

曲想の変化を感じ取って聴こう ― ジョン・ウィリアムズの世界 ―

本題材で育成する資質・能力

チャレンジする力

表現する力

協力・貢献する力

1 日時 令和6年 7月8日(月)・11日(木)・16日(火)

2 学年 5年1組 25名

3 題材について

(1) 児童観

第5学年児童を対象に実施したアンケートでは、音楽科の授業において、音楽を聴いたときに曲想や曲想の変化を感じ取ることができると答えた児童の割合は97.1%、さらにその理由について音楽を形づくっている要素をもとに説明することができる児童の割合は81.3%であった。

また、これまでの音楽科の鑑賞の活動において、めあての達成に向けて学習方法を調整したいと感じることがあったと答えた児童は47%、実際にめあての達成に向けて粘り強く取り組むことがあったと答えた児童は71.3%であった。

これらのことから児童は、鑑賞の活動において、知識の習得は概ねできているといえるものの、めあての達成に向けて、学習方法を自分で調整したり、知識の習得や思考力、判断力、表現力等を身に付けたり発揮したりする中で、粘り強く取り組んだりする経験が少なく、学びに向かう力が十分についている状況にあるとはいえない。児童へのインタビューでは、「何をすればいいのかわかるけど、どこに向かっているのかわかりにくい」「目的が意識しづらい」と感じている児童の声や、普段の授業では前時と次時への「継続を感じにくい」という声が聞かれた。

その主な要因として、これまでの鑑賞の活動で①「わかった」「できた」という達成感をもつことのできる場面が少なかったこと、②学校外での鑑賞の活動につなげる手立てが少なかったこと、③学習活動の展開が教師主導になりがちで、学習者の自己決定の余白が少なかったことが考えられる。

また、映画音楽についてのアンケートでは、普段から映画を観ることがある児童は79.8%であり、そのうち、音楽に意識を向けて聴くことがあると答えた児童は61.4%であった。映画に音楽があることについては「雰囲気が出る」「盛り上がる」「その場面の様子がよくわかる」「映画がさらに観たくなる」点などによさを感じている児童が多くおり、児童にとって映画音楽は身近に感じやすいものであることがうかがえる。

(2) 題材観

本題材は、小学校学習指導要領音楽科第5学年及び第6学年のB鑑賞ア、イを基に設定した。また、内容の取扱い(1)エにある「生活や社会の中の音や音楽と主体的に関わっていくことができる」ように本題材では児童の生活の中にある音楽の一つである映画音楽を取り上げる。

映画音楽は、生活や社会の中の音楽の中でも特に、状況や心情など、情景を描写することを重視したジャンルである。とりわけ映画音楽の巨匠とよばれるジョン・ウィリアムズの作品は、情景を描写する力が強い。本題材で取り上げる「Harry's Wondrous World」「Hedwig's Theme」「Theme from Jurassic Park」「STAR WARS-Main Theme」「E.T.-Flying Theme」はいずれもオーケストラのための作品であるが、覚えやすく親しみのあるメロディーは、さまざまな楽器にアレンジされ、多くの演奏家に演奏されており、彼の作品は、映画ファンのみならず、世界中で愛されている。

このことから、本題材では、思考・判断のよりどころとなる主な音楽を形づくっている要素を「旋律」とすることとした。

生活の中の音楽を授業で扱うことで、児童の生活の中での音楽と、授業での音楽とが結び付くことが期待でき、授業での学びや経験を、児童自身が、学校内外での音楽の関わりに生かせそうだと実感できるきっかけをつくることができると考える。

(3) 指導観

指導に当たっては、粘り強く取り組んだり、学習方法を自分で調整したりすることができるよう、児童の自己選択・自己決定を促す以下の3つの点について学習指導の工夫を行う。

①「わかった」「できた」という達成感のもてる場面を設定すること

- ・毎時間設定するめあてに対し、少しずつ自分の考えをもつ(「わかった」を積み重ねる)過程を経て、題材を貫く問いに対する答えをもてるようにする。
- ・多様な音源を聴き比べたり、対話したりする場面を設定することで、曲想と音楽の構造との関わりが

「わかった」、問いに対する自分の考えをもつことが「できた」という達成感をもてるようにする。 ・音楽を形づくっている要素を明確にして聴く場面を設定することで、曲想及びその変化と音楽の構造との関わりや、曲や演奏のよさが「わかった」という達成感をもてるようにする。 ②学校内外での鑑賞の活動に生かせそうだと実感できる味わい方を経験させること ・音源、聴き方、対話の仕方に多様な選択肢を用意することで、自分の興味やペースにあわせてじっくり聴くことができるようにする。 ・映画の簡単なあらすじや、予告動画等を自由に見ることができるようにしておくことで、情景を思い浮かべやすくするとともに、児童の興味・関心を引き出し、学校内外での活動につなげやすくする。 ・選択肢となる音源を演奏動画にすることで、曲や音楽のよさが感じられるようにするとともに、児童の興味・関心を引き出し、学校内外での活動につなげやすくする。 ③学習者主体の自己決定的な表現の余白を残すこと ・導入段階で学習活動の全体像を示すことで、児童が見通しをもち、様々な選択肢を試す時間を十分確保できるようにする。 ・解決すべき問いを明確にし、聴いたり対話したり学習を振り返ったりする十分な時間を確保することで、問いに対する自分の答えをもつことに向けて、粘り強く、自分の学びを自己調整しながら取り組むことができるようにする。
--

4 題材の目標

- (1) 曲想及びその変化と、音楽の構造との関わりについて理解する。(知識及び技能)
- (2) 旋律を聴き取り、その働きが生み出すよさや面白さ、美し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、音楽や演奏のよさなどを見いだし、曲全体を味わって聴く。(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 情景を描写する音楽に興味・関心をもち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組み、映画音楽に親しむ。(学びに向かう力、人間性等)

5 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
曲想及びその変化と、音楽の構造との関わりについて理解している。	旋律を聴き取り、その働きが生み出すよさや面白さ、美し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、曲や演奏のよさなどを見いだし、曲全体を味わって聴いている。	情景を描写する音楽に興味・関心をもち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

6 指導と評価の計画（全3時間）

時間	学習活動	評価規準（評価方法）		
		知・技	思・判・表	主学態
1	○ジョン・ウィリアムズの作品である「STAR WARS」「E.T.」「ジュラシック・パーク」「ハリー Potter」のそれぞれのテーマを聴いたり、対話したりすることでジョン・ウィリアムズ作品に興味をもち、音楽の特徴を理解する。			
2	○1時間目に扱った4曲について、それぞれさまざまな楽器で演奏されている音源を聴いたり、対話したりすることによって、曲想と旋律が関わっていることを理解し、曲や演奏のよさを味わう。			
3	○「ジョン・ウィリアムズが映画音楽の巨匠と言われる理由」を交流し、再度曲や演奏のよさを味わって聴く。	記述	発言 記述	観察 記述

7—1 第1時の学習（1／3）

- （1） 第1時で目指す姿 児童にとって親しみのある音源を聴いたり、問いに対する考えをもつために対話したりする活動を通して、ジョン・ウィリアムズ作品に興味をもつ。

（2） 第1時の展開

学びのサイクル	学習内容（○） 予想される児童の反応（・）	指導上の留意点（・） 配慮を要する児童への支援（◆）	評価規準 （評価方法）
よしやってみよう	1 題材を貫く問いを発見する。 ○現在 TVCM でも使われている「Harry' s Wondrous World」を聴き、作曲者ジョン・ウィリアムズは「映画音楽の巨匠」と呼ばれていることを知る。 ・ハリーポッターの曲は聴いたことある！ ・他にどんな作品があるのかな。 ・何がすごいのかな。 ジョン・ウィリアムズが「映画音楽の巨匠」といわれるのはなぜだろう。	・児童にとって身近な音源を提示し、3時間かけて考え続け得る「題材を貫く問い」を設定する。	
	2 本時のめあてを確認する。 ジョン・ウィリアムズの音楽の特徴を聴いて見つけよう。		
	3 課題解決の見通しをもつ。 ・音源を聴き比べたらよさそう。 ・まずはスターウォーズから聴いてみようか。	・「Harry' s Wondrous World」「Hedwig' s Theme」「Theme from Jurassic Park」「STAR WARS-Main Theme」「E.T.-Flying Theme」の各音源を classroom にあげておき、自由に聴けるようにしておく。 ・「何してる？シート」を電子黒板に映し出すことで、今、誰がどの曲を聴いているのかが分かり、聴いた後に話したくなったら誰と話せばよいのかが分かるようにする。	
	4 自力解決をする。 ○自分がどの曲を聴くか選び、互いに共有する。 ・聴いたら同じ曲を聴いた人と話してみたいな。 ○曲を聴いた後、それぞれの曲の特徴、ジョン・ウィリアムズの音楽の特徴について、ホワイトボードツールに書き込んでいく。	◆選ぶことのできない児童を早期に把握し、声をかける。 ・ホワイトボードツールに書き込んでいき、全体で共有し、更に話したい人や内容を見付けることができるようにする。 ◆映画の簡単なあらすじや、予告動画等を Classroom あげておき、情景を思い浮かべやすくする。 ◆オーケストラの楽器や、音楽を形づく	

こう考えてみたら

はつきり表そう

まとめているかそう	5 全体で交流、まとめをする。 ○ホワイトボードツールに書いたり話したりしたことを、全体で交流する。 ・ハリーポッターは鉄琴みたいな音がして、雰囲気が暗く怪しい感じがした。 ・ジュラシック・パークは急に音が大きくなって、壮大な感じがした。 ・スターウォーズはトランペットの音がキラキラしていて、宇宙がイメージできた。 ・金管楽器の目立つ曲が多い。 ・ジョン・ウィリアムズの音楽は、いろいろな種類の楽器が出てきて気分が盛り上がる。 ・どんな場面かがイメージできる曲が多い。 6 振り返りをする。 ○今日の時点で自分の考えた「ジョン・ウィリアムズが巨匠といわれる理由」をまとめ、振り返りをする。	っている要素を示す「音楽の言葉」を掲示しておく。	
	振り返り ●振り返りのための問い ・予想される児童の反応 ●今日の時点で「ジョン・ウィリアムズが映画音楽の巨匠といわれる理由」は何だと考えますか。 ●ジョン・ウィリアムズの音楽の特徴を見つけるために、今日はどんな聴き方をしましたか。 ・ジュラシック・パークの最初の方を聴いて、友達と話した。最初の方しか聴いていなかったから、途中で雰囲気が変わるところは知らなくて、一緒に聴きながら教えてもらった。全部聴いたら、急にシンバルが鳴って、雰囲気が変わるところがわかった。		

(3) 準備物

- ・電子黒板 ・タブレット ・掲示物（オーケストラの楽器、音楽を形づくっている要素）
- ・音源 ・何してる？シート ・ホワイトボードツール ・イヤホンスピーカー

※「何してる？シート」は、自分が何を聴いているかを表示するスプレッドシートのこと。全児童が共同編集できるように設定し、電子黒板に表示した。児童は、電子黒板に表示している「何してる？シート」を見ながら、自分と同じ曲を聴いている児童を見付け、感想を交流するため移動したり、どの曲を聴こうか考える際に、他の人が聴いている曲を参考に活動したりした。

7—2 第2時の学習（2／3）

- (1) 第2時で目指す姿 旋律を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、音楽や演奏のよさなどを見いだし、それぞれの曲を味わって聴く。

(2) 第2時の展開

学びのサイクル	学習内容（○） 予想される児童の反応（・）	指導上の留意点（・） 配慮を要する児童への支援（◆）	評価規準 （評価方法）
よ しやってみよう	1 課題を発見する。 ○前時に選択肢として用意されていた音源の原曲はオーケストラで演奏されているが、さまざまな楽器用にアレンジされ、たくさんの演奏家に演奏されていることを知る。 ・スターウォーズを聴いてみたいな。 ・声で演奏している音源もある！		
	ジョン・ウィリアムズの作品がさまざまな楽器で演奏されるほど愛されているのはなぜかを考えながらきこう。		
こ う考えてみたら	3 課題解決の見通しをもつ。 ・前回のよう、音源を聴き比べたらよさそう。 ・友達と話した方が、新たな意見が知れて楽しかったから、今日も聴いた後は話そう！	・前時にあげた STAR WARS、E.T.、Jurassic Park、Harry Potter の各テーマについて、吹奏楽、金管楽器、弦楽器、マリンバ、声等、さまざまな音色で演奏されている音源、また、テーマのモチーフが出てくる同一映画の別曲の音源を classroom にあげておき、自由に聴けるようにしておく。	
は つきり表そう	4 自力解決をする。 ○自分がどの曲を聴くか選び、互いに共有する。 ○曲を聴いた後、それぞれの曲や演奏のよさ、なぜここまで愛されているのか、について「音楽の言葉」を使って、ホワイトボードツールに書き込んでいく。	・4曲のモチーフを五線に表した譜例もあげておく。また、Web ブラウザ上で鍵盤をタップできるリンクも貼っておき、譜例を弾いて試すことができるようにしておく。 ・「何してる？シート」を活用し、今、誰がどの曲を聴いているのかが分かって、聴いた後に話したくなったら誰と話せばよいのかが分かるようにする。 ◆音楽を形づくっている要素を示す「音楽の言葉」を後ろの黒板に掲示しておく。	

まとめているかそう	5 全体で交流、まとめをする。 ○ホワイトボードツールに書いたり話したりしたことを、全体で交流する。 ・オーケストラの演奏もよかったけど、金管楽器だけで演奏しているのもかっこよかった。 ・鍵盤ハーモニカの演奏も2本の鍵盤ハーモニカだけで演奏しているとは思えない迫力で、素敵だったよ。 ・オーケストラと吹奏楽でも雰囲気が少し変わるね。 ・どんな楽器で演奏してもかっこいいメロディーなんじゃないかな。 ・テーマは他の曲にも途中で出てきていたよ。 ・みんなの印象に残るメロディーだ。 ・何回も聴いたから歌えてしまう。覚えやすいメロディーだね。 ・ジョン・ウィリアムズの曲は、どんな楽器で演奏してもかっこいいメロディーになっているから、さまざまな楽器で演奏されている。 ・いろいろな曲に使われて何回も出てきたり、覚えやすいメロディーだったりするから、みんなに愛されて有名になったのだと思う。 6 振り返りをする。 ○「ジョン・ウィリアムズの作品が愛される理由」をまとめ、振り返りをする。	◆選ぶことのできない児童を早期に把握し、声をかける。 ・ホワイトボードツールに書き込んでいき、全体で共有し、更に話したい人や内容を見付けることができるようにする。 ・原曲はオーケストラであるが、それぞれの演奏のよさを認めながら進めるようにする。	
	振り返り ●振り返りのための問い ・予想される児童の反応 ●今日はどの音源を選んで聴きましたか。 ●ジョン・ウィリアムズの作品が、さまざまな楽器でたくさんの人に演奏されるほど愛されているのはなぜだと思いますか。 ●ジョン・ウィリアムズの作品が愛される理由を見つけるために、今日はどんな聴き方をしましたか。 ・前の時間に聴き比べをしたら発見があったから、同じ曲の、いろいろな楽器の聴き比べをしてみた。同じ旋律なのに音色が変わると雰囲気が変わって、もっと聴きたいと思った。いろいろなアレンジを演奏してる人たちも、旋律の力に惹きつけられているのだと思う。		

(3) 準備物

- ・電子黒板 ・タブレット ・掲示物（音楽を形づくっている要素）
- ・音源 ・何してる？シート ・ホワイトボードツール ・イヤホンスプリッター
- ・4曲のモチーフの譜例・バーチャルピアノのリンク

7—3 第3時の学習（3／3）

- (1) 第3時で目指す姿 自分で選んだ1曲について、旋律の生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、曲想の変化に着目し、曲全体を味わって聴く。

(2) 第3時の展開

学びの サイクル	学習内容（○） 予想される児童の反応（・）	指導上の留意点（・） 配慮を要する児童への支援（◆）	評価規準 (評価方法)
よしやってみよう こう考えてみたら はっきり表そう	1 課題を確認する。 ○ジョン・ウィリアムズの作品の中で人に薦めたい推しの1分間の部分を選ぶことを確認する。 2 本時の「めあて」を知る。 自分にとっての「推しの1分間」はどこか、考えながらきこう。 3 課題解決の見通しをもつ。 ・今日は題材を貫く問いに対する自分の答えを出すために、ジョン・ウィリアムズがつくったオーケストラの曲をメインで聴こう。 4 自力解決をする。 ○人に1分間聴いてもらうならどこを薦めるか、時間軸に書き込んでいく。その際に、曲想や音楽を形づくっている要素を書き込み、人に紹介できるようにする。 5 交流をする。 ○1曲の中から、なぜその部分を推すのかを説明し、「推しの1分間」を聴き合う。	・旋律線を図として貼っておき、シート上で動かせるようにしておくことで、何度も出てくるテーマの旋律を意識しながら聴くことができるようにする。 ◆一人で取り組むことに不安を感じる児童には、一人でも複数人でも、自分が取り組みやすい方法を選択してつくることができるようにする。 ◆オーケストラの楽器や、音楽を形づくっている要素を示す「音楽の言葉」を掲示しておく。 ・なぜその部分を選んだかを説明することで、曲全体を踏まえて感じた旋律の魅力を自覚できるようにする。 ◆第1時で出し合った「ジョン・ウィリアムズ作品の特徴」第2時で出し合った「ジョン・ウィリアム	・曲想及びその変化と、音楽の構造との関わりについて理解している。(記述) ・旋律を聴き取り、その働きが生み出すよさや面白さ、美し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、曲や演奏のよさなどを見だし、曲全体を味わって聴いている。(発言・記述) ・情景を描写する音楽に興味・関心をもち、音楽活動を楽しみな

まとめ ていか そう	6 題材のまとめをする。 ○「巨匠といわれる理由」を学級全体で考える。 ・雰囲気が変わるとに、それにぴったりの音色の出る楽器を当てはめることができる。 ・音色、強弱、旋律を工夫して、映画のシーンがイメージできるような曲をつくることができる。 ・みんなの覚えやすいかっこいいメロディーをつくることができる。そのメロディーを何回も使って曲をつくっている。 ・5度跳躍のしかけを、いろいろな曲で使っている。 ・似たような音のはじまりで、全然雰囲気の違う曲をつくることができる。 ・しかも、そんなすごい曲を1曲だけでなく、何曲もつくっている。 7 最後に各自で1曲通して聴く。 ○交流で出た意見も踏まえて、各自でもう1度曲全体を聴く。 8 振り返りをする。	ズの作品が愛される理由」等の、これまでの児童の考えを見ることができるようしておく。	がら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。(観察・記述)
	振り返り ●振り返りのための問い ・予想される児童の反応 ●あなたの選んだ1曲は何ですか。曲名を書きましょう。 ●「ジョン・ウィリアムズが映画音楽の巨匠といわれる理由」は何だと考えますか。「音楽の言葉」を使ってまとめましょう。 ・私はSTAR WARSを選んだ。どんな映画か知らなかったけど、最初聴いたとき悪の王みたいな感じがして、あらすじを知ったときはぴったりの音楽だなと思った。ジョン・ウィリアムズが映画音楽の巨匠と呼ばれるのは、どんな映画にもぴったりの音楽をつくることができるし、音楽だけで物語をイメージさせられるような曲をつくれるからだと思う。特に旋律には、どんな楽器で演奏されても楽しめる力があって、自分も動画の人みたいに演奏してみたいと思った。これからは、他の映画音楽も楽しみながら映画を見たいと思った。		

(3) 準備物

- ・電子黒板 ・タブレット ・掲示物（オーケストラの楽器、音楽を形づくっている要素）
- ・これまで使ったすべての音源 ・何してる？シート ・ホワイトボードツール ・イヤホン
- ・スプリッター ・4曲のモチーフの譜例