

令和6年度使用

小学校用教科用図書研究資料

音 楽

宮崎県教育委員会

Ⅰ 教科目標の達成及び単元（題材）の構成・配列等

〔観点Ⅰ〕 学習指導要領に示された教科の目標を達成するために、構成・配列等について、どのような工夫が見られるか。

発 行 者	概 評
17 教 出	<p>(1) 各学校の特色や児童の実態に応じて音楽を楽しんだり親しんだりできるように、主要部分の教材と選択可能なオプション部分を組み合わせて扱うことができるように配慮されている。</p> <p>また、「音楽的な見方・考え方」を働かせながら資質・能力を育むことができるように題材が構成されている。題材によっては、表現教材と鑑賞教材を関連させて学習するものや、学びの中で身に付けた内容を次の題材で生かすことができるように設定されており、学習がより深まるように工夫されている。</p>
27 教 芸	<p>(1) 各学校の特色や児童の実態に応じて音楽を楽しんだり親しんだりできるように、題材ごとに、1つの題材の中から教材や学習活動を選択することができるように配慮されている。</p> <p>また、音楽を形づくっている要素を中心に題材が構成され、各教材が「音楽的な見方・考え方」を働かせながら資質・能力を育めるように設定されている。各題材の中に表現活動と鑑賞活動のそれぞれの領域の教材が設定されており、多様で効果的な学習が展開できるように工夫されている。</p>

2 内容や指導の充実

〔観点2〕 主体的・対話的で深い学びを通して、目指すべき資質・能力を確実に身に付けさせるために、どのような工夫が見られるか。

発 行 者	概 評
17 教 出	<p>(1) 児童の主体的・対話的で深い学びの実現を図るために、全学年の巻頭に「学習マップ」が新設され、学習の進め方について分かりやすく示されている。また、児童が気付いた「音楽を形づくっている要素」等を書き込む「メモ欄」を中学年から設けるなど、主体的に学習を進められる工夫が見られる。</p> <p>(2) 生きて働く「知識・技能」の習得のために、見開きごとに「音楽のもと」として明記された「音楽を形づくっている要素」を、表現（歌唱、器楽、音楽づくり）や鑑賞の学習活動において焦点化し、相互に関わらせるような工夫が見られる。また、「音楽を形づくっている要素」をもとに、思いや意図に合った表現のための技能を身に付けるための発問例や活動例が掲載されるなどの工夫が見られる。</p> <p>(3) 音楽的な「思考力・判断力・表現力等」を育成するために、「思考力・判断力・表現力等」の育成を意識した発問例が「まなびナビ」に示されたり、グループ活動時の会話を想定した吹き出しが例示されたりしている。また、児童がワークシート等の資料を二次元コードで読み取る「まなびリンク」が示されるなど、児童が思いや意図を生かして表現したり、音楽の魅力を感じ取ったりできるような工夫が見られる。</p> <p>(4) 「学びに向かう力・人間性等」の涵養を目指すために、見開きごとに学習のねらいが示されるとともに、学び方が「まなびナビ」で示され、児童が題材ごとの学習の見通しをもって主体的に学ぶことができるように工夫されている。また、歌唱曲の歌詞の内容に忠実な写真を掲載するなど、人々の生活と音楽を結びつけるような資料や教材の工夫が見られる。</p>

- (1) 児童の主体的・対話的で深い学びの実現を図るために、全学年の巻頭に「学習マップ」が掲載され、学習の進め方について分かりやすく示されている。また、学習活動が、「考える（思考力、判断力、表現力等）」「見つける（知識）」「歌う、演奏する、つくる（技能）」に分けて具体的に掲載されるなど、主体的に学習を進められる工夫が見られる。
- (2) 生きて働く「知識・技能」の習得のために、各教材ページ端に示された「音楽を形づくっている要素」を、表現（歌唱、器楽、音楽づくり）や鑑賞の学習活動において焦点化し、相互に関わらせるような工夫が見られる。また、「音楽を形づくっている要素」をもとに児童の思いや意図に合った表現のための技能を身に付けられるように、「知識」「技能」に関する学習活動例や吹き出しが掲載されるなどの工夫が見られる。
- (3) 音楽的な「思考力・判断力・表現力等」を育成するために、学習活動を展開するための具体的な手立てが「考える」で示され、児童の作品例やグループ活動時の会話を想定した吹き出しが例示されている。また、児童がワークシートを二次元コードで読み取る「ムーブの部屋」が示され、児童はつくったものを作品としてすぐに再現し、繰り返し思考することができるような工夫が見られる。
- (4) 「学びに向かう力・人間性等」の涵養を目指すために、学習のまとまりごとに、題材のねらいと、学習をふりかえるまとめを示し、学んだことをこれからの学習につなげることができるような工夫が見られる。また、生活の中にある様々な音や音楽への関心を促すコラムや写真を掲載するなど、人々の生活と音楽を結び付けるような資料や教材の工夫が見られる。

### 3 利便性の向上

〔観点3〕 学習効果や使用上の利便性を高めるとともに児童にとって分かりやすいという視点から、どのような工夫が見られるか。

発 行 者	概 評
17 教 出	<p>(1) 児童の学習への興味・関心を高めるために、表紙には、該当学年で学ぶ楽曲に関するイラストや演奏されている楽器等が描かれ、学びの楽しさを伝えられるように工夫されている。</p> <p>学習内容を視覚的に示すために、折り込みを使ったワイドな写真の掲載やイラスト、色分けなどの工夫が見られる。</p> <p>(2) 楽譜については、絵や図での楽譜から五線譜に移行したり、旋律の動きを捉えるためのアニメーション動画が視聴できるようになっていたり、発達の段階に応じて分かりやすく学べるように工夫されている。初めて階名や音符等を学ぶ第3学年では、「楽心のお話」として1ページに音符と休符、五線、小節についてまとめてあり、それ以降の学習でもこのページで振り返ることができるように工夫されている。</p> <p>音程を分かりやすく学ぶために、第1学年では音の高さに合わせて体を動かす活動が設定されており、児童が感覚的に音の高さを理解できるような工夫が見られる。</p> <p>(3) 個別最適な学びを可能にするために、楽器の奏法や演奏の仕方の動画、鑑賞曲の楽器別の音源を二次元コードの読み取りで視聴できるように工夫されている。また、巻末には該当学年までに学習する用語や奏法、楽譜に関する内容等がまとめてあり、学びの振り返りや定着が図れるよう工夫されている。</p>

- (1) 児童の学習への興味・関心を高めるために、表紙に描かれるキャラクターの人数が、学年が上がるほど増えており、協働した学びの姿と楽しさを伝えられるような工夫が見られる。
- また、キャラクターを用いて、児童の気付きや思考を促したり、活動を発展させる際の示唆を与えたりするためのヒントが随所に示されている。
- (2) 楽譜については、絵や図での楽譜から五線譜に移行したり、旋律の動きを捉えるためのアニメーション動画が視聴できるようになっていたり、発達の段階に応じて分かりやすく学べるように工夫されている。初めて階名や音符等を学ぶ第3学年では、楽曲を学びながら音符や休符、五線等について学べるよう「がくふマスター」というコーナーが適宜掲載され、歌唱や器楽の学びを通して定着が図れるよう工夫されている。
- 音程を分かりやすく学ぶために、第1学年から第4学年まで適宜「ドレミ風船」のイラストが掲載され、視覚的に繰り返し音程感覚が学べるよう工夫されている。
- (3) 個別最適な学びを可能にするために、楽器の奏法動画やタブレットを用いた音楽づくりのコンテンツが二次元コードによって視聴、活用できるように工夫されている。巻末にある「ふり返りのページ」に1年間の学習がまとめてあり、学びの振り返りや定着が図れるよう工夫されている。

## 種目 音楽

※ 表内の数値は、音楽で設定した内容項目により全発行者について調査したものであり、数値の大小を表面的にとらえるのではなく、具体的な内容と合わせて各発行者の特徴をとらえる参考とすること。

視 点		発行者	17 教出						27 教芸													
		① 総ページ		81						84												
共 通	② 重さ	合本（グラム）	1年…170		2年…172		3年…182		4年…180		1年…176		2年…177		3年…187		4年…194		5年…194		6年…193	
		別冊（グラム）																				
③ サイズ		縦(cm)×横(cm)	全学年 26.2×21.2						全学年 26.0×21.0													
種 目 別	④ 二次元コードを利用したWebコンテンツの学年別内容数		1年	2年	3年	4年	5年	6年	1年	2年	3年	4年	5年	6年								
	表 現	歌唱	5	7	0	3 (1)	2	1	15	38	24	19	16	20 (2)								
		器楽	21 (1)	13	18 (4)	13 (1)	8	12	11	16	35	9	14	10								
		音楽づくり	1 (1)	3 (2)	1 (1)	1	1	0	2	5	5	7	2	5								
	鑑賞		0	6 (1)	11	8 (1)	14 (2)	6 (3)	2	5	17 (4)	16 (2)	10 (6)	6 (3)								
「音符，休符，記号や用語」について		0	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	0	0	0	0	0	0									

① 総ページ数は、表紙や口絵、折り込みも含めた全体のページ数

④ 二次元コードの数ではなく、二次元コード内にあるWebコンテンツの数（ ）は、動画・音源以外の資料の数（ワークシート等）

【具体的な見方の例】

教出の4年の「歌唱」には、3つのWebコンテンツがあるが、そのうち1つは動画・音源以外の資料である