

# ミラクル楽器 ムジカーポ

## —音の出る仕組みを活用した工作—

1・2年 図画工作科・音楽科 9月 21Q 〈7時間〉  
 附属新潟小学校 教諭 堀田 雄大

### 1 本題材で目指す姿

既存の知識や経験と新たな情報とを関係付け、イメージを広げて表現する子ども

具体的には、「マッチングカード」やタブレット端末を用いてツール活用能力を発揮したり、「形や色などの造形的な特徴に着目して自分のイメージを基に考える」「音の出る仕組みを考えて表す」という見方や考え方を働かせたりしながら、楽器に関する知識や経験とテーマから連想される新たな情報とを関係付けて、既存の楽器のイメージを広げ、自分なりの新たな楽器を表現する姿

### 2 本題材で育成する資質・能力

	①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
図画工作	<ul style="list-style-type: none"> <li>○材料の形や色が表す効果に関する知識</li> <li>○基礎的な用具を扱う技能</li> <li>○材料の特徴を生かす技能</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○自分の表したいことについて発想・構想する力</li> <li>○自分のイメージに合わせて材料を用いた表し方を考える力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○生活の中にある造形的な表現に気付く態度</li> <li>○形や色などにより生活を楽しくする態度</li> </ul>
音楽	<ul style="list-style-type: none"> <li>○楽器の演奏方法や、音色の違いに関する知識</li> <li>○様々な楽器の特性に合わせた演奏方法の技能</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○音楽を形づくっている要素を聴き取り、表現を工夫する力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○楽しく音楽に関わる態度</li> <li>○自主的に粘り強く音楽活動に取り組む態度</li> </ul>

### 3 資質・能力の関連

[第1学年] 音楽科  
 —いろいろな楽器にしたしもう—



[第1学年] 図画工作科  
 —ミラクル楽器 ムジカーポ—

### 4 単元の計画

	【学習活動】 ☆資質・能力	【働き掛け】	Q
音楽 (一次)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 知っている楽器とその演奏方法や音色を発表する。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンゴは、叩くとトントンと鳴るよ。</li> <li>・ギターは弾くとジャーンと鳴る。</li> <li>・ギロはこするとギコギコ。</li> <li>・マラカスは振るとシャカシャカ。</li> </ul> </li> <li>☆音楽科①</li> <li>○ グループで選曲した音楽に合わせて様々な楽器を演奏して楽しむ。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・なかなか曲とリズムが合わない。</li> <li>・タブレット端末で撮影して、見返してみよう。</li> </ul> </li> <li>☆音楽科②</li> <li>○ タブレット端末を使って自分たちの演奏の改善点を考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 知っている楽器とその演奏方法や音色を問う。</li> <li>※ 楽器の写真をカードにしておく (マッチングカード)。</li> <li>◆ グループで共通する「お気に入りの曲」を選ばせ、音楽に合わせて即興的に演奏させる。</li> <li>※ タブレット端末で撮影し、リズムの合い方や演奏の様子を振り返らせる。</li> </ul>	6Q 2時間
特別活動 (二次)	<p>ミュージシャンになってオリジナル楽器でプロモーションビデオを撮ろう!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ どんなビデオを撮りたいかグループで相談する。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・あ、堀田先生が楽器を持って踊ってる。</li> <li>・面白そう。ぼくも、カッコいいビデオを撮りたいな。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 2学期の行事「アートミュージアム(作品展)」で、オリジナル楽器を演奏するプロモーションビデオをつくって上映することを提案する。</li> <li>※ 子どもが惹きつけられるCDジャケットやPVを提示し、意欲を高める。</li> <li>※ タブレット端末の動画編集アプリを使用する。</li> </ul>	1Q

○ 楽器にはいろいろな音がある。打ち方や、楽器の形が違えば、音も変わる。高い音や低い音もある。

#### ☆「ツール活用能力」

- 材料を使った音の出る仕組み (こする・叩く・はじく・振る)を理解する。
  - ・いろいろな音の仕組みがあるんだ。
- 活動への意欲を高める。
  - ・ミラクルってどんな意味？
  - ・ああ。驚く、奇跡、面白いってこと。
  - ・ミラクル楽器？どんな楽器だろう。
  - ・面白い楽器にしたいな。

○ **自分だったらどんな楽器をつくろかな。みんなのイメージを聞いてると、△△みたいな楽器を思い付いたよ。**  
 ☆ 図画工作科②

- 「マッチングカード」や既存の楽器、を基にして、「ムジカーポ」の具体的なイメージを考える。
  - ・「ミラクル」だから、生き物と合体したみた楽器にしようかな。
  - ・このゾウのカードが使いそう。
  - ・「ムジカーポ」って、「カポ」って何かをはめるようなもの…？

○ **ゾウのカードと、太鼓のカードを組み合わせる。ゾウの体のいろいろな部分から、いろいろな音をするのがミラクルっぽいからです。**  
 ☆ 「ツール活用能力」

- イメージした「ムジカーポ」を表す。
  - ・ゾウの形をしていて、部分を叩いたりこすったりすると音が出る仕組みの楽器をつくる。
- ☆ 図画工作科・音楽科①②
- 自他の楽器のよさや面白さをタブレット端末に記録する。
  - (「ゾウ太鼓」を評価する子ども)
  - ・この楽器は、ゾウの形で体のいろいろな部分から音が出て面白いです。(その他の楽器を評価する子ども)
  - ・〇〇さんの楽器は、容器の中にビーズとか小さい物を入れて、叩いても振っても面白い音が出るのがいいです。

○ **いろいろな材料を付けると、音が変わるって面白いね。ぼくのゾウみたいな太鼓も、部品のところにもっといろいろな材料を付けて、たくさんの音が出るようにしましょう。**

- す。☆ 「ツール活用能力」「協働性」
- 自他の作品のよさを知り、広がったイメージを材料で表す。  
 ☆ 図画工作科・音楽科①②

○ **早くこの楽器で演奏したい。アイデアは「マッチングカード」を組み合わせて思い付きました。部品にいろいろな材料を付けたのが工夫です。〇〇さんの楽器を見て思い付きました。**  
 ☆ 図画工作科①②③ ☆ 音楽科①②  
 ☆ 「協働性」「ツール活用能力」

- プロモーションビデオ撮影をする。
  - ・よし、ミュージシャンになりきって演奏するぞ。
  - ・いろんなムジカーポがあって面白いな。いろんな音が出るよ。
  - ・自分だけのオリジナル楽器で楽しく活動できてよかった。

- ◆ 空き箱、缶、プラスチック容器、輪ゴムといった材料を用意し、楽器として音を出す仕組みを範例として示す。
- ◆ 「ミラクル楽器 ムジカーポ」という言葉を提示し、連想されるイメージを問う。  
 【働き掛け1】
- ※ 連想されたイメージを板書し、黒板にまとめる。

- ◆ マッチングカードを提示し、「ミラクル楽器 ムジカーポ」を表すために使うカードを選択させ、選択した理由を問う。  
 【働き掛け2】
- ※ 音楽の授業で扱った様々な楽器も用意しておく。

- ◆ 材料を用意し、製作させる。

- ◆ タブレット端末を用いた相互鑑賞 (レポート鑑賞) を行わせ、作品のよさや面白さを問う。  
 【働き掛け3】

レポート鑑賞は次の手順で行う  
 ※ 作品の近くにタブレット端末を設置しておく。  
 ① ペアになり、友達の作品が置かれている場所に行く。  
 ② 友達の作品のよさや面白さを、リポーターになったつもりで話す。その際タブレット端末で記録する。  
 ③ 自分の作品がある場所に戻り、友達がレポートする様子の動画を見てペアで作品のよさを共有する。

- ◆ 鑑賞後、必要な材料を問い、製作を続けさせる。

- ◆ 表現の過程を振り返らせ、工夫できた点と工夫できた理由を問う。  
 【働き掛け4】
- ※ ワークシートを配付し、作品づくりを振り返って考えたことを記述させる。

- ◆ 衣装を用意させ、「ムジカーポ」を用いて、プロモーションビデオを撮る。