第２学年音楽学習指導案

Type\_T

１．題材名　「**リズムを選んで合わせよう**」（B分類）

　　教材名　　「おまつりの音楽」

２．題材の目標

・リズム譜に親しみ、拍子を感じ取りながら、簡単なリズムを歌ったり演奏したりする。

・リズムカードを用いて、リズムの組み合わせや反復を工夫しておまつりの音楽をつくる。
・リズムの面白さを感じ取りながら、友達と一緒におまつりの音楽をつくる楽しみを味わう。

３．評価規準

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 知識及び技能 | 思考力、判断力、表現力等 | 学びに向かう力、人間性 |
| 音楽科 | ①太鼓の音やリズムのつなげ方の特徴に、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、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。 | ①様々なリズムを聴き取り、その働きが生み出すよさや面白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、簡単なリズムをつくることを通して音楽づくりの発想を得たり、どのように音を音楽にしていくかについて思いをもったりする。 | ①太鼓のリズムをもとに音楽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、協働的に学習活動に取り組み、和太鼓による音楽に親しむ。 |
| プログラミング | ①scratchのツールを使えば正確なリズムが分かることを理解している。②scratchのツールの使い方を理解している。 | ①scratchのツールで、リズムカードのブロックを組み合わせて自分が確かめたいリズムを表現できる。 | ①scratchのツールで正確なリズムを確かめるなど、コンピュータを「おまつりの音楽」をつくるために生かそうとしている。 |

４．単元の指導

（１）単元について

本題材では、いろいろな太鼓のリズムと口唱歌の言葉が示されたカードを組み合わせ、音楽づくりを行う。これまでに身に付けてきた拍子やリズム感覚を生かして、様々なリズムの組み合わせ方を試しながら自分のオリジナルリズムをつくったり、友達のリズムと組み合わせて楽しんだりする活動を行う。リズムを組み合わせたり、反復を取り入れたりしながら工夫する中で、音楽の仕組みに気付くとともに、音楽を作る面白さや楽しさを味わわせたい。

音楽 ［第１学年及び第 2 学年］

【A表現】

（３）音楽づくりの活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア　次の(ｱ)及び(ｲ)をできるようにすること。（思考力、判断力、表現力等）

(ｱ)　音遊びを通して、音楽づくりの発想を得ること。

(ｲ)　どのように音を音楽にしていくかについて思いをもつこと。

イ　次の(ｱ)及び(ｲ)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こと。（知識）

(ｱ)　声や身の回りの様々な音の特徴

 (ｲ) 音やフレーズのつなげ方の特徴

ウ 発想を生かした表現や，思いに合った表現をするために必要な次の(ｱ)及び(ｲ)の技能を身に付けること。（技能）

(ｱ)　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

(ｲ)　音楽の仕組みを用いて，簡単な音楽をつくる技能

【共通事項】

　（ア）音楽を特徴付けている要素…リズム、拍

　（イ）音楽の仕組み…反復、呼びかけとこたえ

（２）児童について

　（略）

（３）教材について

本題材で使用するリズムカードは、リズムリレーなど常時活動にも取り入れられる教材である。２拍のいろいろなリズムと、それに合う太鼓の口唱歌の言葉がそれぞれのカードに示されており、反復などの音楽の仕組みを用いながらカードの組み合わせを考えることによって、リズムを楽しみながらつくることができる。

プログラミングソフトの scratchのツールを活用すれば、端末上で実際に音を出して確かめながらリズムをつくっていくことが可能となる。あらかじめ画面上に用意されたリズムカードを並べたり、繰り返しを指定したりすることで、つくったリズムを端末で再生するために必要な命令（記号）を適切に選択して組み合わせるコンピュータへの指示を体験することができる。そして、試行錯誤の過程を通じて、思いに合ったリズム表現を探求していくことができる。

学習の手順としては、まず、リズムカードに書かれたいろいろなリズムを口唱歌や手拍子で実際に音に出して確かめる。しかし、２年生の子どもたちにとってリズム譜を見てすぐに正確なリズムで演奏することは難しいため、scratchのツールを用いる。リズムカードを確かめたり、組み合わせたりしていくときにscratch を使うことで、コンピュータからリズムを聴いて確認したり、より面白い音楽になるように何度もやり直したりすることが容易となる。また、児童が自分でリズムを演奏する際の範奏として活用することができるという利点もある。さらに、同じカードまたは組み合わせを反復させる「くりかえし」の機能を活用することで、音楽の仕組みとしての「反復」を意識することにもつなげることができ、音楽の学習をさらに深めることができる。



※ツール……リズムメーカータイコ（<https://scratch.mit.edu/projects/258172358>）

上記以外にも『小学校を中心としたプログラミング教育ポータル』（文部科学省、総務省、経済産業省）の実践事例「くりかえしをつかってリズムをつくろう」のScratch教材がある。その他にもCHROME MUSIC LABやGarageBandなど、様々な音楽関連のツールがあるため、各学校に合った教材を選んで使用できるとよい。

５．指導計画（全３時間・本時２／３時）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 時 | 目標 | 〇学習活動 | ◆評価　 |
| １ | 太鼓のリズムを口唱歌や手拍子で表現する。 | 〇教師が示した口唱歌を、拍に合わせながらまねする。〇教師が示した口唱歌のリズムカードを見ながら、口唱歌したり手拍子でリズム打ちしたりする。〇scratchのツールの使い方を知る。〇いろいろなリズムカードをscratchに入力し、リズムを確かめる。 | ◆scratchのツールを使えば正確なリズムが分かることを理解している。（観察）【プ・知－①】◆scratchのツールの使い方を理解している。（観察）【プ・知－②】 |
| ２本時 | いろいろな２拍子のリズムを組み合わせて「おまつりの音楽」をつくる。 | 〇「おまつりの音楽」（２拍子４小節の『太鼓のリズム』）をつくることを知る。〇自分の太鼓のリズムをつくり、ワークシートに記録する。〇ペアでリズムをつなぎ、発表する。〇つくったリズムはscratchを使って確かめる。 | ◆リズムを聴き取り、その働きが生み出すよさや面白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、簡単なリズムをつくることを通して音楽づくりの発想を得たり、どのように音を音楽にしていくかについて思いをもったりしている。（演奏の聴取、観察）【音・思－①】◆scratchのツールで、リズムカードのブロックを組み合わせて自分が確かめたいリズムを表現できる。（行動）【プ・思－①】◆scratchのツールで正確なリズムを確かめるなど、コンピュータを「おまつりの音楽」をつくるために生かそうとしている。（行動）【プ・主－①】 |
| ３ | グループ毎に太鼓のリズムをつなげ、かけ声や合いの手を入れてグループのリズムをつくる。「村まつり」に合わせてリズムを打つ。 | 〇グループの友達とリズムをつなげ、音楽をつくる。〇グループ毎に発表し合い、つくった太鼓のリズムのよさや面白さを聴き合う。〇曲に合わせて各グループのリズムを打つ。 | ◆太鼓のリズムをもとに音楽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・協働的に学習活動に取り組もうとしている。（行動）【音・主－①】◆太鼓の音やリズムのつなげ方の特徴に、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。（演奏の聴取、発言）【音・知－①】◆思いに合った表現をするために必要な、音楽の仕組みを用いて簡単な音楽をつくる技能を身につけている。（演奏の聴取）【音・技－①】 |

６．本時の学習（２／３時）

（１）本時の目標

・いろいろな２拍子のリズムを組み合わせて「おまつりの音楽」をつくる。
・scratchのツールを使ってリズムを確かめることができる。（プログラミング教育）

（２）本時の展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習活動 | ◇留意点　◆評価 |
| 導入10分 | １　学習の雰囲気づくりをする。〇「村まつり」を歌う。〇太鼓のリズムを手拍子で打って、リズム遊びをする。２　本時の学習課題を確認する。（１）めあての確認Ｔ：今日は「おまつりの音楽」をつくります。　　一人ひとりがリズムを組み合わせて、お祭りにふさわしい『太鼓のリズム』（２拍子４小節）をつくります。リズムを組み合わせて、「おまつりの音楽」（太鼓のリズム）をつくろう。（２）学習活動の見通しＴ：太鼓リズムは一人ずつが作りますが、活動は２人組のペアで協力して行います。最後に２人でつなげて、ペアの作品にします。　　上手にできたチームは最後に演奏してもらいます。（学習の流れの例を見せる。） | ◇お祭りの写真を掲示する。◇リズムのフラッシュカードをいくつか提示し、リズムを確認しながら表現してリズムに親しむようにする。◇２拍子４小節の枠にリズムカードを選んで並べていくことを伝え、児童が学習を見通せるようにする。◇ワークシートを配布する。◇タブレットを用意する（１人１台）。◇例として「村まつり」の太鼓のリズムをリズムカードで示し、教師が演奏する。 |
| 展開 | ３　リズムを組み合わせて太鼓のリズムをつくる。（１）自分の太鼓のリズムをつくる〇つくり方を確かめる。Ｔ：きまりに合わせて太鼓のリズムをつくります。・４つのリズムカードを並べる。・同じカードを使ってもよい。・終わりは「ドン ウン」。・「村まつり」のように２回くりかえす。・スクラッチでリズムを確かめる。〇ワークシートにリズムカードを並べ、口唱歌や手拍子、scratchを使ってリズムを確かめながら自分の太鼓のリズムをつくる。（２）ペアで太鼓のリズムを紹介し合う。〇互いの太鼓のリズムを口唱歌や手拍子、scratchで紹介し合う。Ｔ：つくった太鼓のリズムをペアで紹介して感想を伝え合いましょう。Ｃ：ぼくはこんなのをつくったよ。Ｃ：お祭りらしくていいよ。Ｃ：二人とも全然違うね。 | ◇教師が手本を示し、２拍子２小節を２つつなげて４小節にするイメージを伝える。◇（ウ）のリズムカードを最後にすると終わりの感じがすることを確かめる。◇scratchで反復する方法を伝える。また、反復によりまとまりのあるリズムになることを伝え、それを意識するよう促す。◇太鼓のリズムがつくれない児童に対しては、scratchを使って、自分の思いに合うリズムを探すよう促す。◆scratchのツールで、リズムカードのブロックを組み合わせて自分が確かめたいリズムを表現できる。（行動）【プ・思－①】◆scratchのツールで正確なリズムを確かめるなど、コンピュータを「おまつりの音楽」をつくるために生かそうとしている。（行動）【プ・主－①】◇「おまつり」らしさを一つの視点として、よいところを伝え合うよう促す。 |
| 展開30分 | （３）ペアで太鼓のリズムをつなげる〇ペアで順番を決め、太鼓のリズムをつなげる。Ｔ：２人の太鼓のリズムをつなげます。順番を決めて、続けて演奏してみましょう。Ｃ：順番を変えてみよう。感じが変わるかな。Ｃ：この順番がしっくりくるね。だって…４　「おまつりの音楽」を聴き合って、友達がつくった音楽のよさを見つける。〇ペアでつなげた太鼓のリズムを発表する。Ｔ：〇〇チーム、△△チーム、……〇友達の太鼓リズムのよかったところを発表する。 | ◇必要に応じて、個人の太鼓のリズムは修正してもよいことを伝える。◇実際に太鼓を使って発表させる。一緒に演奏しても、交代で演奏してもよいものとする。◇「おまつり」らしさを一つの視点として、よいところを伝え合うよう促す。◆リズムを聴き取り、その働きが生み出すよさや面白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、簡単なリズムをつくることを通して音楽づくりの発想を得たり、どのように音を音楽にしていくかについて思いをもったりしている。（演奏の聴取、観察）【音・思－①】 |
| 終末５分 | ５　本時の学習のまとめをする。〇学習のまとめと振り返りを行う。Ｔ：今日の学習はどうでしたか。Ｃ：いろんなリズムをつくって試すことができた。Ｃ：友達とリズムをつないで楽しかった。Ｃ：scratchがあったのでリズムがよく分かった。〇次時の学習を知る。 | ◇振り返りカードに感想を記入しながら、次時への意欲につなげるようにする。◇次時は４人グループで太鼓のリズムをつなぎ、かけ声を入れて演奏することを伝える。 |

（３）授業観察の視点

・scratchのツールは児童の思考を補助するために有効だったか。

７．板書計画

　くりかえしをつかってリズムをつくりましょう。

＜きまり＞

・４つのリズムカードを並べる。

・同じカードを使ってもよい。

・終わりは「ドン ウン」。

・「村まつり」のように２回くりかえす。

・スクラッチでリズムを確かめる。

「村まつり」

歌詞

楽譜

ア

エ

ワークシート

イ

オ

ウ

カ

参考

・『小学校を中心としたプログラミング教育ポータル』（文部科学省、総務省、経済産業省）

「くりかえしをつかってリズムをつくろう」

・『とうきょうの情報教育』（ホーム ＞ リンク集・ライブラリ）

平成29年度情報教育推進校実践事例集　<https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/link.html>

・江戸川区立小学校教育研究会 情報教育部 令和２年度実践