

令和４年度 １人１台端末の活用による実践事例

学 校 名		岡山県立井原高等学校		
実践者等		村上 奈津子	実践日	令和４年６月８日
実践場面 （教科・科目（単元名）、学校行事等）		芸術科・音楽Ⅰ 鑑賞「イメージと音楽の要素を結びつけよう」		
対象生徒（学年等）		普通科 １年生 音楽選択者		
育成を目指す資質・能力		☒ 知識・技能 ☒ 思考力・判断力・表現力等 ☒ 学びに向かう力・人間性等		
分類	授 業 中	☒ クラウドやアプリの活用 ☐ デジタルデータの保存 ☐ 思考やデータの可視化		
		☒ データの共有や共同編集 ☒ 対話を充実させる活用 ☒ 思考を促す活用		
		☒ 表現を充実させる活用 ☒ 課題のやり取りと評価の支援 ☒ 効率化や省力化		
		☐ その他（ ）		
	家庭学習	☒ 振り返り ☒ 探究 ☐ 反転学習 ☐ 補習・定着		
実践の内容				
【授業】 （１） 導入 「音楽を形づくる要素」について説明する。サン＝サーンス「動物の謝肉祭」より『亀』と、原曲となったオッフェンバック作曲「天国と地獄」より『序曲』を聴き比べ、要素にどのような違いがあるか考える。要素の違いによって、イメージを表現することができることを知る。 （２） 展開 「雌鶏と雄鶏」「象」「白鳥」のそれぞれについて、その動物に対するイメージ（動きが速い、体が大きい など）を確認したうえで、音楽を鑑賞し、そのイメージを表現するために、音楽を形づくる要素にはどのような工夫がされているか、聴き取り、<u>Google Classroomの質問の回答に記入する。記入された回答はクラスで共有する。</u> （３） まとめ 音楽の要素の違いによって、イメージを表現することができる。音楽の要素には作曲者の意図が表れていること、演奏者の意図を含むことができること。これらを鑑賞、演奏するときに生かすことを確認する。 （４） 振り返り <u>振り返りフォームに入力。加えて、Google Classroomで課題として自宅で「動物の謝肉祭」の他の曲も鑑賞し、その中から最も気に入った曲を選び、その理由を記述するというレポートを出し、オンラインで提出されたものを評価した。</u> 				
【本時と家庭学習との連動】 （本時前）特になし （本時後）授業内では、１４曲ある組曲のうちの４曲のみを鑑賞した。<u>自宅に残りの曲を鑑賞（Youtube）し、レポートを作成することで、授業内での学習を振り返り、さらに学びを生かして探究することをねらいとした。</u>				