

「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

小・音楽科

曲を聴いて、**感じたことや気付いたことを言語化、視覚化し**、本時の課題を見いだす手立てとする。

1 学習場面

個に応じた学習（個別学習）・協働での意見整理（協働学習）

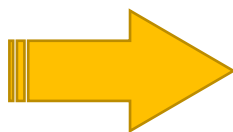
2 本時の目標

曲「〇〇」を聴いて、楽器の音色や音楽の特徴に気付く。【鑑賞】

3 授業内容をアップデート

Before

教師が作成したワークシートに音楽を聴いて感じたことや気付いたことを書く。



After

児童は**端末のシート（クラウド上）**に入力することで**友達**の感じ方と**自分の感じ方**の相違に気付き、**自分の課題を見付けることができる。**

4 学習のポイント

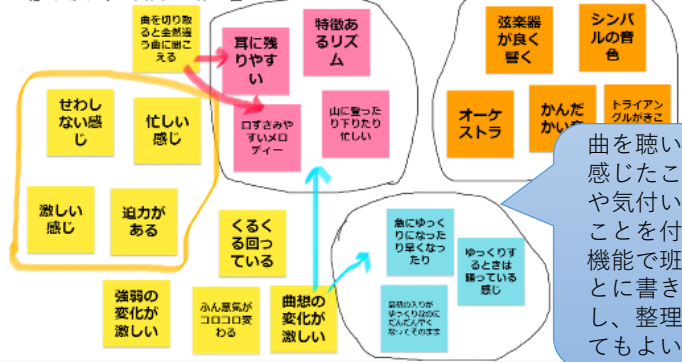
○期待される効果 ★留意点

○友達の感じ方も知ること、教材曲への関心を高めることができる。

★まずは自分の感じ方を大事にし、素直に入力してよいことを伝える。

★他者参照しながら、音楽の特徴に関心をもち、もっと聴きたいことや知りたことなどを自分の課題設定につなげるようにする。

1班 ハンガリー舞曲 第5番



初めて聴いた感想		なぜその感想が生まれたのか
1	聴いたことがある。同じメロディーが何度も繰り返されていて口ずさみたくなる。	たしか、CMに流れていたメロディーから、何回も聴いたことあるから。
2	速い！とろとろとゆっくりとろとろが混ざっている感じが面白い。	速い部分と遅い部分の対比が面白い。
3	曲のテンポが速い感じがする。速いから、ちょっとテンポが遅い感じがする。	テンポの速い感じが面白い。
4	一つの曲なのに何曲もあるみたい。	曲のテンポが速い感じが面白い。
5	楽器の音がよく響く。	楽器の音がよく響く感じが面白い。
6	くるくる回っている感じがする。速いから、ちょっとテンポが遅い感じがする。	曲のテンポが速い感じが面白い。
7	シンバルの音がよく響く感じがする。速いから、ちょっとテンポが遅い感じがする。	シンバルの音がよく響く感じが面白い。
8	曲のテンポが速い感じがする。速いから、ちょっとテンポが遅い感じがする。	曲のテンポが速い感じが面白い。

児童が聴き取ったことと感じ取ったことを基にして、本時の課題につなげたい。

※上記付箋機能は、2024年10月までの活用となるため、順次、代替アプリやスライド機能に移行していくとよい。

5 情報活用能力との関連

課題の設定	情報の収集	整理・分析	まとめ・表現	振り返り・改善
発見	収集	整理、比較、処理、統計	形成、発信、伝達、表現、創造	振り返り、改善

「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

小・音楽科

音やフレーズをつないだり重ねたりして音楽を創造する。

1 学習場面

思考を深める学習（個別学習）

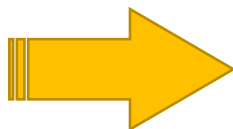
2 本時の目標

音楽の仕組み（反復、音楽の縦と横の関係）を使って、思いや意図に合った「○○の音楽」をつくる。
【音楽づくり】

3 授業内容をアップデート

Before

教師が作成したワークシートに書きこむ、またはパターンのシートをマグネットで貼り、つくった音楽を演奏する。



After

児童は**端末の創作アプリ**を用いて繰り返し操作しながら、音やフレーズを重ねたり、自動演奏を聴いて確かめたりする。

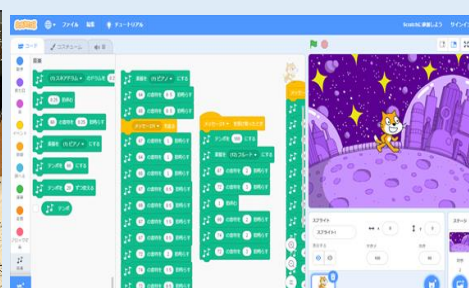
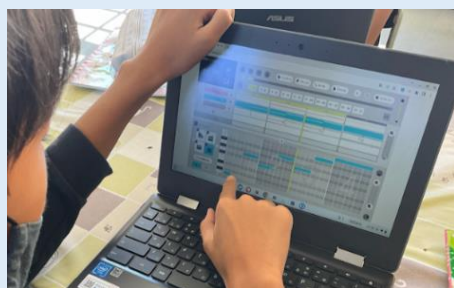
4 学習のポイント

○期待される効果 ★留意点

○自動演奏を聴くことで、**試行錯誤しながら音楽をつくる**ことができる。

★仕組みを活用できているか、視覚化された画面でも確認するとよい。

★あらかじめ、アプリの特徴や操作スキルを全員で確認しておき、児童がアプリの特性を生かして活用を選択し、音楽をつくることができるとよい。



※アプリの活用については、音楽づくりの各学年の指導内容とねらいを踏まえうえて、活用させたい。

5 情報活用能力との関連

課題の設定	情報の収集	整理・分析	まとめ・表現	振り返り・改善
発見	収集	整理、比較、処理、統計	形成、発信、伝達、表現、創造	振り返り、改善

「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

小・音楽科

つくった音楽を友達と聴き合い、表現に生かし、友達と互いに学び合う。

1 学習場面

発表や話し合い（協働学習）

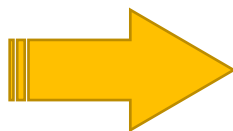
2 本時の目標

音やフレーズのつなげ方を工夫して、思いや意図に合った「〇〇の音楽」をつくる。
【音楽づくり】

3 授業内容をアップデート

Before

教師が作成したワークシートに工夫した点を書く。友達の助言を生かして修正する際に再度書き直しをする。



After

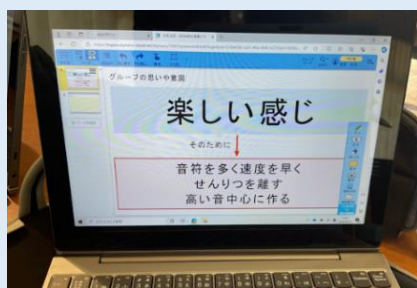
児童がつくった音楽を自動演奏で聴き合ったり、設定条件を端末のシートで確認したりして、思いや意図に合った音楽を試行錯誤してつくる。

4 学習のポイント

○期待される効果 ★留意点

○友達がつくった音楽を聴き合うことで、友達の表現に助言をしたり、友達の表現のよいところを自分の表現に生かしたりすることができる。

★友達と聴き合う際には、それぞれの表現のよさを認め合い、思いや意図を明確にしながらかつていく経験を積み重ねるようにする。



※つくった作品を聴き合う際も音量や聴き合う環境など工夫させたい。教師も必要に応じて児童の思考の整理を促したい。

5 情報活用能力との関連

課題の設定

情報の収集

整理・分析

まとめ・表現

振り返り・改善

発見

収集

整理、比較、処理、統計

形成、発信、伝達、表現、創造

振り返り、改善

「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

小・音楽科

端末に振り返りを積み重ね、次時への課題をもつ。

1 学習場面

個に応じた学習（個別学習）・協働での意見整理（協働学習）

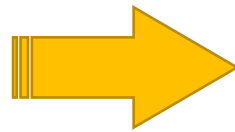
2 本時の目標

どのように演奏するかについて思いや意図をもって、楽器の音色の特徴を生かした演奏の仕方や重ね方を工夫する。【器楽】

3 授業内容をアップデート

Before

まとめの演奏会をする。教師が作成した振り返りカードに振り返りを書き、一人か二人発表する。



After

児童はまとめの演奏を録画し、端末の振り返りシートで振り返りを行う。友達の様子や自分の学習の履歴を確認する等して、次時の学習につなげる。

4 学習のポイント

○期待される効果 ★留意点

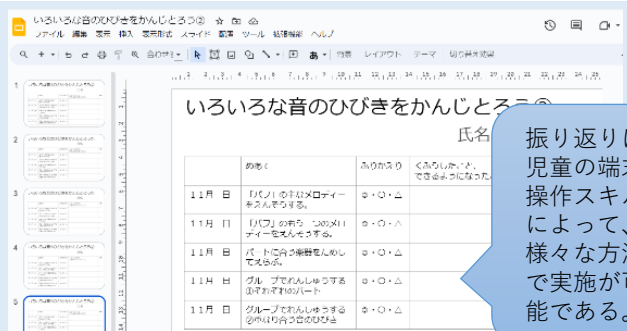
○演奏を録画したり、振り返りを蓄積したりすることで、自分の演奏を客観的に聴いたり、自己の学び方の変容を捉えたりすることができる。

★グループと個人とのめあてに対して、振り返る時間を十分確保する。

★学年に応じて、言葉で振り返りをしたり、記号を選択したりできるようにするとよい。振り返りは全体でも共有し、次時への課題につなげたい。



児童が試行錯誤した履歴を見て、教師は適切な助言や支援をすることができる。



振り返りは児童の端末操作スキルによって、様々な方法で実施が可能である。

※自分で振り返りをする際に、他者参照も奨励する。友達と対話を通して自分の学び方の変容に気付かせたい。

5 情報活用能力との関連

課題の設定	情報の収集	整理・分析	まとめ・表現	振り返り・改善
発見	収集	整理、比較、処理、統計	形成、発信、伝達、表現、創造	振り返り、改善