

事例6 音楽づくりの事項ア、イ及びウの各事項の(7)「音遊びの活動」における指導と評価

○学年 第1学年

○領域・分野・題材名 A表現(3)音楽づくり 「みのまわりの おとに みみをすまそう」

○事例のポイント

- ①児童の思考・判断のよりどころとなる主な音楽を形づくっている要素は、【音色】である。
- ②音楽づくりの事項ア、イ及びウの各事項(7)「音遊びの活動」を通して資質・能力を育成する事例の提示。
- ③「音遊びの活動」を通して、児童の学びが深まる学習過程を例示する。
- ④生活科との関連を図りながら、身の回りの音の面白さに気付いたり音遊びを楽しんだりする活動を行う。※生活科の内容(1)(6)

ICTを活用した主な学習

・児童の音楽表現の記録と共有

ICT活用の利点

- ①自分の音楽表現を録音し、より面白い表現にしたいという意欲を高める。
- ②友達の音楽表現に簡単にアクセスし、よさを取り入れることができる。

1 題材名 みのまわりの おとに みみをすまそう(3時間扱い)

2 題材について

(1) 児童の実態

本学級の児童は、これまでにカスタネットやタンブリンなどの打楽器や鍵盤ハーモニカの音色に親しんできた。「はくをかんとろう」、「はくにのってリズムをうとう」の学習では、拍に合わせてリズムを打つ際、様々な音の出し方を試すことで、演奏の仕方によって打楽器の音色が変化することに気付くことができた。また、「けんばんハーモニカとなかよくなろう」の学習では、音遊びを通して、鍵盤の位置による音の高さの違いに気付いたり、息の強さで強弱が変化することの面白さを味わったりしながら、鍵盤ハーモニカの音色に親しむ姿が見られた。また、これまでの生活経験から、歌うことや音楽を聴くことなど、楽曲を中心とした音楽への興味・関心が高い児童が多い。一方で、身の回りの音に意識を向けて過ごす児童はあまり多くない。

擬態語や擬声語に関しては、国語の「あいうえおであそぼう」の学習において、「きらきら」や「つるつる」等、擬態語の響きを気に入って文章を作る児童が多くいた。一方で、実際に聴こえる音に視点を当て、擬声語で表している児童はあまりいなかった。

(2) 題材について

本題材では、生活の中の音を素材とした音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ることで、音楽づくり分野の学習の素地を養っていく。具体的には、様々な音楽表現を認め合う態度を大切に一人一人の表現のよさを共有しながら進めていくことによって、音に対する感性を働かせるとともに、音楽づくりのよさや面白さを味わえるようにしていく。

第1次では、身の回りの音の特徴に気付くようにする。まず、児童が身近に使っているものや場所の写真をもとに、どんな音が聴こえてくるか意見を伝え合い、身の回りにある音に興味をもてるようにする。その後、学校探検を通して実際の音に耳をすませたり、その音をオノマトペで表現したりすることで、様々な音に囲まれて生活していることに気付くようにする。見つけた音については、自分の声で表現したものを録音して共有できるアプリ(class-cloud)に記録することで、友達同士で共有できるようにする。また、学級全体で、高さや長さの2つの視点で表に整理していくことで、それぞれの音の特徴に気付くことができるようにする。

第2次では、見つけた音を使って音遊びを行う。まず、見つけてきた音を使ってリレーする。その際、児童の様々な反応に対して「何が面白かったのか」を問いながら進めていくことで、即興的に音を選んだり、つなげたりして生まれる様々な表現のよさや面白さに気づき、音楽づくりの発想を得ることができるようになる。次に、グループごとにテーマを決めて、音を選ん

だりつなげたりしながら音遊びをする。その際、自分たちの声を録音して聴き直すことで、面白さに気付いたり、その後の活動でも注意深く聴いたりできるようにする。教師は、児童がその声を選んだ理由を問い、様々な音の特徴から声の出し方を考えられるようなフィードバックを行う。そうすることで、児童がより根拠をもって声を選択することができるようにする。

題材を通して、日常生活で無意識に聴いていた音を意識化し、音に対する感性を働かせるようにする。音に対する見方・考え方を広げることで、これから出合う様々な音色とも豊かに関わられるようになることを期待したい。

(3) 学習指導要領との関連について

本題材は、主に、小学校学習指導要領音楽 A表現(3)音楽づくりア(ア)、イ(イ)、ウ(ウ)に関連している。本題材の学習において、児童の思考・判断のよりどころとなる主な音楽を形づくっている要素は「音色」である。

3 題材の目標

- (1) 声や身の回りの様々な音の特徴について、それらが生み出す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る。 <知識及び技能>
- (2) 音色を聴き取り、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、音遊びを通して、音楽づくりの発想を得る。 <思考力、判断力、表現力等>
- (3) 身の回りの音に興味をもち、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む。 <学びに向かう力、人間性等>

4 教材について

- (1) 「おとをさがしてあそぼう」 音楽づくり

5 学習指導要領の指導事項と〔共通事項〕との関連及び具体的な学習活動

指導事項	音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ること。 イ(イ)声や身の回りの様々な音の特徴に気付くこと。 ウ(ウ)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ること。	
〔共通事項〕	ア	音色
	イ	
具体的な学習活動	・身の回りの音をオノマトペで表現する。 ・見つけた音を友達とつなげて音楽をつくる。	

6 題材の評価規準

※丸数字は、全員の学習状況を記録に残す場面

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	①知 声や身の回りの様々な音の特徴について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付いている。(音楽づくり) 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いる。(音楽づくり)	①思 音色を聴き取り、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、音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ている。(音楽づくり)	①態 身の回りの音に興味をもち、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。(音楽づくり)
1時	↓		↓
2時	①知 観察・発言・記述	↓	↓
3時	②技 観察・発言・聴取	①思 観察・発言・記述	①態 観察・発言・記述

実践事例として活用しやすいよう、「事例のポイント」を記載しているが、本来は評価項目となる箇所である。

(P132 評価資料を参照)

7 指導と評価の計画 (全3時間)

時	◆ねらい ○学習内容 ・学習活動 T:具体的な発問	○指導上の留意点	事例のポイント ◎留意事項												
1次◆声や身の回りの音の特徴に気付く。															
1	<p>○身の回りの様々な音の特徴やその面白さに気付く。 ・生活科と関連させながら、学校探検を通して聴こえてきた音について、オノマトペを使って声で表現する。 T:この音は、どのように聴こえますか？</p> <div data-bbox="215 761 1109 1243" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○年○組 見つけた音</p> <table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">😊さいたま たろう 2024.09.15 </td> <td style="text-align: center;">😊うらわ はな 2024.09.15 </td> <td style="text-align: center;">😊ぎょうだ じろう 2024.09.15 </td> <td style="text-align: center;">😊こしがや みちこ 2024.09.15 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2024.09.15 </td> <td style="text-align: center;">2024.09.15 </td> <td style="text-align: center;">2024.09.15 </td> <td style="text-align: center;">2024.09.15 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2024.09.15 </td> <td colspan="3"></td> </tr> </table> </div>	😊さいたま たろう 2024.09.15 	😊うらわ はな 2024.09.15 	😊ぎょうだ じろう 2024.09.15 	😊こしがや みちこ 2024.09.15 	2024.09.15 	2024.09.15 	2024.09.15 	2024.09.15 	2024.09.15 				<p>○学校探検を通して、実際の音に耳を傾けることで、生活の中には様々な音があることに気付くようにする。 ○声で表現した音をICT端末で録音することで、自分の声と実際の音とを比べることができるようになる。</p>	<p>ポイント① ◎自分の声について、録音したものを共有できるアプリ(class-cloud)に記録することで、自分の声を認知したり、友達の声と聴き比べたりすることができる。</p> <div data-bbox="1268 940 1428 1097" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="1133 1108 1412 1232" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>児童が実際に録音した声</p> </div>
😊さいたま たろう 2024.09.15 	😊うらわ はな 2024.09.15 	😊ぎょうだ じろう 2024.09.15 	😊こしがや みちこ 2024.09.15 												
2024.09.15 	2024.09.15 	2024.09.15 	2024.09.15 												
2024.09.15 															
<p>ICT活用の利点① その場で声を記録することで、聴き直して実際の音と比べたり、修正したりすることができる。中には、実際の音を録音したものを基に、友達に「どう聴こえる？」と尋ねたり、「なんの音でしょう」とクイズを出したりして、オノマトペでの表現の違いを楽しんでいる様子も見られた。 また、文字の読み書きが困難な児童でも、自分が聴こえた通りに声で記録することができるため、全児童が主体的に学習に取り組むことができる。</p>															
2次◆見つけた音を使って、音楽をつくる。															
2 本 時	<p>○見つけた音を使って音遊びをし、音楽づくりの発想を得る。 ・見つけた音をリレーしてつなげる。 T:何が面白いと思いましたか？</p>	<p>○条件に合わせてリレーすることで、様々な見方で音色を捉えることができるようにする。</p> <div data-bbox="646 1713 1109 1960" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【条件】 ・見つけてきた音から、一人一つ音を選んでつなげる。 ①長い音で高さは自由 ②高い音で長さは自由 ③同じものの音</p> </div> <p>○音の長さや高さの違いなど、音の特徴とそこから感じ取れるイメージとを関わらせて、発想を得るようにする。</p>	<p>ポイント② ◎条件を変化させながら音遊びを行うことで、児童の音色に対する見方が広がっていく。</p>												

<p>3 ○全体でテーマを決め、グループを変えながら、音を選んだりつなげたりして音遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の声你真似したり、似ている声で返事をしたりして遊ぶ。 <p>T:なぜその声を選んだのですか？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本題材の振り返りをする。 	<p>○3～4人のグループを組み替えながら何度も取り組むことで、テーマに合わせた表現をその場で選ぶことができるようにする。</p> <p>【条件】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じテーマの中で（例：水道）、友達と違う音を選んで、順番につなぐ。 <p>○声を選んだ理由を問い、言語化のサポートを行うことで、自分の表現した声の特徴を認知できるようにする。</p>	<p>ポイント③</p> <p>◎録音を聴くことで、自分たちの表現を振り返り、更なる発想を得ることができるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 児童の表現の記録 </div> 
<p>ICT活用の利点①</p> <p>児童が即興的に表現したのについて改めて聴くことで、自分たちの表現の面白さに気付くことができる。さらに、「この音にしたら、もっと面白い」と、これまでに得た発想をより発揮したいと思えるようになる。</p>		

8 本時の学習指導について（2／3時）

(1) 目標

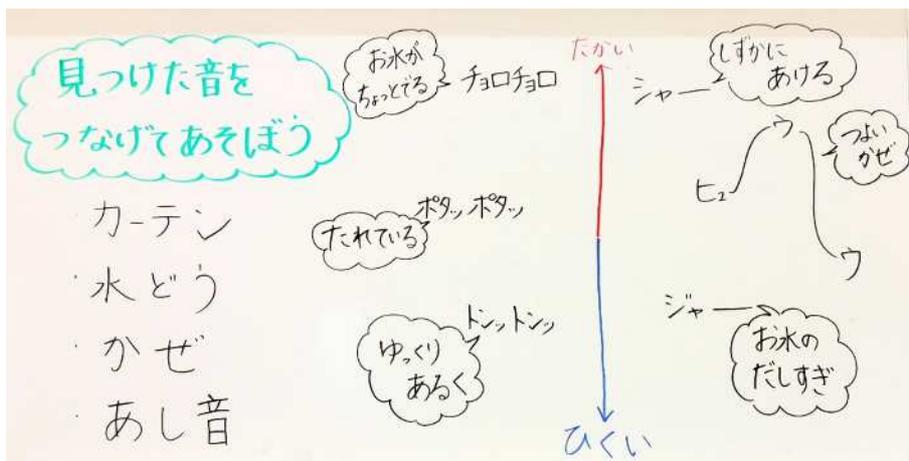
声や身の回りの様々な音の特徴について、それらが生み出す面白さなどに関わらせて気付く。
 <知識>

(2) 展開

<p>○学習内容・学習活動 T:教師の発問 C:具体的な児童の姿</p>	<p>○指導上の留意点 ☆評価規準と評価方法</p>
<p>○前時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身の回りの音について共有する。 <p>T:この音は、何の音でしょう？</p> <p>C:シャーってカーテンの音かな。</p> <p>C:私もカーテンの音を見つけたよ。 「シャシャ〜」ってきこえたよ。</p> <p>C:二人は、動かし方が違ったのかな。</p> <p>○見つけた音を使って音遊びをし、音楽づくりの発想を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じものから聴こえた音で、代表児童がリレーしてつなげる。 <p>T:お友達の発表で、面白いなと思ったことはありますか？</p> <p>C:同じ扇風機だけど、Aさんはフ〜って高い声で、Bさんはブ〜って低い声だよ。</p> <p>C:「ゴー」ってすると、強い風みたいでもっと面白くなりそうだよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・条件に合わせて、リレーしてつなげる。 <p>T:見つけた音の中から「長い音」を選んで、つなげてみましょう。後で、面白いなと思ったことを教えてください。</p> <p>C:長い音が続くと気持ちいい。</p> <p>C:Aさんが高い「シャー」でBさんはちょっと低い「ジャー」で、似ているけど全然違う感じがして面白い。</p>	<p>○前時に児童が録音したもののなかからいくつかを提示し、何の音かイメージを膨らませる。</p> <p>○友達の声を基にイメージを膨らませることで、本時の学習の中でも、自分以外の声について興味をもって活動できるようにする。</p> <p>○聴いている児童に対しては、「何が面白かったか」を問い、その発言からオノマトペや音の高低、長短の違いについて視点が浮き上がってくるようにする。</p> <p>○実際の場面ではどのような音の違いなのかを問い、音とイメージが結び付くようにする。</p> <p>○面白かった表現について、真似たりさらに変化させたりしながら、音の高さや長さへの理解が確実なものになるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【条件】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見つけた音の中から一つ選ぶ。 ・友達とリレーでつなげていく。 ・前の人が終わったら、自分のタイミングで言う。 <p>①長い音で高さは自由。 ②高い音で長さは自由。 ③同じものの音。高さ、長さは自由。</p> </div>

<p>C : Dさんは「ヒュ〜ウ〜ウ」と上がったり下がったりさせていて、面白かった。</p> <p>T : 今度は、「高い音」を選んでつなげてみましょう。また、面白いなと思ったことを教えてくださいね。</p> <p>C : Eさんは「ピチャッピチャッ」とゆっくり水が落ちるみたいで面白い。</p> <p>C : Fさんは「チョロチョロチョロ」ってなんかかわいい音がしたよ。</p> <p>C : 「スー」って音が伸びていて気持ちよかった。</p> <p>T : では、「水道の音」だけでつなげてみましょう。どんな「水道の音楽」ができるかな？後で、面白かったことを教えてくださいね。</p> <p>C : 「ポタッポタッ」と「シャー」が交互にできてきて、水道が壊れちゃったみたいだったよ。</p> <p>C : 「シャー」が続いたときは、ずーっと出しっぱなしみたいだったな。</p> <p>○本時の学習を振り返り、次時の活動への見通しをもつ。</p> <p>C : 一つの音でも声の出し方を変えたら、いろいろな声になって面白かった。</p> <p>C : 友達とつなげていったら、長いと短い交互になったり、高いのが続いたりして楽しかった。</p>	<p>○【条件】を変化させていくことで、様々な見方で音色を捉えることができるようにする。</p> <p>○高さや長さなど、視点を絞って様々な表現を試すことで音色の特徴に気づき、それらを変化させる面白さを感じ取れるようにする。</p> <p>○児童に面白いと思ったことを問うことで、友達の表現のよさに気づき、どうやったら面白くなるか発想を広げることができるようにする。</p> <p>○児童が面白いと感じたことに対して、適宜「反対だったらどうなるか」と提案し、様々な表現を試すことで、発想を得ることができるようにする。</p> <p>☆知観察・発言・記録</p> <p>○よいと思った友達の表現を真似するよう助言したり、異なる表現について何が違うのか尋ねたりして、音の特徴やその面白さについて気付くようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">Cと判断されそうな児童に対する支援例</div> <p>○この時間に面白いと感じたことを記録しておくことで、次時の音楽づくりへと生かせるようにする。</p> <p>○身の回りの音を楽しんだり、友達の表現のよさを見つけたりしていた姿を価値付け、次時への意欲を高めるようにする。</p>
--	--

9 板書計画



板書では、「高い⇔低い」の軸を基に、児童が見つけてきた音を分類しながら整理することで、身の回りの音について「高さ」の視点で聴くことができるようにした。その際、「高い音を低くしていったら・・・？」と、指で上から下へとなぞり、それに合わせて児童も変えて遊ぶことで、音の高さを変える面白さにも気付くようにした。

また、「カーテンをどうやって開けたのかな？」「お水はどんな風に出ているかな？」など、実際の場面と結びつけながら試すことで、表現の仕方でイメージが変わる面白さに気付くようにした。

10 評価の実際（ワークシート等の記録方法含む）

音楽づくりの事項ア、イ及びウの各事項(ア)は、音遊び等の即興的な活動であるため、児童の観察を軸にしなが、発言、記述、音声の記録等も考慮して評価していく必要がある。

以下、記述や記録の例を挙げる。

(1) 第2時における「知識」に関する記録例（ICT活用）と評価の具体

録音したものを共有できるアプリ（class-cloud）で、児童が面白いと思った音を「声」と「言語」を合わせて記録し、評価に活用する。

ここでは、「カーテンの音は、伸びていて面白い」など、音の特徴の面白さに気付くことができているならば**B評価**とする。さらに、「水道の音は、出ている水の多さで変わって面白い」「足音は、歩いている人によって違うから面白い」など、音が変化することの面白さに気付くことができているならば**A評価**とする。

〇年〇組 お気に入りの音

ユーザー名	日時	録音内容
さいたま たろう	2024.09.19	すいどうの音は、でている水のおおさでかわっておもしろかったです。
うらわ はな	2024.09.19	足音は、あるいている人によってちがうからおもしろかったです。
ぎょうだ じろう	2024.09.19	カーテンの音は、のびていきもちいいしおもしろい。

ICT活用の利点①

音声と言語がどちらも記録してあるので、児童の実際の表現と結びつけながら評価することができる。

言語表現が困難な児童については、簡単な言葉や短い文章での記述が多くなる。その際に音声の記録があれば、そこから知識を見取ったり、本人への聞き取りを行ったりして評価することができる。

音声のみの記録しかできない場合でも、授業内の行動観察及び発言を見取りにくい児童に対して、聞き取りをする手がかりにもなる。

ICT活用の利点②

音声入力できるアプリ（class-cloud）を使用すれば、1年生の2学期段階でもICTでの振り返りが可能になる。

友達の記録についても簡単に共有することができ、面白い表現に気付いたり、互いのよさを認め合ったりすることにつながっていく。

(2) 第3時における「思考・判断・表現」及び「技能」に関する評価の具体

即興的な活動では、児童の思考と技能を関連させることで、児童の即興の質を評価していくことができる。そのためには、活動中の児童を十分に観察し、その行為について尋ねていく必要がある。特にA評価とされる児童については、積極的に全体への共有を行うことで、第3時の段階であっても児童は発想を得ながら技能を身に付けていくことができる。

以下のやりとりは、児童の音声記録の①～④と関わっている。

	音声記録データ	教師の関わりと児童の発言(例)	評価のポイント
B 評価	①足音	T:「なぜ、パタパタにしたの？」 C:「 <u>二人ともトントンだったし、パタパタは走っているみたいで面白いから。</u> 」	テーマの中で前の友達と違う音を選択できていればB評価となる。 グループを変えたり、順番を変えたりしながら、即興的に表現する場を設定し評価する。
	②ドアの音	T:「ノックしたんだ!!面白いね。」 C:「ドドドドだったら <u>友達と違うし、あわてているみたいで面白いから。</u> 」	
A 評価の例	③水道の音	T:「今の音楽、みんなが全然違う音で面白かったな。何か考えていた？」 C1:「水道といえばジャーだから。」 C2:「僕は <u>ジャーにしようかなって思っていたんだけど、止め忘れちゃったみたいにしたら面白くなっちゃって、ポトツポトツにしたんだ。</u> 」 C3:「 <u>C2 くん止め忘れかなって思ったから、僕はぎやくに回しちゃって、すごいお水がたくさんでたようにしたよ。</u> 」 T:「なるほどね。先生も聴いていて同じようなことをイメージしたよ。前のお友達のを聴いてから考えると、面白い音楽ができるね。」	C2 と C3 については、前の友達が言った音からイメージを膨らませて自分の表現に生かしているため、A 評価としている。 C1 については、「順番を変えてやってみたら？」と教師から提案し、その後に表現がどのように変化するかを見取るようにする。
	④ドアの音	T:「どこのドアかな?すごい勢いで動かしているみたいだね。どんなこと考えて言っていたの？」 C1:「僕は <u>最初だし、あれ、開かないなあ?って何度もガタガタさせたんだよ。</u> 」 C2:「僕は <u>ガツチャンガツチャンって音が面白いと思ったから。</u> 」 C3:「僕は、 <u>最後に終わる人だから、バタンツで閉めたんだよ。おしまいって感じがするかなと思ってやってみた。</u> 」 T:「たしかにそうだね。ドアが開いてから閉じるまでが音楽になっていて面白いね。自分が何番目かによって、音を選んでいるのがいいですね。」	C2については、友達と違う音で自分がいちばんいいと思う音を選ぶことに留まっているのでB評価となる。 C1とC3については、自分の順番と音からのイメージを考えた上で、友達と違う音を選択しているため、A評価としている。

【参考：第3時における児童の表現の記録】



(3) ワークシートを活用した振り返り

みのまわりの音で おんがくをつくろう♪ふりかえりカード

1ねん くみ ばん なまえ()

○がつ○にち() 1じかんめ	めあて:がっこうにある音を見つけよう♪	
どんな音がしたかな? たくさん かいてみよう!		
トントントン	ガラガラ	スーーーー
シャー	ポタッポタッ	ゴーーーー

○がつ○にち() 2じかんめ	めあて:みつけた音で音あそびをしよう♪
①見つけた音で、おもしろかった音をかいてみよう!	
なんの音?	すいどう の音
どんな音?	ジャー ポタポタ キュ ポトツポトツ

②どんなところが おもしろかったかな?

水のおおさで音がかわったり、じゃぐちの音がなったりして
いろいろな音がするところ。

〇がつ〇にち() 3じかんめ

めあて:音をつなげて、おんがくをつくろう!

①つなげるときに きをつけたことは 何ですか? えや ことばで かいてみましょう!

ともだちとちがう音になるようにきをつけました。あと、ぼくはさいごだったから、ジョー!ってお水をだしすぎた音にしました。



②がつこうの中で、もういちど音をききにいきたいところは どこですか?

わけも かきましょう。

もういちど いきたいのは、(1かいにあるすいどう)です。

わけは、(すいどうの音はおもしろいし、1かいならとなりにすいそうがあって、もっと音が見つかるとおもう)からです。

題材を通したワークシートを用意することで、児童が見通しをもって学習できる。また、言葉だけでなく絵や図などを用いて、実際の活動場面やオノマトペを記述することで、言語表現が苦手な児童でも自分の思いを伝えることができるようにする。