

日 時 令和〇年 〇月 〇日 (〇) 第〇校時  
授業場 音 楽 室

生 徒 7年〇組 〇名  
授業者 齊 藤 貴 文

## 1. 題材名

「昔ばなしに BGM～5 音音階の特徴を生かした臨場感あふれる BGM」

A 創作 ア、イ (ア)、ウ

〔共通事項〕 (1)ア リズム、速度、旋律 (高低)、構成

## 2. 題材観・子供観・指導観

本題材は「昔ばなし」と「日本の音階」の2つの題材で構成する「昔ばなしに BGM」の学習で、学習指導要領では、A 表現 創作分野ア、イ (ア)、ウの内容にあたる題材である。

創作の学習では、自分のイメージを膨らませたり、他者のイメージに共感したりして、音楽を形づくっている要素の働かせ方などを試行錯誤しながら、表したい表現について考え、どのように創作表現するかについて思いや意図をもつことや、もつ過程を重視した取組が大切になる。そこで今回の中心題材を「昔ばなし」と「日本の音階」の2つとして創作活動で身につけたい資質能力を目指すこととした。

題材となる「昔ばなし」は幼児向けの絵本であるが、簡易でわかりやすく示されており、また、生徒たちも幼少期に少なからず触れてきた作品でもあることから、自分のイメージを膨らませたり他者のイメージに共感したりしやすい題材と考える。

もう一つの題材と設定する「日本の音階」は、今回「民謡・都節・律・沖縄音階」を使用する。すでに既習となる日本の民謡の学習を経て、学びをつなげることを意図する他、日本の音階は音の数が決まっていることやそれぞれの音階ごとにキャラクターがしっかりしていることから、生徒が自分の表したいイメージと関わらせながらの活動がし易いのではないかと考え設定している。

生徒にとっては「創作」となるとこれまで小学校音楽科において「音楽づくり」をしてきたものの、身構える生徒も多い。それだけ「創作 (音楽づくり)」に対して苦手意識が高いのが現状である。

そこで、今回は、中学校に入って初めての創作であることも鑑み、特に生徒の創作に対する不安を解消し、協働的で深い学び合いが生じる学習活動を行うために題材の工夫と、班活動による創作活動を設定することとした。

本題材を通して、生徒自身が自分が担当する場面のイメージを膨らませたり仲間のイメージ共感したりしながら、音楽を形づくっている要素の働かせ方などを試行錯誤し、表したい創作表現について考え、どのように創作表現するかについて思いや意図をもった活動を深めていくことを期待する。また、班での活動を中心に据えているので、自分だけでは解決が難しい活動においても、仲間とともに、自分の思いや意図の実現に向けて、最後まで粘り強く取り組み、創作活動を通して音楽のよさや楽しさを味わうことを期待している。

## 3. 題材の目標

- (1) 日本の音階の音のつながり方の特徴について理解するとともに、創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な、課題や条件に沿った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付けている。
- (2) リズム、速度、旋律、構成や要素同士の関連を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を受しながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考え、創作表現を創意工夫している。
- (3) 音のつながり方の特徴をとらえる創作活動を楽しみながら主体的・協働的に創作の学習活動に取り組もうとしている。

#### 4. 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 場面に適したBGMの表したいイメージと日本の音階を使った音のつながり方の特徴について理解している。 ② 創意工夫を生かした表現で音楽を創るために必要な、課題や条件に沿った音の選択や組み合わせなどの技能を身につけ創作で表している。	① 日本の音階の特徴とともに、リズムや速度、音のつながり方が生み出す特質や雰囲気を感じしながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考え、どのように音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。	① 日本の音階を活用し、リズムや速度、音のつながり方などを生かした昔ばなしに BGM をつける活動に関心をもち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に創作の学習活動に取り組もうとしている。

#### 5. 題材のデザイン (全5時間)

時	○学習活動 ・学習内容	手立て	知・扱	思	態
			〈 〉 内は評価方法		
1 (本時)	○ 日本の音楽の特徴を捉え、創作の見通しをもつ ○ 場面の様子を音や音楽にするための方策を全体で話し合う。 ○ 自分が担当するアイデアをロイロノートに出し、班で交流し、アイデアを広げる。 ○ 本時の活動で注目したことについて振り返る。	① 検索の対象と制約を意識し、問いの深さを決める変数について吟味した深い課題の設定 ② 本質的な気づきに迫るための発問・問い返しの工夫	知 (観察) (ロイロノート)	思 (観察) (ロイロノート)	態 (観察) (ロイロノート)
2 ・ 3 ・ 4	○ 日本の音階を使って昔ばなしの場面にふさわしいBGMを仲間と対話しながら創作を進める。		①  ②	↓	↓
5	○ iMovie をつかって、映像をつくり Padlet に投稿する ○ 題材全体を振り返るリフレクションを行う			①	①

6. 本時の目標（1/5）

音のつながりの違いから生まれる日本の音階の特徴を捉え、場面から音楽を創作するために音楽の要素と場面の特徴とのかかわりについて考え、今後の創作の方向性を見通すことができる。

7. 本時のデザイン

主張する手立て

教師の働きかけ（●発問、▲補助発問、■指示・説明）○子供の学習活動	◆留意点 ※評価
<p>1. 日本らしさを構成する音階の特徴を理解する。</p> <p>● 民謡や演歌が「日本ぽい」って思うのは次のどの影響が強いですか。 ① リズム ② 声 ③ 音階</p> <p>② 声かな…コブシとか… ③ 音階！</p> <p>● 次の音階はどんな感じがするでしょう。注意深く聴いてみましょう。</p> <p>○ それぞれ全然違う ○ 都節音階は暗い感じもする ○ 沖縄音階は明るい感じ</p> <p>● 4つの音階はどうして違う感じがするのでしょうか。違いと同じはどこにあるか探してみよう。</p> <p>○ ??? ○ 最初の音は同じ… ○ 2つ目と5つ目が音が違う！</p> <p>● これからどんな楽しいこと（学習）をするかわかりますか。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">日本の音階を使って昔ばなしの場面にふさわしいBGMをつくろう I</div>	<p>◆テンポよく既習の民謡と創作の学習のかかわりを捉えられるようにする。</p> <p>◆探索と制約を意識 探索：場面にふさわしいBGM 制約：日本の音階の使用</p>
<p>2. 場面の様子を音や音楽にするための方策を全体で話し合う。</p> <p>● 次の場面に音楽をつけたいんだけど、例えばどんな音楽（方法）がありますか。</p> <p>▲ この場面には何が描かれていますか。</p> <p>▲ 音が鳴ってきそうなものにはどんなものがありますか。近くの人と話をしてみ、考えてみよう。</p> <p>○ おじいさんが居る ○ 薄暗いし…雪が降っている ○ 雪が…シンシンと降っている ○ 寒そう</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>▲ それはどの要素が強く影響していそうですか。</p> <p>○ 寒そうだから…高い音かなあ ○ 薄暗いのは…低い音??小さい音でもいいかなあ… ○ 雪は…ゆっくり降っていきそうだから…速さは遅くて…上から下に…</p> <p>● 音階はどの音階が良さそうですか。</p> <p>○ 沖縄音階じゃないな。明るすぎる。 ○ 民謡音階がいいかな ○ 都節音階かな</p>	<p>◆気軽にアイデアを出し合う雰囲気を大切にしてい</p> <p>◆場面の要素と音楽の要素を関連付けていく。言葉にしづらそうにしている場合には適宜周囲に聞くとともに、サポートしながら関連付けのアイデアを共有していく。</p>
<p>3. 自分が担当する場面の創作のアイデアをロイロノートに出し、班で交流し、アイデアを広げる。</p> <p>● 自分が担当する場面はどんな音楽が聞こえてきそうですか。ロイロノートにアイデアを書き出しましょう。</p> <p>○ 海の場面だし、天気は良さそうだから…沖縄音階かな ○ 鬼退治の場面だから、早くて激しいリズム… ○ 竜宮城で踊っているところだから、少し速めで、明るい音楽にしたいなあ…</p>	<p>※【観察】【カード】 ・音階のそれぞれの特徴を捉えている。 <span style="float: right;">知</span></p> <p>・場面から自分のイメージを膨らませたり他者のイメージに共感したりしながら創作表現の思いや意図をもっている。 <span style="float: right;">思</span></p>
<p>4. 本時の活動で注目したことについて振り返る。</p> <p>● 今日はどんなことに気づき、どんな学びがありましたか。</p> <p>○ 音楽をつくるのは難しいと思っていたけれど、場面の特徵から方向性がわかったので、次回からドンドン創っていきたいと思った。 ○ 場面の雰囲気と要素の関わりが少しわかったきがしたので、場面をもっとよく見て、創作をしていきたいと思いました。 <span style="float: right;">感</span></p>	<p>・活動に関心をもって取り組み、イメージと音楽のかかわりを見出そうとしている。 <span style="float: right;">感</span></p>

## 7. 音楽科における主張

### (1) 音楽科における「深い学び」の具現に向けて影響力を発揮し合う「学び合い」

音楽科における深い学びは、音楽的な見方・考え方となる「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、生活や社会、伝統や文化などと関連付けること」を主体的・対話的な学びを通して行うものである。よって「深い学び」の具現に向けて欠かせないのが主体的であり、対話的であり、そしてそれらが音楽的な見方・考え方の視点を伴っているかが重要となる。そこで、それらが子どもたち一人ひとりの中に一体的に発揮し、「影響力を発揮し合う学び合い」に広がるために、音楽科ではかねてより着目している問題解決的なプロセスにおける課題設定及び発問を再度着目し、中心的な手立てとした。

#### 主張する手立て

- ① 検索の対象と制約を意識し、問いの深さを決める変数について吟味した深い課題の設定
- ② 本質的な気づきに迫るための発問・問い返しの工夫

#### ① 検索の対象と制約を意識し、問いの深さを決める変数について吟味した深い課題の設定 I

これまでの研究を通して課題設定やそのプロセスを明確にもつことが学習者にとって学習活動が主体的且つ明確な目的を持つ活動につながることに一定の効果があることを得てきた。安齋も「課題」とは解決するために「前向きに合意された問題」としているように、今年度も課題に入るプロセスにおいて、十分学習者にとって合意が得られる（自分ごとになる）プロセスを経ることとする。今年度特に主張する手立てとしてはそのプロセスを経ることを諸条件としながら次の安齋が示す「問いを作成するポイント」について事前に検討し、その問いについて「問いの深さを決める変数」を指針として吟味することで課題のブラッシュアップを図り課題として設定することを手立てとした。

- 問いを作成するポイント
  - ・ 探索の対象を決める
  - ・ 制約を設定する
  - ・ 表現を検討する
- 問いの深さを決める変数
  - ・ 問うためにどれだけの視点がかかわるか
  - ・ 人によって出す答えがどれだけ多様になるか
  - ・ 仮の答えを出すためにどれだけ時間が必要か

#### ② 本質的な気づきに迫るための発問・問い返しの工夫 II

学習活動の主体は子供たちではあるが、子供たちだけの活動に終止してしまうと「本質的な気づき」に気づかない、あるいは十分に味わうことができないことが考えられる。伊藤もコルトハーヘンの冰山モデルを用いて、「”見えている言動”は一部で、通常”見えていない部分”が、実はとても奥深い」としていることから、学び合いの中で「本質的な気づきにせまるための発問・問い返しの工夫」を手だてとすることで、学び合いが深まることを期待した。

#### [参考文献]

鈴木敏恵「問題解決力と論理的思考力が身につくプロジェクト学習の基本と手法」教育出版 2012

溝上慎一・成田秀夫「アクティブラーニングとしてのPBLと探究的な学習」2016 東信堂

内藤知佐子 伊藤和史「シミュレーション教育の効果を高めるファシリテーターSkills&Tips」医学書院 2017

安齋勇樹・塩瀬隆之「問いのデザイン」学芸出版社 2020