

# 2年 音楽科

## 「おまつりの音楽」

～リズムを繰り返したり組み合わせたりしながら、  
おまつりのリズムをつくろう～

# 指導案 (指導計画)

## 4 目標

- 太鼓の音やリズムのつなげ方の特徴に、それらが生み出す面白さと関わらせて気付くとともに、思いにあった表現にするために必要な音楽の仕組みを用いて、簡単な音楽をつくる技能を身に付ける。  
【知識及び技能】
- 音色やリズムなどを聴き取り、それらの働きが生み出す良さを感じ取りながら、聴き取ったことと結び取ったこととの関わりについて考え、演奏の楽しさを見いだして聴く。【思考、判断、表現等】
- いろいろな太鼓の音に興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習活動に取り組み、お祭りの音楽に親しむ。【学びに向かう力、人間性等】

## 5 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現等	主体的に学習に取り組む態度
太鼓の音やリズムのつなげ方の特徴に、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付いている。 思いにあった表現に必要な音楽の仕組みを用いて、簡単な音楽をつくる技能を身に付けている。	音色やリズムなどを聴き取り、それらの働きが生み出す良さを感じ取りながら、聴き取ったことと結び取ったこととの関わりについて考え、演奏の楽しさを見いだして聴いている。	いろいろな太鼓の音に興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習活動に取り組もうとしている。

## 6 指導計画 (全6時間)

次	学習課題	主な学習活動	時間
1	曲想と歌詞の表す情景や気持ちとの関わりに気付くとともに、互いの歌声や伴奏を聴いて、声を合わせて歌う技能を身に付ける。	○ 範唱に合わせて歌ったり、歌詞を音読したりして、「村まつり」の曲想を感じ取る。【知識・技能】 ○ 「村まつり」の歌い方を工夫する。【知識・技能】	1
2	太鼓の音やリズムが生み出すよさを感じ取りながら、演奏の楽しさを見いだして聴くとともに、色々な太鼓の音に興味をもち、音楽活動を楽しむ。	○ 「日本のたいこ」の各曲を聴き、気付いたことや感じたことを話し合う。【主体的に学習に取り組む態度】 ○ 日本にはいろいろな太鼓があることを知り、それぞれの演奏の特徴に注目して聴く。【思考・判断・表現等】	2
3	太鼓の音やリズムの良さを感じながら、おまつりの音楽づくりを楽しむ。	○ リズムカードを用いて、4小節のリズムフレーズをつくり、つくったリズムを scratch にプログラミングして確認する。【知識・技能】 ○ つくった4小節のリズムをもとに、16小節の音楽をつくり、scratch にプログラミングして紹介したりアドバイスを伝え合ったりしながら、よりよい音楽にしていく。 【思考・判断・表現等】 【主体的に学習に取り組む態度】 ○ 完成したリズムを1年生に紹介し、和太鼓や手拍子でリズムを打ちながら「村まつり」を歌う。 【主体的に学習に取り組む態度】	3 (本時 その2)

# (本時)

## 9 本時の指導 (5/6)

- (1) 目標 まとまりを意識して試行錯誤しながらリズムを組み合わせ、自分たちのお祭りの音楽づくりを楽しむ。
- (2) 準備 タブレットPC、リズムカード、ホワイトボード、和太鼓
- (3) 展開

学習活動	予想される子どもの意識の流れ	指導上の留意点 ◇評価
1 常時活動をする。 ・リズム遊び ・今月の歌 など	曲の雰囲気を感じて楽しく歌おう ・今日のリズムはうまくたけたかな。 ・リズムによって歌いたいな。	○ 楽しい授業の雰囲気をつくりながら、音楽のおもしろさや広がりや大切にする。
2 前時の振り返りをする。	つくった4小節のリズムを確かめよう ・コンピュータから音が出るからわかりやすいね。 ・くりかえしをつかってつくってみよう。 ・おまつりのふんいきになるリズムをつくってみたい。	○ 教師の例をもとに、同じリズムを使ったり、反復やまともを意識させたりしながらリズムづくりができるようになる。
3 前時につくった4小節をもとに、16小節のリズムをつくる。	16小節のお祭りの音楽をつくろう 4小節をもとに16小節のリズムをつくろう (リズムづくりの流れ) リズムカードを並べて、口唱歌で確認する Scratch にプログラミングして、リズムを確認 自分が納得いくまで繰り返す 自分のリズムができた!!	○ 全体の流れを確認しながらリズムをつくれるよう、まづホワイトボードにリズムカードを並べ、口唱歌で確認したあと、Scratch にプログラミングさせる。 ◇ 自分のつくったリズムを振り返り、つくったリズムの面白さやよさに気付きながら、おまつりの音楽づくりを楽しんでいる。 (行動の観察)
4 つくった16小節のリズムを聴きあい、感想を伝え合うことでよりよい音楽に仕上げる。	つくったリズムを友達と紹介しよう ・おまつりの様子がよく分かるリズムだね。 ・最後は終わる感じになっていいね。 ・そのリズム使ってもいいかなあ。	○ 聴き合う視点を示し、3人組で紹介し合うことで、友達のリズムの良さに気付いたり、自分のリズムを見直したりできるようにする。
5 本時を振り返る。	友達のアドバイスをもとに直してみよう ・アドバイスをもとに、順番を変えてみよう。 ・終わり方を少し変えてみよう。 ・○○さんのリズムを使ってみようかな。 リズムづくりを振り返ろう ・アドバイスをもとにつくり直したら、お祭りの感じに近づいたよ。 ・つくったリズムを1年生にも教えてあげたい。	◇ 友達のアドバイスをもとに、試行錯誤を繰り返しながらリズムづくりをすることを通してよりよい音楽にしようとしている。(行動の観察)(ワークシート) ○ リズムづくりを通して、気付いたことや感じたことなどをワークシートに記入して振り返ることにより、次時の学習につなげていく。

## 10 授業評価の視点

プログラミング言語「Scratch」の活用は、音楽表現のよさや楽しさを味わわせ、児童の表現力を養うのに有効であったか。



# リズムカードを並び替えて、16小節のリズムをつくろう



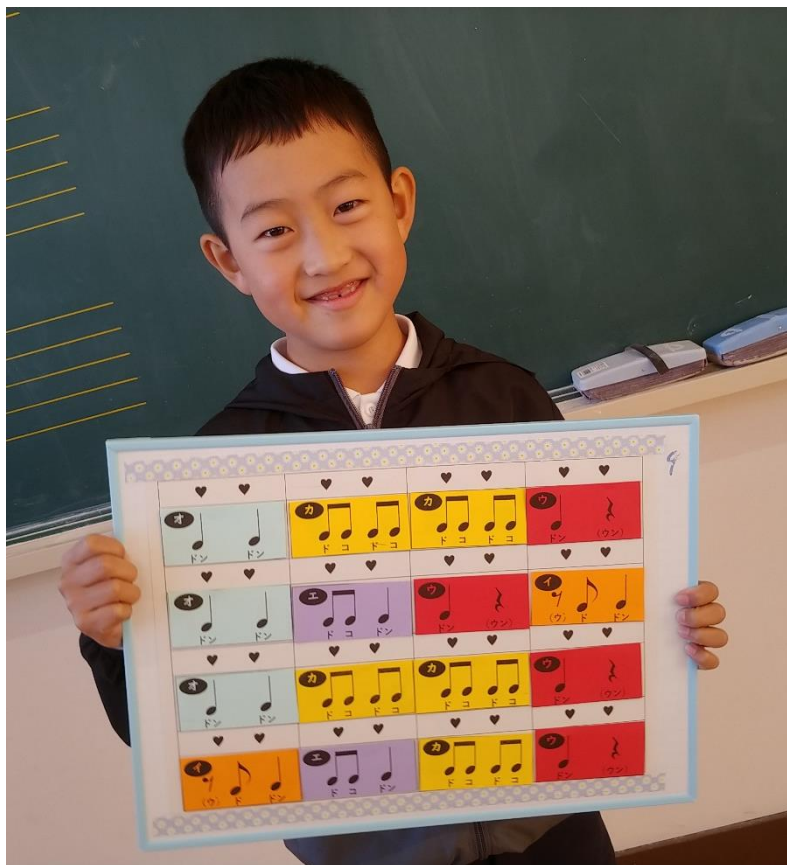
前時につくった4小節のリズムを元にしながら、リズムカードを並び替えて16小節のリズムをつくった。色分けしたカードを使うことで、反復や音楽のまとまりを意識しながらリズムづくりをすることができた。



## 16小節のリズムをプログラムして、つくったリズムを聴いてみよう

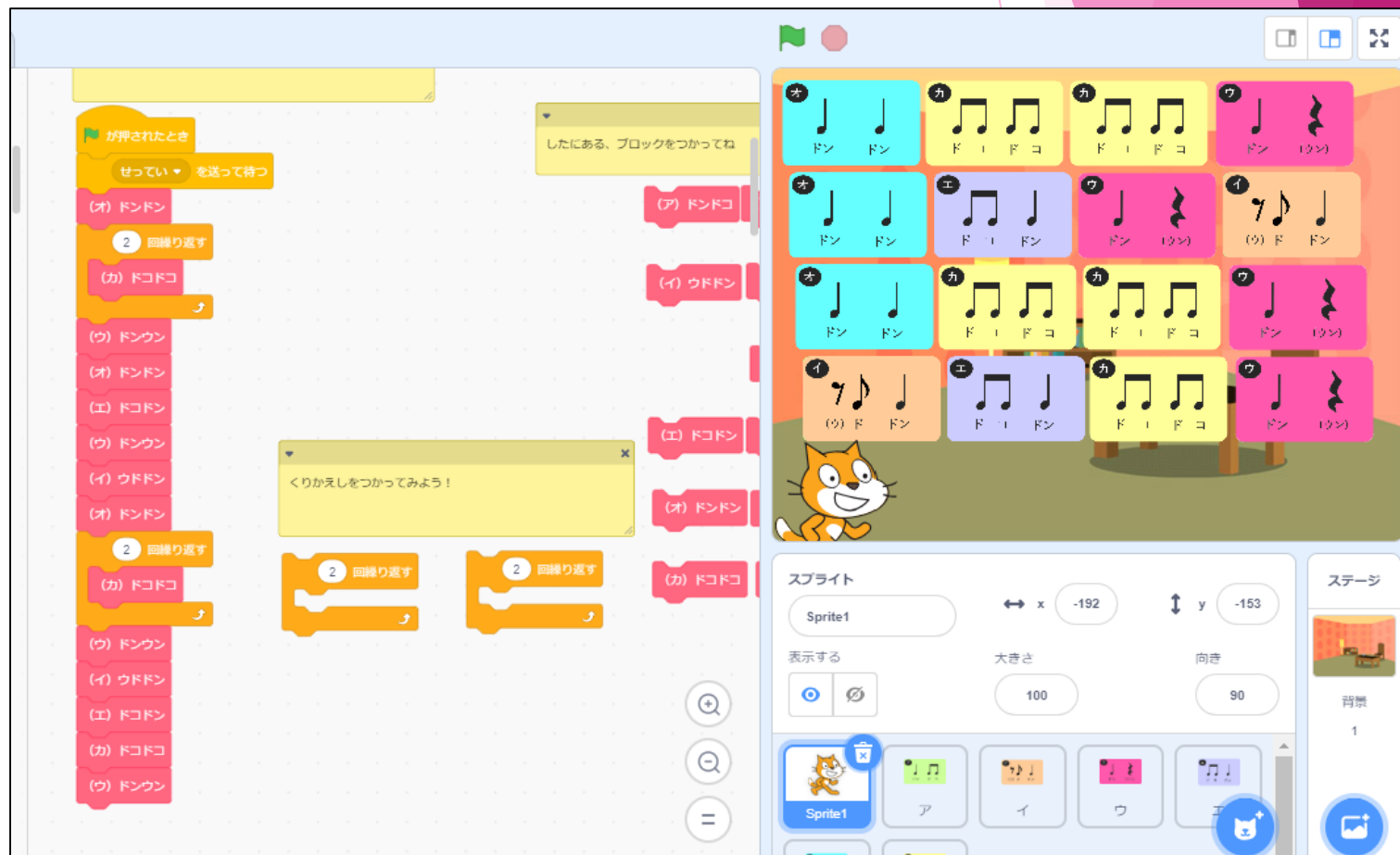


リズムカードを並べてつくった16小節のリズムを「Scratch」でプログラムし、つくったリズムを確かめた。自分のリズムを客観的に聴くことができ、よりよいリズムになるよう、いろいろと試すことができた。



児童の作品例

## 「Scratch」のプログラミング画面





# 自分のつくったリズムを紹介し合おう

繰り返しを使って、楽しそうなおまつりのリズムをつくっているね。



最後は「うん」（休符）で終わると、終わった感じがするね。

# 教材の工夫

スムーズにカードを使うことができるように色分けし、それぞれのポケットに同じカードを入れておくようにした。



ホワイトボード

拍の流れや音楽のまとまりが分かりやすいような枠を作成し、ホワイトボードに貼り付けて活用した。

リズムカード



リズムカード



# 板書

**くりかえしのプログラム**

2 くりかえし  
2 くりかえし  
2 くりかえし

2 くりかえし  
(ア) ドンコ  
(イ) ムドコ

↑ ↓  
1つのリズムをくりかえすとき

↑ ↓  
2つのリズムをくっつけて  
くりかえすとき

**今日の目標**

16小せつのおまつりの  
おんがくをつくらう。

**つくるときのやくそく**

1 だん目と3だん目をおなじリズムにする  
くりかえしのプログラムをつかってみる  
さいごはおわるかんじにする

**しょうかいしあおう**

おまつりのたのしさがつたわってくるかな  
くりかえしのプログラムをうまくつかっているかな  
さいごはおわるかんじになっているかな

**学しゅうのながれ**

1. 今月の歌  
リズムおそび
2. めあてのかくにん  
つくるときのやくそく
3. 16小せつのリズムづくり  
① リズムカードをならべる  
② 声や手はうしてかくにん  
③ スクラッチにプログラミングして、リズムをかくにん
4. 友だちとしょうかいあう
5. リズムをかんせいさせる



# 成果

- リズムカードやScratchを用いて可視化し、記録や再生することで、自分のつくったリズムを客観的に振り返ることができた。
- 自分のつくったリズムを紹介し合う活動を通して、それぞれのリズムの工夫や良さに気付き、よりよいリズムにしたいと試行錯誤する活動の意欲につながった。

# 課題

- 16小節という長さになると、リズムの手直しに時間がかかってしまい、実際に演奏する活動につなげることができなかった。音楽科としての目標を達成するためにも、作業時間の設定を明確に行い、つくるだけでなく、演奏する活動も充実させていく必要がある。