

「せんりつの よびかけっこ」(2時間扱い)

～題材6『せんりつで よびかけあおう』における(イ)^{*}の指導事項を中心とした音楽づくり

* 音楽づくりのア、イ及びウの各指導事項の(イ)

学習のねらい

- (1) 音やフレーズ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、思いに合った表現をするために必要な、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) 旋律、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つ。
- (3) 呼びかけとこたえを使って旋律をつくることに興味をもち、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、旋律の呼びかけ合いを楽しむ。

教材や教具

● 「せんりつの よびかけっこ」二次元コード

どれみふあその中から音を選び、たんたんたんのリズムで旋律をつくる。三人の組になり、呼びかけとこたえを用いてつくった旋律のつなげ方を考え、つくった旋律を発表し合う。

主に扱う音楽を形づくっている要素

ア 旋律 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）
<p>①知 音やフレーズ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>②技 思いに合った表現をするために必要な、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 旋律、呼びかけとこたえを聞き取り、それらの動きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聞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 呼びかけとこたえを使って旋律をつくることに興味をもち、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 教科書P.14「おとでおはなし」、同P.32「おとをさがしてあそぼう」、同P.47「まねっこあそび」の学習を振り返り、**どれみふあそ**で「おはなしあそび」をする。

1 **たんたんたん(pん)** のリズムで、手拍子や言葉、階名で「まねっこあそび」をする。



今日は、**たんたんたん・**に合わせて、「まねっこあそび」をしましょう。

<例> T: 指導者 C: 子供

T: **たんたんたん・** → C: **たんたんたん・**

T: **おはよう** **たんたんたん・** → C: **おはよう** **たんたんたん・**

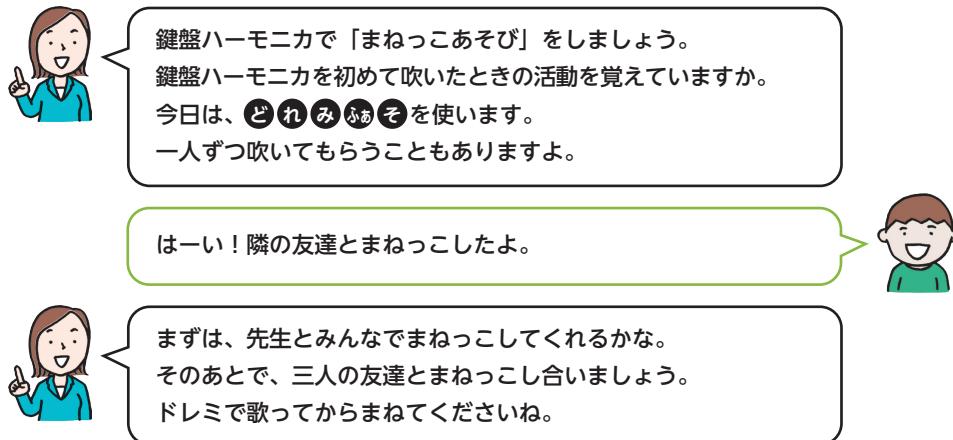
T: **どれみ・** → C: **どれみ・**

T: **そみそ・** → C: **そみそ・**

ポイント

- 階名や鍵盤ハーモニカで活動する際は、教科書P.48やデジタル教科書の「どれみの風船」を活用すると、聴き取るだけでなく視覚的にも音の高さや音の動きを感じ取ることができます。
- 「まねっこあそび」で扱う階名は、**どれみふあそ**を中心とします。子供の実態に応じて、教科書P.60「きらきらぼし」で新出する**う**を使ってよいでしょう。

② 教科書P.40「で おとあそび」の「   のリズムで まねっこ」を振り返りながら、同じリズムで「まねっこあそび」をする。



<例1>【指導者の旋律を、学級全体や子供一人が模倣する】

- 1) T:  **どみそ** → 階名 **どみそ** → C全:階名 **どみそ** →  **どみそ**
- 2) T:  **みふそ** → 階名 **みふそ** → C全:階名 **みふそ** → C1:  **みふそ**

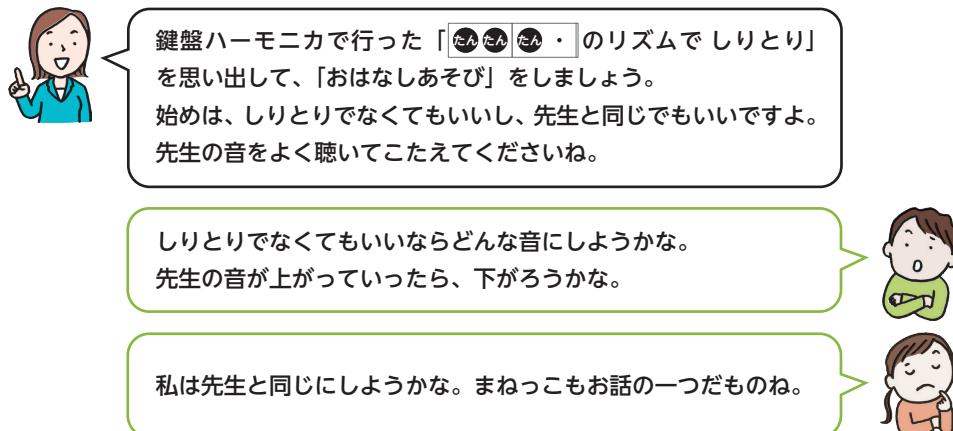
<例2>【三人で、繰り返しの仕方を変えて2回模倣する】

- 1) C1:  **れみふそ** → 階名 **れみふそ** → C2・3:階名 **れみふそ** →  **れみふそ** ×2回
- 2) C1:  **みふみ** → 階名 **みふみ** → C2・3:階名 **みふみ** → C2:  **みふみ** → C1:  **みふみ** → 階名 **みふみ** → C2・3:階名 **みふみ** → C3:  **みふみ**

ポイント 

- ・鍵盤ハーモニカを使った「まねっこあそび」では、<例1>のように階名唱を挟んで鍵盤ハーモニカで模倣すると、階名と鍵盤の位置が一致しやすく、器楽の学習にもつながります。慣れたら、階名唱せず、すぐに鍵盤ハーモニカで模倣するようにします。
- ・<例2>のように2回繰り返すやり方を提示すると、子供のつなげ方のヒントになります。

③ 教科書P.40「で おとあそび」の「  のリズムで しりとり」を振り返りながら、同じリズムで「おはなしあそび」をする。



<例>

T: みそふあ・ → 階名 みそふあ・ → Aさん: みどれ・ → C全: みどれ・ →
C全: 階名 みどれ・



Aさんは、先生の みそふあ・ に対して、どのようにこたえたの。
もう一度演奏してください。

先生の音は上がったあと一つ下がったから、私は同じ み から始めて逆に下がったあと一つ上がるようになりました。

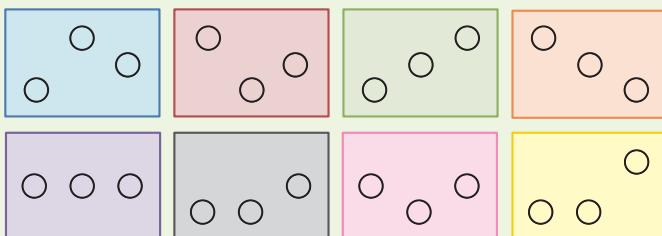


Aさん

ポイント

- 子供たちがつくった旋律の音の動きを下のような図で板書したり「どれみの風船」を指さしたりしながら、再度一人やグループ、学級全体で演奏すると、各自の旋律の音の動きを実感しやすくなります。自分たちで旋律をつくったりつなげたりするときにも活用するとよいでしょう。

<例>



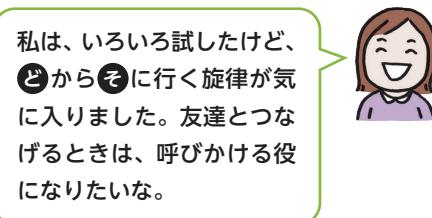
二つの音を使うだけでも、隣の音につなげたり離れた音につなげたり、同じ音だけでつなげたり、いろいろなアイディアが出ました。
最後の音を ど にすると終わった感じがするという意見もありましたね。

ステップ2 二次元コードのコンテンツを活用し、「おはなしあそび」を振り返りながら、音のつなげ方の特徴に気付いて、 ど れ み ふあ そ から音を選んで自分の旋律をつくったり、友達の旋律とつなげたりする。

① 二次元コードのコンテンツを使って、音のつなげ方を考えながら、お気に入りの旋律をつくる。



では、タブレットを使って、教科書P.49の二次元コードから「せんりつの よびかけっこ」を開いて、 の○にどれみを入れて旋律をつくってみましょう。一つつくったら、タブレットで音を確かめてから必ず鍵盤ハーモニカで吹いてみて、お気に入りの旋律を見付けましょう。



ポイント

- ・二次元コードのコンテンツでは、どれみを○に入れるだけで音を聴きながらつくることができるるので、ほとんどの子供が迷わずに活動できます。ここで大事なのは、つくった旋律を必ず自分で演奏してみるということです。それによって、自分の旋律の音の動きを実感することができます。
- ・気に入った旋律をワークシート（本資料P.9「せんりつの よびかけっこ」1）に記録しておくと、友達とつなげる際に役立ちます。また、指導者は子供がどのように考えてその旋律をつくっていったのかを見取ることができます。

2 お気に入りの旋律を使って、いろいろな友達と「まねっこあそび」や「おはなしあそび」を楽しむ。

1)三人～五人の友達と「まねっこあそび」をする。



お気に入りの旋律で、3分間友達とまねっこし合いましょう。
三人以上の友達とまねっこしてくださいね。
一人の旋律を2回まねたり、交替でまねたりしましょう。

2) 1)と異なる三人～五人の友達と「おはなしあそび」をする。



Bさん



ど ど そ ·



そ み ど ·



Cさん

Bさんの旋律を呼びかけにするほうがいいね。



「こんなふうにまねっこしたよ」「二人でお話しするみたいにしたら、いいなと思ったよ」という旋律を発表してください。

ポイント

- ・子供たちの活動の様子を巡回しながら、紹介するとよいと思われる子供を指名したり子供に推薦させたりして、学級全体で共有できるようにします。
- ・友達との活動が難しい子供には、指導者が一緒に演奏したり指導者とまねっこし合ったりします。

評価

①知 一人で音をつなげたり、友達と旋律をつなげたりしている表現内容や行動観察から評価します。ワークシートの記入内容によって、音のつなげ方の特徴を捉えているかを加えて評価します。

態① 導入の活動の状況における行動観察や発言内容、表現内容から、興味をもっているかを見取りつつ、二次元コードのコンテンツでの旋律のつくり方や友達と一緒につなげ方を試す様子から、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継続して見ていきます。

ステップ3 三人の組になり、つくった旋律をどのようにつなげるとよいかを試しながら一つの旋律をつくって発表し、学級全体で聴き合う。

1 それぞれがつくった旋律を聴き合い、呼びかける役とこたえる役を交替しながら「まねっこあそび」や「おはなしあそび」を思い出してつなげ方を試し、お気に入りのつなげ方を決める。

<例>

[E : とみそ・ → D : どみそ・ → D : あみれ・ → F : みどど・] ×2



Dさん

Eさんの とみそ・ で呼びかけたいね。
私の あみれ・ は、そのあとにつなげたいな。
Fさんの みどど・ は、最後かな。



Eさん



Fさん

Eさんの とみそ・ を私たち二人でまねっこしたあと、
Dさんの あみれ・ で呼びかけて、
最後に私の みどど・ で終わった感じになるように吹いてみよう。

ポイント

- 友達の旋律をよく聴き合い、これまでに経験した活動を思い出すように声掛けをします。つまずいているグループには、悩んでいることを聞きながら、試し方を伝えたり、ほかのグループに聴いてもらう時間を取ります。

評価

思① グループ間を巡視しながら、発言内容、試し方、表現内容を見て評価し、どのような考え方でつくったかを記入したワークシートを参考にして読み取ります。

2 三人でつなげた旋律を2回繰り返して発表し、互いのよいところを見付ける。



私たちはEさんの とみそ・ って音がジャンプする感じの旋律を二人でまねて、もっと元気の出る感じにしました。
その後で、音が下がるDさんの あみれ・ でつなげて呼びかけました。
最後に、Fさんの みどど・ で終わる感じにしました。
私の意見はちょっと違ったけど、今ではとても気に入っています。

作品例の再生



(タップまたは読み取り)

ポイント

- ・1年生にとって表現に対する考えを言葉にするのはとても難しいことなので、巡視する際に、指導者が表現のよさを価値付けることが大切です。また、先に発表し、聞いていた友達にどのようなつなげ方だったかを聞く展開を考えられますが、「まねっこしていた」「お話を使っていた」など、音楽の仕組みのみを言い当てるようになります。そうではなく、「どのように感じたのか」までを言葉で表せるように、日頃から留意します。
- ・発表時に欠席したり拍に遅れてしまったりする子供がいた場合は、友達が代わりに吹いたり指導者が一緒に吹いたりして支援します。
- ・発表の際には、**どそど・**などの簡単な伴奏や拍打ちを入れると発表しやすい場合があります。

評価

- ②技 発表時の表現内容や子供の発言内容、ワークシートの記述から見取ります。表現として不十分であっても、呼びかけとこたえの音楽の仕組みが旋律の音の動きと関わってつくられているか、自分の考えをもってつくっているかを、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(イ)^{*}の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で示したウ(ア)の即興的な表現を行っておくことが重要です。その活動の中で、子供たちは知識に当たるイ(イ)音やフレーズのつなげ方の特徴について、旋律をつくる面白さや様々な呼びかけとこたえの使い方に気付きながら実感します。それが礎となって、ステップ2では、お気に入りの旋律をつくりつつつなげたりして、音やフレーズのつなげ方の特徴とそのよさや面白さとを関わらせながら気付いていきます。ステップ3では、教科書には示していない「2回繰り返して発表する」ことを提示しています。教科書では音楽の仕組みとして反復を使う学習ではありませんが、2回繰り返すことで子供たちの表現が確実なものとなり、音楽をつくる技能を見取りやすくなります。聴いている子供たちにとっても旋律の特徴をつかみやすくし、気付きの発言が増えます。また、ステップ1で例示した繰り返しの仕方も活用すると無理なく表現することができ、2年生の『2.くりかえしを見つけよう』の学習につながっていきます。

Aと評価される子供は、例えば、幾つも旋律をつくり、それがどのような音の動きをしているのか気付いたり、友達の旋律をよく聴いてどのような音の動きをしているのかいち早く気付いて模倣したり、互いの旋律をつなげると、どのような感じになるのかを的確につかんでいたりす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(イ)

他題材や他学年との関連

呼びかけとこたえは、1年生の音楽学習では中心的となる音楽の仕組みです。

教科書では本題材に至るまでも、拍に関する題材内の「おとで おはなし」、「ことばで リズム」、身の回りの音に着目する教材「おとを さがして あそぼう」や鍵盤ハーモニカやドレミの学習「 でおとあそび」で扱われてきました。ここでは、それらの学習を振り返り、短い旋律をつくったりつなげたりしながら呼びかけとこたえのよさや面白さを実感し、次の題材にある「えから うまれる おんがく」でも生かしていくことになります。さらに、2年生の「がっきて おはなし」や、中学年と高学年の音楽づくりだけでなく、ほかの領域や分野においてもそれを生かした表現の工夫を見いだしていく学習が展開されます。本題材で、旋律の音の動きを意識したつなげ方や呼びかけるようなフレーズのつなげ方を学ぶことは、今後の旋律づくりの基盤となるだけでなく、ほかの領域や分野の学習においても、音楽的な見方・考え方を働かせる際の源になるとと考えています。

ワークシート記入例

「せんりつの よびかけっこ」1

くみ なまえ

- きに いった せんりつの おとを ○ に かきましょう。(なんかいも ふいて ためしましょう。)



- かいた せんりつが きに いったのは どうしてかな。

かいだんをのぼっていくみたいなどれみ、いったりきたりするみふあみ、
かいだんを1だんぬかしするみたいなそみど。いろいろつくってみたけど、
この3つがふいていておもしろいなとおもってえらびました。

- きに いった せんりつを ともだちに わかるように ふけましたか。

よく できた できた もう すこし

- ともだちは なんて いってくれたかな。

ともだちは、そみどがおもしろいといって、すぐにまねしてくれました。
ともだちのつくったみふあみは、わたしとおなじだったので、ふたりであ
くしゅしました。

「せんりつの よびかけっこ」2

くみ なまえ

- ともだちの せんりつを よく ききながら つなげかたを かんがえましょう。



ふたりで まねる

- どうして この つなげかたに したのかな。

はじめは、じゅんばんにあがっていくせんりつがはじめらしいとおもって
どれみにしました。おとがとんでおわりがおちつくように、Bさんのどれ
どをおわりにしました。

- ともだちの せんりつを きいて おもった ことや つくって おもしろいな! と
おもった ことを かきましょう。

5つのおとからえらんで、いろいろなせんりつができたのがおもしろかったです。と
もだちのせんりつとつなげて長くすると、もっとたのしくなって、いろいろつなげてみ
たりました。ともだちのせんりつとつなげるのは、ちょっとむずかしそうだったけ
ど、いろいろなせんりつをためしながらきめたので、きにいったせんりつになりました。