

1 題材名 おんがくにあわせてあそぼう

2 題材の目標

歌ったり体を動かしたりして、拍の流れを感じながら、簡単なリズムを表現する。

3 題材について

児童は、新しい友達とお互いに声をそろえて歌ったり、音楽に合わせて遊んだりして友だちと一緒に表現する楽しさを味わってきた。この題材では、「拍の流れ」を感じとって表現したり、そこから生まれる最小のリズムフレーズ「♪」「♪♪」「♪♪♪」を感覚的にとらえたりすることをねらいとしている。様々な音楽のリズムは規則的に刻まれる「拍の流れ」の上に成り立ち、リズムの学習は、この循環ができた結果である。リズムは、「拍の流れ」に乗って、分解・結合・休止を組み合わせてできたものである。取り上げる教材は、2拍子、3拍子の遊び等であるので、体を動かす活動を通して「拍の流れ」を感じ取る学習をするのに適している。

本学級の児童は、明るく元気である。音楽に関する実態調査からも、音楽の学習を心待ちにしている児童が多い。歌うこと、楽器を演奏することに強い関心をもっている。鑑賞時は、音楽に合わせて体を動かすことも多く、体全体で音楽を感じ取っている様子がうかがえた。

そこで、身の回りにある規則的な速度で鳴る音や動きから、「拍」という概念を感じ取ったり、歌うことや体を動かす活動を順序立てて行なったりしていくことにより、音楽のもつ「拍の流れ」を感じ取って反応する感覚やリズムに対する感覚を育てていく。また、2、3拍子の楽曲を数多く鑑賞し、体を動かす活動と合わせて表現することによって拍子感を養えるようにしていく。

4 題材の評価規準及び学習活動における具体的評価規準

	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
歌唱	○	○	○	○
器楽				
創作				
鑑賞				
題材の 評価規準	身の回りの音楽に関心をもったり、音楽に合わせて体を動かしたりする活動をしようとしている。	拍の流れや楽曲の気分を感じ取って、歌い方や体を動かす活動を工夫している。	拍の流れに乗って、体を動かしたり拍打ちやリズム打ちをしたりすることができる。	2拍子と3拍子の音楽の気分の違いを感じ取りながら聴くことができる。
学習活動における 具体的評価規準	① 規則正しい音や動きに気付いて、まねをしている。 ② 体を動かす活動をしなが、歌ったりリズム打ちをしたりしている。	① 拍の流れに乗って、体を動かす活動を工夫する。 ② 歌に合わせて体を動かす活動を工夫している。	① 拍の流れに乗って、歌ったり、手拍子や打楽器を打ったりすることができる。 ② 拍の流れに乗って「♪♪」「♪♪♪」のリズムを打つことができる。	① 拍の流れや拍子の違いを感じ取って聴くことができる。

5 学習と評価の計画（13時間取り扱い）

次	ねらい	主な学習活動	具体的評価基準
第1次 (2)	身の回りの音や動きに関心をもって、拍の流れを感じ取る。	○身の回りの音や動きに興味をもち、まねをする。 ○手拍子や楽器で拍打ちをして、拍の流れを感じ取る。	ア-① ウ-①
第2次 (8)	拍の流れに乗って聴いたり、リズムにあわせて体を動かす活動を工夫したりする。	「聖者の行進」「たぬきのたいこ」 ○2拍子の音楽を聴いて体を動かす活動を工夫する。 ○3拍子の音楽を聴いて体を動かす活動を工夫する。 ○体を動かす活動をしなが、拍子の違いを感じ取る。 「うみ」 ○3拍子の曲の気分を感じて、歌ったり体を動かしたりする。 ○歌に合わせて体を動かす活動を工夫する。 「じゃんけんぼん」 ○歌に合わせて体を動かす活動をする。 ○体を使ったじゃんけん遊びを工夫する。 「けんけんぱ」 ○歌に合わせて体を動かす活動をする。	イ-① イ-① エ-① ウ-① イ-② ウ-① ア-② ウ-①
第3次 (3) 第2時	拍の流れに乗って、歌ったり体を動かしたりして楽しむ。	「けんけんぱ」 ○歌いながら動物のまねをして楽しむ。 ○曲に合わせてリズム打ちする。 「かたつむり」 ○歌に合わせて体を動かす活動をする。	ア-② ウ-② ア-②

6 本時の学習

- (1) ねらい 拍の流れに乗って、♪♪♪ ♪ || のリズムを打つことができる。
- (2) 準備・資料 音符カード 絵譜 リズム譜 拡大楽譜 フラフープ カスタネット
ワークシート
- (3) 学習の展開 評価について (A 規準の見とり ○評価規準に達している児童への指導・支援 *評価規準に達していない児童への指導・支援)

学習内容・活動	指導上の留意点と評価																																
<p>1 既習曲を歌う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・拍打ち (拍, 2 拍子, 3 拍子) ・「けんけんぱ」 <p>2 学習課題を知る。</p> <p>はくのながれにのって、りずむをうとう。</p> <p>3 「けんけんぱ」の学習をする。</p> <p>(1) ♪ ♪ ♪ ♪ のリズムを打つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズム唱で ・手拍子で <p>(2) 楽曲中から ♪ ♪ ♪ ♪ リズムをもつ歌詞(言葉)を探す。</p> <table border="1" data-bbox="212 909 780 1149"> <tr> <td>リズム譜</td> <td>♪</td> <td>♪</td> <td>♪</td> <td>♪</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>絵 譜</td> <td>たん</td> <td>たん</td> <td>たん</td> <td>●</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>(うん)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>拍</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ことば</td> <td>けん</td> <td>けん</td> <td>ぱ</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>(3) 「けんけんぱ」をししたり、リズム打ちをししたりしながら歌う。</p> <p><役割></p> <ul style="list-style-type: none"> けんけんぱをする人 リズム打ち係 歌係 審判係 <p>4 拍子当てクイズをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2拍子の曲をあてる。 <p>5 本時のまとめをし、次時の予定を知る。</p> <p>(1) 学習の感想を発表する。</p> <p>(2) 次時予告を聞く。</p>	リズム譜	♪	♪	♪	♪		絵 譜	たん	たん	たん	●						(うん)		拍	○	○	○	○		ことば	けん	けん	ぱ			<ul style="list-style-type: none"> ・既習曲を腹から出るしっかりとした声で歌うことによって、本時の学習への意欲を高める。 ・本時の課題を確認し、「拍」と「リズム」の学習することを押さえる。 ・四分音符、四分休符のリズムの唱え方や叩き方を範示する。 ・拡大楽譜を見ながら歌うことで、♪ ♪ ♪ ♪ のリズムをもつ歌詞を見つけやすくする。その際、教師はクラベスでリズムを叩く。 ・見つけた言葉を丸で囲むように指示する。 ・後の活動に生かせるように、絵譜→拍→言葉→リズム譜の順で掲示する。 ・フラフープを使って一人ずつ順番に「けんけんぱ」をする。児童用いすに係名を書いたカードを張り、役割を明確にすることで、意欲的な活動を引き出す。 ・審判係はけんけんぱを跳んだ児童が、「拍の流れに乗っていたか」を判定する。教師は審判係の活動がスムーズにいくように近くにいて援助する。 <table border="1" data-bbox="810 1435 1497 1579"> <tr> <td>◎<u>強拍を意識して</u>、拍の流れに乗って ♪ ♪ ♪ ♪ のリズムを打つことができたか。</td> </tr> <tr> <td>(行動観察<表現の技能>)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ○2拍子だとわかるリズム打ちや歌い方を工夫するように助言する。 *リズム打ちの合わない児童には、教師と一緒にリズムを打ち、拍の感覚がつかめるように援助する。 ・2拍子の特徴をとらえることが出来たかどうか調べるために、2拍子と3拍子の曲を聴き比べ、2拍子の曲を選択するクイズをする。 ・学習活動のよい点を紹介し、賞賛する。 ・次回は「かたつむり」の学習をすることを伝える。 	◎ <u>強拍を意識して</u> 、拍の流れに乗って ♪ ♪ ♪ ♪ のリズムを打つことができたか。	(行動観察<表現の技能>)
リズム譜	♪	♪	♪	♪																													
絵 譜	たん	たん	たん	●																													
				(うん)																													
拍	○	○	○	○																													
ことば	けん	けん	ぱ																														
◎ <u>強拍を意識して</u> 、拍の流れに乗って ♪ ♪ ♪ ♪ のリズムを打つことができたか。																																	
(行動観察<表現の技能>)																																	