

音楽

第4学年

育成を目指す資質・能力

【思考力・判断力・表現力】【主体性・積極性】

題材名

「つくろう！」

ぼくたち・わたしたちの“寿限無～JUGEM～”！」

【題材の概要】

児童は、学習発表会で“寿限無～JUGEM～”を劇で演じることとなり、練習を進める中で、場面展開する際に音楽を入れたらよいことに気が付き始めました。児童がどのような音楽を入れたらよいか考える中で、自分たちで場面に合う音楽をつくったらよいことを思い付き、様々な音楽を聴いて音楽の特徴を捉え、捉えた特徴を生かして音楽づくりに取り組んでいきました。

学習指導要領における領域・内容

A表現 (3)音楽づくり イ

他教科等との関連






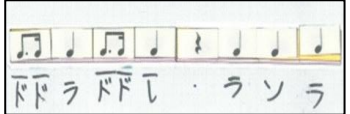
特別活動

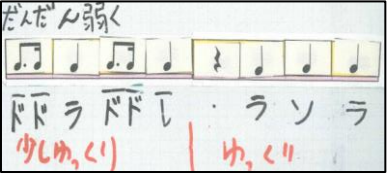
◆題材の目標

音楽の仕組みを生かして劇の場面に合う音楽をつくることに興味・関心をもち、音楽を形づくっている要素を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さを感じながら、どのように音楽をつくるかについて自分の考えや願い、意図をもって、音楽の仕組みを生かして音楽をつくる。

◆題材の展開（全7時間）

学習過程	児童生徒の思考の深まり	指導のポイント 他教科等との関連
<p>学習発表会で行う劇の内容を知り、見に来た人を楽しませるために、自分たちができる工夫はないか話し合う。</p>	<p>○「寿限無」を劇でやるんだ。面白いお話しだね。古典落語って面白いんだね。 ○どんな工夫ができるかな。衣装を工夫したら見る人を楽しませることができそうだね。 ○セリフの言い方も、気持ちを込めて言わないと、見に来た人を楽しませることができないよね。 ○劇の場面や登場人物の気持ちを伝える方法って他に何かないかなあ。 ○音楽があるといいんじゃないかな。 ○確かにアニメやドラマにも音楽って必ずあるよね。 ○「寿限無」にはどんな音楽が合うかな。「寿限無」に合う音楽って、なかなかないよね。 ○「寿限無」に合う音楽を、自分たちでつくろうよ。</p>	<p>【特別活動】学習発表会を想起させる。</p> <p>■（事前の取組）学級活動の時間で、学習発表会について話し合い、見に来た人を楽しませる劇にするためには、どのような工夫ができるか出し合わせる。その際、音楽に着目させるよう促す。</p> <p>■事前に、どのような音楽をつくらせたいか、教師自身が場面に合う音楽をつくってみておく。</p> <p>■自分の担当する場面からイメージする言葉を理由とともに出し合い、どんな感じの音楽にしたらよいかグループで話し合わせる。</p> <p>■これまでの音楽づくりで学習したことを想起させ、どうやってイメージに合う音楽をつくることができそうか、見通しを立てさせる。</p> <p>■見通しを立てたことを基に、自由に2～4小節の短い旋律等をつくらせる。</p>
課題の設定（1）		
<p>劇“寿限無～JUGEM～”の各場面では、どのような音楽が合うか考え、話し合う。</p>	<p>○ぼくたちのグループは、男の子が誕生した場面を担当するから、喜んでいる感じの音楽をつくりたいな。 ○私たちのグループは、長い名前を紹介した後の音楽だから、ちょっとおもしろい感じが出るといいな。</p>	
<p>グループで考えたイメージに合うように試しながら音楽をつくる。</p>	<p>グループごとに、自分たちが担当する場面展開の音楽のイメージを共有する。</p> <p>○3年生の時に、ソラシの三つの音で音楽をつくったことがあるから、ソラシでつくってみよう。 ○小太鼓を入れたら楽しそうだから、小太鼓を入れてみよう。</p> <p>これまでの既習を基に、イメージに合う音楽を試しながらつくってみる。</p>	

学習過程	児童生徒の思考の深まり	指導のポイント 他教科等との関連								
<p>音楽をつくってみたが、イメージとは合わないことに気付く。</p> <p>イメージに合う音楽をつくるためには、どのような工夫をしたらよいか、課題意識をもつ。</p>	<p>○喜んでいるイメージにしたいけど、僕たちの音楽は喜んでいるように聴こえない。つかっている音が少なすぎるのかな。</p> <p>○楽しそうだから小太鼓を選んだけど、小太鼓をつかうだけでは、楽しそうにならないな。</p> <p>自分たちが考えたイメージと、自分たちがつくった音楽にズレを感じる。</p> <p>○「寿限無」は、楽しいお話だよ。楽しいストーリーの音楽を聴いてみたいな。</p> <p>○「寿限無」は古典落語だから、日本らしい感じが出た方がいいと思うな。音楽で日本らしさってどうやったら出るんだろう。</p>	<p>■つくった音楽を聴き合い、各グループがつくった音楽はどんな感じがするか、交流する。</p> <p>■出てきた意見を、イメージにあっているところとイメージにあっていないところを板書する。</p> <p>■イメージに合う音楽にするためには、どんなことが知りたいか児童から引き出す。</p> <p>■児童から出てこない場合には、児童がイメージしている場面の言葉を用いて、「～な感じの音楽を聴いてみたら、ヒントがあるかもしれないね。」など、音楽をつくる際には、似たような音楽が参考になることを伝える。</p>								
<p>劇「寿限無～JUGEM～」のそれぞれの場面に合う音楽をつくろう！</p>										
<p>情報の収集（１）</p>										
<p>デュカス作曲「魔法使いの弟子」と「こきりこ」の音楽を聴き、音楽の雰囲気を感じ取り、音楽の特徴に気付く。</p>	<p>○「魔法使いの弟子」という曲では、魔法をかけたぼうしが水をくむ場面を表すのに、「タッカタッカ」のリズムをずっと使っているね。</p> <p>○「タッカタッカ」のリズムを反復させると、面白くてのってくる感じが出るね。</p> <p>○「こきりこ」という曲は、「ミソラドレ」の五つの音でできているんだね。</p> <p>○「ミソラドレ」と「ドレミファソ」のそれぞれの五つの音を聴き比べてみると、「ミソラドレ」の方が、日本の音楽らしさが出るね。</p> <p>場面合う音楽をつくるには、「音楽を形づくっている要素」のうち、リズム、旋律などを変化させたり、反復を使ったりするとよいことを理解し、音楽づくりに対して見通しをもつ。</p>	<p>■イメージに合う音楽をつくらせる際に、使わせたい音楽を形づくっている要素（のリズム、ミソラドレの旋律など）が分かりやすく表れている音楽を聴かせる。</p> <p>■聴き取ったことと感じ取ったことを出し合い、板書にまとめる。</p> <table border="1" data-bbox="1045 1019 1428 1243"> <thead> <tr> <th>聴き取ったこと</th> <th>感じ取ったこと</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>・  のリズム</td> <td>・ 面白い</td> </tr> <tr> <td>・ ミソラドレの旋律</td> <td>・ 日本らしい</td> </tr> <tr> <td>・ 反復</td> <td>・ のってくる</td> </tr> </tbody> </table>	聴き取ったこと	感じ取ったこと	・  のリズム	・ 面白い	・ ミソラドレの旋律	・ 日本らしい	・ 反復	・ のってくる
聴き取ったこと	感じ取ったこと									
・  のリズム	・ 面白い									
・ ミソラドレの旋律	・ 日本らしい									
・ 反復	・ のってくる									
<p>整理・分析（２）</p>										
<p>自分たちが担当する場面に合うリズムをつくる。</p>	<p>○喜んでいる場面だから、「タタタタ」というリズムにして、音をたくさん入れたらどうかな。</p> <p>○ずっと「タタタタ」よりも、ちょっと変えた方が喜んでいる感じが出ると思うよ。こんな感じで。（手を叩いて考えたリズムを試す。）</p> <p>○このあいだ聴いた「タッカタッカ」のリズムをつかってみようよ。あのリズムは楽しい感じが出ていたから喜んでいる場面にも合うんじゃないかな。（手を叩いて考えたリズムを試す。）</p> <p>○喜んでいる感じが出てきたね。</p>	<p>■一つのグループが、4小節分の音楽をつくることを伝える。</p> <p>■考える際には、イメージに合わせているかどうかという視点で、音を出して試しながら、どのようなリズムにするか考えるように促す。</p> <p>■音の高さやリズムを操作できる音符カードを各グループに準備する。</p> 								
<p>自分たちが担当する場面に合う旋律をつくる。</p>	<p>○ミソラドレの音をつかうと日本らしくなるから、この五つの音をつかおうよ。</p> <p>○この五つの音を順番に使ってみようよ。（リコーダーで吹く。）</p> <p>○あまり喜んでいる感じじゃないね。どこか同じ音を繰り返したらどうかな。（リコーダーで吹く。）</p> <p>○少し喜んだ感じが出たよ。さっき考えたリズムに音をはめて演奏してみようよ。</p>	<p>■音が跳躍すると日本らしさがなくなることに気付かせながら、音を出して試しながらどの音を使うか選択させる。</p> 								

学習過程	児童生徒の思考の深まり	指導のポイント 他教科等との関連
表現、課題の設定（１）		
<p>中間発表会を行う。</p>	<p>○喜んでる場面のグループは、タッカタッカのリズムをつかっていて、楽しい雰囲気が出てきたけど、まだもの足りないな。 ○最初よりは良くなったと思うけど、喜んでる場面という感じはしないね。 ○どうしたらもっと喜んだ感じが出せるんだろう。 ○隣のグループは太鼓を入れていたね。太鼓を入れると楽しい感じになっていたよ。 ○なるほど。私たちのグループも、太鼓をいれてみようよ。</p> <p>中間発表を通して、他のグループの工夫を知り、自分たちのグループのよさや改善点を発見する。</p>	<p>■他の班の発表を聴いて、イメージや場面と音楽が合っていたか、感じ取ったことを伝え合わせる。また、音楽のどのようなどころからそのように感じたのか、聴き取ったことも合わせて伝えるように促す。</p> <p>■感じ取ったことや聴き取ったことについて、再度演奏させるなどして、音を通して全員に共有させる。</p> <p>■他のグループの意見や自分たちの気付きをもとに、場面に合う音楽にするための改善点についてグループで話し合わせる。</p>
楽器の音色、リズム、強弱などを工夫して、更に場面に合う音楽にしよう！		
情報の収集、整理・分析（１）		
<p>場面に合う音楽にするために、改善点を生かして、自分たちがつくった音楽を更に工夫する。</p>	<p>○太鼓のリズムは、「こきりこ」で聴いたリズムを入れてみようよ。（太鼓でリズム・パターンを演奏し、つくった旋律を合わせる。） ○太鼓が入ることで少し喜んでる場面に合う感じになったけど、このリズム・パターンは、喜んでる感じじゃないよね。 ○ここで「タッカ」のリズムをつかってみようか。（太鼓でリズム・パターンを演奏し、つくった旋律を合わせる。） ○喜んでる場面に合ってきたね。ちょっと太鼓との音が大きすぎるからもうちょっと小さい音で演奏してみようよ。</p> <p>改善点を生かして、様々なリズム・パターンを試すなどして、新たな工夫を入れ、場面に合う音楽につくりあげる。</p>	<p>■つくったリズムと旋律を合わせて演奏しながら、楽器の音色、リズム、強弱のバランスなど、視点を広げて改善させる。</p> 
実行（学習発表会）		
振り返り（１）		
<p>学習発表会の様子について、DVDを見ながら振り返り、自分たちでつくった音楽やつくってきた過程について振り返る。</p>	<p>○ちょっとリズムを変えたり、音の高さを変えたりするだけで、音楽の雰囲気が変わることがとても面白かった。 ○今回は喜んだ場面や面白い場面などが多かったけど、静かな場面の音楽をつくるにはリズムや音の高さをどのようにしたらよいかと思った。 ○もっと色々な楽器を入れてみたい。 ○日本の楽器だけで演奏したらもっと日本らしさが出るのではないかと思った。</p> <p>学習を通して音楽の面白さに気付きながら、今回学習した知識や技能を活用し、「また音楽をつくってみたい」という意欲をもっている。</p>	<p>【特別活動】学習発表会で披露する。</p> <p>■学習発表会のDVDを視聴し、つくった音楽と演じている場面とが合っていたかという視点で振り返らせる。また、学習を通して、もっとも工夫したこと、面白かったこと、もっと工夫したいことなどについて振り返らせる。</p>

【児童生徒の変容】

「自分たちが演じる劇の音楽をつくる」という自分ごととして考えられる課題であったことにより、休憩時間や放課後に練習したいという児童が多く、これまでの音楽づくりよりも主体性が感じられた。また、音符カードを操作し、音を出して試す活動を設定したことにより、音の長さについて実感しながら理解することができ、さらに、リズムや音の高さの変化の面白さを楽しんで音楽をつくることができた。振り返りでは、楽器の音色やリズムなどの視点でこれまでとは違うアイデアが出てきており、新たな発想を生み出していることから、学習の高まりがみられる。実際に、行事が終わった後に、自分たちが頑張ったことを歌にするなどして、学習したことを別の場面で活用しようとしている姿が見られた。