**ひょうしをかんじて、リズムうちにしたしもう／**

|  |  |
| --- | --- |
| 学年 | 小学2年生 |
| 教科等 | 音楽 |
| 著作・制作者 | Benesse Corporation  大阪市立茨田東小学校 |
| 使用教材 |  |

学習活動の概要

* 単元や題材などの目標

学習活動

拍子を感じ取りながら、リズム伴奏にのって歌ったり演奏したり、反復を生かしたリズムをつくったりする。
プログラミングで、リズムづくりを行う。

目標

・拍子を感じ取りながら、リズム伴奏にのって歌ったり演奏したりする。

・リズム譜に親しみ、簡単なリズムを演奏したり、反復を生かしたりリズムをつくったりする。

・課題に対して友達と協力し、工夫しながら取り組むことができる。

・与えられた１小節分のリズムのパターンを選び、それらを組み合わせて、複数の小節にリズムをつけ、曲全体のリズムを完成させる。

知識・技能

・A表現：（３）音楽づくり
イ　音を音楽にしていくことを楽しみながら、音楽の仕組みを生かし、思いをもって簡単な音楽をつくること。
技能：
①リズム譜を見て、２拍子の拍の流れを感じ取って楽器を演奏している。
②リズム譜を見て、3拍子の拍の流れを感じ取って楽器を演奏している。
③フレーズを生かして鍵盤楽器を演奏している。
④２拍子の拍の流れやフレーズを感じて、リズム演奏に合わせて演奏している。
⑤反復を生かしたリズムをつくり、その組み合わせを工夫しておまつりの音楽をつくっている。

・ふだん歌っている曲を構成するリズム譜の拍子は、いくつかのパターンで構成されていることに気づく。

思考力・判断力・表現力

・音楽表現の創意工夫
①リズムやフレーズを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さを感じ取って、反復を生かした口唱歌によるリズムの組合せを試しながら、どのようにしておまつりの音楽をつくるかについて思いをもっている。

・休止と拍との組合せでできている一小節分のリズムを単位として、それらを組み合わせることで、曲全体にいろいろなリズムをつけられることに気づく。

学びに向かう力

・音楽への関心・意欲・態度
①リズム譜に興味・関心をもってリズム唱したり、リズムを打ったりする学習に進んで取り組もうとしている。
②反復を感じ取りながら、歌に合わせてリズム伴奏を打つ学習に進んで取り組もうとしている。
③反復を生かし、口唱歌によるリズムを組み合わせて音楽をつくる学習に進んで取り組もうとしている。

・頭が休符のウ・ド・ドンなどのリズムは、演奏すると難しいが、プログラミング上では、ドン・ドンというわかりやすいリズムと同じように扱えることを知り、積極的に使おうとしている。

* 指導にあたって

（１）児童観

音楽が好きな児童は多い。児童は、歌に合わせて身体表現するなど、身体全体で音楽を楽しむ。リズム遊びについては、音楽やダンスなど、決められたリズムを模倣する活動は、学校生活の様々な場面で体験している。しかし、自らリズムを作った経験はない。1学期に、拍子（2拍子と3拍子）、音符（4分音符、4分休符、8分音符、8分休符）については学習したが定着していない。
プログラミングについては、タブレットでおえかきソフトをいじったり、初歩のスクラッチを体験している程度である。
協働学習に関しては、ペア活動を取り組んでいるが、自分の思いや考えを相手に伝えることが苦手な児童もみられる。

（２）教材観

本教材では、それぞれの拍子を感じて表現したり、リズム譜を見ながら演奏する活動を通して、既習の拍子やリズムに関する感覚、表現の技能を育てることを意図している。楽典事項としても、音符や休符の長さの違いを理解し、リズム譜を見て演奏することに慣れ親しんだりすることに適した題材である。
スクラッチでリズム作りする前に、２拍子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（例えば、4分音符はドン、8分音符はド、8連符はカカ、4分休符はウン、8分休符はウなど）が書かれたカードを組み合わせて、自分のリズムを考える活動を取り入れている。リズムのカードを選んで組み合わせて、思ったとおりのリズムを作るという過程が、プログラミング的思考にそった教材であると考える。

（３）指導観

本教材は、リズムカードを選んで並べるだけで、「おまつりの音楽」をつくることができる楽しい活動である。既習の音符や休符を組み合わせれば、自分で考えたリズムをつくることができる。楽しみながら、リズム譜に親しませていけるよう配慮したい。
まず、ペア活動で音を4小節の音楽に割り当て、次にグループでそれらをつなげ、さらに、隣接する2つのグループでひとつのまとまりのある音楽を構成していく、という過程を通じて、チームで音楽をつくりあげる活動の楽しさと達成感を味わわせたい。ウ・ド・ドンなどのリズムの言葉（口唱歌）で言い表すことで、お祭りの太鼓のような雰囲気を感じ取らせたい。
子どもにとって、リズム譜を見て演奏するのは難しいことなので、実際に演奏する前の活動として、アンプラグドでリズムカードの組合せを行い、そのカードの組合せをスクラッチにプログラミングして耳で自作のリズムを聴くという活動を加えた。演奏の練習をする際の手立てとなることを意図している。

自主的・主体的な学び

リズム作りの最初のペア活動では、カードを選んで組み合わせる活動なので、多少の音楽技能がなくてもできるので、自主的にカードを並べて、考えていることを行動で示しながら、友達と試行錯誤できる態度を育む。

問題解決的な学び

ペア活動で作ったリズムを核として、グループ、隣接グループと、それぞれのリズムの核が組み合わされてひとつの曲のリズムとなる。創作した一連のリズムをプログラミングして、耳で聴くことで、全体的に思い通りの仕上がりになっているのかどうか、ひとりひとり自分なりの感想を言いながら、グループとして、問題解決できた達成感を味わう。

協働的な学び

リズムカードを創作する活動は、ペア、グループ、お隣りのグループ、とだんだん輪が広がっていくように授業を進めるので、曲にリズムをつける、という問題に対して、みんなで協力していく大切さを感じとらせたい。ペアでリズムを作るときには、互いの意見を尊重する。

学習指導計画

|  |  |
| --- | --- |
| 時間数 | タイトル |
| 第1次 拍やリズムを意識した手拍子と歌唱 | |
| 1時間目 | 拍のまとまりをとらえながら歌う「村まつり」 |
| 第2次 リズムづくり | |
| 2時間目 | いろいろなリズムパターンを組み合わせて楽しむ【本時】 |
| 3時間目 | 反復を生かしてつくったリズムを組み合わせて演奏する |
| 第3次 演奏発表 | |
| 4時間目 | 拍の流れを感じ取りながら、つくった「村まつり」のリズムを演奏して発表する |

本時の学習（1 / 4時間）

拍のまとまりをとらえながら歌う「村まつり」　45分

１）本時のねらい

・2本の指で自由に拍打ちしながら、範唱を聴く。
いろいろなリズムパターンを手拍子で打って楽しむ。

２）新学習指導要領上の位置付け

３）本時の評価基準

|  |  |
| --- | --- |
| 十分 |  |
| 概ね |  |
| 要努力 |  |

４）準備・指導等

５）本時の展開

６）指導のポイント

７）評価のポイント

本時の学習（2 / 4時間）

いろいろなリズムパターンを組み合わせて楽しむ【本時】　45分

１）本時のねらい

・拍の流れを感じ取りながら、まとまりのある音楽をつくることができる。

・目的に合わせて、必要な要素を選択肢から選ぶことができる。（プログラミング教育）

・自分や友達の意見やアイデアを尊重し、助け合おうとする態度を養う。（プログラミング教育）

２）新学習指導要領上の位置付け

３）本時の評価基準

|  |  |
| --- | --- |
| 十分 | プログラミングした拍子をもとに、その良し悪しを判断し、改善できる |
| 概ね | リズムの拍子をカードで設計し、プログラミングで表現できる |
| 要努力 | リズムの拍子を手をたたいて示すことができる |

４）準備・指導等

・リズムカード、タブレット、

・Scratchテンプレート

・・045\_小2音楽\_ひょうしをかんじて、リズムうちにしたしもう\_20191130.sb3　https://scratch.mit.edu/projects/288372960/editor/

・・Scracth2.0のファイルはページ下に添付しています。Scracth2.0用のオフライン用ソフトに読み込んでご利用ください。

・※オフラインで利用したい場合はオフライン用ソフト（Scrath2.0用、Scratch3.0用があります）の事前インストールが必要です。

５）本時の展開

【前時までの学習を振り返る（5分）】

（目的）

「村まつり」を歌う
リズムカードのリズムを手拍子で打ち、リズムを確かめる。

（評価／指導・支援）

・それぞれのリズムカードを拡大して掲示し、みんなで確認しながら表現してリズム譜に親しむようにする。 （リズムカードの拡大図：掲示用）

（板書計画）

（児童）

・リズムカードの内容を、口唱や手拍子で理解する。

【いろいろなリズムパターンを組み合わせて楽しむ。（35分）】

（目的）

（１）ペア活動
・例を参考にア～カのリズムカードを組み合わせて、４小節のリズムをつくる。
・作ったリズムをペアで交流する。
・ペアで４小説のリズムをつくる
・作ったリズムをスクラッチに入力し、リズムを確かめる。
（２）グループ活動
・グループで互いのリズムを紹介し合ったり、リレーしたりして楽しむ。

（評価／指導・支援）

・同じカードの反復はまとまりのあるリズムになることを理解している。

・（ウ）のリズムカードを最後にすると終わった感じになることを理解している。

・反復の方法を確かめる。

・同じカードを使って反復すると、まとまりのあるリズムになることを意識して作るように促す。 （リズムカードセット：児童用）

・(ウ)のリズムカードを最後にすると終わった感じがすることや、反復の仕方などを確かめ合う。 （タブレット：ペアで1台）

・リレーする際は、お祭りらしく盛り上がるように順番を考えるように促す。

・グループでつなげたリズムをほかの友達にも紹介する。

（板書計画）

（児童）

・ペア活動では、リズムカードは1人1セット、とタブレットは1台を2人で共用する

【次時の予定を知る（5分）】

（目的）

本時の振り返りと、次時の予告

（評価／指導・支援）

・次時はスクラッチで演奏した音楽を、自分たちで演奏することを伝える。

（板書計画）

（児童）

・本時に自作したリズムを、音や手拍子など身体で覚えるようにして、次時の演奏のときに役立てる。

６）指導のポイント

本時のふりかえり

〈授業者〉
・タブレットの操作は1学期に1度使用して、本時を含めて4度目になる。
・2年生には、タッチペンよりマウスのほうが操作しやすいため、マウスを使用した。子どもたちは、それぞれのパスワードを入力してタブレットを起動し、マウスの接続も自分たちで出来るようになっている。
・協力して音楽づくりをすることを目標としていたので、2人で1台のタブレットを使用した。
・本時の指導にあたって、カード操作、タブレット操作と作業が煩雑にならないような発問を心がけた。
・機器に不具合が出ないかが、常に不安だった。
・グループ発表時に、タブレットの音声出力の音が小さかったのが課題である。
（⇒一方、タブレットからの音量が大きすぎると教室がガチャガチャするので、音が小さい方が児童は集中して聴いていたという参観者の意見があった。）

〈授業参観者〉
１．児童の様子
・学び合いの姿勢がよかった。
・様々なリズムが出来上がっていて、楽しい授業になっていた。
・身体全体で音を表現することが今後の授業に活かされると感じた。
・活動が1人から2人、4人と変わっていく中で、話し合い活動を多く取り入れたことで児童の変容が見られた。
・児童から率先して歌を歌ったり、リズム打ちをしたりする姿にとてもやる気を感じた。
２．学習のねらい
・どのリズムを使えば終わりの感じが出るのかを、児童が考えるのは難しかった。
・リズムカードを使うことで、スムーズに反復の方法が確かめられていた。
・発問が整理されていた。くり返し（2回使う）をなぜ用いるか、ということも児童が戸惑わない程度に伝えていた。
３．プログラミング的思考（スクラッチ）導入について
・作ったリズムをすぐに聞けるところや、音符が書けない児童の助けになる点がスクラッチの良さだと感じた。
・作ったリズムをすぐ音と映像によって表すことができていた。
・大型テレビにうつすことで、聴覚だけでなく、視覚にも訴えたのがよかった。
・スクラッチとリズムカード（アンプラグド）を併用することで効果を上げていた。
・自身で作った曲を聴いて、変更、改良を自分の感性に基づいて行うことができる点について、プログラミング的思考を養えているのではないかと思った。
・スクラッチを使うことで、自分では上手くリズム打ちができないリズムも４拍子の中に取り込むことができていたと思う。
・黒板の掲示物がスクラッチとリンクしていてわかりやすかった。
４．機器操作
・グループ活動で、リズムが1つしかないものをコピーして使うなど、タブレットを日々使っていることがよくわかった。
・授業中、機器が動かなくなった場合にどうするのかを考えておかないといけない。
・場面によってタッチペンとマウスを使い分けている子どもがいた。（スクラッチを再生するときの旗ボタン押下はタッチペンの方がやりやすい。）

〈指導助言〉
１．児童の様子
・児童は集中して指示に従っていた。
・「ウ・ド・ドン」は難しいリズムなのに、カードだったので使いやすかったかもしれない。曲の終わりに「ウ・ド・ドン」が適切なのかどうかは今回の学習目的ではなかったが、議論の必要がある。
・1人作業→ペア作業→4人班活動と、バラエティに富んだチームワークが児童を飽きさせず、授業がアクティブになった。
２．学習のねらい
・すべての活動が本時のめあてに沿っていた。めあての確認で、児童からの気付きをもとにつなげられていた。
・必要なリソース（リズムカード、プリント）、児童がやるべきことのゴールがしっかりと示されていたと感じる。
・授業の流れでは、最初に身体を使って、次にスクラッチに反映する姿が見られた。
・「くりかえしをつかって」というキーワードを後から板書していて、授業のねらいが明確になった。
３．プログラミング的思考（スクラッチ）導入について
・本時のめあてを「くりかえしをつかって…」とすることで、より、音楽とプログラミング的思考とのつながりができていたと感じる。
・プログラミング体験とプログラミング的思考のつなぎを取り入れてもよかったかもしれない。
①くりかえしを2回つかってリズムを作る、②６つのリズムからリズムを選ぶ、という2つの条件の下、リズム（動き）の組み合わせで意図した一連のリズムを作り上げるというプログラミング的思考が取り込まれていた。
カードでまず計画してスクラッチでプログラミングする(実行)、という思考プロセスが明確になっていた。
・プログラミングは取り組んでみる価値が大いにある。ICTおたくの子どもを作るのではなく、人工知能に対応できる人間を育成しないといけない。どのような職業につくにしても、プログラミング的思考は必要である。発達の段階に即した活用が必要。コンピュータを自分の身近なものとして活用していく。
４．機器操作
・モニター接続に時間がかかるので、書画カメラで代用してしまうのも一つかと思う。書画カメラなら児童のタブレットをそのまま映せるので教師の手間が減るし、アクシデントも少なくなりそう。
５．教材準備
・ラミネートの配布ツールがよかった。角が丸くしてある配慮もよい。

（２）まとめと今後の課題

〈成果〉
・scratchを活用することで、児童がスムーズにリズム譜に親しむことができた。次時の活動であるたいこでの演奏にも大いに役立った。
・タブレットとカード操作を併用することで、プログラミング思考を促すことができた。
・本時の取り組みに向けてタブレットを活用しての学習を取り入れたことで、児童の学習活動の幅が広がった。
〈課題〉
・ICT機器の不具合など、不測の事態に対応できる教師側のスキルを身につけることが必要。
・教科の中にプログラミング教育を繰り入れていくための研究の継続と、教材作成のために必要なスキルの研修・研究の継続

※掲載している画面のイメージや動作の説明はScratch2.0をもとにしています。
そのため、他のバージョンのScratchをご利用の場合は、画面や動作が異なる場合がございます。

７）評価のポイント

本時の学習（3 / 4時間）

反復を生かしてつくったリズムを組み合わせて演奏する　45分

１）本時のねらい

・グループごとにリズムをリレーして、「村まつり」のリズムを演奏する。

２）新学習指導要領上の位置付け

３）本時の評価基準

|  |  |
| --- | --- |
| 十分 |  |
| 概ね |  |
| 要努力 |  |

４）準備・指導等

５）本時の展開

６）指導のポイント

７）評価のポイント

本時の学習（4 / 4時間）

拍の流れを感じ取りながら、つくった「村まつり」のリズムを演奏して発表する　45分

１）本時のねらい

・グループごとに発表し、つくったリズムのよさや面白さを聞き合う

２）新学習指導要領上の位置付け

３）本時の評価基準

|  |  |
| --- | --- |
| 十分 |  |
| 概ね |  |
| 要努力 |  |

４）準備・指導等

５）本時の展開

６）指導のポイント

７）評価のポイント