

第1学年A組 音楽科学習指導案

題材 ようすをおもいうかべておどろう

教材 「おどるこねこ」(鑑賞曲)

1 児童の実態

本学級の児童は、2拍子や3拍子の曲を聴いて、曲に合わせて歩いたり手拍子をしたりしながら、楽曲の気分を感じ取っている。このように、楽しく身体表現をすることができているが、リズムや音色の特徴を感じながら聴くことができている児童は少ない。さらに、楽曲を特徴づけているリズムや音色や速さの違いに気付き、身体表現に生かすことには慣れていない。

2 題材について

～ようすをおもいうかべておどろう～について

本題材は、楽曲の気分を感じ取って想像豊かに聴いたり表現したりすることができる子どもをめざしている。具体的には、かるやかに踊っている子ねこの様子を想像して、4分の3拍子のワルツやヴァイオリン等の音色や速さを手がかりに、曲想を感じ取りながら楽しく身体表現することができる題材である。

3 教材について

楽曲分析「おどる こねこ」について

曲想	バイオリンを猫の擬声用に用いた、描写的な3拍子のワルツ
形式	序章－A－A'－B－A－コーダ（複合三部形式）
リズム	序章・・・8分音符と4分音符による軽快なリズム A・・・4分音符を中心としたゆったりとしたリズム B・・・付点のリズムや3連符が加わった、躍動的なリズム
旋律	序章・・・6度の跳躍進行が繰り返され、最後の1小節は下降型順次進行 A・・・なだらかな山型進行の中に、猫の声を表現しているグリッサンドを含む。 B・・・跳躍山型進行で、軽快な旋律
和声	A・・・猫の擬声を思わせるヴァイオリンが、主旋律を追いかける形 中低音が1小節ごとにゆったりした動きで流れをつくる。 B・・・フルート・ピッコロ・オーボエの軽快な旋律に、ウッドブロックやウィンドホイッスルが入り、華やかに盛り上げる。 コーダ・・・ユニゾンでクライマックスを迎える。
拍子	4分の3拍子（コーダのみ8分の6拍子）
調	ト長調
奏法	序章・・・スタッカート A・・・レガート B・・・装飾音やスタッカートが交互 コーダ・・・主旋律はスタッカート。3拍子を刻むヴァイオリンはピッチカート奏法
音色	序章・・・主旋律はヴァイオリン、木管楽器 A・・・主旋律はヴァイオリン、木管楽器。 第3フレーズのみ金管楽器も加わり盛り上がる。 A'・・・主旋律はヴァイオリン、木管楽器、金管楽器 B・・・主旋律はフルート、ピッコロ、オーボエ。 加えて、ウッドブロック、ウィンドホイッスル。 コーダ・・・犬の鳴き声に始まり、猫の鳴き声で終わる。
強さ	序章・・・mp A・・・mf A'・・・f B・・・mf コーダ・・・mf → cresc. → ff → cresc. → sfz
速さ	序章・・・andante A・・・tempo di valse（付点2分音符＝60） A'・・・Piu mosso（付点2分音符＝76） B・・・Piu mosso（付点2分音符＝80） コーダ・・・Presto（付点4分音符＝176）

教材解釈「おどる こねこ」について 本教材で期待できる学習内容

曲想	楽 曲 の 構 成		
	拍 子	速 さ	音 色
子ども達に身近な「ねこ」を描写した優雅で躍動的な3拍子のワルツ。	3拍子のワルツにのせたなめらかな旋律が、こねこがおどっている様子を表現している。	曲の変わり目を、速さの変化で捉えることもできる。	ヴァイオリンをねこの擬声用に用いている。また最後には犬の鳴き声も入り、物語の流れを具体的に描き出している。

手がかり	指 導 内 容
楽 曲	子ども達に身近な、「ねこ」を題材としているので、簡単な物語を作って、曲に合わせて、ねこになりきりながら身体表現をすることができる。
拍 子	3拍子のワルツのリズムに合わせて自然に体を揺らしたり、なきまね(動き)をしたりして、曲の世界に浸ることができる。
速 さ	速さの変化が明らかなので、曲想の変化を捉えさせやすい。ねこになりきって身体表現をさせる際、様子を思い浮かべさせやすい。
音 色	ヴァイオリンを主とした旋律や、フルート・ピッコロ・オーボエ等の旋律から、場面を想像しねこがどんなことをしているのか、どんな話をしているのかを考えさせながら、聴くことができる。

4 指導にあたって

本教材の指導にあたっては、曲想の変化によって児童が豊かな発想で場面を想像し、曲に浸りきって気持ちよく身体表現ができるようにしていきたい。そのためにまず、つかむ段階で楽曲との出会いを大切に、最初に聴いたときにたくさんの「？」を出させる。例えば、「何の鳴き声かな?」「いつの場面かな?」「何人(何匹)いるのかな?」「何をしているところなのかな?」「どんな楽器を演奏しているのかな?」等である。そして、予想を立てさせたり、短い話をつくらせたりしながら、「もう一回聴かせて」「最初から聴きたい」「最後の方だけもう一度かけて」等と、曲に対して興味をもたせ、意欲付けをしていきたい。

次に深める段階では、聴く視点を変えながら何度も聴かせることによって、曲想の変化に気付かせていきたい。その際には、聴く視点は「速さが変わった」「音色が変わった」等ではなく、あくまでも児童の想像した物語の中の言葉を使って、「ねこは何をし始めたのかな」「仲間が増えたのはどこかな」といった言葉掛けをしていきたい。一人一人の聴き方を交流していく中で、「そう感じたところはどこかな?」等と聴き確かめをする必要感を児童自身にもたせたい。

最後に味わう段階では、一人一人が気持ちよく聴き浸ることができるように、学級全体での「おどるこねこ物語」をつくりあげたい。但し、細かい動きを全員同じように特定するわけではなく、場面の大きな設定を話し合いの中でつくっていく。このような活動を通して、一人一人が自信をもって楽しく身体表現ができると考える。

5 指導目標

- こねこになりきって、楽しく身体表現をしようとする。(音楽に対する関心・意欲・態度)
- リズムや速さや音色の違いを感じながら、身体表現をすることができる。(音楽的な感受・表現の工夫)
- 楽曲の気分を感じ取って、想像豊かに聴くことができる。(鑑賞の能力)

6 指導計画

段階	配時	学 習 活 動 と 内 容	教 師 の 支 援
つかむ	①	1 「おどるこねこ」を聴いて自由に身体反応をする。 ・犬とねこの鳴き声から、選択肢の「こねこ」を思い浮かべる。 ・曲の感じを楽しみながら、こねこの様子を自由に想像する。	○ 曲を聴かせる前に、「どんな動物が出てくるでしょうか」と動物カードを使ったクイズを出し、一度聴かせる。 ○ 二度目に聴かせる際に、「こねこが何かをしている場面」という前提で身体反応させる。

	<p>2 どんな場面を表した曲なのかを思い浮かべ、想像したことや疑問に思ったことを学習プリントに書く。</p> <p>〈反応例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こねこが、楽しく踊っていたら、犬が来たからみんな驚いて逃げてしまった。 ・最初一人で踊っていたら、友達が次々とやって来たから、みんなで踊っている。 ・どこでおどっているのかな？ ・何をしているのかな？ ・スケートをしているのかな？ <p>3 今後の学習計画について聞き、めあてについて話し合う。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">こねこのおはなしをつくって、おんがくにあわせてたのしくおどろう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自由に身体表現できるように、実際のねこのしぐさ等を想起させておく。 ○ 枠を複数用意しておき、一つの事柄だけでなく、場面が次々に移り変わっていく様子も自由に想像して書けるようにしておく。 ○ 疑問に思ったことも書けるようにしておく。 ○ 自分が思い浮かべたことを友達に知らせたいという気持ちを喚起させる。
深める	<p>① 1 一人一人が思い浮かべたことを出し合い、どこでそれが分かるのかを聴き確かめながら話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・曲のどの辺りからそう思うのか。(リズムや速さや音色が変わった部分) ・どうしてそう思うのか。 <p>2 場面の様子を思い浮かべながら、身体表現をする。</p> <p>〈物語の例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最初の部分：二匹のこねこが友達になった。 ・二人で手をつないでゆれながら踊っている。 ・友達のこねこがやってきて、みんなで踊っている。みんなにこにこ楽しそう。 ・赤ちゃんねこがやってきて、とびはねながら一緒に踊っている。 ・可愛い犬がやってきて、こねこ達はみんなあわてて逃げてしまう。 <p>3 1と2を繰り返し、「おどるこねこものがたり」をつくっていく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 曲の流れに沿って話し合いが進められるよう、児童の学習プリントを整理しておく。 ○ 一学期に学習した「たぬきのたいこ」を想起させ、三拍子のリズムを捉えさせておく。 ○ 曲想の変化を感じ取らせるために、児童の発言をもとにして、一回一回部分的に曲を流して聴き確かめをさせる。 ○ こねこになりきって場面を想像できるように、教室に情景画を貼ったり、一人一人に猫のお面をつけさせたりする。 ○ 児童が曲をよく聴いて場面を想像することができるように、曲を聴きながら表れる児童の反応を賞賛する。 ○ 児童が、意欲的に活動できるように、児童の発言で一年一組の「おどるこねこものがたり」ができあがっていくことを児童とともに喜び、一人一人の発言を賞賛する。
味わう	<p>① 1 できあがった物語を思い浮かべ、身体表現をしながら曲全体を通して聴く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こねこになりきって身体表現する。 ・ワルツのリズムを感じながら身体表現する。 <p>2 単元を振り返り感想を出し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お話を考えながら聴くことの楽しさ ・よく聴くと、いろいろな発見がある楽しさ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 曲の世界に入り込めるように、物語の簡単なあらすじを提示し、確認しておく。 ○ 児童の聴き方が深まっていることに気付かせるため、第一時での身体反応の様子をVTRで見せる。

7 本時 (2/3)

平成17年10月 4日 (火) 5校時





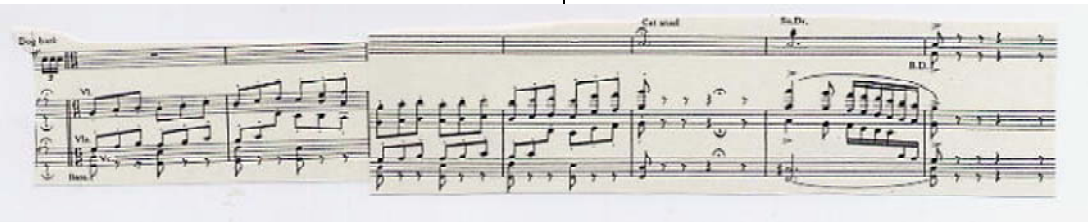
8 本時目標

- 思い浮かべた場面を進んで発表し、楽しく身体表現しようとする。(音楽に対する関心・意欲・態度)
- リズムや速さの違いを捉えることができる。(音楽的な感受や表現の工夫)

9 準備

鑑賞用CD ・ 情景画 ・ ねこのお面 ・ 学習プリント

10 展開

学習活動と内容	教師の支援
1 前時で書いた自分の学習プリントを見ながら「おどるこねこ」を聴いて前時学習を想起し、本時学習のめあてについて話し合う。	○ 曲の流れに沿って話し合いが進められるよう、児童の学習プリントを整理しておく。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">こねこのおはなしをつくって、おんがくにあわせてたのしくおどろう。</div>	
2 「おどるこねこ」の曲はいくつかの場面に分かれているかを確認するために聴く。 ・ 場面がいくつか変わっていていること 【①の場面】  【②の場面】  【③の場面】  【④の場面】  【⑤の場面】 	○ 曲想の変化の気付きを共有するために、曲の感じが変わったら手を挙げさせる。 ○ それぞれの場면을印象づけて捉えさせるために、主なふしを口ずさませる。 <ul style="list-style-type: none"> ① 序章 ② A A' ③ B ④ A ⑤ コーダ
3 学習プリントに書いておいた「こねこの様子」を出し合う。 ・ 曲のどの場面でそう感じたのか ・ どうしてそう感じたのか 4 曲を聴いて確かめる。 ・ ゆっくりしているから、踊っているようだ	○ 前時のプリントの中の「疑問点」は発表させず一覧表にまとめておき、学習活動の中で解決できたら振り返ってふれる。 ○ 曲想の変化を感じ取らせるため、児童の発言をもとに、一回一回場面毎に曲を聴かせて確かめさせる。 ○ 変化を捉えさせる時には、場面毎に聴か

- ・音が大きくなったから、友達が増えたようだ
- ・はねるような感じだから、飛び跳ねている
- ・急に速くなったから、逃げ出したようだ
- ・最初の曲に戻ったから、また踊っている

5 確かめた場面の様子を思い浮かべて、身体表現をしながら聴く。

〈身体表現の例〉

- ①二匹のこねこが友達になった。
→・二人組になりおじぎをする。
・二人が駆け寄り、手をつなぐ。
- ②二匹で手をつないで踊っている。
→・横ゆれでゆったりと踊る。
・「にゃ〜お」と手招きする。
友達のこねこがやってきて、みんなで踊っている。みんなにこにこ楽しそう。
→・手拍子（猫の手で）をしながら踊る。
・足を踏みならしながら踊る。
- ③赤ちゃんねこがやってきて、とびはねながら一緒に踊っている。
→・〇〇ちゃんがみんなの前に出て踊る。
・キョロキョロ辺りを見回しながら踊る。
塀の上や細い道をつま先で走っている。
→・つま先立ちで足踏みする。
・細かいしぐさで手招きする。
- ④またみんなで楽しく踊っている。
→・手をつないで踊る。
・つないだ手をくぐって回りながら踊る。
- ⑤こわい犬がやってきて、驚いたねこ達はあわててみんな逃げてしまう。
→・肩をすくめる。
・駆け足のように、足を小刻みで動かす。
・頭をかかえてしゃがむ。

6 3と4と5を繰り返し、「おどるこねこものがたり」を完成させ、「今日の学習で」を書く。

せるのではなく曲想が変わる少し前から流す。
○ 児童が曲をよく聴いて場面を想像することができるように、曲を聴きながら表れる児童の反応（曲想が変わったときの「ここ、ここ」といったジェスチャーや、目の合図や体の揺らし方の変化等）を賞賛する。

○ こねこになりきって場面を想像できるように、教室に情景画を貼ったり、一人一人に猫のお面をつけさせたりして児童の気分を盛り上げる。

○ 曲の要素を正しく捉えさせるために、曲に合った表現をしている児童を見つけて他の児童に広げたり、拍にのっていない児童の表現と比べてどちらが合っているかを選ばせたりする。

○ 確かめて聴いた後、曲に合う様子を場面毎に板書していく。

○ 同じような発言が出たときは、「何人で踊ってるの」「どんな気持ちで踊ってるの」「こねこかな、おかあさんねこかな」等と、イメージをより具体的に言葉掛けをする。

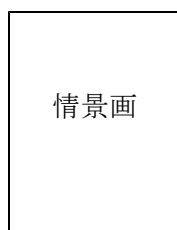
○ どの部分の話をしているのかが分かるようにするために、「タ〜リラリ」「ズンチャッチャ」「ポンポンポン」等、時々口ずさみながら確かめる。

○ 児童が、意欲的に活動できるように、児童の発言で一年一組の「おどるこねこ物語」ができあがっていくことを児童と共に喜び、一人一人の発言を賞賛する。

11 板書計画

ようすをおもいうかべて

こねこのおはなしをつかって、おんがくにあわせてたのしくおどろう。



①ごあいさつ

さいごが
ゆっくり
(チャンチャン)

②ふたりでのんびり

ゆっくり
ニャ〜オ…おしゃべり

みんなでにぎやか

おとが大きい

③つまさきおどり

はねているかんじ
いそいでいる

④みんなでのんびり

ゆっくりゆったり
ひるねしている

⑤いぬだ！にげよう

きゅうにはやくなる
はしっているみたい

※①〜⑤のタイトルは未定。

※児童の発言を簡単にまとめていく。