

小学校第3学年音楽科学習指導案

指導者 木村 美奈子

1 題材名 「問いと答え」であそぼう

2 題材の目標

「問いと答え」の表現から「問いと答え」の面白さを感じ取り、思いや意図をもって音楽をつくったり、味わって音楽を聴いたりする。

3 主な〔共通事項〕

- ・ア(7) 旋律, フレーズ (イ) 問いと答え

4 題材設定の意図

本題材は、〔共通事項〕に示されている音楽の仕組みの一つである「問いと答え」を手掛かりに、表現及び鑑賞の学習活動を行う。「問いと答え」の表現に興味・関心をもち、工夫して「問いと答え」のある音楽を表現したり、問いや答えの現れ方から曲想やその変化を感じ取って聴いたりすることをねらいとしている。

本学級の児童は、歌を歌ったり、楽器を演奏したりする音楽活動に進んで取り組んでいる。表現領域の学習に関する実態調査からは、歌詞の内容を生かして歌うことができる児童が少ないことが分かった。そこで、音楽の特徴などを感じ取って、自分の考えをもって表現する活動を位置付けることが必要であると考えた。

指導に当たっては、「問いと答え」のある教材との出会いから、「問いと答え」を工夫して表現したり、「問いと答え」でリズムやふし遊びをしたり、曲想やその変化を感じ取って聴いたりする学習活動を位置付ける。これらの活動から、「問いと答え」の面白さを感じ取れるようにする。そして、その面白さを生かして音楽をつくる活動を位置付ける。その際、つくりたい音楽の「設計図」をつくったり、試したりする活動も取り入れることで、試行錯誤しながら、音楽をつくっていけるようにしたい。このような活動を通して、思いや意図をもって表現したり、味わって聴いたりする児童を育みたいと考え、本題材を設定した。

5 教材について

- ・「うさぎ」（日本古謡）
- ・「やまびこごっこ」 おうちやすゆき作詞 若月明人作曲
- ・「春が来た」（文部省唱歌） 高野辰之作詞 岡野貞一作曲
- ・「山のポルカ」（チェコ民謡） 岡部栄彦編曲
- ・「パパゲーノとパパゲーナの二重唱」（オペラ「魔笛」より） モーツァルト作曲

6 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
①「問いと答え」を生かし、思いや意図をもって表現する学習に進んで取り組もうとしている。 ②問いや答えの現れ方から曲想やその変化	①「問いと答え」の働きが生み出すよさや面白さなどを感じ取っている。 ②「問いと答え」の面白さを生かして表現することについての	①問いや答えの現れ方や曲想にふさわしい表現をしている。 ②問いや答えの現れ方や曲想を生かし、音を音楽に構	①「問いと答え」の表現から、問いや答えの現れ方や曲想とその変化どの特徴を感じ取って聴いている。

などの特徴を感じ取って聴く学習に主体的に取り組もうとしている。	自分の考えや願い、意図をもっている。	成している。	
---------------------------------	--------------------	--------	--

7 学習活動と評価の計画（7時間扱い）

④ 教材

④ 鑑賞教材

次	ねらい	主な学習活動	〔共通事項〕	題材の評価規準
第1次 (2)	○「問いと答え」を見付ける。	④ 「うさぎ」 ・歌詞を手掛かりに様子を思い浮かべ、歌詞唱をする。 ・歌詞から「問いと答え」を見付け歌い方を工夫する。	旋律 フレーズ 問いと答え ↓	アー①
	○問いや答えの現れ方の違いに気付く。	④ 「うさぎ」「山びごっこ」 ・問いと答えを見付け、工夫して歌う。 ・「うさぎ」と「山びごっこ」の問いや答えの現れ方でリズム遊びやふし遊びをする。		イー①
第2次 (2)	○問いや答えの現れ方の特徴を生かして表現する。	④ 「春がきた」「山のポルカ」 ・問いや答えの現れ方の特徴を基に工夫して歌ったり、リズム遊びやふし遊びをしたりする。 ・問いや答えの現れ方を図や言葉で整理する。		ウー①
	○問いや答えの現れ方から、曲想やその変化を感じ取る。	④ 「パヴァーノとパヴァーナの二重唱」(オペラ「魔笛」より) ・リズム遊びやふし遊びをする。 ・音楽から「問いと答え」を聴き取り、会話の場面(曲想)を想像する。		アー② エー①
第3次 (3)	○「問いと答え」のある音楽をつくるための思いや意図をもって音楽をつくる。	・どのような音楽をつくりたいかを考えて「設計図」に表す。	アー① イー①	
		・リズムパターンを選んだり、音をつなげたりして「問いと答え」のある音楽をつくる。 ・どのような音楽をつくったかを言葉で表す。	イー②	
	○「問いと答え」の面白さを味わう。	・つくった音楽を聴き合う。	ウー②	

8 本時の学習

【第1次・第1時】

(1) 目標

- ・歌詞から様子を思い浮かべ、歌い方を工夫することで、「問いと答え」を歌唱で表現する。

(2) 準備物 月の写真, 「うさぎ」の拡大歌詞, ワークシート, 振り返りカード

(3) 展開

学習内容と主な学習活動	教師の働きかけ（◆評価規準）
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ようすを思いうかべて くふうして歌おう。</p> </div> <p>2 様子を思い浮かべながら「うさぎ」を歌詞唱する。</p> <p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・うさぎが月を見ながらピョンピョン跳ねている。 ・うさぎがきれいな月を見上げている。 ・夜の静かな場面だな。 <p>3 歌い方を工夫して歌う。</p> <p>(1) 歌詞から「問いと答え」を見付ける。</p> <p>(2) 楽曲に合った歌い方について考える。</p> <p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・十五夜お月様を見てうさぎが喜んでびよんびよんはねているから一人対全員がよいと思う。 ・お母さんと子どもの会話だから一人対一人がよいと思う。 ・「うさぎ」は夜の静かな歌だから、一人対一人で静かに聞いて静かに答えるとよいと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「山のポルカ」をリコーダーで演奏し、授業の雰囲気高める。 ・歌詞からどんな歌かを捉え、それにふさわしい歌い方を工夫して歌うことを伝え、児童が本時のめあてをつかみ、学習の見通しがもてるようにする。 ・歌詞を手掛かりにしながら思い浮かべた様子を、ワークシートに記入するよう、指示する。 ・児童が歌詞の表わす様子を思い浮かべることができるようにするために、月やうさぎ、十五夜にまつわるエピソードについて話し合う場を設ける。 ・「は～ね～る」の部分を取り上げて、うさぎはどのようにはねているかを考えることで、音楽が表わす様子を考えながら歌えるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ・「問いと答え」に気付けるよう、「？」を歌詞のどこに付けるかをヒントにし、「何を聞いているのか。」「何と答えているのか。」が考えられるようにする。 ・歌い方を変えると音楽の様子が変わること気付けるようにするために、いろいろな歌い方を考えて歌う。 <ul style="list-style-type: none"> <歌い方の例> <ul style="list-style-type: none"> ・一人対全員 ・全員対一人 ・グループ対グループ ・一人対一人 ・問いや答えの内容、曲想を手掛かりに、楽曲に合った歌い方が考えられるようにする。 ・楽曲に合った歌い方については、ワークシートに「このような様子（特徴等）だから、このように歌いたい。」等の言葉で表すように支援する。 <p>◆「問いと答え」を生かし、思いや意図をもって表現する学習に進んで取り組もうとしている。</p>

<p>4 本時のまとめをし、次時の見通しをもつ。</p> <p>(1) 本時のまとめとして、様子を思い浮かべて歌詞唱する。</p> <p>(2) 振り返りカードに、本時の学習で学んだことや気付いたことを記入する。</p>	<p>ア一①（活動の様子、発言、ワークシート）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習のまとめとして、児童の意見を基にした歌い方で歌詞唱する。 ・本時の学習におけるめあてに対する自分の取り組みについて振り返り、感想を記入する時間を設ける。
--	---

【第1次・第2時】

(1) 目標

- ・「問いと答え」を見付け、歌い方を工夫して歌ったり、リズムやふし遊びをしたりすることで、問いや答えの現れ方の違いに気付く。

(2) 準備物 「うさぎ」の拡大歌詞、「山びごっこ」の拡大歌詞、リズムカード、階名カード、ワークシート、振り返りカード

(3) 展開

学習内容と主な学習活動	教師の働きかけ（◆評価規準）
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「うさぎ」と「山びごっこ」であそぼう。</p> </div> <p>2 「山びごっこ」の歌い方を工夫して歌う。</p> <p>(1) 「山びごっこ」を歌う。</p> <p>(2) 「問いと答え」を見付ける。</p> <p style="margin-left: 40px;">やまびこさん — やまびこさん まねっこさん — まねっこさん ・・・</p> <p>(3) 「問いと答え」を生かし、歌い方の工夫をして歌う。</p> <p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・2つのグループに分かれて、歌う。 ・山びこだから、みんなが「やまびこさん」、先生が「やまびこさん」と歌う。 ・大きく呼びかけて、山びこは小さくかえす。一人でもできそうだよ。 <p>(4) 問いや答えの現れ方に名前を付ける。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の学習を生かして「うさぎ」を歌詞唱したり、「問いと答え」を図で表したりすることで、学習の見通しがもてるようにする。 ・歌詞を手掛かりに「山びごっこ」の「問いと答え」を見付け、視覚的に捉えられるように図で表す。 ・「問いと答え」が模倣の関係になっていることや、その繰り返しで音楽ができていることに気付けるようにする。 ・「問いと答え」を生かした歌い方を考え、ワークシートに記入する。前時の学習を生かし、「このような様子（特徴等）だから、このように歌いたい。」等、歌い方に対する思いや意図もてるようにする。

3 リズム遊びやふし遊びをする。
 (1) 「山びごっこ」の「問いと答え」で遊ぶ。

<活動例>



(問い) (答え) (問い)
 ・教師 → 児童 → 教師 →
 ・児童 → 教師 → 児童 →
 ・児童 → 児童 → 児童 →

(2) 「うさぎ」の「問いと答え」で遊ぶ。

<活動例>

- ・児童→教師
- ・教師→児童
- ・教師→児童→教師→児童・・・

4 本時の学習のまとめをし、次時の見通しをもつ。

(1) 「うさぎ」, 「山びごっこ」を歌詞唱する。

(2) 振り返りカードを記入する。

<予想される児童の反応>

- ・リズムやふし遊びをして, 「うさぎ」と「山びごっこ」の違いが分かった。
- ・まねっこと質問に答える, 他にもあるのかな。
- ・まねっこと質問に答えるでは, 音楽の感じが変わらと思った。

・模倣の関係を手掛かりにして, 「山びごっこ」の問いや答えの現れ方を言葉で表すことで, 問いや答えの現れ方が分かるようにする。

・「問いと答え」が意識できるように, 役割を明確にしてリズム遊びをする。

・リズムパターンを提示し, スムーズに活動が展開できるようにする。

・リズム遊びからリコーダーを使ったふし遊びに発展させることで, 簡単な「問いと答え」のある音楽がつけられるようにする。ふし遊びの約束事として, 使う音と, 「問いと答え」を4回繰り返すことを提示する。

・「うさぎ」と「山びごっこ」の「問いと答え」で遊ぶことで, 問いや答えの現れ方の違いに気付けるようにする。

・「うさぎ」の問いや答えの現れ方に名前を付ける。

・「うさぎ」は, 問いと答えが違い, 「山びごっこ」は問いと答えが同じであることを図や言葉で整理することで, 問いや答えの現れ方の違いが分かるようにする。

◆「問いと答え」の働きが生み出すよさや面白さなどを感じ取っている。

イー① (活動の様子, 発言, 振り返りカード)

・本時の学習内容のまとめとして, 図で表した問いや答えの現れ方を見ながら歌うようにし, 違いが意識できるようにする。

・本時の学習を振り返って, 問いや答えの現れ方の違いについて気付いたことや感じたことを振り返りカードに書けるようにする。

【第2次・第1時】

(1) 目標

- ・問いや答えの現れ方の特徴を感じ取り, 特徴を生かし工夫して表現する。

(2) 準備物 問いや答えの現れ方を表した図 (「うさぎ」「山びごっこ」), 「春が来た」の拡大楽譜, 学習カード, 振り返りカード

(3) 展開

学習内容と主な学習活動	教師の働きかけ (◆評価規準)
-------------	-----------------

1 本時のめあてをつかむ。

どんな聞くと答えるがあるのかな。

2 「春が来た」の問いや答えの現れ方を生かして歌い方を工夫する。

(1) 「春が来た」を歌う。

(2) 問いや答えの現れ方を図に表す。

春が来た春が来たどこに来た 【聞く】

—山に来た 【答える】

—里に来た 【答える】

—野にも来た 【答える】

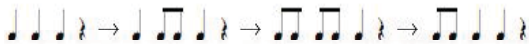
(3) 問いや答えの現れ方を生かした歌い方を考える。

<予想される児童の反応>

- 先生の質問に順番に答えているみたいだから、一人ずつ歌おう。
- 音が高くなっている。気持ちが盛り上がっている感じがするから、だんだん大きく歌ってみよう。

(4) リズム遊びをする。

<活動例>



(問い) (答え) (答え) (答え)

教師 → 児童A → 児童B → 児童C

児童D → 児童E → 児童F → 児童G

3 音楽のまとまりを考えて「山のポルカ」を工夫して演奏する。

(1) 音楽のまとまりを考える。

ソソミララソソソファミファ

【たずねる】

シシラシシラソドシラソ 【答える】

ソソミララソソソファミファ

【たずねる】

シシラシシラソソラシド 【答える】

(2) 音楽のまとまりを生かした演奏の仕方を工夫する。

<予想される児童の反応>

- 「うさぎ」と「山びこごっこ」の問いや答えの現れ方を表した図を示しながら、前時の学習を生かして「山びこごっこ」を歌詞唱することで、本時の学習の見通しがもてるようにする。
- 問いや答えの現れ方を図で表す活動につなげるために、どのような問いや答えがあるのかを考えながら歌うように投げかける。
- 歌詞を手掛かりにして「春が来た」の「問いと答え」を見付け、それが分かるように図で表す。

- 前時までの学習を基に、「このような様子（特徴等）だから、このように歌う」等、自分なりの表現に対する思いや意図がもてるようにする。

- 歌い方を工夫して歌うことで、一つの「問い」に対して違う「答え」が3回続くという問いや答えの現れ方が分かるようにする。

- 一つの問いに3つの答えという、問いや答えの現れ方の特徴を生かしてリズム遊びができるようにする。

- 問いや答えの現れ方を図で表す活動につなげるために、どのような問いや答えがあるのかを考えながら演奏するように投げかける。
- 階名を手掛かりとして示すことで、「山のポルカ」の問いや答えの現れ方が捉えられるようにする。

- 前時までの学習を基に、「このような様子（特徴等）だから、このように演奏する」等、自分なりの表現に対する思いや意図がもてるようにする。

<ul style="list-style-type: none"> ・「たずねる」は同じだから、同じ人が演奏して、他の全員が「答える」を演奏しよう。 ・授業の様子みたいだから、「たずねる」は先生、「答える」を一人ずつで演奏しよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・問いや答えの現れ方を考え、演奏の仕方を工夫することで、「問い」、「答え」、「問い」、「答え」というまとまりになっていて、「問い」は同じで「答え」が違うという特徴に気づけるようにする。 ◆問いや答えの現れ方や曲想にふさわしい表現をしている。 ウー①（ワークシート、発言、活動の様子、演奏）
<p>4 本時の学習のまとめをし、次時の見通しをもつ。</p> <p>(1) 問いや答えの現れ方の特徴を生かし、工夫して「春が来た」と「山のポルカ」を演奏する。</p> <p>(2) 「問いと答え」を見付けたり、問いや答えの現れ方の特徴を生かして表現する活動から感じ取ったことなどをワークシートにまとめる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習のまとめとして、問いや答えの現れ方の特徴を生かして歌ったり、演奏したりすることで、問いや答えの現れ方の違いを整理することができるようにする。 ・これまでの学習活動を振り返り、「問いと答え」の表現から気付いたことや感じ取ったことを整理することで、「問いと答え」の面白さが感じ取れるようにする。

【第2次・第2時】

(1) 目標

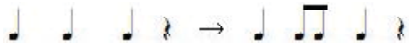
- ・「問いと答え」の表現から、問いや答えの現れ方の特徴、曲想やその変化を感じ取って聴く。

(2) 準備物 問いや答えの現れ方を表した図、ワークシート

(3) 展開

学習内容と主な学習活動	教師の働きかけ（◆評価規準）
<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>聞くと答えるの様子を思いうかべながら遊んだり、きいたりしよう。</p> </div> <p>2 「まねっこごっこ」と「質問に答える」で遊ぶ。</p> <p>(1) 「まねっこごっこ」で遊ぶ。</p> <p>(聞く) 【児童】 (答える) 【教師】</p> <p style="text-align: center;">♪ ♪ ♫ ♫ → ♪ ♪ ♫ ♫</p> <p>(2) 「質問に答える」で遊ぶ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「うさぎ」、「山びごっこ」、「春が来た」、「山のポルカ」を歌ったり、演奏したりすることで、それぞれの問いや答えの現れ方を確認し、本時の学習の見通しがもてるようにする。 ・「先生とリコーダーでお話をしましょう」と投げかけ、児童が「聞く」、教師が「答える」ことを確認する。 ・児童と教師の演示に対して、「どの『聞く』と『答える』ですか。」と投げかけ、問いや答えの現れ方の特徴を振り返りをしながら即興的な表現活動を進めていく。 ・「今度は『質問に答える』で遊びます。先生が答えますから、質問してください。」と投げかけ、児童が「聞く」、教師が「答える」の役割を確認する。 ・4人のグループで、どのような「質問に答える」

(聞く) 【児童】 (答える) 【教師】



3 「問いと答え」のある音楽を鑑賞する。

(1) 「問いと答え」を見付ける。

<予想される児童の反応>

- ・男の人と女の人がお話ししていた。
- ・いっしょに話している。
- ・別々に話している。
- ・パパパパ・・・って名前を呼んでいるみたい。

(2) 会話の場面を思い浮かべながら聴く。

<予想される児童の反応>

いっしょのところは・・・

- ・盛り上がる感じ
- ・あたたかい感じ
- ・元気な感じ

かわりばんこのところは・・・

- ・言い合っている感じ
- ・けんかしている感じ
- ・話し合っている感じ

(3) 紹介文を書く。

<例>

- ・かわりばんこに仲良く話していたら、だんだん一つになって気持ちがひとつになったみたいでした。
- ・名前を呼び合いながら、だんだん仲良くなっていく感じがしました。

4 次時の見通しをもつ。

「聞く」ができるか考えて「聞く」, 「答える」の役割分担をし, グループで即興的な表現をして遊べるようにする。

- ・発表をする際, 選んだ問いや答えの現れ方とその理由を尋ねることで, 児童が「このような表現にするためにこの問いや答えの現れ方を選んだ。」という思いや意図が意識できるようにする。
- ・音楽から聴き取ったことを話し合うことで, 音楽の中に会話があることに気付けるようにする。
- ・登場人物の名前や場の状況を簡単に伝えることで, 会話の場面を思い浮かべながら聴くことができるようにする。
- ・パパゲーノを男子, パパゲーナを女子にして立ったり座ったりする活動をしながらか音楽を聴くことで, 男声と女声のかけ合いや重なり合いを感じ取ることができるようにする。
- ・かけ合いのところがどんな感じか, 重なり合いのところがどんな感じかを考えることで, その違いやそれぞれのよさを感じ取ることができるようにする。

◆問いや答えの現れ方から曲想やその変化などの特徴を感じ取って聴く学習に主体的に取り組もうとしている。

アー② (聴いている様子, 発言, ワークシート)

- ・楽曲の中に会話があることや, かけ合いや重なり合いがあること, それぞれのよさを確認する。それらを基にして, この音楽の紹介文を書くように促すことで, 児童がこの楽曲からどのようなことを感じ取ることができたかを見取れるようにする。

◆「問いと答え」の表現から, 問いや答えの現れ方や曲想とその変化などの特徴を感じ取って聴いている。

エー① (ワークシート)

- ・これまでの学習を生かして, 自分たちで会話のある音楽をつくることを伝えることで, 次時の学習への意欲を高めたい。


【第3次・第1時】

(1) 目標

- ・会話の場面（曲想）と問いや答えの現れ方からつくりたい音楽を考え、「設計図」に表す。

(2) 準備物 「設計図」用のシート（個人，グループ），問いや答えの現れ方を表した図，問いや答えの現れ方を表したカード

(3) 展開

学習内容と主な学習活動	教師の働きかけ（◆評価規準）				
<p>1 学習のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>どんな聞くと答えるがある音楽をつくろうかな。</p> </div> <p>2 「設計図」をつくる。</p> <p>(1) 問いや答えの現れ方を選ぶ。</p> <p>＜問いや答えの現れ方＞</p> <p>【「かわりばんこ」のカード】</p> <p>ア：聞く一答える一答える一答える （「春が来た」バージョン）</p> <p>イ：聞く一答える一聞く一答える （「山のポルカ」バージョン）</p> <p>ウ：聞く1＝答える1，聞く2＝答える2</p> <p>エ：聞く＝答える1＝答える2＝答える3</p> <p>【「いっしょ」のカード】</p> <p>オ：同じふしをいっしょに</p> <p>カ：違うふしをいっしょに</p> <p>※カードを選んで組み合わせる。</p> <p>(2) 会話の場面（曲想）を考える。</p> <p>＜予想される児童の反応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相談→けんか→仲直り ・話し合い→まとめる→決定 ・まねっこ遊び→仲間はずれ→けんか <p>(3) つくりたい音楽を「設計図」に表す。</p> <p>＜例＞</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">話し合い</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: none;">リズム</td> <td style="border: none;">♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">かけ</td> <td style="border: none;">ソラソ ソラシ シラシ シシラ</td> </tr> </table> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">聞く 答える 答える 答える</p> </div>	リズム	♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪	かけ	ソラソ ソラシ シラシ シシラ	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の学習内容を想起して「パパパの二重唱」を鑑賞する。前時の学習を基に，問いや答えの現れ方を「かわりばんこ」（かけ合い）と「いっしょ」（重なり合い）に分類し，整理することで，これからの学習への見通しがもてるようにする。 ・「設計図」をつくるための材料や手順を提示する。 <p>＜材料＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音：ソ・ラ・シ（楽器はソプラノリコーダー） ・リズム： <p>・問いや答えの現れ方を示したカード</p> <p>＜手順＞</p> <ol style="list-style-type: none"> ①どのような会話の場面にするか考えて，問いや答えの現れ方のカードを選ぶ。 ②実際に音にして試す。 ③カードやその並べ方を決める。 ※カードは3枚選ぶ。同じカードを繰り返し使ってもよい。 ④つくる音楽について言葉で表す。 <ul style="list-style-type: none"> ・即興的なふし遊びをすることで，どんな感じがするかを考え，問いや答えの現れ方を示したカードを選んでいくように促す。 ・選んだカードの並べ方を工夫することで，どのような会話の場面（曲想）が表現できるかを考えられるようにする。 ・並べたカードを基に，即興的にふしをつくり，自分たちが考えた会話の場面（曲想）になるかを試しながら，つくりたい音楽を「設計図」に表していくように促す。 <p>◆「問いと答え」を生かし，思いや意図をもって表現する学習に進んで取り組もうとしている。</p> <p>アー①（活動の様子，発言，「設計図」）</p>
リズム	♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪				
かけ	ソラソ ソラシ シラシ シシラ				

<p>3 本時の学習を振り返り、次時の見通しをもつ。</p> <p>(1) 「設計図」を見合う。</p> <p>(2) つくろうとしている音楽を説明する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちがつくった「設計図」と比べながら「似ているところ」、「違うところ」に注目しながら他のグループの「設計図」を見ることで、自分たちの「設計図」を見直せるようにする。 ◆「問いと答え」の働きが生み出すよさや面白さなどを感じ取っている。 <p>イー①（「設計図」、ワークシート）</p>
---	---

【第3次・第2時】

(1) 目標

- ・つくった「設計図」を基に、リズムパターンや音を選んで、「問いと答え」のある音楽をつくる。

(2) 準備物 「設計図」（個人、グループ）、ワークシート、振り返りカード

(3) 展開

学習内容と主な学習活動	教師の働きかけ（◆評価規準）
<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>せっけい図をもとに音楽をつくらう。</p> </div> <p>2 音楽をつくる。</p> <p>3 つくった音楽を言葉で表す。</p> <p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・はじめに4人で話し合っって意見がまとまって、みんなで確認し合っている。 ・勉強したり、話し合ったりして、みんなで楽しく勉強している。 ・最初はみんなで、次は2人ずつまねっこ遊び、最後はみんなでいっしょになっている <p>4 次時の見通しをもつ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の学習を振り返り、どのような「設計図」をつくったのかを紹介する場を設けることで、本時の学習の見通しがもてるようにする。 ・活動の流れとして、①「設計図」を基にどのような音楽をつくるのかを確認する、②問いや答えの現れ方と会話の場面（曲想）から、リズムや音を考える、③つなげて演奏し、考えた場面（曲想）になっているかを確認め合う、ということ板書に示すことで、グループ活動が円滑に進められるようにする。 ・自分たちの音楽がつくれたグループには、他のグループと聴き合ったりするよう促し、表現を見直す場とする。 ・つくった音楽を紹介する文を書くことで、一人一人の児童の考えや願い、意図が見取れるようにする。 ◆「問いと答え」の面白さを生かして表現することについての自分の考えや願い、意図をもっている。 <p>イー②（活動の様子、ワークシート、「設計図」）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・次時の学習内容を伝え、児童が次時の学習の見通しがもてるようにする。

【第3次・第3時】

(1) 目標

・つくった音楽を聴き合い、「問いと答え」の面白さを感じ取る。

(2) 準備物 グループの設計図，ワークシート，振り返りカード

(3) 展開

学習内容と主な学習活動	教師の働きかけ（◆評価規準）
<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>どんな音楽かな。 会話の場面を思いうかべながら きこう。</p> </div> <p>2 発表会をする。</p> <p>(1) 練習をする。</p> <p>(2) 発表する。</p> <p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・最初バラバラ，次に先生が質問，最後はみんなで確認するという授業の様子になっていた。 ・ケンカして仲直りの音楽になっていた。最後をゆっくりにしていて「ごめんなさい」をていねいに言っている感じが伝わった。 ・二人ずつがバラバラになってみんなで好き勝手に言っているという順番になっていたので，3つのつながりがよくて，だんだん意見が分かれていく様子が，よく分かった。 <p>3 本時の学習の振り返りをする。</p> <p><予想される児童の反応></p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなちゃんと「聞く」，「答える」の音楽になっていました。いろいろなお話の感じがあっておもしろかったです。 ・「聞く」，「答える」でいろいろなお話の音楽ができることが分かりました。 ・友だちと音楽でお話ができ楽しかったです。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に各自が書いた紹介文を基に，自分たちのつくった音楽に名前をつける話し合いをすることで，つくった音楽が見直せるようにする。 ・どのような会話の場面（曲想）を表しているのかを思い浮かべながら聴くことを伝えることで，本時の学習の見通しがもてるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ・つくった音楽を友だちに聴いてもらうことを考えて，練習に取り組むよう促す。 ・発表の仕方を示し，発表会が円滑に進められるようにする。 ・つくった音楽の紹介を手掛かりに，会話の場面（曲想）と問いや答えの現れ方をつなげて聴くことができるようなワークシートを提示する。 <p>◆問いや答えの現れ方や曲想を生かし，音を音楽に構成している。</p> <p>ウー②（「設計図」，演奏）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・つくった音楽と紹介文を聴き合う本時の学習についての感想を話し合うことで，「問いと答え」の面白さが味わえるようにする。