

## 1 題材 拍子を感じて表現しよう(教材曲「かもつれっしゃ」他)

## 2 本題材における知識創造

## 4分の4拍子の拍を身体いっぱい感じて 音楽を表現する楽しさを味わうことができる

1年生の子どもが元気いっぱい身体全体をつかって音や音楽を表現するとき、全力で表現しようとする態度は十分に伝わってくるものの、実際にはとなりの人や伴奏と明らかにずれていることがある。これは、新たに音や音楽を習得し、表現できるようになった喜びを個々が自分の思いで表出している、あるいは、合わせようと意識することがあっても他の音と合わせる(合わせる)ということが体感的に身についていないからであろう。前者は、ある程度わかった時点で、すべてができるような気持ちで自己満足的に表出する低学年に多い言動であり、後者は、適切な経験知を積み重ねることで音楽的に向上し、合わせて表現することで得られる音楽の楽しさを味わうことができるものである。

発達段階として、低学年の子どもが拍やリズムを体感して表現することは、とても重要な活動である。しかしながら、身体いっぱい表現していることと、拍やリズムに合わせて表現できていることは異なる。楽しければいいというのとらえとともに、みんなと合わせたらもっと楽しいという視点を加えることで、副次的に正確な拍子感やリズム感が養われるであろう。

楽曲は、歌詞やメロディ、拍子やリズムなど、その曲を特徴付けている要素をもって構成されている。音程感なく大きな声で叫ぶ子どもの表現にも、リズム感は備わっていることがある。また、音程やリズム正しくメロディが表現されていても、拍子感が定着していないために伴奏に合わないこともある。

そこで、四拍子の楽曲をもとに、四分音符で四つ分の拍子を意識して表現することで、拍子感を培う。一拍目が強い、二拍目が強いなど、強拍と弱拍を意識し、四つの拍を繰り返すことによって基礎的なリズム感も養われていく。楽曲によっては、強拍と弱拍がはっきりと意識されているものもあり、楽曲を聴いたり表現したりすることで、強拍と弱拍を意識して音楽を楽しむ心情が養われる。

教材曲「かもつれっしゃ」(作詞 山川啓介/作曲 若松正司)は、躍動感あるシンクペーションのリズムが心地よく、そのリズムにのって、じゃんけん遊びの一種である貨物列車遊び(一人一人の子どもが、じゃんけんをするごとにまとまっていき、最後にひとつなぎの列車になる遊び)として、身体表現を楽しむことに適した曲である。みんなで元気いっぱい歌い、拍に合わせてシュシュと手を動かしたり、「ガッチャン」と友達と手を合わせたりと、拍を感じて表現することを楽しむ。さらに、列車になった気分、友達同士で遊びながら拍を感じて身体表現し、テンポを変化させることで、上り坂や下り坂などをイメージしながら、列車のスピード調整と関連させて表現することで、聴きながら表現する意識が高められる。

## 3 音楽科における「プロセスの自覚」を促す・活かすために

## (1) 本題材における「よさ」

低学年では、身体表現を伴って歌う楽しさを味わうことそのものが、とても重要な活動である。身体全体で音や音楽を感じ取り、感じ取ったままを表出することで、音楽を楽しむ感覚を育てているわけである。また、自ら表出したものをふりかえり向上させていくのではなく、様々な楽曲と出会うことによる音楽への体験を培っている段階にある。

## (2) 「よさ」の共有のために手だて

## ① 可視化

低学年の音楽科で可視化するときは、合わせるもととなる基準を子ども一人一人が理解できるわかりやすいものとして、楽しみながら意識づけされることが求められる。

拍子やリズムを可視化するために、拍に合わせて、身体を動かしたり手拍子を打ったりする活動を取り入れる。例えば、4拍子を感じてエイトビートのリズムに合わせて、教師と同じタイミングで手拍子や打楽器が打てるかという活動である。子どもは教師の音と重ねる楽しさを味わおうとする中で、ずれている場合に、教師の手や身体の動きを見て模倣する中で、同じように打てるようになっていく。ときには、教師が手拍子のタイミングを身体の動きだけで提示したり、子どもに見えないように音だけで提示

したりすることで、拍の流れを感じ取り、楽しみながら音楽性を養うことになる。

歌声の音程を意識させて、その正確さを自覚させるために、音程やリズムの正確さを判別する音楽教育ソフトを用いる。自分の歌声が楽曲に求められている音程か否かを○や×など視覚的に理解することができる。

## ② 「かかわり」

子どもは、友だちと歌声やリズムなどを合わせる活動を取り入れることで、自らできるようになったことが再確認し、音を重ねる楽しさを味わうことができる。二人で合わせる、少人数で合わせる活動では、聴き手となる子どもが存在し、教師が価値づけするだけではなく聴き手の友だちが客観的に評価することで、みんなの表現（拍）が合うと気持ちがいいよということが強調されるであろう。また、合ったか否かを子ども自らが判断できる力を養うことになる。

しかしながら、拍を感じて音程やリズム正しく表現することが、音楽の楽しさを味わうために不可欠であるという自覚をうながすのではなく、むしろ個々の音楽に対する関心が高まった状態で音楽を共有することがより味わえるのとらえたい。それは、音楽的な技能のみに重点を置かないということである。

## ③ 実践的な自覚へのデザイン

様々な楽曲に出会うたびに、身体で拍子を感じるようにしかけ、例えば身体を動かしながら鑑賞したり表現したりすることで、自らの拍子感やリズム感を養うことと、友だちとともに音楽を楽しむことができるようになる。そして、3拍子など拍子の異なる楽曲に発展することで、4拍子ではない拍の存在を知り、拍の違いによる曲想に変化などを意識することができる。

## 4 学習計画（総時数 4 時間）

主な活動と内容	「プロセスの自覚」に関する手だてと意図
<p>1 「かもつれっしゃ」を楽しく歌おう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○拍を感じて身体をつかって楽しく聴こう           <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しい曲だから自然と身体が動くよ</li> <li>・拍を感じて手拍子すると楽しいよ</li> </ul> </li> <li>○先生の歌声に続けて歌おう           <ul style="list-style-type: none"> <li>・先生の歌声とちょっと違ったよ</li> <li>・先生と同じ声で歌えたよ</li> </ul> </li> </ul> <p>2 音楽教育ソフトで旋律の音程を意識して歌おう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・音程正しく歌えたところがいっぱいあったよ</li> </ul> <p>○みんなで楽しく歌おう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで歌うと楽しいよ</li> </ul>	<p><b>(1)可視化</b> 1つの音や2小節ごとに、教師の範唱に続けて歌うことの繰り返して、楽しみながら音の高さに意識して楽しく歌えるようにしたい。</p> <p><b>(2)よさの共有</b> 音楽教育ソフトで視覚的に学習することで、友だちの歌声に関心をもち、メロディの音高に意識を持ちながら歌うことで、楽曲への愛着を深め、みんなで歌う楽しさを味わえるようにしたい。</p>
<p>3 「かもつれっしゃ」でじゃんけんをしよう</p> <p>○「ガッチャン」（手を合わせるタイミング）をおぼえよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・歌いながら手を合わせるんだね</li> <li>・友だちとピタッと手が合わさらないよ</li> <li>・いつ、手のひらを出せばいいんだろう</li> <li>・じゃんけんをやってみようよ</li> <li>・歌い終わるまでに相手を見つけるのがむずかしいな</li> <li>・負けたら後ろにつながるんだね</li> </ul>	<p><b>(1)可視化</b> <b>(2)よさの共有</b> いろんなテンポで、歌詞「ガッチャン」に合わせて相手の手と合わせることで、テンポに応じた拍のとり方を意識して表現できるようにしたい。また、友達と手を合わせるタイミングを意識するよりも、3拍目に合わせることを意識するほうが合わせやすいことに気づかせたい。</p>
<p>4 「かもつれっしゃ」でじゃんけん遊びを楽しもう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・長い列車がなったよ</li> <li>・今度は、ぼくが運転士だよ</li> <li>・列車のスピードが速くなくても楽しいよ</li> <li>・1拍目にみんなで同時にジャンプしてデコボコ道とびこえるぞ</li> <li>・みんなで上手にジャンプできると楽しいよ</li> <li>・トンネルに入ったら、背を低くしよう</li> <li>・スピードを変えて、デコボコ、トンネルを走るぞ</li> <li>・長い電車になったら、終点の駅に止まろう</li> </ul>	<p><b>(2)よさの共有</b> 拍に合わせて友だちとジャンプすることで、音楽に拍子があることやその拍に合わせていっしょに表現する楽しさを味わえるようにしたい。</p> <p><b>(1) 実践的な自覚へのデザイン</b> 身体表現を通して、楽曲に、テンポや拍が存在することや、それを感じる楽しさを感じ取らせたい。</p>

## 5 本時の学習（3／4時）

(1) めざす知識創造 ・拍とテンポを感じながら 友達と歌ったり手を合わせたりして 楽曲の表現を楽しんでいる

### (2) 展開

主な活動と内容	時	「プロセスの自覚」に関する手だてと意図
<p>1 ウォーミングアップをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>今日の「パンダうさぎコアラ」は何の動物かな</li> <li>リズム遊びって楽しいな</li> <li>1拍目をジャンプするっておもしろいね</li> </ul>	10	<p><b>(2)よさの共有</b></p> <p>4拍子の拍を感じて、友達といっしょに身体表現を楽しむことができる</p>
<p>2 「かもつれっしゃ」を歌う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>いっぱい荷物を積んでもいいように、力強く元気よく歌うぞ</li> <li>汽車のマネ（手の動き）をしながら歌ってもいいの？</li> <li>動きながら歌いたいな</li> <li>速さ（テンポ）が変わると、汽車のスピードがかわった感じがするよ</li> <li>汽車のマネ（手の動き）も、音楽に合っているんだね</li> </ul>	10	<p><b>(1)可視化</b></p> <p>身体で拍を感じながら元気よく歌っている姿を認めることで、拍を感じて歌う意識を高める</p> <p><b>(2)よさの共有</b></p> <p>手の動きが友達と同じかどうかを意識させることで、拍を感じて、それを表現に結び付けているかを確認させる</p>
<p>3 友達と手を合わせるタイミングを意識し じゃんけんを楽しむ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>どうやったらぴったりと手を合わせることができるのかな</li> <li>歌詞「ガッチャン」のタイミングって、何拍目なんだろうか？</li> <li>3拍目に友達と手を合わせれば合うのかな</li> <li>2拍目「ガッ」のときに手を準備すると、もっと合わせやすいよ</li> <li>タイミングよく、友達とぴったり合ったよ</li> <li>ぴったりと合ったらじゃんけんをしてみよう</li> </ul>	15	<p><b>(1)可視化</b></p> <p>ガッチャンの箇所だけを取り上げ、ゆっくりと表現することで、何拍目に相手と合わせるかを理解させる</p> <p><b>(1)可視化</b></p> <p>手の動きと歌詞を関連付けて表現することで、動きのタイミングを体感させる</p> <p><b>(2)よさの共有</b></p> <p>2拍目の準備を意識させることで、3拍目のガッチャンの表現がスムーズにできるようにする</p>
<p>4 「かもつれっしゃ」を表現する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>手の動きを入れて、元気よく歌うぞ</li> <li>だれと手を合わせるか、歌いながら決めておかないとガッチャンできなくなったよ</li> <li>でも、慌てて友達を探しに走ったりすると曲に合わないよ</li> <li>ガッチャンで、友達とぴったり合わせることができたよ</li> </ul> <p>拍を感じて歌うと 友だちの手とピタッと合わせることができてもっと楽しくなったね</p>	10	<p><b>(2)よさの共有</b></p> <p>テンポを変化させ、歩き方が拍に合っていることか意識させ、拍の上で表現する楽しさを味わわせる</p> <p><b>(3) 実践的な自覚へのデザイン</b></p> <p>身体表現することで、拍やテンポを感じて友だちと合わせて表現する楽しさを感じ取らせる</p>