

第3学年

「クロック ミュージック」(3時間扱い)

～題材7『いろいろな音のひびきに親しもう』における(ア)(イ)の指導事項にまたがった音楽づくり

*音楽づくりのア、イ及びウの各指導事項の(ア)(イ)

学習のねらい

- (1) いろいろな打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴及び音のつなげ方や重ね方の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付くとともに、発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な、設定した条件に基づいて、即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能及び音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能を身に付ける。
- (2) 音色、強弱、音の重なり、呼びかけとこたえを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと聞き取ったこととの関わりについて考え、即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得たり、音を音楽へと構成することを通して、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもったりする。
- (3) 打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴に興味をもち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組み、いろいろな音の響きに親しむ。

教材

「クロック ミュージック」

身近な打楽器の音の響きやその組合せを試したり、それらのつなげ方や重ね方を工夫しながら音楽の仕組みを生かしてまとまりを意識した音楽をつくったりする。

主に扱う音楽を形づくっている要素

ア 音色、強弱、音の重なり

イ 呼びかけとこたえ

評価規準

知識・技能(知・技)	思考・判断・表現(思)	主体的に学習に取り組む態度(態)
①知 いろいろな打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴及び音のつなげ方や重ね方の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付いている。 ②技 発想を生かした表現をするために必要な、設定した条件	思① 音色、強弱、音の重なり、呼びかけとこたえを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと聞き取ったこととの関わりについて考え、即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得た	態① 打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴に興味をもち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしている。

に基づいて、即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能を身に付けて音楽をつくっている。

③技 思いや意図に合った表現をするために必要な、音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能を身に付けて音楽をつくっている。

り、音を音楽へと構成することを通して、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもったりしている。

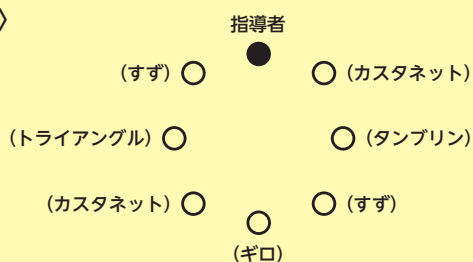
学習の流れ

ステップ1 即興的に表現し、打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴に気付く。

場の設定

輪に並べた椅子の下に打楽器を用意し、座る場所を交替して様々な楽器が試せるようにする。

〈例〉



1 一人ずつ順に打楽器を鳴らし、前の人の楽器の音が聴こえなくなったら次の人が音を鳴らしてリレーをする。

- 1) できるだけ短い音を、すばやくつなげる。
- 2) できるだけ長い音を、よく聴いてつなげる。
- 3) 自分の気に入った音を好きなタイミングでつなげる。

ポイント👉

- ・一つの楽器から様々な音色が生み出せることに気付いたり、それぞれの音色のよさや面白さを聴き取ったりできるように、2周目は違う音の鳴らし方にする、または席を交替して違う楽器を担当するなど工夫してリレーを楽しみます。

2 ペアになり、呼びかけとこたえのように音で「会話」をしたり、音を重ねたりする。

ポイント👉

- ・ペアどうしの間隔を少し離すことで、音と音に空間ができ、相手の音をよく聴きながら「会話」をすることができます。

3 指導者の腕が一回りする間に、自分の気に入った音を好きなタイミングで鳴らす。

- 1) 全員が好きなタイミングで2回鳴らす。
- 2) 半分が好きなタイミングで2回鳴らし、もう半分は目を閉じて音を聴く。
- 3) 幾つかのペアが好きなタイミングで1回ずつ「会話」を入れる。

ポイント

- ・音を鳴らす役と聴き役に分かれて活動すると、一人一人の音色のよさや即興的な重なり面白さなどに気付くことができます。また、楽器の材質に注目しながら行くと音色の違いや音の響きの長さなどの特徴が捉えやすくなります。
- ・ペアで相談して好きなタイミングで「会話」を入れる活動を行っておくと、グループの音楽づくりのアイディアにつながります。
- ・ワークシート（本資料 P.8「クロック ミュージック」1）は、1～3の学習を終えた段階で、今日の学習を振り返りながら記入するようにします。

評価

①知 指導事項イの(ア)(イ)は、いろいろな打楽器の音の響きを試したり、友達の音を聴きながら効果を考えて自分の楽器を鳴らしたりしている表現内容や行動観察から評価します。また、ワークシート(同上)の記入内容によって、音のつなげ方や重ね方の特徴を捉えているかを加えて評価します。

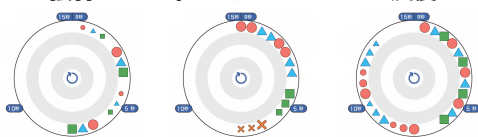
態① ステップ1 導入の活動の状況から行動観察や発言内容、表現内容を通して、打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴に興味をもっているかを見取ります。さらに、友達と様々な音のつなげ方や重ね方を試す様子から、音楽活動を楽しんで主体的に関わっているかを継続して見ていきます。

ステップ2 グループの音楽のつくり方を知り、音のつなげ方や重ね方を工夫する。

- 1 下の例を参考に、強弱や呼びかけとこたえ、反復などをみんなで試し、その効果について考える。

<音のつなげ方や重ね方の例>

強弱 呼びかけとこたえ 反復



音の重なり



短い音で 長い音で (タップまたは読み取り)

<例>の再生



弱くと強くを繰り返すと音が遠くと近くに動いているみたいで面白いな。



繰り返しのあとは、何か違うことをやりたいな。



長い音で重ねると、混じり合う音が面白いね。



- 2 二次元コード（クロック ミュージック③）「ドキドキする音楽」を聴いたり、実際に楽器で演奏したりして、どのような工夫があったかを話し合い、つくり方を確かめる。

＜発言例＞

- ・休みの部分がある
- ・始めは音が少なくて静か
- ・最後はみんなで一斉に演奏して盛り上がる
- ・✕と■が会話のようにになっている
- ・図形の大きさで強弱が変わっている

「ドキドキする音楽」



（タップまたは読み取り）

- 3 4人の組になり、それぞれが使う楽器と図形を選ぶ。

＜使用楽器例＞ トライアングル すず カスタネット タンブリン ギロ シェーカー
トーンチャイム ウッドブロック サウンドシェイプ など

みんなが違う楽器を選んで、いろいろな音色が楽しめるようにしました。



全員がトーンチャイムを選んで、旋律のようにしました。



大きさの違うトライアングルを使って音の高さが変わるようにしました。

- 4 二次元コード（クロック ミュージック④）を使って、デジタルワークシートに名前を記入し、自分の選んだ楽器や、それに近い音色の楽器を入れる。

名前				
楽器				
図形	●	▲	■	✕



● 楽器をおすと、音が鳴ります。



トライアングル



すず



カスタネット



タンブリン



ギロ

- 5 二次元コード（クロック ミュージック④）の●▲■✕を使って図形楽譜をつくる。



始めは時間を30秒にします。
そのあとに、グループで相談して変更してもよいですよ。
再生ボタンで音を確認したり、
時計の針に合わせて楽器を鳴らしたりしながらつくりましょう。

いろいろと試してみて、気に入った音のつなげ方や重ね方、音楽の感じをワークシートに書きましょう。

6 タブレット端末の音声は消して、実際の楽器で鳴らして確かめる。



楽器の演奏が難しいときは、タブレット端末の音で確かめてもよいですよ。

7 どのような音楽にしたいか、タイトルを決めて入力する。

<タイトル例> ・お祭り
・おにごっこ
・やまびこヤッホー
・宇宙人のお話し

タイトルは必ず付けなくてはならないものではありません。状況に応じて付けるようにしてください。
円のワークシートは、本資料の最後に掲載しているので、活用してください。

8 工夫した表現をグループどうして聴き合い、互いのよさを伝え合う。
ほかのグループの表現を聴いて、いいなと思ったことや面白いなと思ったことを書く。

ポイント

・本学習は拍の有無は問いません。学級の実態に合わせて、拍の有無を設定してください。音を合わせるためには、互いに目や呼吸を合わせて音の響きを聴き合いながら表現していくことが大切です。

評価

① 思 指導事項アの(ア)は、グループ間を巡視し、行動観察、発言内容、表現内容、図形楽譜を見ながら評価し、どのような考えでつくったかをワークシート（本資料 P.8 「クロック ミュージック」 2）に記入したものを参考にします。指導事項アの(イ)については、ここでは記録に残さず、継続的に評価をします。

② 技 指導事項ウの(ア)は、図形楽譜をつくりながら様々なアイデアを試している活動やワークシート（同上）の記述から読み取ります。

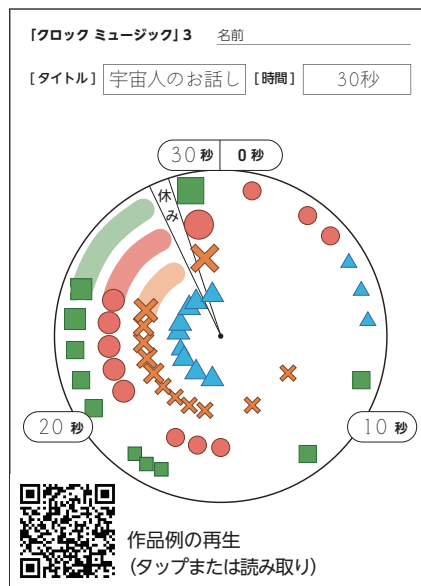
ステップ3 楽器の音色や重なり合う音の響きを生かして、グループの音楽をつくる。

- 1 全体の構成を考えて、音のつなげ方や重ね方を工夫し、タイトルに合うグループの音楽をつくり上げる。



「前半・後半」または「始め・中・終わり」など時間の流れを考えてつくと、まとまりのある音楽になりますよ。

- 2 グループでつくった「クロック ミュージック」を発表し合い、互いの表現のよさを認め合う。



僕たちは、一人一人の音色を聴いてもらえるように、始めは順番にゆっくり打ちました。



順番に鳴らすときに、前の人の音が鳴り終わってから次の人が鳴らしていましたね。そのおかげで、それぞれの楽器の音色がよく分かりました。



お話しがだんだん盛り上がるように、後半は音を重ねるようにしました。



ポイント

- 発表するグループは、タイトルのみを伝えてからグループの音楽を表現します。発表してから図形楽譜をスクリーンなどに投影することで、各グループの音のつなげ方や重ね方の工夫を見付ける楽しさや表現する面白さなどがより感じられます。

評価

① 指導事項アの(イ)は、ワークシート（本資料P.8「クロック ミュージック」2）の記述から、**ステップ2**より継続している評価をまとめて記録に残します。

③ 技 指導事項ウの(イ)は、発表やワークシート（同上）の記述から読み取ります。十分に表現できていなくても、音のつなげ方や重ね方について自分の考えをもってつくっていたかを、子供の発言内容などから見取ることが大切です。

評価ガイド

本学習は、学習指導要領のA表現(3)音楽づくりの(ア)(イ)^{*}にまたがった指導事項に当たる内容です。この学習を無理なく展開するには、**ステップ1**で示した常時的な活動「音のリレー」など(ア)の即興的な表現に関わる活動を行っておくことが重要です。この活動は評価場面と捉え、知識に当たるイ(ア)いろいろな音の響きやそれらの組合せの特徴や、思考力、判断力、表現力等に当たるア(ア)即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得ることについて、実感を伴って打楽器の様々な音色やそれらの組合せが生み出すよさや面白さに気付いていきます。それが礎となって**ステップ2**では、設定した条件に基づいて即興的に音をつなげたり重ねたりしながら、そのよさや面白さに関わらせて音楽を構成し、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもちます。そして**ステップ3**では、**ステップ1**と**ステップ2**の学習を生かし、音楽の仕組みを用いて音楽をつくります。

Aと評価される子供は、例えば、一つの楽器から幾つもの音の出し方を試し、周りの音との効果を考えて自分の音を鳴らしたり、音のつなげ方や重ね方をどのように取り入れるとグループの表したい音楽になるか自分の考えをもって図形楽譜に表したり、楽器の音で表現したりしている状況だといえます。

*音楽づくりのア、イ及びウの各指導事項の(ア)(イ)

他題材や他学年との関連

いろいろな打楽器の音の響きやそれらの組合せの特徴については、低学年から学習を積み重ねてきており、4年生以上でもさらに深めていきます。

低学年では、1年生『7. がっきと なかよくなろう』の「えから うまれる おんがく」、2年生『7. いろいろな がっきの 音を さがそう』の「がっきで おはなし」で扱われてきました。本題材では、それらの学習を振り返りながら、音の出し方を工夫したり、グループで音をつなげたり重ねたりしながらそれらの組合せのよさや面白さを実感します。ここで学んだことを基に、4年生『7. いろいろな音のひびきを楽しもう』の「打楽器の音楽」では、楽器の材質に着目し、より多くの打楽器について学習したり、5年生『3. いろいろな音のひびきを味わおう』の「打楽器でリズムアンサンブル」では、楽器の音の特徴を生かしたリズムを重ねてアンサンブルをつくったりします。ここで学んだ、音色や音の重なり、呼びかけとこたえなどは、打楽器のみならず、オーケストラの音色や、他の領域や分野の学習にも生かされ、学びが広がっていくと考えています。

「クロック ミュージック」 1

組 名前

- 気に入った打楽器とえんそうのしかた

楽器名

ギロ

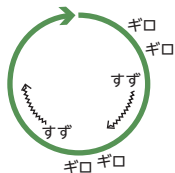
速くこする。→「ザッ」
ゆっくりこする。→「ギー——」

楽器名

トーンチャイム

音を鳴らしてから楽器を
回して音をゆらす。

- 気に入った音のつなげ方や重ね方



楽器のおしゃべりみたいで
おもしろいです。

※自分が考えたアイデアを
書いてもよい。

「クロック ミュージック」 2

組 名前

- グループの音のつなげ方や重ね方のアイデアと音楽のかんじ

音のつなげ方や重ね方

だんだん音をふやす。

音楽のかんじ

お祭りがどんどん
もり上がっていくかんじ。

- 各グループの「クロック ミュージック」をきいていいなと思ったことやおもしろいと思ったこと

音のない部分があって「あれ？」と思いました。
自分たちのお祭りの音楽にも音のないところを入れたら
おもしろそうだと思います。

ワークシート

「クロック ミュージック」 1

組 名前

- 気に入った打楽器^{だ がっ き}とえんそうのしかた

楽器名

楽器名

- 気に入った音のつなげ方や重ね方

※自分が考えたアイデアを
書いてもよい。

「クロック ミュージック」 2

組 名前

- グループの音のつなげ方や重ね方のアイデアと音楽のかんじ

音のつなげ方や重ね方

音楽のかんじ



- 各グループの「クロック ミュージック」をきいていいなと思ったことやおもしろいなと思ったこと

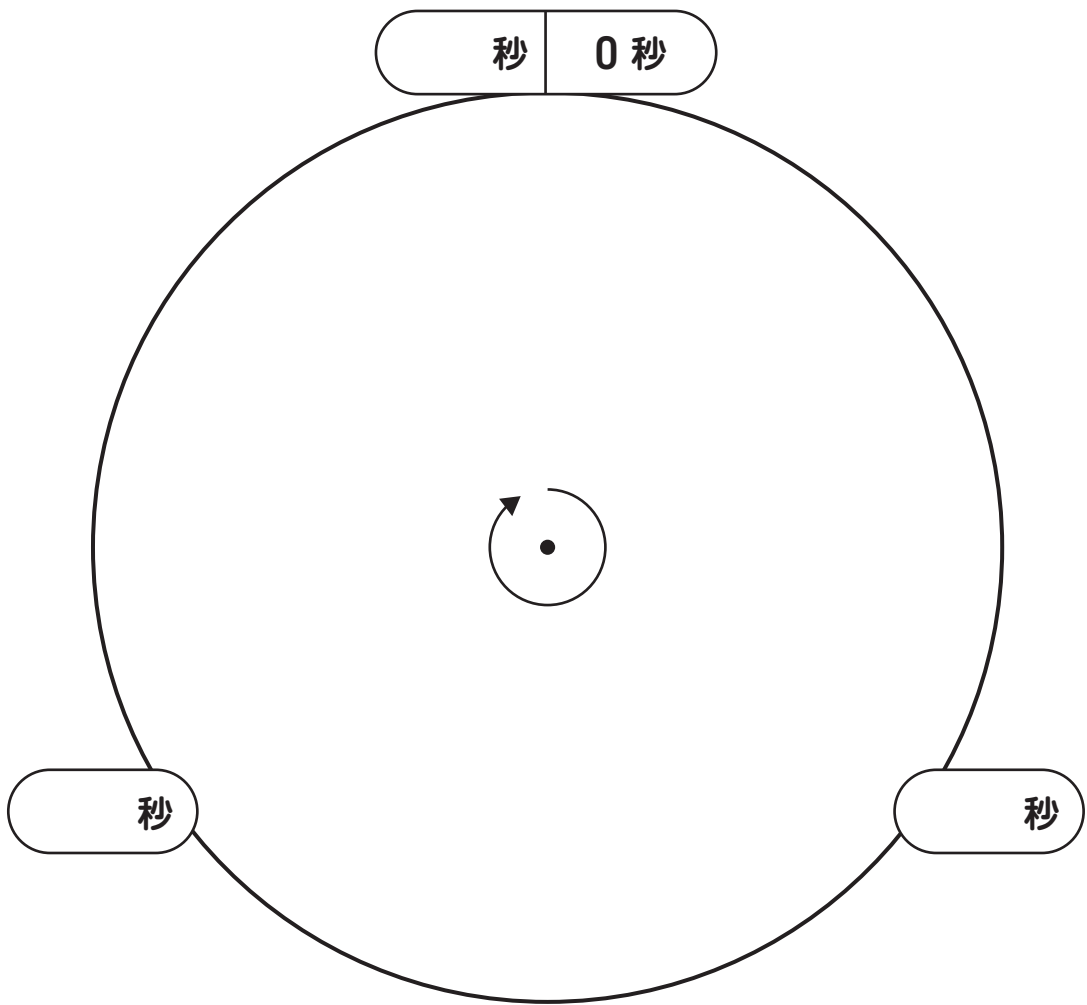
ワークシート

「クロック ミュージック」3

組 名前

[タイトル]

[時間]



名前				
楽器				
図形				