

「なきごえを つかって あそぼう」(4時間扱い)

～題材4『せいかつの 中に ある 音を 楽しもう』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)

※この資料では、教科書の内容を踏まえて、友達と協力しながら音楽の仕組み「呼びかけとこたえ」を用いて旋律をつくる学習展開を示しています。

学習のねらい

- (1) 声や身の回りで聴こえる鳴き声の特徴や音のつなげ方の特徴について、それらが生み出す面白さなどと関わらせて気付くとともに、発想を生かした表現や思い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、即興的に音を選んだりつなげたりして表現する技能や、反復や呼びかけとこたえなどの音楽の仕組みを用いて、簡単な音楽をつくる技能を身に付ける。
- (2) 音色、強弱、音の重なり、反復、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、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、声遊びを通して音楽づくりの発想を得るとともに、どのように音を音楽にしていくかについて思いをもつ。
- (3) 声や身の回りにある音、擬声語を使った音楽に興味をもち、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、声や身の回りの音への意識を高める。

教材や教具

- 「なきごえを つかって あそぼう」音楽授業支援DVD
- 〈参考曲〉「ゆかいな牧場」日本語詞：小林幹治 アメリカ民謡
- 〈参考曲〉「動物園へ 行こう」日本語詞：海野洋司 作曲：T.パックストン
- ペアの表現を録音・録画するためのタブレット端末

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 反復、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）
<p>①知 声や身の回りで聴こえる鳴き声の特徴について、それらが生み出す面白さなどと関わらせて気付いている。</p> <p>②技 発想を生かした表現をするために必要な、設定した条件に基づいて、即興的に音を選んだりつなげ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。</p> <p>③知 音のつなげ方の特徴について、それらが生み出す面白さなどと関わらせて気付いている。</p> <p>④技 思いに合った表現をするために必要な、反復や呼びかけとこたえなどの音楽の仕組みを用いて、簡単な音楽をつくる技能を身に付けて音楽をつくっている。</p>	<p>思① 音色、強弱を聴き取り、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、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、声遊びを通して、音楽づくりの発想を得ている。</p> <p>思② 音色、強弱、音の重なり、反復、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、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、どのように音を音楽にしていくかについて思いをもっている。</p>	<p>態① 声や身の回りにある音、擬声語を使った音楽に興味をもち、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。</p>

学習の流れ

ステップ1 身の回りで聴こえる鳴き声の音色の特徴に気付く。

1 前題材で学習した「かっこう」「かえるの がっしょう」を歌い、歌詞にある鳴き声に気付く。

2 「ゆかいな牧場」や「動物園へ行こう」を歌詞に注目して歌い、様々な動物の鳴き声（または様子を表す言葉）があることを知る。

＜例＞ ひよこ：チッチッチッ
あひる：クワクワクワ
しちめんちゅう：グルグルグル
さる：キャッキャッキャッ
ぞう：ブランブラン（鼻を揺らす様子）、ブンブンブン
くま：ウーウー

3 学校内や周りの地域にいそうな生き物の写真を用意し、どのような鳴き声かを考え、声で表現する。



それぞれの生き物は
どんな鳴き声でしょ
うか。みんなで考
えてみましょう。

いぬは「ワンワンッ」、ねこは「ニャーー
オ」かな。



からすは「カーカー」、かえるは「ケロ
ケロケロ」、せみは「ミーンミンミン」。



ステップ2 声の出し方を工夫して声遊びをし、音楽づくりの発想を得る。

① 全員で声の出し方を工夫して声遊びをする。

1) 指導者の表現を模倣して、様々な声の出し方を知る。



それでは、みんなが見付けた鳴き声を様々な声の出し方で表現してみます。よ～く聴いて、まねしてくださいね。

<例>

	「ニヤーオ」	→		「ニヤーオ」
	「ワンワンワンッ」	→		「ワンワンワンッ」
指導者	「ケーロケロ」	→	子供全員	「ケーロケロ」

ポイント

・声の感じ（音色）、長さ、強さ、高さなどを工夫して様々な表現を指導者が示します。ここでの様々な工夫が子供の表現にも表れてきます。子供に示す例は、慣れていないと似た表現に偏ってしまうこともあるので、子供に意識してほしい工夫点が伝わるよう、事前に具体例を考えておくようにします。

2) 一人一つずつ鳴き声を決めて、声の出し方を工夫して表現する。



先生がやったお手本では「声の感じ」「長さ」「強さ」「高さ」を工夫して表現しました。みんなも好きな鳴き声を決めて、それぞれに合った表現を考えてみましょう。

3) それぞれが考えた表現を全員でリレーする。

4) 三人の組に分かれ、「反復」「呼びかけとこたえ」の音楽の仕組みを入れて表現を伝え合う。

5) 「音ノート」を配布し、身の回りの生き物の鳴き声を探す。



次の音楽の時間までに、身の回りの生き物の鳴き声を一つ以上探して、「音ノート」に書いてきてください。
次回は見付けてきた音を使って声遊びをします。

ポイント

・本学習で行う音探しは、「生活科」など他教科との関連を図ることも考えられます。「音ノート」は一人数枚配布し、いくつかの鳴き声を集めができるようにします。本学習の前に課題として行ってくることも考えられますが、ここまで学習後の宿題として行ったほうが、本学習の活動により合った音を子供は探しやすいと思われます。

2 自分の「音ノート」を基に、見付けた鳴き声を紹介し合う。

- ・見付けてきた音を三人～四人のグループで紹介し、面白さやよさを共有する。

○月○日に、公園でねこが鳴いていました。「ニャー」「ニャオウ」と甘えるように近づいてきて、ちょっとずつ声の高さが変わるのが面白いなと思いました。



私は、○月○日に学校のビオトープの近くでかえるが鳴いている声を聴きました。「ケロケロケロ」「ゲコゲコ」と何度も同じ鳴き声を繰り返しているので、面白いなと思いました。



3 友達と見付けた音を模倣し合って、いろいろな鳴き声の特徴に気付く。

<例>



ゲロゲロッ ゲロゲロッ



ゲロゲロッ ゲロゲロッ

ポイント

- ・グループ活動では、見付けてきた音を一人1分程度で順番に表現し、紹介し合います。その後、互いの鳴き声の表現を、声の感じ、長さ、強さ、高さを意識しながら声でまねをします。

評価

①知 「音ノート」の記述内容や子供の声の表現内容、発言内容から、身の回りで聴こえる鳴き声の特徴やそれらの面白さなどに気付いているかを見取ります。

4 見付けた音の表現の仕方を学級全体で試す。

- 1) 23のグループ活動で見付けた表現の仕方を学級全体で共有する。



みんなが見付けてきた鳴き声にはどんな音がありましたか。

グループで紹介し合った音について、どんなものがあったか聴いてみましょう。

(※いくつかのグループが見付けた音を発表する。)

- ## 2) 様々な声の表現の仕方を考える。



それぞれの鳴き声に会った声を丁度していましたわ

ほかにはどんな表現の仕方があるか、みんなで考えてみましょう。

ポイント

・声の感じ（音色）、長さ、強さ、高さの視点から、それぞれの子供が考えた面白い表現を学級全体で共有し、一つの鳴き声の声遊びを通して様々な表現の仕方があることを子供が実感をもって学ぶようにします。指導者が中心となり、学級全体で鳴き声を使った声の表現を即興的につなげていく中で、短い音楽表現をつくる過程を子供自らが学んでいきます。

ステップ3 声の感じ（音色）、長さ、強さ、高さに気を付けて、見付けた鳴き声を伝え合う。

①見付けた鳴き声の種類ごとに、三人の組になり、声の感じ（音色）、長さ、強さ、高さを工夫しながら見付けた音を声で伝え合う。

＜ねこの鳴き声の例＞



評価

思①見付けた鳴き声を互いに伝え合う様子を見て評価します。具体的には「声の高さを変えたら○○のようになる」「声の強さを変えると○○だね」といった子供の発言内容や三人の組での表現内容、行動観察から、新たな発想を得ているかどうかを見取ります。また、拍にのった感じで表現する子供もいるので、そのときは、「拍を打ちたくなるような鳴き声だね」「鳴き声からリズムが生まれたね」などと価値付けるようにします。

② 声の感じ（音色）、長さ、強さ、高さに気を付けて、「リレー」と「呼びかけ合い」のどちらかを声遊びの条件にして、三人の組で即興的に表現する。

＜リレーの例＞



まずは、1回ずつつなげてみよう。



「ニヤン・ニヤニヤン」→「ニヤオニヤオニヤオニヤオ」→「…ニヤオーン！」



う～ん、1回だとどんな表現かよく分からぬ。



1回ずつじゃ分かりにくいから、試しに一人3回ずつ繰り返してつなげてみようか。



それぞれの声の高さももう少し変えてみようよ。

ポイント

- ・「呼びかけ合い」の条件の場合は、三人の組なので、の順で呼びかける例や、(同時)→(同時)などの例を事前に示しておくとよいでしょう。

評価

- ②技 三人の組で即興的に表現に取り組む様子を見て評価します。具体的には、ルールに基づいて「リレー」か「呼びかけ合い」のどちらかのつなげ方を使って、声の感じ（音色）、長さ、強さ、高さを工夫しながら即興的に表現できているかどうかを見取ります。

③ いくつかのグループの表現を聴く。

ポイント

- ・声の感じ（音色）や長さ、強さ、高さを工夫し、呼びかけとこたえや反復を使って表現しているグループを指名し、学級全体でよさを共有するようにします。

ステップ4 教科書P.29の「つくった音楽のれい」を試し、音のつなげ方や重ね方の特徴に気付き、見付けた鳴き声でも試してみる。

- 1) 学級全体を三つのパートに分けて、それぞれのパートの表現の仕方を確かめてから学級全体で試す。

※本資料P.8「ポイント」の1つ目を行うと、音のつなげ方や重ね方の特徴に気付くことができます。



「繰り返す」役割の鳴き声があるといいですね。

2) 三人の組になり、見付けた鳴き声で音のつなげ方や重ね方を考えて試す。

〈ねこの鳴き声を使った三人の組の表現例〉



私の「ニャオニャオニャオニャオ」を「繰り返す」パートにするとよさそう。私が2回言ったら、二人は呼びかけ合うように重ねてみて。

〈表現例〉の再生



(タップまたは読み取り)

ニャオーン!	ニャオーン!	
ニャン・ニヤニヤン	ニャン・ニヤニヤン	
ニャオニャオニャオニャオ	ニャオニャオニャオニャオ	ニャオニャオニャオニャオ

※はじめは2回繰り返す。

3) 上記の活動が進んでいるグループの表現を聴く。

ポイント

- ・子供の実態に応じて、音楽授業支援DVDを活用して「つくった音楽のれい」を視聴し、つくる音楽の感じをつかむことも考えられます。
- ・1) の学級全体で反復や呼びかけとこたえを試す学習では、本資料P.8 〈つなげ方や重ね方の例〉を提示して行うと見通しをもってグループ活動を行っていくことができます。
- ・反復や呼びかけとこたえを効果的に使っているグループや、声の表現がはっきり伝わるグループを学級全体に紹介します。

評価

- ③知 音のつなげ方（簡単な重ね方を含む）の特徴について、その違いやよさ、面白さに気付いているかどうかを、表現内容や発言内容から見取りります。

ステップ5 見付けた鳴き声のつなげ方や重ね方を工夫し、どのように音楽をつくるかについて思いをもったり、発表し合ったりする。

① グループで見付けた音のつなげ方や重ね方を工夫して音楽をつくる。



前回の学習で、様々な音のつなげ方や重ね方を試してみました。今日は前回の活動を生かして簡単な音楽をつくりてみましょう。それでは、つくるときのルールを確認しましょう。

＜ルールの例＞

- ・こえのかんじ（ねいろ）、ながさ、つよさ、たかさをくふうしたこえでひょうげんする。
- ・一人3回はくりかえす。
- ・**【なんどもくりかえすなきごえ】**をいれると合わせやすい。

＜もっとくふうしてみよう＞

*くりかえす中で音のつよさを、へんかさせるとおもしろい。

＜つなげ方や重ね方の例＞

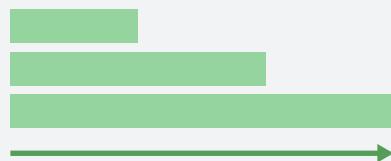
リレー（一人ずつ）



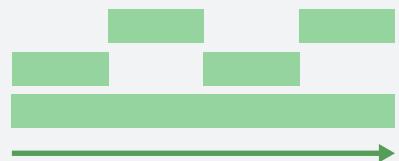
だんだんふえていく



だんだんへっていく



くりかえすなきごえにこうごにかさねる



ポイント

- ・音のつなげ方や重ね方を学習する際には、上記のような図を示したうえで学級全体で試してみることが効果的です。グループ活動中も黒板などに掲示し、これらのアイディアを基に、それぞれのグループでつなげ方や重ね方を考えていけるよう支援します。
- ・音楽づくりのルールは、子供の音楽づくりの学習経験や実態に応じてより細かく設定したり、大まかに設定したりするなど調節することが必要です。指導書研究編P.70のルールを参考にしながら、ステップ4までの子供の様子を踏まえて、各校の実態に合わせたルールを設定していくことが大切です。

評価

思② 声の感じ（音色）、長さ、強さ、高さについて工夫し、反復や呼びかけとこたえなどの音楽の仕組みを取り入れて、音のつなげ方や重ね方を考え、どのように音を音楽にしていくかについて思いをもって取り組む様子を見取ります。具体的にはグループ活動での表現内容や発言内容、行動観察、ワークシートの記述内容などから評価します。

② グループの音楽を発表し合い、それぞれのよさや面白さを共有する。



それでは、それぞれのつくった「鳴き声の音楽発表会」をしましょう。ルールにある声の工夫や、つなげ方、重ね方、選んだ鳴き声に注目して、よさや面白さを見付けましょう。

ポイント

- なるべく全てのグループが発表できるようにしますが、どうしても難しい場合には、タブレット端末を活用し、録音・録画して共有することも考えられます。
- 発表を聴く子供には、事前に音楽づくりのルールを参考にして、よさや面白さを見付けるよう助言します。
- 各グループの発表後、子供1～2名の考えを聞くとともに、指導者がそれぞれのよさを音楽づくりのルールに基づいて価値付けます。具体的な言葉で価値付けできるように、発表前のグループ活動の様子も観察し、事前に考えておくとよいでしょう。

評価

④技 表現内容やそれまでのグループでの取り組みの様子、ワークシートの記述内容から評価します。具体的には、ルールに基づいて、声の出し方を工夫したり、つなげ方や重ね方を考えて音楽をつくったりできているかといった様子を見取ります。

態① 本学習を通してどのようなことを学んだか、簡単なワークシートを用意して、子供の記述内容から見取ります。また第1時から継続的に振り返りを行い、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に取り組もうとしているかを評価します。

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)^{*}の指導事項に当たる内容です。身の回りで聴こえる鳴き声に耳を澄ませ、聴き取った音を生かして音楽表現につなげていく本学習は、まさに音楽の学習の本質であるといえます。ステップ1・2・3では、音を聴き、それを声でどのように表現するかが大きなねらいとなっています。ステップ4・5では、それぞれの声の表現を音楽に構成していくために、音のつなげ方や重ね方について考えていきます。

Aと評価される子供は、例えば音探しの場面で様々な鳴き声を探し、声に出してどの音がよいか試したり、一つの言葉をどのように表現したらよいか、声の感じ(音色)、長さ、強さ、高さに気を付けて何度も試したり、友達とどのような音楽にするかを話し合って、表現しながらつくっ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

本題材は、1年生「おとを さがして あそぼう」からつながる学習です。1年生で声や学校の中で聴こえる音に注目して、聴き取ったり表現したりした経験を生かし、生き物の鳴き声に焦点を当てて、音楽づくりの学習を積み重ねていきます。本題材での声遊びを通して得た様々な表現の発想は、4年生「言葉でリズムアンサンブル」、6年生「ボイスアンサンブル」の学習における声の表現にも生かされていきます。

そのほか、擬声語や擬態語を使った歌唱教材と関連させて学びを深めていくことも考えられます。2年生『3. ドレミであそぼう』の「かっこう」「かえるのがっしょう」、本題材の歌唱教材「虫のこえ」の歌詞にある鳴き声を表す言葉と関連を図ることで、鳴き声と音楽表現とのつながりを子供自身がより実感することができると思います。

音ノート記入例

[いつ] タがた、犬のさんぽのとき

[どこで] ちかくの公園で

[きこえたなきごえ] からす

かあ かあ

(さよなら～っていっているみたいだった)

[いつ]

[どこで]

[きこえたなきごえ]

[いつ]

[どこで]

[きこえたなきごえ]

[いつ]

[どこで]

[きこえたなきごえ]

ワークシート記入例

「なきごえを つかって あそぼう」

名前 なまえ

つくった音楽

名前、なきごえ

のりこ かあ かあ ゆっくり、たかめのこえ	かあ かあ かあ かあ かあ かあ かあ かあ
ちなつ かあ かあ みじかく、中くらいのこえ	かあ かあ かあ
ひでお かーーーーーあ ながくのばす、ひくめのこえ	かーーーーーあ かーーーーーあ かーーーーーあ かーーーーーあ かーーーーーあ

● くふうしたこと

よくきいていたら、からすもみんなおなじなきかたではないので、わたしたちもこえのたかさやながさをかえることにしました。わたしがくりかえしのこえにして、ちなつさんは、わたしのあいの手のように入ることにしました。ひでおさんは、ひくめのこえでながいこえでなくので、目立つようすこしつよくして、わたくしといっしょに入るようしました。さいごは、3人でよわくしたら「さようなら」っていうかんじになつて気に入りました。

<ルールの れい>

- ・こえの かんじ (ねいろ)、ながさ、つよさ、たかさを くふうした こえで ひょうげんする。
- ・一人3回は くりかえす。
- ・[なんども くりかえす なきごえ]を いれると 合わせやすい。

<もっと くふうして みよう>

*くりかえす 中で 音の つよさを、へんかさせると おもしろい。

<つなげかたや かさねかたの れい>

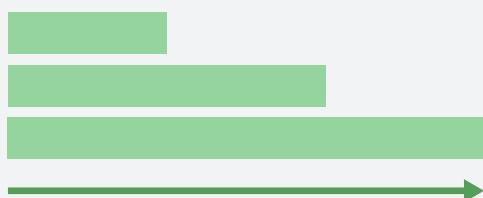
リレー (一人ずつ)



だんだん ふえていく



だんだん へっていく



くりかえす なきごえに こうごに かさねる

