

学年	教科	題材名	児童	場所	指導者
3年	音楽科	いろいろな音のひびきをか んじとろう	3年1組23名	音楽室	下元 真冬

題材マップ

題材で育てたい資質・能力

- ・楽器の音色やその組合せ、旋律の特徴などと曲想との関わりに気付き、楽器の音色の特徴を生かして互いの音を聴き取りながら演奏したり、楽器の組合せや音の重ね方を生かして音楽をつくったりする技能を身に付けることができる。
(知識及び技能)
- ・楽器の音色や旋律の特徴が生み出すよさなどを見いだしながら聴いたり、楽器の音色を生かした演奏の仕方や、音の重ね方や反復など、音楽の仕組みを用いた音楽のつくり方について、思いや意図をもったりすることができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・楽器の音色や旋律の特徴に着目し、曲や演奏のよさなどを感じ取りながら聴いたり、楽器の音色の特徴を生かして互いの音を聴き合いながら演奏したり、楽器の組合せ方や重ね方を工夫して音楽をつくったりする学習に進んで取り組もうとする。
(学びに向かう力・人間性等)

音楽的な見方・考え方

音楽に対する感性を働かせ、音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉え、自己のイメージや感情、生活や文化などに関連付けること。

子どもの深い学びの姿

即興的に表現する活動や音を音楽へと構成していく活動を通して、表現の仕方を試しながら、音楽をつくる楽しさを味わっている姿

解決・
まとめ

自分の想像したことや思いを表現するためには、音楽づくりの「わざ」を使うと、もっと面白い「まほうの音楽」ができることを味わい楽しむ。⑥

育成する思考力・判断力・表現力 「表現に対する思いや意図をもつ」

「まほうの音楽」をつくるためには、どんな工夫したらよいのだろう。①

問題設定

いろいろな楽器を鳴らし、楽器の響きや音色の違いを生かして「まほうの音楽のもと」に合う楽器を見付ける。②

楽器の音色や響きを味わいながら「まほうの音楽のもと」を言葉や図で表す。③

「まほうの音楽のもと」を使って、楽器の組合せ方や重ね方を工夫して「まほうの音楽」をつくる。④（本時）

「まほうの音楽」を完成し、工夫したことを見付ける。⑤

習得・活用

身に付けさせる知識・技能

音色 音の重なり

タンブリン カスタネット すず トライアングル ウッドブロック マラカス

研究内容2～協働的に問題を解決する子供～

本時の展開【4時間目／6時間扱い】*思考アクティブ化シートB-②【対話重視】

〈本時の目標〉

「まほうの音楽のもと」の組合せ方や重ね方をグループで話し合い、思いや意図に合った「まほうの音楽」を表現することができる。
(思考力・判断力・表現力等)

	子供の学習活動	子供の思考	<input type="checkbox"/> 教師の働きかけ <input checked="" type="checkbox"/> 主な発問 ◆評価(評価方法) <input checked="" type="checkbox"/> ☆思考アクティブ化ポイント
導入 10分	1 前時を想起する ・「まほうの音楽のもと」を言葉や図で表した。	はず、カスタネット、タンブリン、トライアングルを使って、組み合わせたな。	<input type="checkbox"/> 前時に使ったカードを示して、活動意欲を高める。
	○本時の課題 わざを工夫して「まほうの音楽」をもっとおもしろくしましょう。		
展開 30分	2 解決の見通しをもつ ・音を重ねて表すことを知り、つくりたい音楽をイメージする。	おもしろくする「わざ」は、まだあるの？	<input type="checkbox"/> 「重ねる」ことも「わざ」になることに気付かせる。
	3 追究・解決活動を行う ・「まほうの音楽のもと」を使って、グループで図形楽譜を作成する。	「重ねる」を早くつかってみたい。 楽器を鳴らす順番は、どうしようか。 始めは、魔法をかけた瞬間だから大きな音がいいんじゃない？	<input checked="" type="checkbox"/> 「まほうの音楽」をもっとおもしろくするため、どのように「わざ」や鳴らし方を工夫できるでしょうか。 <input checked="" type="checkbox"/> ☆「まほうの音楽」のイメージをもち、思いをもって音楽づくりをする。 【思ア⑩広げてみる】 <input checked="" type="checkbox"/> ◆「わざ」の使い方を工夫し、その働きが生むよさや面白さを感じ取りながら、思いをもって表現している。 (行動観察・図形楽譜・発表表) <input type="checkbox"/> □「わざ」の効果に気付かせながら、発表会までにもっと面白い音楽をつくる意欲をもたせる。
	4 まとめる ・グループの発表を聴き合い、工夫を見付ける。	とても、面白くなってきたね。 重ねると迫力があつた。 最後に音を小さくしているのが、魔法が消えていくみたいだった。	
終末 5分	5 振り返る ・ニコニコシートを記入する。 ・振り返りを交流する。	始めは、魔法をかけた瞬間だから大きな音にしたかったので、トライアングルとタンブリンを重ねたよ！重ねることで、迫力のあるまほうの音楽ができたよ！	