ

## (1) 題材観

本題材は、歌うことや楽器を演奏することの基礎的な能力を育てるため、階名唱や旋律の演奏に慣れていく中で、音程感をより高め、身に付けていくことをねらいとしている。また、本題材「音の高さの違いを感じ取ろう」は、拍や旋律、和音などを学習する『音楽を特徴付けている要素との関わりを中心にした題材』の系統の中の一つである。

平成から令和と変わった中、若者に人気のバンドがこの時代の変化を曲にして演奏していたり、ギターを片手に歌で漫才やコントを行ったりと、生活の中で音楽があたり前の表現ツールとして定着してきている。しかし小中学校において音楽の学習が好きと答えている児童・生徒は、学年が上がるにつれ減少している。その中でも子どもたちが困っているものの一つが「楽譜が読めない」ということである。(ベネッセ 教育情報サイトより)しかしこれから先、好きな音楽を聴くだけで満足していればいいが、そこから自分でも楽器を演奏したい、バンドを組んだり吹奏楽団、合唱団に入ったりして表現してみたいという気持ちが表れると、五線譜に書いてある音符やリズムを読み取るということがある程度できないと、次には進まない。そのため、音楽の学習を通していかに苦手意識をもたせずに養っていくかが大事なこととなる。このことから「音楽を楽しむ心」を育むためには小中学校9年間の学び方がとても大切となっていると考えられる。その中でも本題材「音の高さを感じ取ろう」は、音楽を特徴づけている要素の一つである読譜の基礎となる音程感を楽しみながら育んでいくことになる。

そのため、まず「かえるの音あそび」で即興的な音遊びをする中で、音楽を構成する要素である、声の高さや音の跳躍の幅や「反復」や「呼びかけとこたえ」といった音楽の仕組みが必要であるということを体得し、理解していく。次に「かえるの合唱」「ドレミの歌」を鑑賞したり、体で音の高さを表現しながらの階名唱や鍵盤ハーモニカで演奏したりすることによって、音階を構成する音の高さを学習していく。そして、「ドレミであそぼ」で階名の音程感を感じ取った上で二つの旋律を重ねたり、「せんりつあそび」で、短いふしを創作して「ドレミであそぼ」の曲の最後と合わせたりすることにより、これから学習する旋律の仕組みや和音の響きにつながると考え、本題材を設定した。

## (2) 指導観

本題材では、第一次でまずかえるの擬声語や擬態語を用いて、いろいろな声の出し方や面白さを感じ取りながら声を使った即興的な音遊びをする。その中で、擬声語や擬態語の出し方で声の高さや音の跳躍の幅が違ってくことに気づき、言葉と音の高低感による面白さを感じ取ることができる。そして、自分になりきったかえるを友達と一緒に合わせていく活動を通して、友達と考える楽しさを味わいながら「友達のかえるを誘ってみよう」から、かえるになって「おしゃべりをしているところ」や、「ジャンプ競争をしているところ」などと実際に場面を想像させ、それに合った表現を考えるようにさせる。その際、「今日はかえる語しか使えません」という制限を設け、自ら考えた擬声語や擬態語を想起させる。さらに教室の中に階段や岩、柳の枝に見立てたものを設置し、児童が実際にイメージをもつことができるような場をつくる。その中で、体全体でかえるになりきってかえる語を出しながら動くことにより、上に向かって動いている時やジャンプしている時、反対に下に降りている時に動きと一緒に出る音(声)の表情に音高や音色の

違いが出て、表現の幅が広がってくると考える。また、友達と一緒に作り上げていく中で、今の私たちがやっていたのは「まねっこ（反復）」だね、〇〇さんたちのは「おしゃべり（呼びかけとこたえ）」でできていたねというように音楽の仕組みにも気付くようにしていきたい。

第二次では、「かえるのうた」を使い、この曲の旋律が、ハ長調の主音ドから順次進行していて、6音の音域でできているということを知り、音の高さと階名との関係に気付くことができるようにする。そして、階名唱で歌ったり、鍵盤ハーモニカで指のポジションに気を付けて鍵盤楽器を演奏したりする。その際、歌声や楽器の音色にも気を付けて互いの音を聴きあいながら歌ったり演奏したりすることができるようにしていきたい。さらに、「ドレミのうた」の曲を聴くことにより、音階を構成する音の高さの関係を身に付けたい。ここでは、教科書の挿絵を使って音階になっている風船を指さしたり、手の位置で音の高さの違いを表したりして、階名唱をすることにより、音程感を養うことができるようにする。

そして本題材のまとめになる第三次では、「ドレミであそぼ」の曲で、伴奏に合わせて副旋律を正しい音程で階名唱をし、さらに鍵盤ハーモニカで副旋律を演奏する。その上で主旋律の歌と副旋律の鍵盤ハーモニカを合わせ、合唱奏を楽しむ。この学習の中で簡単な和声の響きを感じ取り、そして最後に音楽づくりで「ドレミであそぼ」の副旋律の終わり2小節を自分たちでつくって演奏する。今回は音程に重きをおきたいと考え、リズムは四分音符2小節7音（最後四部休符）と限定する。その中で、自分は上の音に行くのか、下の音に行くのかという音の高さが意識できるようにする。その中で、いろいろな旋律を試しながら「自分のお気に入りの旋律」をつくり、第一次の即興的な声遊びから発展した旋律づくりの基礎を培うことができるようにしたい。

### 3 題材の目標

- 音の高さの違いに気づき、声の出し方や発音を工夫して即興的な音遊びをしたり、楽器で旋律遊びをしたりする。
- 音の高さに気を付けながら、階名で模唱や暗唱をしたり、鍵盤楽器で演奏したりする。

### 4 題材の評価規準

	ア音楽への関心・意欲・態度	イ音楽表現の創意工夫	ウ音楽表現の技能	エ鑑賞の能力
題材の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 斉唱や階名唱などの歌唱表現に興味や関心をもち、楽しく歌おうとしている。</li> <li>・ 鍵盤ハーモニカを用いて、主旋律や低音部の旋律を演奏することに興味・関心をもっている。</li> <li>・ 身の回りの音の面白さに興味・関心をもち、音遊びに進んで取り組もうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 声の音色や音の高さを聴き取り、それらの組み合わせによる表現の面白さを感じ取り、声の出し方や音の高さを工夫している。</li> <li>・ 旋律を聴き取り、その働きが生み出す良さを感じ取って、つなぐ音を試しながら、旋律遊びをしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 音色やポジションの移動に気を付けて、鍵盤楽器を演奏している。</li> <li>・ 音の高さの違いを感じ取りながら、階名で歌うことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 歌詞の内容と音の高さとのかかわり合いを感じ取って、楽曲全体にわたる気分を楽しんで聴いている。</li> </ul>

## 5 研究の視点について

### 【視点2】音楽的な見方・考え方を働かせるための効果的な指導の手立て

音楽づくりは、「自らの感性や創造性を発揮しながら、自分にとって価値のある音や音楽をつくる」学習である。そして、その中で「いろいろな音のよさや面白さに気付いて音遊びをしたり、様々な音の響きや組み合わせを楽しみ生かして自らの発想をもって即興的に表現したりする能力、音を音楽へ構成していく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能力を培あう」（「音楽づくり・創作の授業デザイン」石上則子監修より）ことを目指していく学習である。そのため、次の3点の手立てを考えて行っていきたい。

#### ① 常時活動の工夫

##### A 音楽の仕組みについて

音楽づくり特に低学年の音遊びでは、いろいろな音楽遊びを経験させ、豊かな表現につながるような音楽の引き出しを子どもたち一人一人にたくさんつくっていききたい。そのため、音楽の時間は必ず最初の10分程度使って体を使ってリズム遊びなどを行っていく。その中でも意識して「反復（まねっこ）」や「呼びかけとこたえ（おしゃべり）」といった音楽の仕組み等にも適時触れ、子どもたち自身でも「まねっこ」がある、「おしゃべり」があるなどを見つけることができるようにさせたい。

##### B 音程感について

本題材で扱う「音程感」を養うためにも常時活動を活用していく。しかしここでいう「音程感を養う」は、相対的な音の高さの違いを聴き分けられ、音の高さから感じる違いや、音色や強弱、音の長さとの関係からも聴き分けていく力をつけていけるようにすることである。そのために、常時活動の中で、言葉遊び（例 言葉の持つ高低を体で表す）や、サイレント・シンギングゲーム、一つの曲をいろいろな音程で弾く中でそれに合った動きをする、などを取り入れ、遊びながらいろいろな音を聴き分ける活動を続けていきたい。そしてその活動の中で、それぞれの曲全体や音などを比べるなどして、気づいたことを言葉で表すようにさせる。

#### ② 他者と協働しながら活動するための活動形態の工夫

音楽づくりでは、教師と、または友達同士他者といかに協力し合い、より良いものをつくり上げようとする力を身に付けていくかが大事となる。

##### A 1人で

第1時で教師と一緒に考えやり方を確認したり、自分1人で考えたりしたものをみんなの前で発表していく中で「〇〇さんのかえるがいいな。」「△△さんの声をまねしてみよう」など自分の考えたことを認めてもらったり、「自分ならここをこうするな」という考えをもったりすることにより、新たに表現の工夫が広がっていくと考える。

##### B 2～3人組で

活動が進んでいくと、「1人でやるよりグループでやったほうがもっとおもしろくできる」という思いをもち、互いに考えたことを持ち寄り話し合いそれを組み合わせたり新たにつくり上げたりしていく中で、さらに表現の工夫が広がり、学びが深まっていくと考える。しかし、グループの人数が多くなればなるほどその中にリーダーが生まれ、グループの中の数人の考えで

進めてしまうことが考えられる。今回、2年生になって初めての音楽づくりの学習ため、全員が同じ立場で活動ができるようにグループは2人組みを基本として、多くても3人としていく。そして、その中で児童一人一人が自分の思いを主体的にもち、自分の意見を自然に言えるよう、さらに友達の考えにも耳を傾けながらつくり上げていけるようにしていきたい。

### ③ 音楽的な見方・考え方のツールとなる活動や掲示物の工夫

本時では、音楽的な活動を考える前に「かえるになりきって声を出したり動いたりできる」ことが大前提である。そのため、第1時である前時にいろいろな種類のかえるを想起させ、それぞれのかえるの擬声語や擬態語をたくさん出させる。その際、同じかえるでも気分や場面によって鳴き方や跳び方も違ってくるということにも気付かせる。そして、いろいろな場面に沿ったたくさんのかえるの鳴き方や跳び方を考えさせたり、友達の話を聞きあったりしながら自分の中の「かえるの擬態語や擬声語」の引き出しをいっぱいしておくようにする。

そのために、まずかえるといっても大きさから形、色、さらに生息しているところなど様々なかえるがいるということに気付かせたり、活動の途中で確認させたりするために、いろいろなかえるの絵や写真を用意し、それぞれのカエルの鳴き声や動きを想像して表現できるようにする。また、擬声語や擬態語を文字で表し、さらに音高も目で見てわかるような掲示物を工夫してつくる。

また、教室なかえるの行動にイメージがもてるように階段や岩、柳の枝に見立てたものを設置し、かえるの遊び場になるような場をつくる。そして、その中で自由に抵抗なく活動ができるようにしていきたい。

また、一つ一つの活動にも意味をもたせていく。例えばおしゃべりという方法もどんなおしゃべりの仕方があるかを考えさせ、「会話のように（呼びかけとこたえ）」や「合いの手のように」や「様々なカエルの鳴き声を重ねる」などいろいろなやり方を考えさせ、発表の際に「自分たちのつくったものはこういう形でつくりました。」ということが言えるようにしていき、音楽の仕組みにも目がいくようにさせたい。

## 6 題材の指導計画及び評価計画（8時間扱い）

次	時	○学習内容 ・主な学習活動	評価規準
第一 次		ねらい 音の高さの違いに気付き、声の出し方を工夫して即興的に音遊びをすることができる。 教科名 「かえるの音あそび」	
		【他教科との関連】 ※ 体育（表現あそび） ○かえるの学校 ・かえるになりきって全身で表現する。 ・グループでストーリーを考え、擬声語や擬態語を取り入れながら、動きを考える。 ・できた動きを発表する。	
	1	○カエルの鳴き声や様子を声で表す。 ・どんな声で鳴いたりどんな動きをしたりしているのか考え、かえるになって即興的に動く。 ・自分で考えた鳴き声や様子を声で表す。	身の回りの音の面白さに興味・関心を持ち、音遊びに進んで取り組もうとしている。

		・発表したものを聴き合い、みんなで真似をする。	(音楽への関心・意欲・態度)
	2 (本時)	○声の高さの違いを生かし、声の出し方を工夫して、音遊びをする。 ・かえるになりきって、鳴き声を使って友達を誘い合っ てグループを作る。 ・グループで一緒にかえるになって音遊びをする。 (適時、発表の時間を設け、みんなに知らせる。)	声の音色や音の高さを聴 き取り、それらの組み合わせ による表現の面白さを感じ 取り、声の出し方や音の高さ を工夫している。 (音楽表現の創意工夫)
	ねらい 音の高さに気を付けながら、階名で模唱や暗唱をしたり、鍵盤楽器で演奏したりする。 教材名 「かえるの合唱」「ドレミのうた」		
第 二 次	3	○拍の流れを感じ取って、歌詞唱や階名唱をする。 「かえるのがっしょう」 ・範唱を聴いたり、伴奏に合わせて歌ったりする。 ・二線譜を見ながら、階名を確認しながら歌う。 ・互いの歌声に気を付けて、歌詞や階名で輪唱をする。	音の高さの違いを感じ取 りながら、階名で歌うことが できる。(音楽表現の技能)
	4	○指使いと音色に気を付けて、旋律を鍵盤ハーモニカで 演奏する。「かえるのがっしょう」 ・階名暗唱をしながら、鍵盤ハーモニカで運指を確認す る。 ・鍵盤ハーモニカで楽曲の気分に合った音色に気を付け て演奏する。	音色やポジションの移動 に気を付けて、鍵盤楽器を演 奏している。 (音楽表現の技能)
	5	○音の高さを感じ取りながら「ドレミのうた」を聴く。 ・風船の音階を指で指しながら聴く。 ○音の高さに気を付けて歌う。 ・音の高さを手の位置で表しながら歌う。 ・音の高さの違いに気を付けて、ドレミで真似をする。	歌詞の内容と音の高さと の関わり合いを感じ取って 楽しく聴いている (鑑賞の能力) 斉唱や階名唱などの歌唱 表現に興味や関心をもち、楽 しく歌おうとしている。 (音楽への関心・意欲・態度)
	ねらい 音の高さを確かめながら歌ったり演奏したり、旋律遊びをしたりする。 教材名 「ドレミであそぼ」「せんりつあそび」		
第 三 次	6	○音の高さによる声の出し方を工夫しながら歌う。 「ドレミであそぼ」 ・アの旋律を歌詞唱、イの旋律を階名唱で歌う。 ・アとイの音の高さやリズムの違いに気を付けて、声の 出し方を工夫して歌う。	音の高さの違いを感じ取 りながら階名で歌うことが できる。(音楽表現の技能)

7	<p>○アの旋律とイの旋律の違いを感じ取って演奏する。</p> <p>「ドレミであそぼ」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イの旋律の運指を確認し、鍵盤ハーモニカで練習する。</li> <li>・アの旋律の歌にイの旋律の楽器を組み合わせせて演奏する。</li> </ul>	<p>音色やポジションの移動に気を付けて鍵盤楽器を演奏している。</p> <p>(音楽表現の技能)</p>
8	<p>○「せんりつあそび」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・短い旋律をつくり、楽器で演奏する。</li> <li>・「ドレミであそぼ」の旋律の終わりに組み合わせせて演奏する。</li> </ul>	<p>旋律を聴き取り、その働きが生み出す良さを感じ取って、つなぐ音を試しながら、旋律遊びをしている。</p> <p>(音楽表現の創意工夫)</p>

## 7 本時の学習 (2/8)

### (1) 本時の目標

○音の高さの違いを生かし、反復や呼びかけとこたえなど組み合わせ方法を工夫して音遊びをする。

### (2) 展開

時配	学習内容と学習活動	○教師のかかわり ◆評価規準 (評価方法)
10分	<p>1 今月の歌を歌う。</p> <p>2 リズム遊びや旋律遊びをする。</p>	<p>○歌声に気を付け、拍のまとまりを感じ取りながら歌うことを確認する。</p> <p>○常時活動で行っているリズム遊びや本時と関係する事柄 (音の高低、反復・呼びかけとこたえ等) を取り入れた音楽遊びをして、スムーズに本時の活動に入れるようにする。</p>
5分	<p>3 前時に考え、声で表したかえるの鳴き声や行動を発表し、みんなでおしゃべりをする。</p> <p>4 本時のめあてをもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>いろいろなこえで、かえるのなきごえやようすをあらわしましょう。</p> </div> <p>5 本時の学習の約束を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達とやる。(2~3人組)</li> <li>・かえる語で話す。</li> <li>・声の大きさや高さやかえる語の種類で何を表したいのかを伝える。</li> <li>・できたら発表してもらおう。</li> </ul>	<p>○児童一人一人が、前時に考えた擬声語や擬態語をいろいろな方法で合わせてみて、一人より友達と合わせたほうが楽しいという思いをもち、本時のめあてにつなげる。</p> <p>○前時までに行った表現の工夫の再度振り返り、声を使って工夫するということを確認する。</p> <p>○工夫する内容を具体的に確認する。(声の高さ・かえる語の種類・掛け合いの時のやり方・リズム)</p>

10分	<p>6 友達のところに行き、かえる語で「遊ぼう」と誘い合い、2人組（3人組）をつくる。適時誘い合っている様子をみんなの前で発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まねっこ（反復）</li> <li>・おしゃべり（呼びかけとこたえ）</li> <li>・合いの手のように途中で入れる。</li> <li>・声の高さを変えて一緒に言う。</li> </ul>	<p>○2人組（3人組）に入れない子には、出来上がった2人組に声をかけ、かえる語で誘ってグループに入れるようにする。</p> <p>○擬態語や擬音語を使っているか確認する。</p> <p>○動きだけでなく、声で工夫をしているか確認する。</p>
15分	<p>7 できた2人組（3人組）で、いろいろな場をかえるになって遊ぶ。適時遊んでいる様子をみんなの前で発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・柳の枝にタッチする時の様子 (例)・長く伸ばす。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・だんだん高くしていく。</li> <li>・2人でかわりばんこに跳びつく。</li> <li>・一緒に跳びつく。</li> </ul> </li> <li>・階段を上ったり下りたりする時の様子。 (例)・だんだん高くする。(低くする。) <ul style="list-style-type: none"> <li>・同時に上る(下る)</li> <li>・一人は上から下がり、もう一人は下から上がる。</li> <li>・競争して追い抜く。(速さ)</li> </ul> </li> <li>・大きいかえると小さいかえりが一緒にお話をしている。 (例)・高い声と低い声でおしゃべりする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・真似っこ遊びをする。</li> </ul> </li> <li>・かえる語でじゃんけんしたら勝った (例)・勝ったときの喜びの声。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・負けた時のがっかりした声。</li> </ul> </li> <li>・いろいろなハスの葉の上を跳び移って競争する。 (例)・遠いところに跳び移る。近いところに跳び移る。</li> </ul>	<p>○教室に作ったいろいろな場をかえるになりきり、楽しく動きながらも声で表現していくように促す。</p> <p>○よい動きをしているが、声が出ていない(どのように表現しているのかわからない)児童には、全体に投げかけみんなで考える。</p> <p>○反対に声では表現できているが、動きができない児童にも、全体に紹介し、どんな動きに合うかみんなで考える。</p> <p>○つまづいている児童には、友達に合わせながら声を出して自分なりのかえる語をつくれるようにアイデアを提示し、動くことができるように促す。</p> <p>○適時、できたグループに発表させ、つくったものが音楽の仕組みのどれにあたるかを確認し、つくる時の参考にさせる。</p> <p>(音楽表現の創意工夫)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆声の音色や音の高さを聴き取り、それらの組み合わせによる表現の面白さを感じ取り、声の出し方や音の高さを工夫している。 (活動観察・演奏聴取・発言)</p> </div>



5分	<p>8 本時の振り返りをする。</p> <p>○おもしろかったところ。</p> <p>○友達のかえるを見てよかったところ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・〇〇さんのかえるは声がだんだん高くなっていたよ。</li> <li>・階段で遊んでいた△△さんのかえるはだんだん音が高くなったり、低くなったりしていたよ。</li> <li>・□□さんと◇◇さんは、おしゃべりをしていたよ。(まねっこしていたよ)</li> </ul>	<p>○友達とつくり上げるなかで、見たことや感じたことを言葉として表現できるようにする。特に、音楽の仕組みを生かしてどのように表現していたのかについて考え発表できるようにする。</p>
----	--	--