第２学年　音楽科学習指導案

１　題材名

　　くりかえしを見つけよう　～音楽づくり「おまつりの音楽」～

２　題材について

　　本題材では、音楽の仕組みの一つである「反復」を用いて、簡単な音楽をつくる技能を身に付けることが主なねらいである。「おまつりの音楽」では、これまでに身に付けてきた拍子やリズムに対する感覚を生かしながら、おまつりに合った音楽をつくる。一人一人に「おまつりの音楽」のイメージをもたせ、リズムカードを使って「反復」を取り入れながらいろいろなリズムの組合せを試せるようにすることで、自分の思いに合った「おまつりの音楽」をつくることができるようにしたい。

３　プログラミング教育の視点から

　　本題材では、リズムカードを使って音楽づくりの活動を行う。カードには、２拍に限定されたいろいろなリズムと、それに合う太鼓の口唱歌の言葉が示されており、カードを組み合わせることでリズムをつくることができる。また、同じカードを２回使うようにすることで、「反復」を意識させやすくなると考える。しかし、音楽づくりの経験が少ない児童の中には、音符が示すリズムと自分がイメージするリズムとが一致しないという場合が想定される。そこで、タブレット端末上でリズムに合わせた音を出すことができるプログラミング教材のScratchを使用する。Scratchでは、画面上のリズムカードをクリックすることでリズムを確認することができ、音符が示すリズムと自分がイメージするリズムとを一致させながらリズムをつくることができる。児童は、Scratchの画面上に用意された６枚のリズムカードの中から４枚のカードを選び、組合せや順序を考えてリズムをつくる。タブレット端末を用いることで実際に音を出して確認しながらリズムをつくれるため、どの児童も自信をもって活動に取り組め、自分のイメージに合ったリズムに近付けていくことができると考える。

これらの活動の中で、Scratchを利用したプログラミングを体験するとともに、「組み合せる」「順に並べる」「繰り返す」等の考え方を明示的に指導することを通して、プログラミング的思考の育成につなげていきたい。

４　題材の全体計画　（全３時間　本時　２／３）

1. いろいろなお祭りの音楽で、拍のまとまりを捉える。　 ・・・１時間

・手でいろいろなお祭りのリズムを打って楽しむ。

　第２次　反復を使って音楽をつくる。 　　　　　　　　　 ・・・２時間

・リズムカードを組み合わせてリズムをつくる。Scratchに入力し、聴きながら自分のイメージに合った音楽になるように改善する。

（ Scratch「おまつりの音楽」 <https://scratch.mit.edu/projects/650356181> ）

・つくったリズムを手で打ち、ペアで聴き合ったり、グループでつなげて演奏したりして楽しむ。

※　本時で使用するプログラミング教材に慣れるために、本題材の前に「イルカはざんぶらこ」の題材を位置付け、次のプログラミング教材を使用して取り組ませてもよい。

　　（ Scratch「イルカはざんぶらこ」 <https://scratch.mit.edu/projects/650365564>　）

５　授業パッケージ

　指導案、プログラミング教材（Scratch）、提示用教材、カード教材

６　本時の学習

(1) ねらい

・自分の「おまつりのリズム」のイメージや思いに合った表現になるよう、反復を用いたリズムをつくることができる。

・リズムカードの組合せや順序を試行錯誤しながら自分がイメージするリズムをつくることができる。（プログラミング教育の視点）

(2) 展開

|  |  |
| --- | --- |
| 学習活動と児童の思考の流れ（配時） | 指導上の留意点（◆評価＜方法＞）  ○プログラミング教育の視点 |
| １　リズム打ちを行いながら前時の学習を振り返り、本時の学習課題を確認する。　　　　　　　　　　　（10分）  ・繰り返しがあると、おまつりの音楽らしくなるね。  くりかえしをつかって、イメージにぴったりの「おまつりのリズム」をつくろう  ＜やくそく＞  「くりかえし」をつかう  ＜提示用リズムカード＞  ２　Scratch上でカードを選んで並べ、自分のイメージに合う「おまつりのリズム」をつくる。（20分）  ・カのリズムは速い感じがするから、カのカードを使いたいな。  ・迫力のあるリズムにするために、イのリズムを繰り返そうかな。  ・１枚目と２枚目のカードで繰り返すとイメージに合うかな。  ３　つくったリズムを聴き合う。（10分）  ・力強い感じになるように、「うん」が多くなるようにしました。  ・８分音符のリズムを繰り返して入れると、より踊りたくなるようなリズムになりました。  ・繰り返しを１枚目と３枚目に変えたら始めよりお祭りらしいリズムになりました。  ４　振り返りをする。（５分）  ・繰り返しを使って、ウキウキするようなお祭りのリズムをつくることができました。  ・Scratchを使って、カードや順序を何度も変えながらイメージに合うリズムができてうれしかったです。 | ・児童の実態によっては、前時までに「いるかはざんぶらこ」のScratchを使用して、Scratchの操作方法の習得を図っておいてもよい。  ・６種類のリズムカードを用いてリズム打ちを行う。  ・前時に学習したお祭りの音楽に、繰り返し（反復）が使われていたことを確認する。  ・前時に、つくりたいリズムのイメージをもたせておく。  ・リズムは４小節８拍分とし、４枚のカードを選ぶことを説明する。  ・「くりかえし」を使うために、同じカードを２枚以上使うこと（やくそく）を確認する。  ・始めにつくったカードの組合せを、画面上やワークシート上に残せるようにしておく。  ○Scratchでリズムを再生して聴きながら、より自分のイメージに近付くようにカードの組合せや順序を変えてみるよう指示する。  ◆自分の「おまつりのリズム」のイメージや思いに合った表現になるよう、反復を用いたリズムをつくっている。  （思考・判断・表現）＜観察、タブレット端末＞  ・最終的に完成したカードの組合せを画面上やワークシート上に残し振り返れるようにしておく。  ・紹介する側は、イメージに近付けるために工夫した点を説明し、Scratchで再生して紹介することを確認する。  ・聴く側は、「くりかえし」が使われているか、リズムがイメージに合っているかを考えながら聴くことを確認する。  ・ペアで行った後、全体で聴き合う。  ・ワークシートを活用して、始めと最後のカードの共通点や相違点に注目し、反復の効果やイメージとの関わりに気付かせる。  ○プログラミング教材を使うことで、正確なリズムがつくれたり、簡単につくり直したりできるという利点があることにも気付かせたい。  ・次時はつくったリズムを手拍子でたたいたり、グループでつなげたりすることを伝え、見通しがもてるようにする。 |