

推奨学年:

第2学年～

「せんりつあそび」

育てたい力

- ・ 旋律の音の上がり下がりに気付き、設定された条件の中で音を選んで旋律をつくる。
- ・ 旋律で相手に呼びかけたり、相手の旋律を聴いてこたえの旋律を即興的につくって演奏したりする。

教材や教具

- 指導書実践編に付属されている「ドレミ風船」(掲示物)
- 教科書の二次元コード
第2学年 P.21 「ドレミのふうせん」
- 鍵盤ハーモニカ
- タブレット端末

場の設定

- ・ 電子黒板を使用したり、黒板のそばに「ドレミ風船」を掲示したりする。
- ・ タブレット端末を使用するため、できれば机を用意する。

活動内容

1 音の高さを確かめながらドレミ(階名)で歌う

「ドレミ風船」を指さしながらドレミで歌う。

1 指導者の表現を模倣し、「ドレミ風船」を指さしながら歌う。

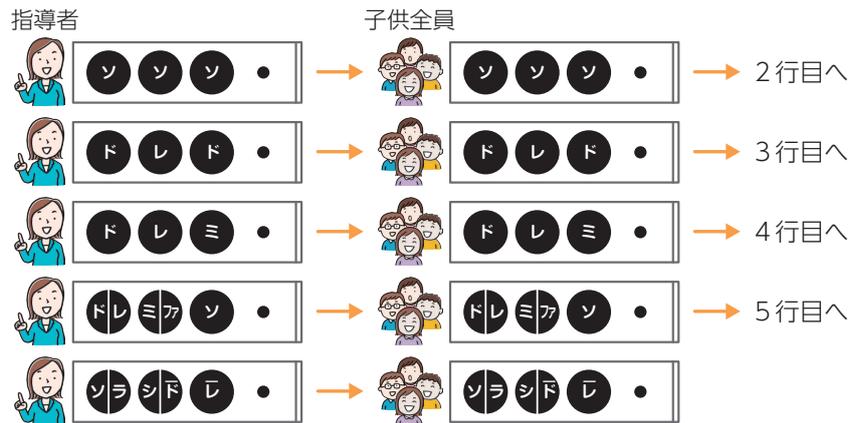
- 1) 「ドレミのうた」(教科書P.20)を歌い、歌詞に出てくる音がだんだん高くなっていくことを確認する。

ポイント

- ・ 「ドレミ」は音の高さを表していることを確認します。その際、音が高いか低い、上がっていくか下がっていくかということに注目するようにします。

- 2) 指導者は、掲示した「ドレミ風船」を指さしながら歌い、子供たち全員で教科書P.21の「ドレミ風船」を指さしながら模倣する。

<例>



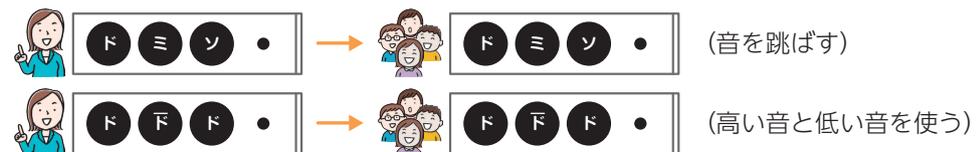
ポイント

- ・最初は1音のみで行い、そのあと、2音、3音…と増やしていきます。子供の実態に応じて、順次進行だけにしたり、跳躍進行にしたりしていくようにします。また、「音が上がりましたか、下がりましたか」などと声をかけ、旋律の音の動きに意識が向くようにします。

2 二次元コードコンテンツを活用して、まねっこ遊びをする。

- 1) 教科書P.21の二次元コードコンテンツ「ドレミのふうせん」では、風船に触れるとその音が出るようになっているので、まずは「うた」モードを使い、指導者を模倣して操作方法を理解する。慣れてきたら、1)の2)と同様の活動を行う。

<1)の内容より音域を広げたり音の動きを複雑にしたりした例>



「高い音と低い音、どちらで終わったかな」などと声をかけると、同じ「ド」でも高さが違うことに気付いて指をさすようになる。

- 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」をする。「うた」モードはドレミ（階名）が声で聴こえるようになっているので、一緒に歌って音高を確かめる。

ポイント

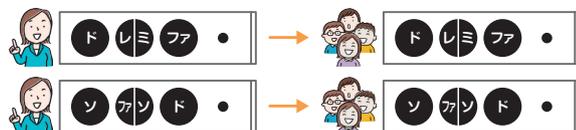
- ・「うた」モードにすると、ドレミ（階名）が声で再生されるので、音の高さが分かり、最初は模倣しやすくなります。慣れてきたペアは「ピアノ」モードや「けんぱんハーモニカ」モードに変えて音を聴いて、模倣するようにします。音を聴き取ることは難しいので、「ドレミファソ」「ドからソ」などと使う音を限定します。「ドレミ風船」を使うことで、音の高さを可視化することができます。

2 音の高さを確かめながら鍵盤ハーモニカで旋律の模倣をする

「ドレミ風船」を使って行ったことを鍵盤ハーモニカで行う。

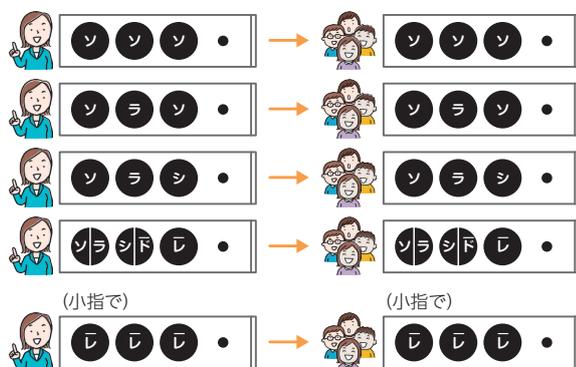
1 「ドレミファソ」の音を使って、旋律の模倣をする。

<例>



2 指を「ソラシドレ」の位置に置いて同じようにできることを知って旋律を模倣する。

<例>

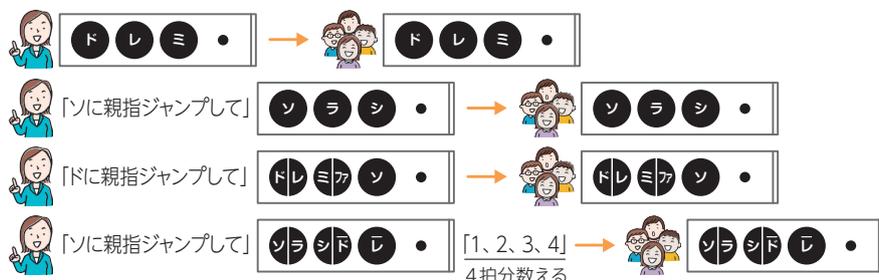


ポイント

・手首の力を抜いて手の移動（ポジション移動）ができるように声をかけます。慣れてきたら、次の3のようにポジション移動を混ぜるようにします。音が跳躍すると難易度が高くなるので、子供の実態に応じて行いましょう。

3 ポジション移動が必要な旋律にもチャレンジする。

<例>



ポイント

・ポジション移動が必要な場合は、指導者のあとに4拍休みを入れるなど、無理のないようにします。最初はゆっくり行い、慣れてきたらメトロノームの速度を上げて行います。同じことの繰り返しでも速度を変えると難しく感じるので、学習意欲を継続することができます。

4 ペアになってまねっこ遊びをする。

ポイント👉

- ・指導者の役を子供が行うので、**1 2 3**の順に段階を踏んで行う必要があります。指導者は、子供の様子を見ながら使用する音の条件を出すなどして、無理のないよう配慮します。

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

鍵盤ハーモニカの導入時、音階を使った音楽づくりの学習時、曲の演奏前に行うことで、音の動きに気を付けて楽器を演奏できるようにする。

1 音の動きを確かめるために取り入れる。

2 木琴や鉄琴を使って行う。

ポイント👉

- ・「ドレミ風船」で音の高さを確認しながら階名唱をすることで、滑らかな旋律の動き、音が跳んでいる、上がっているなどの旋律の特徴を視覚的に確認することができます。また、鍵盤ハーモニカ以外の楽器で行う場合、まず楽器に慣れてから曲の演奏に取り組むことができるので、子供の学習意欲が高まります。

2 題材内の学習と関連付ける

ドレミ唱（階名唱）に親しみ、旋律楽器の演奏の仕方に慣れながら、様々な旋律づくりを楽しむ。

1 第2学年 題材3 『ドレミであそぼう』

「かえるのがっしょう」(P.24、25)

- 1)  は、「ドレミ風船」で音の動きを確かめることによって、始まりの音は異なるが同じ音の動きをしている旋律だということに気が付くようにする。
- 2) 鍵盤ハーモニカを使ってポジション移動の練習をする。

<例>

- ・親指だけで  を演奏する。
- ・「ドレミファソ」と「ミファソラシ」でポジション移動の練習をする。

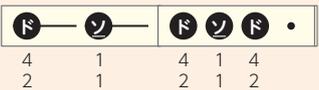
※以下は、鍵盤ハーモニカ学習の発展として扱ってもよい。

3) 「ド」か「ソ」を使って、旋律の休符のところで使う指を考えて演奏する。

<例>

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|----|---|---|---|---|---|-----|---|
| [指番号] | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | ... | |
| | ド | レ | ミ | ファ | ミ | レ | ド | ミ | ファ | ソ | ラ | ソ | ファ | ミ | ド | ド | ド | ド | ... | |
| | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ソ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ソ | ・ | ド | ド | ・ | ド | ド |
| [指番号の例] | 1 | | | | | | | | | | | | | | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | |

ポイント

・3)の前に「ド」と「ソ」だけでまねっこ遊びをすると効果的です。また、「ド」と「ソ」を使って伴奏づくりをする（<例> ) など、自由に即興的な旋律遊びができます。

【鍵盤ハーモニカで せんりつあそび】(P.26、27)

- 1) 曲の終わりの「レミファソド」の音の動きを「ドレミ風船」で確かめる。
- 2) 教科書P.21の二次元コードコンテンツ「ドレミのふうせん」を使用し、音の高さを確かめながら終わりの部分の旋律を自分でつくる。

ポイント

・教科書P.21、27の二次元コードコンテンツを使用することで、音の高さについてさらに深く考えたり、試行錯誤しながら旋律をつくったりする活動につながります。また、つくった旋律を「ドレミ風船」のコンテンツで確かめることを通して、選択できる音が限定されていることに気づき、さらに音の高さに関心を高めることができます。

**2 第3学年 題材2 『歌って音の高さを感じよう』
「ドレミと友だちになろう」(P.17)**

リーダーの質問に対して、第2学年の教科書P.21の二次元コードコンテンツ「ドレミのふうせん」でこたえる。

<例>

・拍がない場合

リーダーは、との音符が書かれたカードを順番に示す。

リーダー「なんのおと？」→みんな「」「

カードの例



・拍がある場合

リーダーは、との音符が書かれたカードを拍に合わせて示す。

(ここでは→→の順に示す)

リーダー「」→みんな「   ・・・」

拍     拍    

ポイント👉

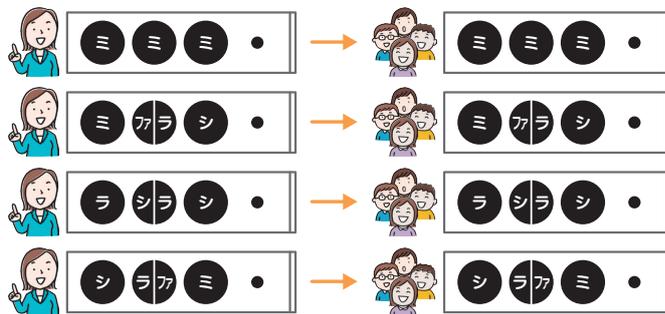
- ・最初は1音だけ示しますが、慣れてきたら2音、3音…と増やしていくと、旋律になります。
- ・「なんのおと？」というリーダーの質問に対して、「ドレミ風船」でこたえる方法は、鍵盤ハーモニカでこたえるよりも音の高さが分かりやすいので、最初は取り組みやすいと考えられます。自分のこたえが合っているのか、周りと比べるような活動を、ぜひ行ってみてください。慣れてきたら鍵盤ハーモニカで演奏するようにします。

3 第4学年 題材8 『日本の音楽でつながろう』 『さくら さくら』の音階でせんりつづくり (P.62、63)

「ドレミ風船」を使って「ミファラシドミ」の音階を確かめ、抜けている音があることに気が付く。

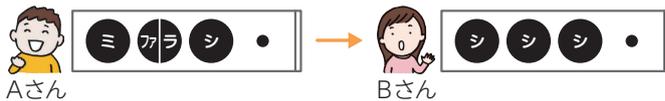
- 1) 「ドレミファソラシド」と「ミファラシドミ」の違いを「ドレミ風船」を使って確かめる。
- 2) 鍵盤ハーモニカやリコーダー、鉄琴などを使ってまねっこ遊びをし、音階に慣れるようにする。

<例>

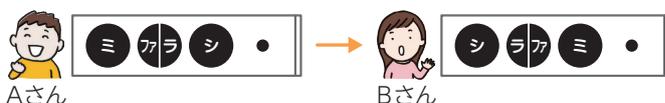


- 3) 音階に慣れてきたらペアを組み、自分で考えた旋律を使って互いにまねっこ遊びをする。
- 4) 呼びかけの旋律を聴いて、こたえの旋律を即興的につくって演奏する。

<例1>



<例2>



Aさんの終わりの音からこたえたり、同じリズムでこたえたりしていますね。

ポイント👉

- ・リコーダーや鍵盤ハーモニカでは、ドレミなどで歌いながら演奏することはできませんが、キーボードや木琴などを使うと、歌いながら演奏することができるので模倣しやすくなります。また、学級全体を二つに分け、一つは「ドレミで歌う」グループ、もう一つは「楽器で演奏する」グループとしたり、ドレミで歌ってから楽器で模倣したりすることもできます。
- ・音の数を少なくしてまねっこ遊びを繰り返すことで、それぞれが選んだ楽器で「さくら さくら」の音階に慣れることができます。
- ・学校の実態に応じて、箏を使って旋律遊びを行うこともできます。