

個別最適な学び

～音楽づくりの実践で～

①モジュール学習の「マイタイム」

年間カリキュラムを作成し、常時活動として「要素」についての学びを蓄積

②一枚ポートフォリオの「マイロード」

児童自らが目標を決めて表現したい音楽へ向かうための支援

マイタイム（モジュール学習）を活用した年間指導計画

①モジュール学習の
マイタイムについて

（第6学年）

学期	月	週	題材名	時間	教材名	マイタイム（モジュール学習）
1	4	1	にっぽんのうた みんなのうた(1)	2	つばさをください(歌唱) おぼろ月夜(歌唱)	<ul style="list-style-type: none"> 自由に楽器に触れ、様々な音色について探求する。 音楽作成ソフトの使い方について調べる。 スタッカートとスラーの比較聴取からリズムについて探求する。
		2	歌声とリズムのトレーニング	毎時	ワイ バンバ(歌唱) 言葉を元にリズムで遊ぼう(音楽づくり)	
		3				
	5	4	短調のひびき	4	マルセリーノの歌(器楽) ハンガリー舞曲第5番(鑑賞)	<ul style="list-style-type: none"> 協和音と不協和音の比較聴取から、音の重なりについて探求する。 和音を鳴らしながら楽器を演奏して、和音の響きに合う音を探求する。
		5				
		6				
		7	じゅんかんコードをもとにアドリブで遊ぼう (※研究重点題材)			
	6	8	めざせ楽器名人 アンサンブルのみりょく	毎時 5	The Sound of Music(器楽) ぼくらの日々(歌唱) 交響曲第5番「運命」(鑑賞)	<ul style="list-style-type: none"> 「リズムマスターへの道(リズムトレーニング)」を通してリズム譜について探求する。 楽曲の楽器を変えながら、楽器の音の重なりについて探求する。 指揮を通して強弱について探求する。
		9				
		10				
		11				
	7	12	にっぽんのうた みんなのうた(2)	2	われは海の子(歌唱)	<ul style="list-style-type: none"> 音マップを作成し、身の回りの音について調べる。
13						

②一枚ポートフォリオの マイロードについて

マイロード「和音に合わせてせんりつをつくろう」

5年()組 名前()

学習の
初期段階

① 和音と旋律について知っていることや、できることなど

題材での課題

せんりつと和音の響きの関係から、それらが重なり合うよさや面白さなどを感じ取り、和音の響きを生かして、自分だけのせんりつをつくりましょう

工夫できそうなこと

題材での自分の目標

目標に向け
自己調整する
段階

② 学習計画表
1回目

本時の課題:

計画(すること):

ふりかえり:

<うまくいったこと・理由>

<うまくいかなかったこと・理由>

2回目

本時の課題:

計画(すること):

ふりかえり:

<うまくいったこと・理由>

<うまくいかなかったこと・理由>

3回目

本時の課題:

計画(すること):

ふりかえり:

<うまくいったこと・理由>

<うまくいかなかったこと・理由>

学習の
終わり段階

③ 和音と旋律について知っていることや、できることなど

実践の実際（授業の実際 第2時～第4時）

活動例

- ・楽器でコードに合う音を考える
- ・コードに合う音を考える
- ・リズムを考える
- ・タブレットでコードを鳴らしてアドリブ練習をする
- ・アドリブの基となる旋律を考える
- ・考えた旋律を変化させてみる
- ・その他

黒板に掲示して示した活動計画の選択肢



② 学習計画表

1回目

本時の課題（めあて）：
コードに合う音を考えよう！

計画（すること）：
楽器でコードに合う音を考える！

一枚ポートフォリオの「マイロード」に記入した児童の1回目の計画

実践の実際 (授業の実際 第2時～第4時)

マイロード「じゅんかんコードをもとにアドリブで遊ぼう」

6年(3)組 名前()

① 題材での課題

じゅんかんコードをもとに、**節拍子**に音を選択したり組み合わせたりして表現しよう

じゅんかんコード(和音)、アドリブについて知っていること、できることなど

じゅんかんコード…??
アドリブは即興でやること

工夫できそうなこと

リズムや強弱、速さをかえたりすること
スタッカートやスラーを使う

どのように表現したいか

明るい音域で**ゆったり**とした感じにしたい!!!

題材での自分の目標

低めな音はなるべく使わずに**明るく落ち着いた雰囲気**にする

② 学習計画表

1回目

本時の課題(めあて): **コードに合う音を考えよう!**

計画(すること): **楽器でコードに合う音を考える!**

ふりかえり:
<うまかったこと・理由>

楽器を鳴らしてコードに合う音を考えられた!!

<うまかったこと・理由/次回への見通し>

次は木琴以外に鉄琴など色々な楽器をつかってみたい

<先生からのコメント>

明るく落ち着いた雰囲気のためにはどのような音色がいいでしょうね!

2回目

本時の課題(めあて): **いろんなリズムを使ったり、思い合う楽器をみつけよう**

計画(すること): **いろんな楽器を使ったり、リズムを工夫したりする**

ふりかえり:
<うまかったこと・理由>

思い合うようにリズムや旋律を工夫して演奏できた

<うまかったこと・理由/次回への見通し>

次はもっとアドリブに対応できるよう、更に
リズムなどを**変え、頑張りたい**と思った

<先生からのコメント>

思い合うように工夫できてよかったね!リズムの工夫頑張ってるね!楽器によって音色も工夫できそうだね!

3回目

本時の課題: **今までのことを生かし、アドリブに対応できるようになろう**

計画(すること): **木琴以外にも色々な楽器を試し、
アドリブに対応できるようになろう**

ふりかえり:
<うまかったこと・理由>

前よりアドリブがうまくなった気がする
木琴から鉄琴に変えたら更に**よくなった**気がした

<うまかったこと・理由/次回への見通し>

私が使った鉄琴は音がとても響くので
反響が少ない鉄琴を探したい

<先生からのコメント>

音色を工夫することができたね!思い合う響きにするためにはどんな工夫ができそうかな?

③ じゅんかんコード(和音)、アドリブについてできたことなど

なるべく高い音を使い、明るい感じにした。
八長調は明るい感じになり、イ短調は暗い不思議な感じになった。
同じ音でもリズムや速度を変えるだけで雰囲気ガラッと変わった。
じゅんかんコードを使うと四小節だけの短い曲でも繰り返し曲を流すことで
ちゃんとした一曲になることが分かった。

「指導の個別化」

子ども一人一人の特性や学習進度、学習到達度等に応じ、指導法・教材や学習時間の柔軟な提供・設定を行うことなど

⇒**マイタイムでの探究、変容的様式を意識した朱書き、環境設定**

「学習の個性化」

子ども一人一人に応じた学習活動や学習課題に取り組む機会を提供することで、子ども自身が学習が最適となるよう調整する

⇒**一枚ポートフォリオのマイロード**