

**ICTを使って、
夢をかたちにした！
～作詞・作曲・ゲーム制作～**

**小学校教諭
にかとま**

高校時代に作ったメロディが 時を越えて、作品になった。

Nikatoma



AI(ChatGPT)に、
作詞のアイデアをもらおう。

待ってる時間

AIの「めろろ」に
歌ってもらおう。

<https://www.youtube.com/watch?v=EJS3uK1xPPY>

AIに作詞・作曲をまかせたら…



<https://www.youtube.com/watch?v=wypZwG57LU>

**AIさん、
僕の名前、
間違ってます
すよ！**

人とのコラボは、やっぱり楽しい。



ねこ！だいすき。

<https://www.youtube.com/watch?v=PX7uxDt4aMO>

コラボ実現までのやりとり

- ・ ※部外秘

大学時代に作ったメロディは

...



大学のサークルで、音楽劇の
楽曲依頼を受けたとき、
すでに作っていたメロディを演出家に出して、ボツになった。(当たり前)

ニーズに合わせて
ちゃんと作らないといけないと
学びました。

大学時代に作ったメロディは 30年越しに、コラボ祭りで完成へ



自分

早速歌っていただいて、ありがとうございます！

うまいのですが、こちらのイメージに今は少し合わないので、ちょっと歌ってもいいですか？

今は野太くて迫力がある、という印象ですが、この逆がほしいのです。つぶやくようにセリフを言うような感じで、軽く歌っている感じで、お願いもし1オクターブ上げられるなら上げてもらってもいいかもしれません。（ハイトーンが出しにくくなると思いますが・・・）

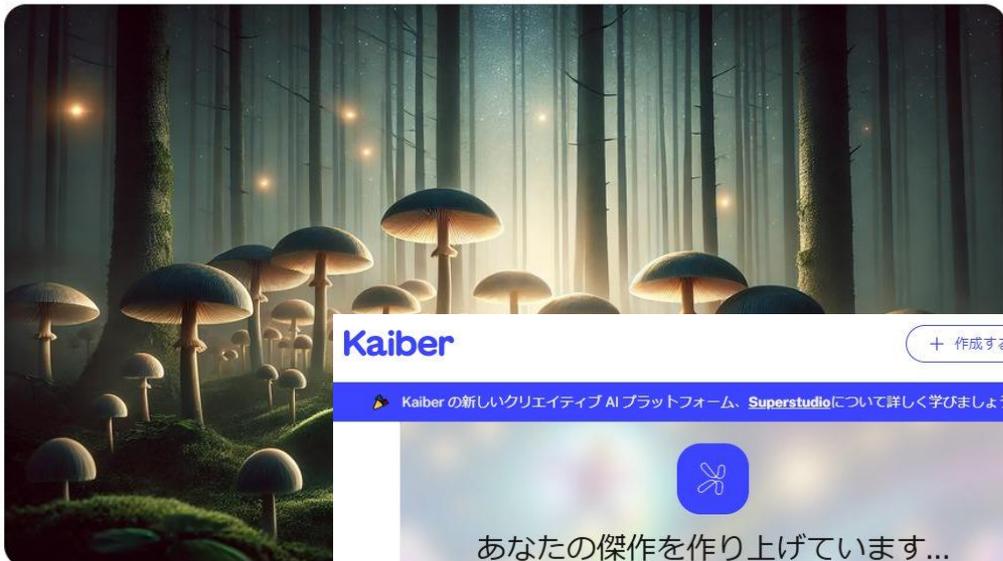
具体的には、ハミングで「mmm~~~~」と鼻の空洞に響かせるときの声の響きをブレンドできますか？最後の「たびとぼくのたびの～」あたりはすごくよくて、これがほかのなあ、というのが率直な感想です。

声の出し方の感じについては、もし何種類か歌い訳ができるようでしたら、いので、少し歌い分けたバージョンをショート録音してもらって、こちらのせができるとありがたいです。

わがまま言ってすみません。
ご検討よろしくお願ひします。

✓ 既読 9月12日 20:32

きのこはそれぞれみんなひとりぼっちで生えていなければなりません。



※部外秘

まとめ

星空を旅する小さな王子様が、輝く星から星へと飛び移りま
す。星々は流れる光の軌跡でつながっており、背景には色とり
どりの星雲ときらめく星々が広がっています。

大学時代に作ったメロディは 30年経って、MVになった！



<https://www.youtube.com/watch?v=1st6P4ftgJY>

**学校でも
クラスのみんなで
歌を作ったことも……**

♪2年2組のうた



歌も楽器も、すべて子どもたちの演奏で、私はただぼーっと見てるだけです。

ピアノはKさん、Tさん、Iさんが担当し、楽譜を最初に指導したら、後は自分たちで考えてアレンジしたり、最初の出だしを工夫したりしていたので、もうまかせてしまいました。

タンバリン、すず、トライアングルは後から募集したのですが、こちらも自分たちで集まって自主的に練習していたので、何も言わなくても勝手に上手になっていっていました。

(当時の学級通信より)

平成 16 年度 2 年 2 組の皆さんに贈る

**うれしい！
たのしい！大すき！**

2年2組の学級通信の名前は「うれしい！たのしい！大すき！」でした。……先生は今でも、大好きなみなさんとのうれしかったこと、楽しかったことを思い出します。

2年2組では、だじゃれ作文やめいろ作文、「新しい生物」などのおもしろ作文をたくさん書きましたね。みなさんのアイデアに感激し、どんどんいろんなことにチャレンジしていったクラスでした。最後には「クラスのうた」を作って、「感謝の会」で歌いましたね。

あなたたちの力はすばらしい！
自信を持って、卒業の日を迎えてください。

**何のために
学ぶのか？**

僕はやっぱり・・・
やりたいことを
やるため！

**教師がまず、
やりたいことを
やろう！**

**ICTを使えば、
すべて
実現できます！**

**中学校時代、
紙と鉛筆とサイコロで遊べる
ゲームをつかって、
友達と遊んでいました。**

頭の中で、想像力のスイッチを
入れて遊ぶのが、
僕の「ゲーム」の原点です。

試合記録

明日のスポーツ新聞の見出しを決めてください。

竜馬おみごと完封！

勝利投手 竜馬 セーブ投手

★ヒーローインタビュー

家康 (勝ち越し2ラン)
泣かぬなら泣くまでまとうホトトギス
スイッチョ

記録終了 今回は記録しない

それから、
20年・・・

**ある日、僕は、
思いつきました。**

三角形が、
「底辺×高さ÷2〜〜〜！！」
と叫びながら
野球をしたら、

面白いかもしれない。

20年ぶり に改良。

< 北国 >				7回制	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計	H	< 南国 >			
1	茨城	Com	北国												0	1	1	大分		
2	山梨	Com	南国												0			2	高知	
3	神奈川	北国P	北海道	1 回 表 北国の攻撃										ゲーム開始						
4	東京	南国P	熊本	OUT																
5	愛知		北国	2	山梨	本	1											南国	18	熊本
6	長野			率	0.357	点	2											防	2.95	
7	新潟													ST	11					
8	栃木																			
	岐阜																			
	石川																			
	埼玉																			
守	34		9	北海道																
				青森																
打順				岩手																
				宮城																
				秋田	スタミナ															
				※ 北海道	12															
				青森	20															
				岩手	20															
				宮城	10															
				秋田	10															
				※	現在抱えているピッチャー															

Microsoft Excel

このブックには、ほかのデータソースへのリンクが含まれています。

- ・リンクを更新すると、Excel は最新のデータを取り込もうとします。
- ・リンクを更新しないと、以前の情報が使用されます。

注意: データリンクは許可なく機密情報にアクセスして共有するのに使用される可能性があります。また、その他の問題を起こす可能性のある操作に使用される場合があります。

更新する(U) 更新しない(N) ヘルプ(H)

1	2	3
4	5	6
7	8	9



B_山梨

山はあるのにやまなし!

ぎょうのホームラン

宮崎	29
静岡	打順
鹿児島	1
福岡	スタミナ
※ 熊本	11
宮崎	16
静岡	19
鹿児島	3
福岡	4

※ 現在抱えているピッチャー

<https://nikatoma.conohawing.com/DB/NounaiYakyuu.html>

豊富なエディット機能。

The image shows a game menu and team information screen for 'Brain Baseball' (脳内野球). The main menu has a green border and features the title '脳内野球' in large, colorful characters. Below the title is an illustration of a baseball field. Text at the bottom of the menu reads: '試合をするには、この後の画面で「ゲーム開始」ボタンを押してください。' (To play a game, please press the 'Game Start' button on the next screen). There are two buttons: '試合をする' (Play Game) and 'オリジナルチームを作る' (Create Original Team).

The 'チーム情報' (Team Information) screen is open, showing the following fields:

- チーム名 (Team Name): 安心タイガース (Anshin Tigers)
- 略称 (2文字) (Short Name, 2 characters): 略称 (Placeholder)
- 監督 (Manager): かんたく (Kantaku)
- キャプテン (Captain): ぎゃぶてん (Gyabuten)
- 副キャプテン (Assistant Captain): ふくぎゃぶ (Fukugyabu)

A 'チーム情報' (Team Information) icon is visible, and there are '登録' (Register) and '終了' (End) buttons.

The '打者登録フォーム' (Batter Registration Form) is also open, showing the following fields:

- ★打者登録 (★Batter Registration)
- 選手の番号 (Player Number): 1
- 名前 (Name): せんとくん (Sentokun)
- 打撃のうまさ (Batting Skill): 2
- パワー (Power): 2
- 足の速さ (Speed): 1
- 守備のうまさ (Fielding Skill): 3
- 得意技 (Special Skill): (Empty field)
- 得意技のすごさ (Skill Power): (Dropdown menu)

There is a '打者登録' (Batter Registration) icon and '登録' (Register) and '終了' (End) buttons.

「ゲーム内のデータを部分的に置き換えることで、オリジナルの要素を少しずつ追加していく」という遊び方を推奨。

自校の先生たちとも 九九アクションゲームを制作。

スコア
ハイスコア

学習 × ゲーム で
楽しくべんきょう!



<https://scratch.mit.edu/projects/647517580/>

ICTは、自己実現を助ける

- ICTはツールであり、文房具のように使うことが推奨されている。
(教師に言われて使うのではなく、自分で判断して使う。)
- 将来的にも、不可欠の道具である。
- ICTでないと時間や手間がかかっていたものが、時間や手間をかけずに解決できる可能性がある。

**さあ、あなたも、
夢のある使い方をしよう！**

相談乗ります！ 😊

にかとま

nikka@joy.email.ne.jp