

第2学年 音楽「おまつりの音楽をつくろう」

第2学年 音楽科学習指導案

1 単元名 おまつりの音楽をつくろう（1／2時間）

2 単元の目標

リズムやかけ声をつくり，拍の流れに乗って表現する。

3 本時の学習

(1) 目標

既習の音符・休符を使い，お祭りの太鼓のリズムをつくる。

(2) プログラミングを取り入れる効果

本時は復習としてプログラミングを取り入れる。音符の長さをプログラミングすることで，音符の長さの関係を視覚的，直感的に理解し，リズム作りの活動を充実させる。

(3) 展開

学習活動	指導上の留意点（※評価）
<p>1 既習曲「村まつり」を歌い，本時のめあてをつかむ。</p> <p style="text-align: center;">おまつりのたいこのリズムをつくろう。</p>	<p>・本時のめあてをつかみ，学習への意欲を高める。</p>
<p>2 既習の音符，休符の長さをプログラミングする。</p> <p style="text-align: center;">  </p>	<p>・音符の記号と名前，長さを確認し，リズム唱をすることで音符の長さを意識したプログラミングにできるようにする。</p>
<p>3 音符や休符の長さに気をつけて4小節のお祭りの太鼓のリズムを作る。</p>	<p>・手拍子をしたり，「ドン」「ウン」を口に出したりするように助言し，様々なリズムを試しながら，リズムを作ることができるようにする。</p> <p>・困っている児童にはヒントカードを提示し，そのリズムを一部変えて作ってもよいとする。</p> <p>* 音符や休符の長さを理解し，太鼓のリズムをつくることことができる。</p>
<p>4 作ったリズムを発表したり聴いたりする。</p>	<p>・工夫したところや気に入っているところを発表させ，お互いのリズムのよさを認め合えるようにする。</p>
<p>5 本時の活動を振り返り，次時のめあてを持つ。</p>	<p>・次時は作ったリズムにかけ声を入れたり，友達と組み合わせたりすることを伝え，意欲を高める。</p>

(4) 評価及び指導の手立て

「十分満足できる」と判断できる状況	<p>・音符や休符の長さの関係を理解し，複数の種類の音符を組み合わせてリズムをつくることできている。</p>
「おおむね満足できる」状況にするための手立て	<p>・板書やヒントカード，教科書で音符同士の長さを確認できるようにする。</p> <p>・ホワイトボードマーカーを使って色々なリズムを何度も試すことができるようにする。</p>



### 【授業の概要】

本単元は、リズムやかけ声を作って、拍の流れによって表現することを目標としている。そこで、既習曲「村まつり」を歌ってお祭りらしい音楽に親しんだ後、今までの音符の長さの学習をプログラミングで復習した。その後、お祭りの太鼓のリズムをカードに書き、実際に締太鼓で演奏して音楽作りを楽しんだ。



### 【プログラミングを取り入れた効果】

本授業では、プログラミングを取り入れる効果を、音符の長さを視覚的・直感的に理解できることと考えた。例えば、二分音符が四分音符二つに変わるというプログラムを作成したとする。このとき、二分音符 1 つの長さは四分音符 2 つ分と同じであるということが実感できると考えた。



実際に授業で音符の長さについてのプログラミングを取り入れたところ、クリックを繰り返して、「全音符も四分音符も全部八分音符になった！」と面白がりながら、活動をしていた。また、後のリズム作りの活動で「1 マスが 1 拍だから、この部分はタンかタタが入る」など、音符の長さを意識して 16 拍に収まるリズムを作ることができた。さらに音符の部品を自分で作ることで、後の活動で音符を書くことに対する抵抗が少なくなるという効果もあったと思う。



プログラミングをこの学習に取り入れることで、今までのリズム唱や手拍子に加えて音符（楽譜）からも音の長さを実感することができた。自分の表現したいリズムを楽譜の形で書き残せるようになり、書いた音符を「変身」させてリズムを変化させていくことで、より自分の思いに近いリズム作りができるようになったと考えている。

### 【授業を終えて】

本単元では、プログラミングを復習として取り入れた。Viscuit を使って音符の長さを表現することで、既習の内容を思い出すとともに、ゲーム感覚で音符の長さを考え、表すことができた。この活動をする中で、後のリズム作りを円滑に、かつ児童の思いに近いものになったと思う。リズム作りをする際に、「この部分を変身させるならこんなリズムだったらいい」「ここはあと 1 マスやけん八分音符 2 つかな」などと考え、手拍子でリズムを確認しながら音符を書いていた。このように決められた条件の中で考えたり、試行錯誤したりしながら思考を積み重ねていくことは大きな学びにつながっていくと考えている。このような経験が「プログラミング的思考」につながっていき、その考え方や姿勢を低学年のうちから楽しみながら身につけていけるようにしたい。

今後の課題としては、プログラミングの活動とその後の活動で児童の意識が直接的にはつながっていなかったことがある。プログラミング学習で学んだ内容がより効果的になるような授業準備や工夫をしていきたい。