

単元名 音のスケッチ(2)

配当時間 3時間

- 単元の目標 (1) 旋律と和音との関わりについて、それらの生み出すよさや面白さなどと関わらせて理解するとともに、設定した条件に基づいて、即興的に旋律を変化させて表現する技能を身に付けることができる。
- (2) 和音の響きや旋律との関わりを聴き取り、それらの働きが生み出すよさを感じ取りながら、聴き取ったことと聞き取ったこととの関わりについて考え、即興的な表現を通して音楽づくりの様々な発想を得ることができる。
- (3) 反復するコード進行に興味をもち、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する。

標準的な展開例

06070204_001

【教材名】じゅんかんコードをもとにアドリブで遊ぼう（音楽づくり）

(P. 34～P. 35)

【準備等】リコーダー、鍵盤楽器

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1～3 循環コードから自分たちの音楽をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習課題をつかむ。 ★じゅんかんコードをもとにアドリブで遊ぼう <ul style="list-style-type: none"> ・循環コードについて理解をする。 ○同じコード進行の繰り返しを基にしている曲が他にもあることを知る。 ○循環コードの例を鍵盤楽器で演奏をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・例を参考に和音（C-A-D-G）を一つずつ確認する ・「循環コードの例」にP. 35の旋律を合わせて演奏する ○アドリブで旋律を演奏する。 <ul style="list-style-type: none"> ・一人ずつ、旋律をアドリブで変化させる練習をする。 ○教師の和音と低音の伴奏に合わせて、一人ずつアドリブでリレーしていく。 ○グループに分かれて自分たちの音楽をつくる。 <ul style="list-style-type: none"> ・担当を決めて演奏する。 ・低音 ・和音 ・旋律 ○中間発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・旋律の担当は、旋律のリズムを変えながら交代でアドリブ演奏する。 ・慣れてきたら、全員→一人（アドリブ）→全員→…の順で演奏する。 ・終わり方を工夫する。 ○グループごとに発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「カノン」を参考にして循環コードについて理解させる。 ・二つ以上の音が重なって響くことを「和音」（英：コード）ということ、二つ以上の和音が移行していき、その組み合わせが繰り返すコード進行を「循環コード」という。 ・循環コードは「カノン」だけでなく、5年「茶色の小びん」（C-F-G-C）でも見られる。 ・「つばさをください」後半部分や「音楽のおくりもの」の最初の部分などを「カノン」の低音と和音に合わせて歌わせ、つかませる。 <p>【評】旋律と和音の関わりについて、それらの生み出すよさや面白さなどと関わらせながら聴く活動を通して「知識」を評価する。</p> <p>【共通事項】和音の響き</p> <p>【共通事項】旋律</p> <p>【評】設定した条件に基づいて、即興的に旋律を変化させて表現する活動を通して「技能」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・和音や低音のリズムを工夫させてもよい。 <p>【評】和音の響きや旋律との関わりを聴き取りそれらの働きが生み出すよさを感じ取りながら、音楽をつくる活動を通して「思考・判断・表現」を評価する。</p> <p>【評】反復するコード進行を使って演奏する活動を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</p>

【 備 考 】