

単元名	リズムや ドレミと なかよし	配当時間	8時間
単元の目標	<p>(1) 曲想とリズムや音階など音楽の構造との関わりや、曲想と歌詞の表す情景との関わりに気付くとともに、互いの声や音を聴き、拍に合わせて歌ったりリズム遊びをしたりする技能や、階名で模唱したり、リズム譜などを見て演奏したりする技能を身に付けることができる。</p> <p>(2) リズム、音色を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、言葉とリズムの関わりや曲想を感じ取って表現を工夫し、どのように歌うかや演奏するかについて思いをもったり、リズム遊びを通して音楽づくりの発想を得たりすることができる。</p> <p>(3) リズム表現や鍵盤楽器の演奏に興味をもち、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。</p>		

標準的な展開例

02070103 001

【教材名】 どうぶつの歌（鑑賞） こいぬのビンゴ（歌唱） どうぶつラップであそぼう（音楽づくり）
 ぴよんぴよこロックンロール（歌唱） ことばのリズムであそぼう（音楽づくり） かえるの
 がっしょう（歌唱 器楽） (P. 14～P. 23)

【準備等】 範唱CD、鑑賞CD、鍵盤ハ一モ二力、鍵盤楽器

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1～3 「どうぶつの歌」の鑑賞「こいぬのビンゴ」の歌唱「どうぶつラップであそぼう」の活動を通して、拍やリズムを感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「どうぶつの歌」を鑑賞する。 ★はくに のって リズムで あそぼう <ul style="list-style-type: none"> ・「ゆかいなまきば」「こいぬのビンゴ」「どうぶつえんへ行こう」を聴く。 ・繰り返し現れる歌詞の部分で手を打ちながら聴く。 ○「こいぬのビンゴ」を歌ったり、リズム遊びをしたりする。 <ul style="list-style-type: none"> ・範唱に合わせて歌う。 ・拍にのり、「B-I-N-G-O」のリズムに合わせて手拍子をしながら歌う。 ・2番→3番→・・・と手拍子を増やしていくリズム遊びに挑戦する。 ○二人組で「こいぬのビンゴ」のリズム遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・一人が「B-I-N-G-O」のリズムを相手の頭の近くでたたき、もう一人は「B-I-N-G-O」のリズムでしゃがんだり立ったりする。 ・リズムを打つところを変えて歌う。 ○「ゆかいなまきば」「どうぶつえんへ行こう」を聴く。 <ul style="list-style-type: none"> ・曲中に登場するいろいろな動物を想像する。 ・このほかに知っている動物の鳴き声を発表する。 ○「どうぶつラップであそぼう」の活動をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・教師の拍打ちに合わせて言葉のリズムで遊ぶ。 ・いろいろな動物に変えてつなげていく。 ○「どうぶつラップであそぼう」の遊び方を工夫する。 <ul style="list-style-type: none"> ・全体の速さを変える。 ・動物以外の言葉で遊ぶ。 例：楽器の名前 乗り物の名前 食べ物 名前 など 	<ul style="list-style-type: none"> ・拍の流れにのって、手拍子をしながら楽しく聴いたり歌ったりする。 ・旋律の音取りを十分に行う。 ・「B-I-N-G-O」の部分だけ取り出し繰り返しリズム打ちをすることで、全員が打てるように支援をする。 【評】リズム表現を楽しみながら「こいぬのビンゴ」を歌う活動を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。 ・遊び方のルールを確認し、安全面の配慮をする。 ・途中で休符を入れるなどして、リズム打ちを工夫する。 ・休符を入れることで、音楽に変化が生じることを共有しておく。 【共通事項】リズム ・動物の名前と特徴、オノマトペに注目して聴くように声を掛ける。 【評】各曲の曲想と、言葉のリズムなど音楽の構造との関わりを感じ取りながら鑑賞する活動を通して「知識」を評価する。 ・一人一人が表現しやすいように、また、友達との表現を聴き取れるように、円の隊形になる。 ・教科書に示されている「いぬ」や「にわとり」で、活動の進め方を確認する。 ・拍は一定の速度で打つ。 【共通事項】拍 ・速度を変えたり、鳴き声の部分の言葉を変えたりして工夫するよう伝える。 【共通事項】速度 【評】リズムが生み出すよさや面白さを感じ取り、リズム遊びをする活動を通して「思考・判断・表現」を評価する。
<p>4～6 「ぴよんぴよこロックンロール」を歌い、音の長さを確認したり「ことばのリズムであそぼう」でリズム遊びをしたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「ぴよんぴよこロックンロール」を、体を動かしながら歌う。 ★はくに のって 歌ったり、リズムあそびをしたりしよう <ul style="list-style-type: none"> ・範唱を聴いて曲の感じをつかむ。 ・歌詞唱する。 ・拍にのり、体を使った表現をしながら歌う。 ・体を使った表現と音の長さを結び付けて、音の長さを体感する。 ○「全音符」「2分音符」「4分音符」「8分音符」について理解して歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音程やリズムが不十分なときは、部分的に取り出して確認する。 ・かえるやねこになった気分、体を動かして歌わせる。 ・「一番長くジャンプしていたところは？」「一番短くジャンプしていたところは？」などと問いかけ、体を使った表現と、音の長さとの関係を整理する。 ・音符や休符をカードで示したり、教科書の楽譜や＜音の長さくらべ＞を活用したりして、

- ・4分休符についても理解する。

- 「ぴょんぴょこロックンロール」を工夫して歌う。
 - ・好きな動物で替え歌をつくる。
 - ・速度を変えて歌う。
- 「ことばのリズムであそぼう」の活動を声のまねっこでする。
 - ・教師が作った鳴き声のリズムをまねっこする。
 - ・教科書のリズムパターンを確認し、一人一つ、リズムパターンを選ぶ。
 - ・教師の打つ拍にのって、一人のリズムをみんなでまねしながら順番に回していく。
 - ・教科書のパターンに捉われず、いろいろな鳴き声で自由なリズムをつくり、まねっこする。
- 「ことばのリズムであそぼう」の活動を体を使って出る音のまねっこでする。
 - ・一人一つ、手拍子でリズムをつくる。
 - ・拍にのり、一人のリズムをみんなでまねしながら順番につなげていく。
 - ・つくったリズムを、組み合わせを考えて、足や手で打つ。
 - ・拍にのり、一人のリズムをみんなでまねしながら順番につなげていく。
- 「ことばのリズムであそぼう」の活動をリレーで行う。

7～8 鍵盤ハーモニカで音階の練習をしたり「かえるのがっしょう」を演奏したりする。

- 鍵盤ハーモニカで音階を演奏する。
- ★ドレミで 歌ったり えんそうしたりしよう
 - ・楽器を用意し、鍵盤の位置や指番号、階名を確認する。
 - ・「ド」の位置を確認する。
 - ・「ドレミファソ」を「1 2 3 4 5」と運指唱する。
 - ・「ドレミファソ」の音階を演奏する。
 - ・タンギングを確認する。
 - ・指を移動し「レミファソラ」や「ミファソラシ」と、音を高くしていく。
 - ・5の指を「ソ」の位置に置き「ソファミレド」と下降する。
- 「かえるのがっしょう」を歌う。
 - ・斉唱の範唱を聴き、曲の感じをつかむ。
 - ・イメージをふくらませながら歌詞唱する。
 - ・階名唱する。
- 「かえるのがっしょう」を楽器で演奏する。
 - ・鍵盤の位置や、指の移動を確認する。
 - ・階名唱や運指唱をする。
 - ・各段のフレーズを感じながら、少しずつ演奏する。
 - ・タンギングと指の動きをそろえる。
- 「かえるのがっしょう」を輪唱する。
 - ・歌で輪唱する。
 - ・歌と楽器で輪唱奏する。
 - ・楽器で輪奏する。

理解を深めるようにする。

- ・歌やリズムが雑にならないように、楽しみながらも拍にのってしっかり歌わせる。
- 【新出】全音符 2分音符 4分音符 8分音符 4分休符
- 【評】曲想とリズムなどの構造との関わりや、曲想と歌詞の表す情景との関わりに気付きながら歌う活動を通して「知識」を評価する。
- ・<どうぶつラップ>を思い出してつくる

- ・円の隊形で行う。
- ・教師は手拍子で拍を打ちながら、いろいろなリズムを「ぴょん」や「ぴょこ」の言葉で示す。

【共通事項】速度 拍

- ・教師は手拍子などで拍打ちをする。

【共通事項】リズム

- 【評】互いの音を聴き、拍に合わせてリズムのまねっこをする活動を通して「技能」を評価する。

- ・声のまねっこで使ったリズムをそのまま使ってもよい。
- ・困っている児童には、教科書P.18の<リズムのれい>を参考にしよう声掛けする。
- ・教師の打つ拍にのり、まねっこさせる。
- ・同じリズムを足と手で打たせる。自由に組み合わせ方を考えるのもよい。

【新出】8分休符

- ・一人一つつくったリズムをリレー形式で順番に打ちながらつなげさせる。

- 【評】リズムや音色が生み出すよさや面白さを感じ取りながらリズム遊びをする活動を通して「思考・判断・表現」を評価する。

- ・1年生の学びの復習や確認をする。
- ・拍にのって演奏するようにする。
- ・教師の合図をスタートする音で歌うとよい。
(例：「ドから上がろう」のときは、ドの音で歌う。「レから上がろう」のときは、レの音で歌う。など)
- ・合図も拍にのせる。

【共通事項】音階

- 【評】鍵盤楽器の演奏に興味をもち、楽しみながら取り組む活動を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。
- ・<どれみのたいそう>をしながら階名唱しても楽しい。

- ・「ド」→「ミ」の1指の移動を確認する。
- ・3段目は同音連打なので、鍵盤ハーモニカの場合は、鍵盤を押さえたままタンギングさせる。

- ・二つのパートで輪唱を楽しませる。可能であれば、パートを増やし、音の重なりをさらに楽しませる。
- ・フレーズごとに歌い始めをずらし、音の重なりを楽しませる。

【共通事項】フレーズ 音の重なり 音楽の縦と横との関係

- 【評】「かえるのがっしょう」を階名唱したり演奏したりする活動を通して「技能」を評価する。

【 備 考 】