

情報活用単元デザインシート

学年・教科	2年・音楽科	単元(教材)名	ひょうしをかんじてリズムをうとう おまつりの 音楽
時数	全10時間 本時: 9時	日時	令和元年12月13日(金) 13:55~14:40
場所・教室	2年1組教室	授業者	辻 清可
単元のねらい(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。 ○リズムに親しみ、簡単なリズムを演奏したり、反復を生かしたリズムを作ったりする。			

単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 フレーズを生かして鍵盤楽器を演奏している。 2拍子の拍の流れやフレーズを感じて、リズム伴奏に合わせて演奏している。 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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み合わせを試しながら、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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 拍子を感じ取りながら、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。 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取り組もうとしている。

指導にあたって

(1) 児童観

本学級の児童は音楽が好きで、歌に合わせて身体表現をしたり、鍵盤ハーモニカや打楽器などで合奏をしたりしながら、音楽を楽しんでいる。1年生の時には学習発表会で「かっこう」や「きらきら星」の合奏を、大太鼓や小太鼓、ウッドブロックやカスタネットなどの打楽器などもたくさん使って演奏する体験をしている。音楽でリズム伴奏の楽譜がでてきた時には、自主的にリズム打ちをしようとする児童が多く見られる。しかし、リズム譜を見たり指導者のまねをしてリズムを打ったりすることが難しい児童も何人かいいる。また、自分でリズムを作った経験はなく、1学期に学習した4分音符、4分休符、8分音符、8分休符については、まだ定着していない児童が多い。

本学級の児童は、1年生の時には、タブレット端末のお絵かきソフトを使って絵を描いたり、算数の問題を解いたり、色板を動かして模様を作ったりした。2年生では、写真を撮ってクイズを作ったり、家庭で自分の宝物の写真を撮ってきて紹介したり、漢字検定に向けて漢字の問題を解いたりと、多くの場面でタブレット端末を活用し、操作方法には慣れている。

(2) 単元観

本単元は、それぞれの拍子を感じ取りながら表現したり、リズム譜を見ながら演奏したりする活動を通して、これまで身に着けてきた拍子やリズムに対する感覚、表現の技能をより育っていくことができる単元である。また2年生から楽典事項の学習が始まるので、この単元を通して音符や休符の長さの違いを理解したり、リズム譜を見て演奏することに慣れ親しんだりするようにしていきたい。

リズムのカードを選んで組み合わせ、自分の思いや目的に合ったリズムを考え、プログラミングソフトのスクラッチで確認するという過程が、プログラミング的思考を育てるのに適した教材であると考える。

スクラッチを使うことで、自分の考えたリズムを聴いて確認したり、分からぬところを聴いたりすることができる。何度も繰り返し聞くことができたり、演奏に合わせて練習したりすることができるので、児童のリズム打ち習得に適していると考える。また、リズム打ちが苦手な児童は、自分がプログラムしたリズムを聞き、リズム打ちの練習をすることで、自分の作ったリズムを正しく打つことができ、達成感を味わうことができる。

本学級児童は、スクラッチを用いたプログラミング学習は初めての経験である。新学習指導要領に明記されているプログラミング学習に向け、本時では「順次」を学習の中心とし、児童に自分が並べたカードの順番通りに演奏されることを体感させることで、「反復」「分岐」と続くプログラミング学習の過程の入り口としたい。

(3) 指導観

本単元は、リズムカードを選んで並べるだけで「おまつりの音楽」を作ることができる楽しい題材である。いろいろなリズムの組み合わせを工夫し、言葉で表現したり手拍子で打ったりして楽しむことができる。既習の音符や休符を組み合わせて、お祭りの音楽を構成させ、繰り返しを使うことで、リズムや反復への興味・関心を高めていきたい。

スクラッチを活用することで、タブレット端末で実際に音を出して確かめながらリズムを作ることができる。また、児童は「おまつりの音楽」のリズムを考え、考えたリズムをタブレット端末に入力することで、自分が指示した通りにコンピューターが音を出すという体験もできる。リズムを打つことが苦手な児童には、タブレット端末の音を聴いて正しいリズムを確認し練習をすることで、抵抗なくリズム譜に親しみ、楽しく活動できるようにしていきたい。リズムに対する感覚や表現の技能を高めるのにも適した題材であるため、グループに分かれてリズムリレーをしたり、友だちとリズムを重ねて演奏したりさせたい。

指導の流れ

次	時	学習活動	ICT 活用のポイント	指導上の留意点
1	1	<ul style="list-style-type: none">○ 「この空とぼう」を拍のまとまりを感じながら歌う。○ 2拍子の拍の流れを感じ取ってリズム打ちをする。		<ul style="list-style-type: none">・ 拍打ちをしながら範唱を聴き、2拍子の拍の流れを感じ取って歌うようにする。・ タン（ウン）や（ウン）タンのリズム唱をし、手拍子や膝打ちなどでリズム打ちをして、最後に歌に合わせて2拍子のリズム打ちができるようにする。
	2	<ul style="list-style-type: none">○ 2拍子の拍の流れを感じ取りながら、リズム譜を見て打楽器を演奏する。		<ul style="list-style-type: none">・ 4分音符と4分休符を学習し、リズム譜を見てリズム唱ができるようにする。・ 上段と下段のリズムを

			分担して、リズム打ちを練習し、終わり方を工夫して、歌に合わせてリズム伴奏ができるようにする。
2	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「いるかはざんぶらこ」を拍のまとまりを感じながら歌う。 ○ 3拍子の拍の流れを感じ取ってリズム打ちをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 拍打ちをしながら範唱を聴き、3拍子の拍の流れを感じ取って歌うようする。 ・ タン（ウン）（ウン）や（ウン）タンタンのリズム唱をし、手拍子や膝打ちなどでリズム打ちをして、最後に歌に合わせて3拍子のリズム打ちができるようにする。
	4	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3拍子の拍の流れを感じ取りながら、リズム譜を見て打楽器を演奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 上段と下段のリズムを分担して、リズム打ちを練習し、強拍と弱拍にふさわしい音色の楽器を選んで、歌に合わせてリズム伴奏ができるようにする。
3	5	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「山のポルカ」を拍のまとまりをとらえながら聴く。 ○ 2拍子の拍の流れを感じ取りながら、リズム譜を見て打楽器で演奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 指導用CDを聴き、2拍子の拍の流れを感じ取るようする。 ・ 名唱でも歌えるようする。 ・ 8分音符と8分休符を学習し、リズム譜を見てリズム唱し、打楽器でリズム伴奏ができるようする。
	6	<ul style="list-style-type: none"> ○ フレーズを感じ取って、旋律を楽器で演奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 鍵盤ハーモニカで「山のポルカ」を演奏できるようする。
4	7	<ul style="list-style-type: none"> ○ リズム伴奏にのって歌つたり、合奏をしたりして楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 鍵盤ハーモニカやリズム伴奏の練習をし、合わせて演奏できるようする。
	8	<ul style="list-style-type: none"> ○ リズムカードを見たりスクランチを使ったりしながら、手でいろいろなリズムを打ったり言葉で表現したりして楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ タブレット端末から出るリズムを聴くことで、リズム打ちの練習が容易にできる。 ・ リズム打ちに進んで取り組もうとしている。

	9	<ul style="list-style-type: none"> ○ スクラッチを使って、リズムを選んで音を出してみる。 ○ まつりの音楽を聴いて、特徴を捉える。 (反復に気づく) ○ 繰り返しがある方が、祭りらしい音楽になることに気づく 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スクラッチ上にあらかじめリズムカードを用意することで、スクラッチの操作を簡単にし、操作技術の習得に結び付けることができる。 	
	10 本時	<ul style="list-style-type: none"> ○ 反復を用いてリズムカードの組み合わせを考える。 ○ スクラッチで自分の作ったリズムを聴きながら、より面白い音楽になるように工夫する。 ○ 友だちのリズムのよいところを伝え合う。(伝え合う視点・自分と似ているところ・繰り返しが使われているか) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ リズムの打ち方がわからない時は、タブレット端末から出る音を聞くことで、正しいリズムを捉えることができる。 ・ スクラッチを活用することで、様々なリズムの組み合わせを考え、何度も試すことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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取り組もうとしている。 ・ 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。 ・ 反復を生かした口唱歌によるリズムの組み合わせを試しながら、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持っている。
	11	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作ったリズムを、いろいろな友だちとつなげて演奏して楽しむ。 ○ グループで、リズムを組み合わせて16小節のリズムにし、組み合わせることでより祭りの音楽に近づくことを実感する。 ○ 作ったリズムをグループごとに発表し、作ったリズムのよさや面白さを聴き合う。 ○ 実際に小太鼓などで、作ったリズムを打ってみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友だちとリズムを組み合わせる際、タブレット端末から出る音を聞き合うことで、より「まつりの音楽」らしいリズムができる。 ・ スクラッチを活用することでリズムの練習をしたり、友だちと音をつなげたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友だちの作った音楽に興味を持って聴いていいる。

本時の学習

(1) 本時のICT活用について

授業形態	■一斉学習 ■ペア学習 ■個別学習
ICT活用の場面	■導入 ■展開 ■まとめ
ICT活用者	■指導者 ■児童 □その他()
ICT活用の目的	■資料の提示(指導者) ■資料の提示(学習者) ■自分の考えをまとめる ■ペアの考えをまとめる ■他者との考えの比較・交流 ■学習内容を調べる ■自分の考えを表現する □学習の振り返り □記録(写真・動画等) □プレゼンテーション等の作成
活用機器	□電子黒板 ■大型モニタ ■指導者用パソコン ■児童用パソコン □その他(プロジェクター)
活用コンテンツ等	○ Scratch
ICT活用のポイント	○ リズムカードを拡大して掲示しリズムをスクラッチで確認することで、口唱や手拍子で打つことが容易にできる。 ○ タブレット端末から出る音を聴くことで、正しいリズムを捉えることができる。 ○ スクラッチを活用することで、様々なリズムの組み合わせを考え、何度も試すことができる。 ○ リズムが打てない時は、スクラッチで音を聴くことで、ペアの友だちと正しく交流することができる。

(2) 目標

- 繰り返しをつかって、思いに合ったリズムを作ることができる。
- 作ったリズムを演奏したり、互いのよさを感じて聴き合ったりすることができる。

(3) 展開

学習活動	☆プログラミングのポイント ◇指導上の留意点	使用機器 コンテンツ	評価
○ 既習の歌を歌う。 「山のポルカ」 「いるかはざんぶらこ」	◇ 拍の流れに合わせて、楽しい雰囲気で歌わせる。	オルガン	
○ 前時を振り返る。 ・ リズムカードを見て、口唱や手拍子で打って確かめる。 ・ まつりの音楽には繰り返しが使われていることを確認する。	◇ まつりの音楽には、繰り返しが使われていることを想起させる。 ☆ リズムカードを拡大して掲示しリズムをスクラッチで確認することで、口唱や手拍子で打つことが容易にできる。	大型モニタ タブレット 端末 Scratch	【学びに向かう力】 ・ 本時の学習課題に意欲的に取り組もうとしている。 (行動・発言)
○ 本時のめあてを知る。			
めあて くりかえしを つかって おまつりの 音楽を つくろう。			
○ スクラッチに自分の考えたリズムを入力し、タブレット端末のリズムに合わせてリズムを打って練習する。	◇ おまつりの感じが出るようにという思いに合ったリズムを作るにはどうしたらよいか、また繰り返しを使うことに留意させながら試行錯誤をするよう促す。	タブレット 端末 Scratch	【主体的に学習に取り組む態度】 ・ 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

<p>○ いろいろなリズムを作って試し、よりおもしろいまつりの音楽になるように工夫する。</p> <p>○ 自分のリズムが合っているか、スクラッチで確かめる。</p> <p>○ 作ったリズムをペアで交流する。</p> <p>○ 友だちの作ったお祭りの音楽を聴いて、もう一度リズムを考えてみる。</p> <p>○ 全体交流する。 <ul style="list-style-type: none"> 友だちのリズムを聴いて変えたところなどを伝え合う。 </p>	<p>☆ タブレット端末から出る音を聴くことで、正しいリズムを捉えることができる。</p> <p>◇ 繰り返しをどのように使うかを確認する。</p> <p>☆ タブレット端末から出る音を聴くことで、正しいリズムを捉えることができる。</p> <p>☆ スクラッチを活用することで、様々なリズムの組み合わせを考え、何度も試すことができる。</p> <p>◇ 二人一組になり、互いのリズムを紹介し合ったり、リレーにしたりして楽しむ。</p> <p>☆ リズムが打てない時は、スクラッチで音を聴くことで、ペアの友だちと一緒にリズム打ちをすることができる。</p> <p>◇ 二人でつなげたリズムを全体に紹介する。</p> <p>◇ 作ったリズムのよさや面白さ似ているところを聴き合う。</p> <p>◇ 児童が作ったリズム譜を大型モニタに掲示し、全体で共有できるようにする。</p>	タブレット端末 Scratch タブレット端末 Scratch タブレット端末 Scratch 大型モニタ	<p>る学習に取り組もうとしている。(行動)</p> <p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>(行動・タブレット端末)</p> <p>【思考力・判断力・表現力】</p> <ul style="list-style-type: none"> 反復を生かした口唱歌によるリズムの組み合わせを試しながら、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。 <p>(行動・タブレット端末)</p>
--	--	---	---

板書計画

めあて

くりかえしを つからって おまつりの 音楽を 作ろう。

同じカードをえらぶ

教科書の挿絵

ア
ドンカカ

イ
ウドドン

ウ
ドンウン

エ
ドコドン

オ
ドンドン

カ
ドコドコ

成果

- ・スクラッチでリズムを作り、そのリズムを聴くことで、どの子も楽しんで積極的にリズム打ちをすることができた。
- ・リズム打ちをするのが苦手な児童も、タブレットから出るリズムを聴くことで、リズム打ちができるようになった。また、多くの児童が自信を持ってペアで発表することができ、何回も練習することで、リズムを覚えている児童もいた。
- ・交流する場面では、作ったリズムを見たり聴いたりしながら、よりおまつりに合う音楽になるように並べ方を工夫する姿が見られた。
- ・大型モニタに児童の作ったリズムを映すことで、容易に比べることができ、似ているところを考えるのに有効であった。
- ・スクラッチを使う手順や、学習活動の流れを掲示することで、児童がそれを見て考えながら円滑に活動することができた。
- ・ヘッドホンを活用することで、集中して活動することができた。
- ・学習のまとめの場面で「それぞれの作ったおまつりの音楽で何をしたいか。」を尋ねることで、「作った音楽をクラスみんなで繋げてみたい。」や「楽器でリズムを打ってみたい。」など自分で作ったリズムに愛着を持った子どもたちの思いが出て、次の学習につなげることができた。

課題

- ・リズムを作るのが上手くできない児童には、それぞれのリズムの色を変えて掲示するなど視覚的に分かりやすいような配慮が必要であった。
- ・自分の作ったリズムを残す方法としてタブレットに保存するだけでなく、教科書やワークシートに残す等、児童がすぐに自分の活動を振り返られる工夫も必要であった。
- ・大型モニタに児童の考えたリズムを映す時等に手間取ることがあったので、指導者がICTの機器等の使い方をもっと積極的に学ぶ必要があると感じた。