推奨学年：
第1学年～

小学生のおんがく１　P.14

「おとで おはなし」

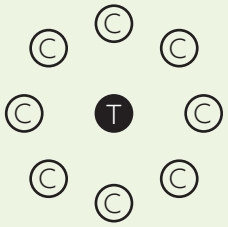
育てたい力

・いろいろな声の音色や表現の仕方を試したり、言葉のもつリズムや音高、強弱や速度の違いなどに気付いて表現を工夫したりする。

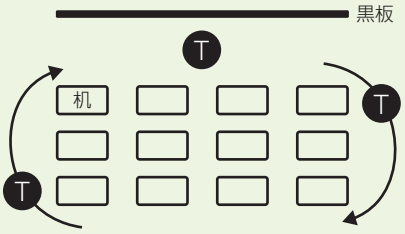
・様々な呼びかけとこたえに気付き、即興的に呼びかけたりこたえたりする。

場の設定

・机がない教室では、子供Ⓒが輪になって座り、指導者Ⓣまたは代表の子供が輪の中心に立つ。



・机のある教室では、表現する子供の近くで指導者が手助けするなど、指導者は位置を移動するように工夫する。



活動内容

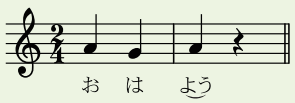
1 「まねっこあそび」

指導者や友達の「おはよう」の表現を模倣する。

1 指導者の「おはよう」を学級全体で模倣（まねっこあいさつ）する。慣れてきたら列ごとや一人ずつなど、形態を変える。

ポイント

・指導者は、右の**＜例＞**のように、わらべうた風に表現したり、声の高さや強さを変えたり、早口で表現したりして、いろいろな「おはよう」で挨拶を交わすと、子供の声の表現の幅が広がります。

＜例＞

2 子供どうしで「まねっこあいさつ」をする。

1) 1の活動を参考にしながら、代表の子供（Cr）が指導者の代わりに呼びかける役になり「おはよう」を表現する。このときCrは、模倣される相手を全員、列ごと、一人ずつなどに決める。

＜例１＞ Cr「お～は～よう～～」 → C全 または C1列「お～は～よう～～」

＜例２＞ Cr→C1列→C2列→C3列…

ポイント

●**列や班で行う場合は、次のように、表現の仕方や模倣の手順を子供と相談しながら決めるようにします。**

・Cr→C1列→Cr→C2列→Cr→C3列…と、Crが列ごとに異なる表現で呼びかける。

・Cr→C1列→C2列→C3列…と、模倣する順番を決めてつなげる。

※班で行う場合も同様に

●**模倣する役を一人ずつ指名する場合は、同じ子供に偏らないようにし、列や班ごとの模倣と同様に、ルールを決めて行います。**

・数名を指名し、Cr→C1→C2→C3とつなげて模倣する。

・Cr→C1→Cr→C2→Cr→C3…と、Crがそれぞれに異なる表現で呼びかけ、一人ずつ模倣する。

2) ペアになり、呼びかける役と模倣する役を決めて「まねっこあいさつ」をする。

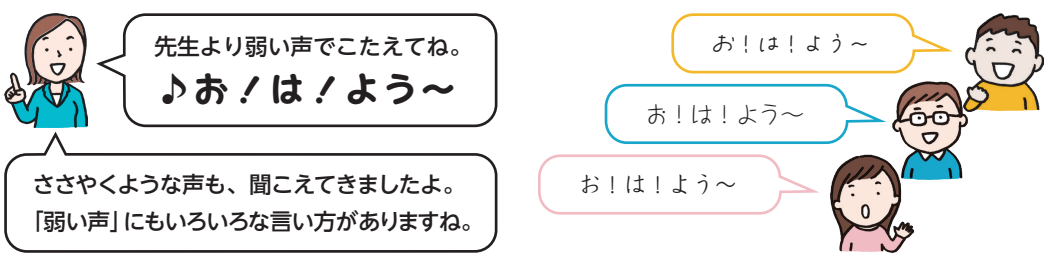
ポイント

・ペアの友達に聴こえるぐらいの声の大きさで表現するようにします。また、一人２回表現したら役割を交替し、１回目と２回目とは同じだったのか、何が違ったのかを伝え合い、声の強さ、表情などの違いに気付くようにします。また、いくつかのペアが発表したり、隣のペアと互いの表現を聴き合ったりして、それぞれの表現のよさや面白さを共有し合うのもよいでしょう。

2 「おへんじあそび」

呼びかけに対して、異なる言葉や表現の仕方でこたえる。

1 指導者の「おはよう」に対して、指定された要素を取り入れて異なる表現の仕方でこたえる。

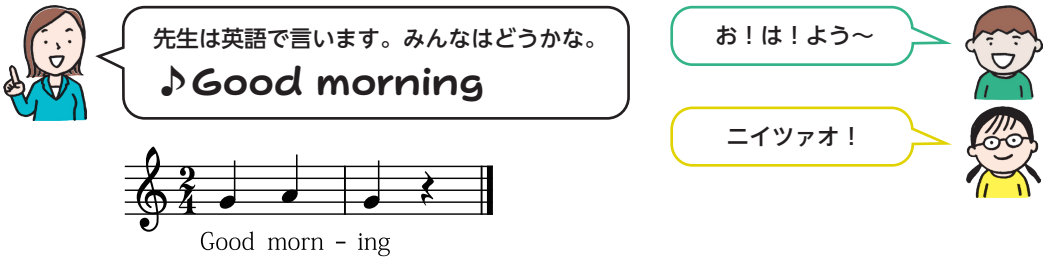


ポイント

・よいと思ったこたえの表現があったときは、全員の前で、再度表現するように促し、それを学級全体で模倣するなど、「まねっこあそび」と「おへんじあそび」を組み合わせるようにします。

・声の音色や高さ、速さ、強さなど、変化させる要素を指導者が指定したり、子供に選ばせたりして、要素の変化による表現の違いを実感できるようにします。

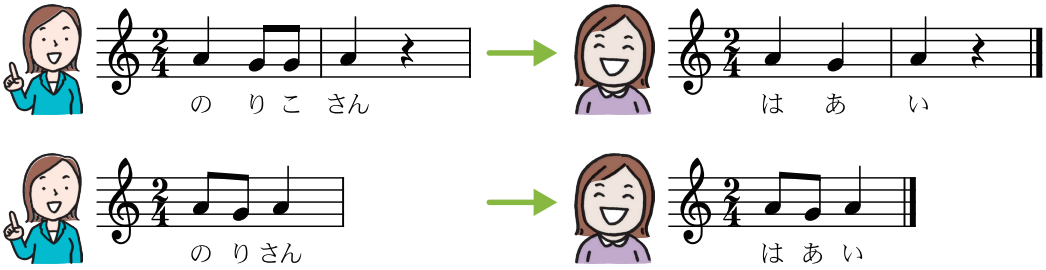
・「まねっこあそび」と同じように、「指導者→列」「指導者→班」「指導者→一人」「子供どうし」など、こたえる役の形態を変えて行います。

2 いろいろな国の挨拶の言葉を使って、「おへんじあそび」を楽しむ。

ポイント

・午後の授業では「おはよう」ではなく、「こんにちは」に変えます。また、子供の出身地の挨拶を使ったり、声の音色や高さ、速さ、強さなど、変化させる要素を指導者が指定したり、子供に選ばせたりして、要素の変化による表現の違いを実感できるようにします。

・「まねっこあそび」と同じように、「指導者→列」「指導者→班」「指導者→一人」「子供どうし」など、こたえる役の形態を変えて行います。

3 指導者の呼名に対して、同じ長さで「はい」とこたえる。



1）指導者と同じような声の音色、強さでこたえる。

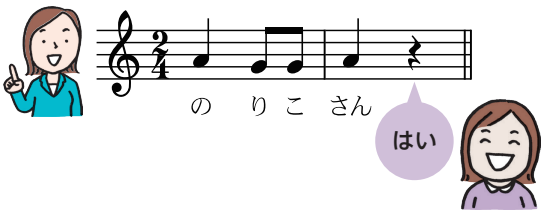
2）1）に加え、声の高さや速さなどの要素も変化させて呼びかけ、それと同じようにこたえたり、異なる表現（強く→弱くなど）でこたえる。

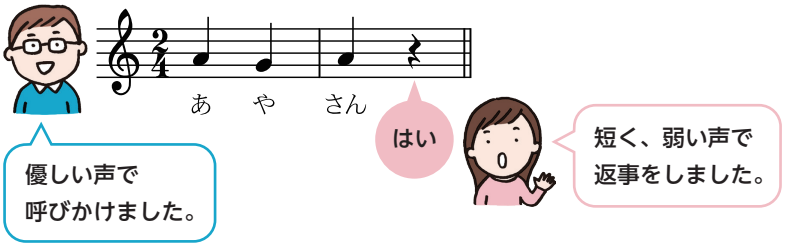
ポイント

・個々に呼びかけるときは、呼名しますが、学級全員やグループに呼びかけるときは［み な さん・］、［1 くみ さん・］などと呼びかけて子供たちにこたえるよう促すと、注意喚起をするときにも活用できます。

・指導者が強さや速さなどを変えるときは、呼びかける前に何を変えるかを伝えたり、子供がこたえてから何が変わっていたのかを考えるようにしたりするなど、状況に応じて行うようにします。

・子供がこたえ方を選ぶ場合は、どのような表現をしたのか、子供が自らの言葉で伝えられるようにします。

4 指導者の呼名に対して、短く返事をする

5 子供どうしで、「おへんじあそび」を楽しむ。

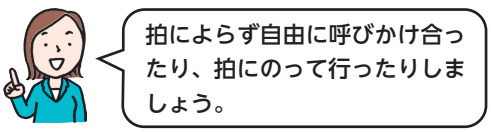


ポイント（4、5）

・子供には、声の音色や強さ、高さなどを考えながら表現するように助言します。

・面白い表現は、みんなで模倣したり、そのように表現した理由を尋ねたりして学級全体に共有します。

6 三人の組になり、「カエルことば※」や「あ、ア国※」などと銘打って、「おしゃべりタイム」をする。



＜参考音源＞

「カエルことば」（拍なし）　「カエルことば」（拍あり）　「あ、ア国」

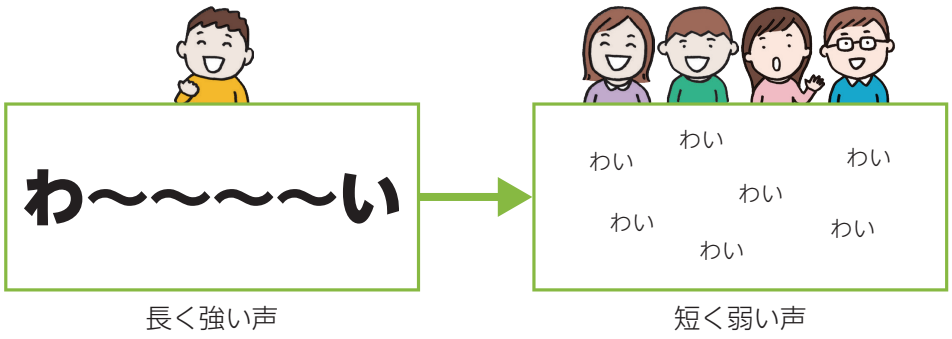
（それぞれタップまたは読み取り）

＜例＞

※「カエルことば」：カエルの鳴き声で自由に表現する。
「あ、ア国」：いろいろな「あ」だけを使って表現する。

7 **強い声には弱く、長い声には短くなど、反対の表現でこたえる「さかさまこえあそび」をする。**

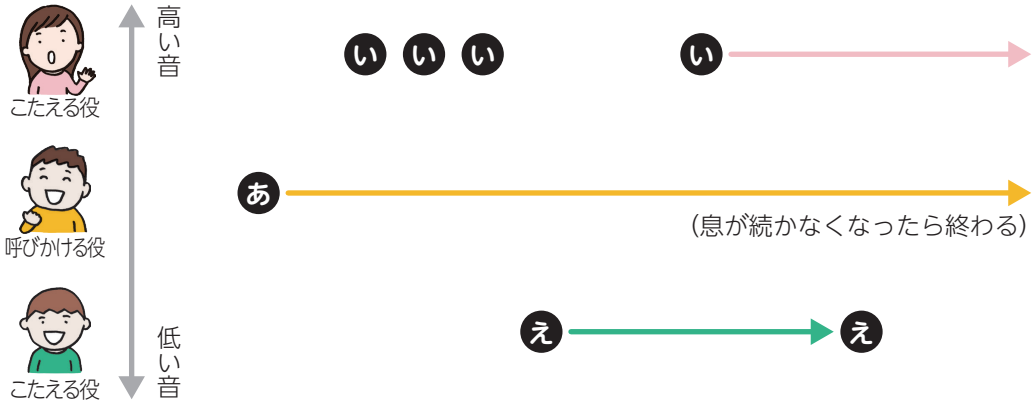
＜例＞



8 **声の高さを意識して、あいうえおの中から一文字選び、声を重ねて「おへんじあそび」をする。**

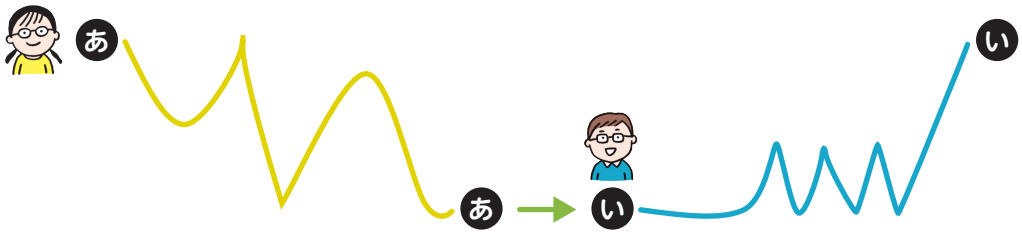
＜例＞

あの呼びかけに、声の高さを変えていやえで呼びかけたり重ねたりする。



9 **一息の間に声の高さを変えて「くねくねおへんじあそび」をする。**

＜例＞



ポイント

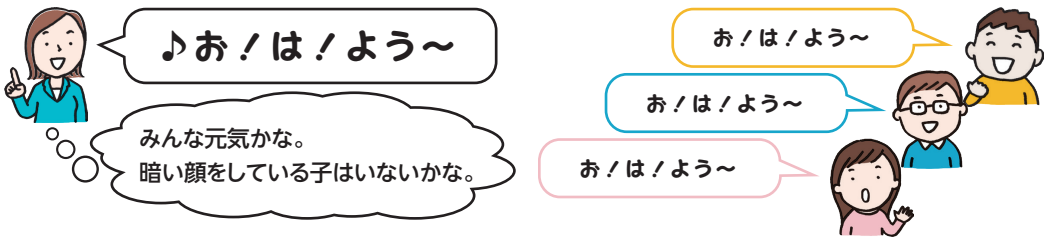
・6〜9は、様々な声の表現を学習する際にも応用することができます。声を出すことに抵抗の少ない低学年の間に、多様な声の出し方を知っておくと、中・高学年でも比較的スムーズに声を使った表現に取り組むことができます。

題材の学習内容や教材との関連

1 常時的な活動として位置付ける

「挨拶」は他者との関わりを円滑にする言葉であるところから、子供の成長や学習内容に準じて挨拶による音楽表現を楽しむようにする。

1 1年生の音楽の授業の開始時に



ポイント

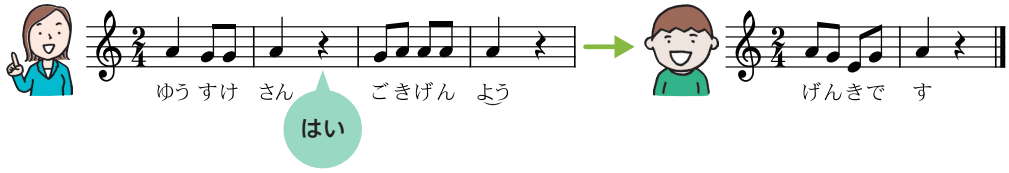
・授業の始まりでは、明るい声で「おはよう」と呼びかけ、子供たちがそれにこたえるようにします。各自が自由に「おはよう」とこたえる様子から、子供たちの状況を見ることができます。

・ときには、「○○さん」と呼びかけ、「はーい！」と一人ずつ順番に返事をする「おへんじあそび」を通して子供の気分を感じ取り、授業のスタートを切るようにします。

・子供たちを集中させたいときには、「1組さん」などと呼びかけて全員が「はーい！」とこたえるようにすると、子供たちが集中して話を聞く姿勢をつくることができます。

2 様々な学年での４月の授業の開始・終了時などに

1）呼びかけのフレーズを長くし、子供が即興的にこたえる。



2）声の高さや使用する言葉などを変える。

ポイント

・毎時間、代表の子供が表現した挨拶を他の子供が模倣するなどしても、音楽の授業の雰囲気をつくることに応用できます。

・指導者の「おはよう」に重なるように子供が「おはよう」とこたえると、声の重なりを楽しむこともできます。

2 題材の学習と関連付ける

「まねっこあそび」や「おへんじあそび」を使い、題材のねらいに沿った活動の仕方を工夫して学習展開が無理なく行われるようにする。

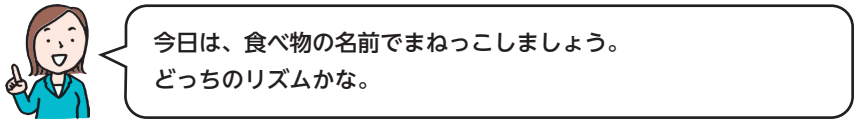
1 第１学年 題材３『はくに のって リズムを うとう』「ことばで リズム」（教科書P.28）

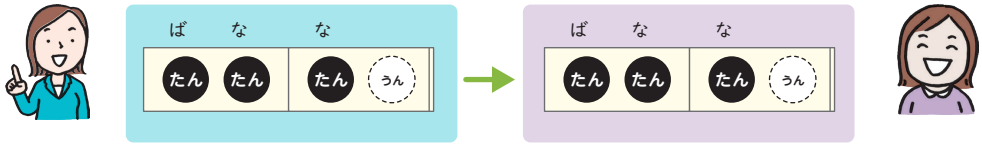
1)

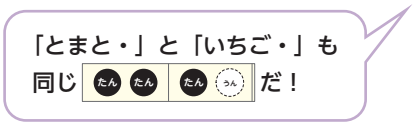
や

のリズムを使って「ことばで まねっこリズム」や「ことばで おへんじリズム」をし、言葉とその言葉のもつリズムとの関わりに慣れる。

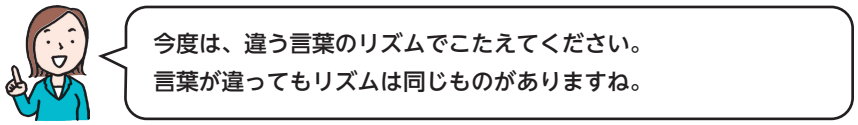
＜例１＞

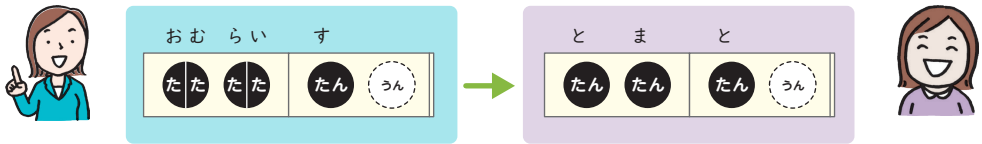


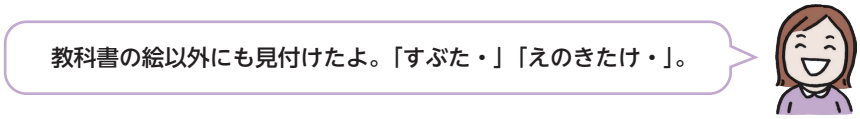




＜例２＞





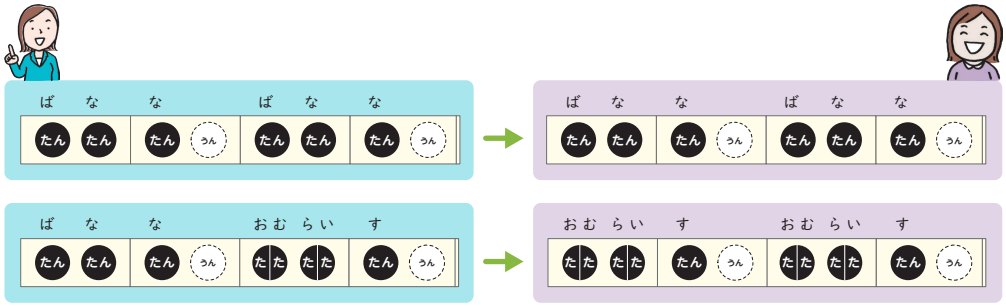


ポイント

・指導者と子供で「ことばでまねっこリズム」や「ことばでおへんじリズム」ができたら、子供どうしでも楽しむようにしておくと、いろいろな言葉とリズムとの関わりを体験することができます。

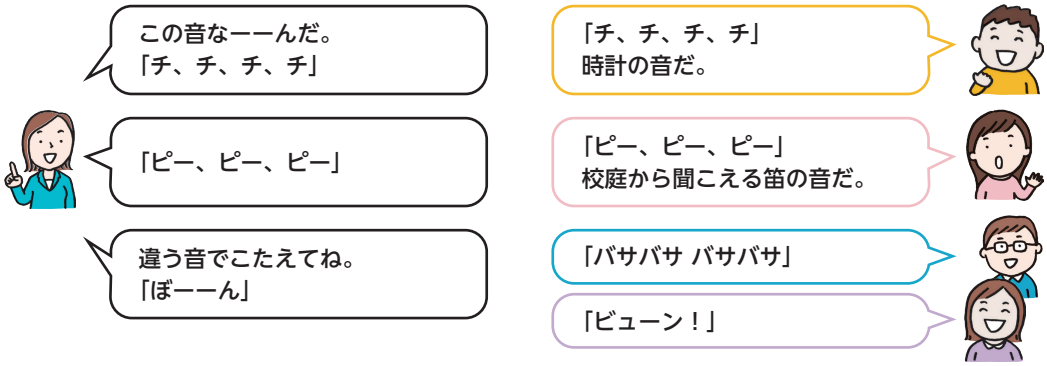
・２つのリズム以外の言葉が子供から提案された場合は、学級の状況に応じて本教材の学習に加えるかどうか判断することが必要です。

2）教科書P.28の絵を活用し、同じ言葉や違う言葉をつなげてフレーズを長くし、「ことばで まねっこリズム」や「ことばで おへんじリズム」をする。



2 第１学年 題材４『みの まわりの おとに みみを すまそう』「おとを さがして あそぼう」（教科書P.32）

いろいろな擬音語で「まねっこ おとあそび」「おへんじ おとあそび」をし、擬音語のよさや面白さ、呼びかけとこたえの面白さなどを感じ取る。



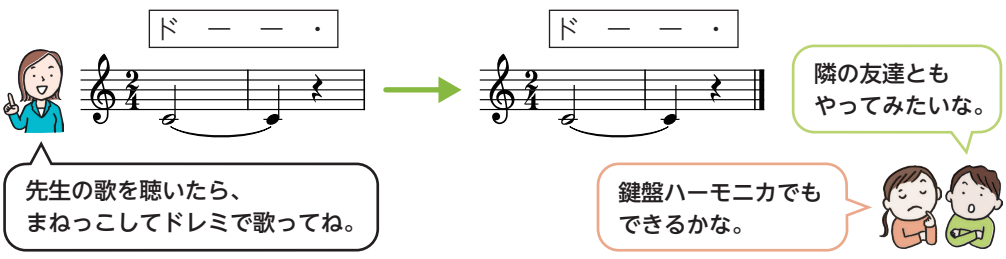
ポイント

・「おへんじ おとあそび」は、同時にいろいろな擬音語が出てくるので、列ごと、グループごと、一人ずつなどこたえる役の形態を変えるようにすると、子供の表現を把握しやすくなります。また、思いつかない子供には、まねっこしてもよいことを伝えておくと安心して取り組めます。

3 第１学年 題材５『どれみと なかよく なろう』「鍵盤ハーモニカで おとあそび」（教科書P.40）

鍵盤ハーモニカで「まねっこあそび」をする導入として、「どれみで まねっこ」や「どれみで おへんじ」を行い、ドレミと鍵盤の位置との関わりに気付くようにする。

1）指導者が歌ったり示したりした音をまねてドレミ（階名）で歌う。



ポイント

・指導者は、掲示用の「どれみの風船」や鍵盤ハーモニカの図を指し示しながら、ドレミを歌うようにします。

・慣れてきたら、指導者は歌わず音を指し示したのち、子供がドレミで歌うようにすると、より階名に親しめます。

＜例＞

・指導者は鍵盤ハーモニカは演奏せずにドレミ風船や鍵盤図を指し示しながらドレミで歌って、子供はこたえる。

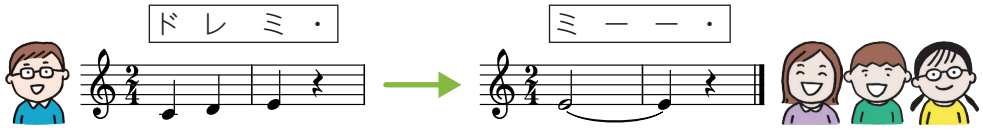
・指導者は歌わずに音を指し示し、それを子供はドレミで歌ってこたえる。

・指導者の鍵盤ハーモニカの演奏を聴いて、子供はドレミで歌ってこたえる。

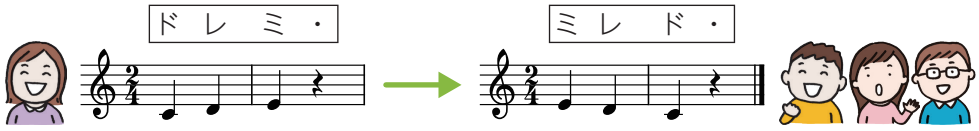
・指導者の鍵盤ハーモニカの演奏を聴いて、子供は鍵盤ハーモニカの演奏でこたえる。

2）指導者や代表の子供がドレミを歌ったり指し示したりし、ほかの子供は決められた音や自分で選んだ音を歌ってこたえる。

＜例１＞ 友達が歌ったドレミの最後の音をのばしてこたえる。



＜例２＞ 友達が歌ったドレミを逆（「さかだちドレミ」）にしてこたえる。



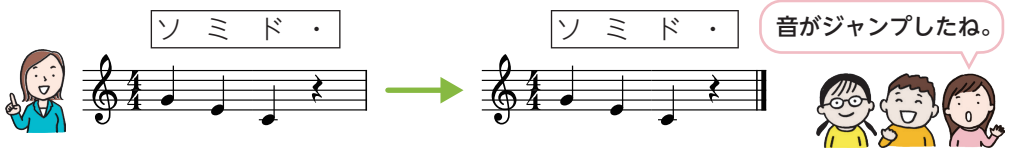
ポイント

・ドレミを歌うだけでは安定しない場合は、指導者が歌ったり鍵盤ハーモニカやオルガンなどで演奏したりして補助するようにします。

4 第１学年 題材６『せんりつで よびかけあおう』「せんりつの よびかけっこ」（教科書P.48）

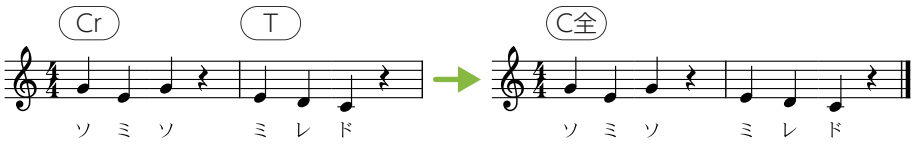
鍵盤ハーモニカで旋律をつくる導入として、「ドレミファソ」の５つの音を使って本項3を応用した「どれみで まねっこ」や「どれみで おへんじ」をする。

1）指導者はオルガンを弾きながら歌い、子供たちがドレミでまねっこする。



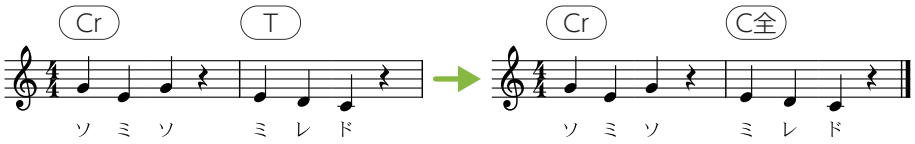
2) 代表の子供が歌ったドレミの呼びかけに対して指導者がこたえ、学級全体でそれをまねっこする。

＜例＞ Cr（4拍）→ T（4拍）→ C全（8拍）



3) 代表の子供が歌ったドレミの呼びかけに対して、最初は指導者だけがこたえ、次は子供全員でこたえる。

＜例＞ Cr（4拍）→ T（4拍）→ Cr（4拍）→ C全（4拍）



ポイント

・階名唱での「まねっこあそび」や「おへんじあそび」は、次の技能にも関わる活動です。

> 歌唱の技能ウ(ア)範唱を聴いて歌ったり、階名で模唱したり暗唱したりする技能
> 器楽の技能ウ(ア)範奏を聴いたり、リズム譜などを見たりして演奏する技能

本活動でも、音の高さを手で表したり「ど れ み の風船」や掲示用の鍵盤で階名を可視化したりして、五感を通して階名に慣れていくことが大切です。

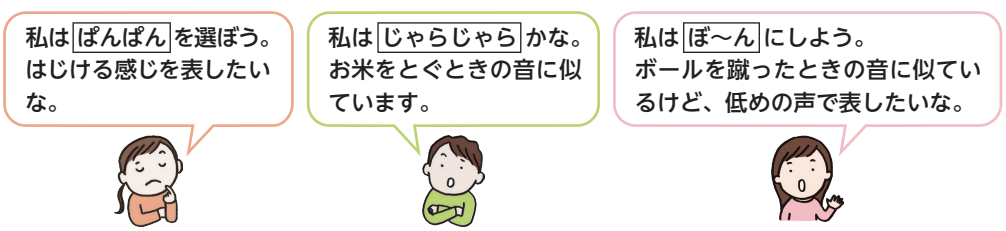
・階名唱から鍵盤ハーモニカの演奏へつなげる際は、指番号で模倣する活動も効果的です。

＜例＞

5 第1学年 題材7『がっきと なかよく なろう』「えから うまれる おんがく」（教科書P.56）

題材4『みの まわりの おとに みみを すまそう』の学習を振り返りながら、教科書P.56の絵を使って、「まねっこ おとあそび」や「おへんじ おとあそび」をする。

1) 三人の組になり、各自が教科書の絵の中から一つ選び、声でどのように表現するかを考えながら「まねっこ おとあそび」をする。



＜例１＞ 一人 → 二人

・ ぱんぱん → ぱんぱん

・ じゃらじゃら → じゃらじゃら

・ ぼ～ん → ぼ～ん

＜例２＞ 一人 → 一人

・ ぱんぱん → ぱんぱん → ぱんぱん → ぱんぱん

・ じゃらじゃら → じゃらじゃら → じゃらじゃら

・ ぼ～ん → ぼ～ん → ぼ～ん

2）三人の組になり、各自が選んだ絵を使って「おへんじ おとあそび」をする。呼びかける役は適宜交代する。

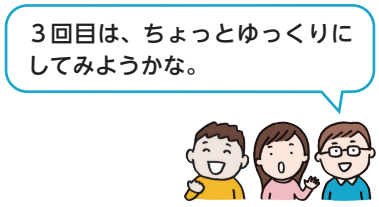
＜例１＞ 呼びかける役が２回繰り返し、他の二人も２回繰り返してこたえる。

・ ぱんぱん ×2 → じゃらじゃら ×2 → ぱんぱん ×2 → ぼ～ん ×2

＜例２＞ 呼びかける役が３回繰り返し、他の二人は同時に３回繰り返してこたえる。

・ じゃらじゃら ×3 → ぱんぱん ×3

ぼ～ん ×3



ポイント

・ここでは、子供どうしでの「まねっこあそび」などを示していますが、子供の身に付いている力によっては、指導者が呼びかける役をして一緒に活動します。また、子供たちの表現を巡視する中で見付けた面白い表現については、みんなの前で紹介するなどしておくと、本教材での学習により生かされていきます。

・本教材では、絵に合った音を楽器で表現することになるため、ここに示した声の表現による導入においても、自分が選んだ絵がどの楽器の音に合うのかをイメージしながら行うことが大切です。また、実際に楽器を用いて「まねっこおとあそび」「おへんじ おとあそび」を行い、音楽づくりに生かすようにします。