

# 中等2年生音楽科学習指導案

## 1. 題材名

リズムアンサンブル ボディー・パーカッション  
教材：STOMP、およびコダーイ・リズムメソッド

## 2. 題材の目標

### (1) 教科としての目標

- リズムの学習をしながら、既知のリズムや潜在しているリズム感に結びつけることができる。
- 創作や演奏をする過程で、協働的な姿勢や対話力、役割に対する責任感を育くむことができる。
- 演出を含む、リズムによるアンサンブル（合奏）を通じて一体感や高揚感を味わうことができる。

### (2) 汎用的スキル

- 役割分担をし、反対意見にも耳を傾け、合意形成を図ることができる。（協働する力）
- 作品をより良くするために、アイデアや演奏に対し改善点を見出すことができる。（批判的思考力）
- 言葉によらない演奏で、相手に魅力を伝えることができる。（伝える力）

### (3) 態度・価値

- 他者の考えや提案を受け入れることで、価値観を広げることができる。（他者に対する受容・共感・敬意）
- 苦手な作業であっても挑戦したり、失敗を活かして励んだりすることができる。（向上心）

## 3. 生徒の実態

中等2年生はこれまでに習得した楽典に関する知識の範囲でリズムの学習をしてきた。リズム学習をより体系的に学ぶため、中等2年生段階では身体表現を取り入れたボディー・パーカッションに取り組む。例えば、手拍子一つ取っても、叩く面積や強さ、手の形などを工夫することで様々な音色を得られることを理解しており、また、それらを表現の工夫へ十分に組み込める年齢である。

海外滞在経験のある生徒も多数在籍するため、文化的背景も多岐にわたる。そのため、慣れ親しんできた音楽とそれに伴うリズム、あるいはリズム感も様々である。これまでに学習と、彼らの培ってきたリズム感が結びつくことで、より幅広い発想を得られ、質の高い表現を追求できると考える。

## 4. 題材について

### ①IBMYP（国際バカロレア中等教育プログラム）：音楽科の観点から

本題材は題材がボディー・パーカッションであるため、単純に手拍子だけでリズムを形成するのではなく、ストンピングや膝打ちなども含めた体全体での表現となる。そのため、身体の回転や跳躍といったダンスの要素や、ストーリー性を持たせた演出の工夫なども課題の範囲である。これは、よりパフォーマンス（演奏芸術）としての性質を意識したものであり、そうすることで学習した音楽的知識やスキルを他教科、他分野へ繋げる可能性を高められる。また、相互評価とフィードバックの機会を多く設定することで、作成した作品とその演奏を繰り返し見直し、改善し続ける姿勢を促すことが狙いの一つである。

### ②汎用的スキルや態度・価値育成の観点から見た特性

リズムに特化して学びを深めることは感性や表現力を伸ばせることはもちろん、リズム演奏によって得られる他者との同調や一体感はアンサンブル（合奏）をする喜びを体感することもできる。また、協働で制作や演奏の練習を重ねる中で、互いの意見が対立したり、リズムの得手不得手も明らかになっていくだろう。その中で、いかに他者の意見を尊重し、受け入れ、合意形成をはかりながらより良いものを作るか、また、時に批判的に作品を見直してより良い案や代案を考えられるかも重要な観点である。

## 5. 題材計画と資質・能力を育成する主な手立て（全5時間 本時3/5時間）

	学習活動	関連する主な資質・能力	資質・能力を育成する主な手立て
第1次 1時間	・題材ガイダンス（題材の流れ、評価の観点と課題の確認）。コダーイメソッドを活用してリズムの書き取り。 ・STOMPを鑑賞し、ボディー・パーカッションについて理解を深める。	○向上心	○STOMPや過去の作品鑑賞から、ゴールをイメージする ○リズムの基礎から応用まで体験・習得する場の設定
第2次 2時間	・リズムの書き取り/個人でリズム創作（単旋律、4/4拍子、8小節） ・リズムをボディー・パーカッション化	○批判的思考力 ○伝える力 ○他者に対する受容・共	○創作したボディー・パーカッション作品をグループ内で発表し、相互に評価しあう場の設定

	・個人作成のボディー・パーカッション作品をグループ内発表、相互評価する。	感・敬意 ○向上心	
第3次 2時間	・16小節以上のボディー・パーカッション作品をグループで1曲作成する。 ・練習を通じて、アンサンブルの面白さや難しさを体験する。 ・中間発表、本発表で相互に評価をし、他グループからフィードバックを得る。 ・題材全体の学習とATL(学習の姿勢)スキルを振り返る。	○協働する力 ○向上心 ○批判的思考力 ○伝える力 ○他者に対する受容・共感・敬意	○役割分担や作品について議論をしたり、演出も含めたアンサンブルの練習をしたりする時間と場の設定 ○途中経過を報告し、相互評価とフィードバックを得る機会の設定 ○学習内容や学習方法を振り返る場の設定

## 6. 本時の学習指導

### (1) 本時のねらい

- ・グループで作品を発表し、他者のアイデアに触れ、評価し合うことで刺激を受ける。
- ・互いの要望や能力を整理しながら、作品づくりの方向性を決める。

### (2) 本時の展開

時間	○学習活動 ・予想される生徒の反応	◇資質・能力を育成する主な手立て◆評価
導入 15分	<p style="text-align: center;">身体を使っていろいろな音を表現しよう。</p> <p>○2/4拍子2小節のリズムを聞いて、楽譜に表す。 ・ターとかティはわかるけど、休符が入るとむずかしい。</p> <p>○クラベとシンコペーションのリズムを含めたリズムの模倣 ・難しいリズムは書けないけど、逆に何となく叩ける。 ・手、足、膝にリズムが分かれるだけでも色んな音が出る。 意外と面白い。指パッチンができない。</p>	<p>◇5問のリズムを書き取る。声に出しながらリズムを叩くことで、書き取りやすくなる。(向上心)</p> <p>◆書き取ったリズムのプリントを提出</p> <p>◇シンコペーションなどの応用的なリズムは、コールアンドレスポンス方式で授業者の模倣をすることで慣れ親しんでいく。(向上心)</p>
展開 20分  10分	<p>○個人で作成したボディー・パーカッション作品をグループで共有し、相互に評価する。 ・半分ぐらいしか楽譜で書けていないけど、あとは言葉で書いてきた。書けないけど叩ける。 ・楽譜に書かれていることと合っていなかったけど、演奏はできていた。 ・他の人が意外に叩けてびっくりした。 ・手や太もも、ストンピング、フィンガースナップなどを複数組み合わせると、一人でも多彩な演奏に聞こえてすごい。</p> <p>○グループで作成するボディー・パーカッション作品の話し合いを始める。 ・どんなテーマの曲で、長さはどれくらいにしよう。ストーリーが決まらないと、作りにくいよ。 ・○○さんと□□くんの作ってきた曲が面白いから一部を使って見るのはどうかな。 ・STOMPみたいに格好良くしたい。ダンスが上手い人に動きや演出を考えてもらうのはどうだろう。 ・次回までに全員ソロを考えてこよう。あと、4小節ずつ全員で叩くリズムを新しく持ち寄ろう。 ・動物や乗り物、自然の音を参考にするのは確かにわかりやすいかも、電車とか、馬が走るリズムとかも使えそう。</p>	<p>◇演奏者はどのように音を出していたか、どの演奏が印象的だったか、特徴とその理由を記述する。良い点と改善点について、相手にフィードバックをする。(批判的思考力)</p> <p>作品の意図や工夫について、言葉に頼らず他者に伝わるよう表現をする。(伝える力)</p> <p>◆自他の作品と演奏について評価をし、プロセスシートに記録をする。その際、ルーブリックの実技観点を使用するよう促す。</p> <p>◇議論を展開し、互いの要望や提案を整理しながら、方向性を決める。(他者に対する受容・共感・敬意)</p> <p>◆役割分担をし、次回までにそれぞれがアイデアをプロセスシートに記入して授業で提案できるようにする。</p>
結末 5分	<p>○次回以降のスケジュールと課題の確認 ・中間発表までにはソロの部分と、初めの全員で叩く部分は演奏できることを目標にしよう。</p>	<p>◇グループのメンバーで目標を決め、計画的に作品づくりを進めるよう促す。(向上心)</p>

●生徒のプロセスシートの記述記録あり。映像記録はなし。本稿ではルーブリックの紹介は省略。