

B分類**第6学年 音楽科学習指導案**

日 時 令和元年11月22日(金) 第5校時

対 象 第6学年2組 36名

学校名 立川市立上砂川小学校

1 題材名 「和音にふくまれる音を使って旋律をつくろう」

2 題材の目標

- ・和音やその移り変わりを聴き取り、その働きが生み出す響きのよさを感じ取りながら、旋律をつくる技能を身につけることができる。
- ・和音に含まれる音や与えられたリズムを使って旋律をつくり、和声の響きや音楽の縦と横の関係を生かして、まとまりのある旋律に思いや意図をもって仕上げるができる。
- ・和声の響きや音楽の縦と横の関係を生かして、旋律をつくる活動に主体的に取り組むことができる。

3 題材の評価規準

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
①音を音楽へと構成する要素や仕組みを理解し、和音に含まれている音を選択したり、組み合わせたりして表現する技能を身に付けている。	①音を音楽へと構成することを通して、どのように全体のまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもって表現している。	①音を音楽へと構成していく学習の中で、主体的に取り組もうとしている。

4 題材の指導計画と評価計画(3時間扱い)

時	◇指導のねらい	○学習活動 ○プログラミングに関する学習活動	評価規準
1	◇和声の響きや音楽の縦と横の関係を理解し、和音に含まれる音を使って旋律をつくる。	○和音に含まれる音の仕組みや和音の流れを理解する。 ○和音に含まれる音を使用することで旋律が成り立っていることを知る。 ◎ハ長調の和音であらかじめ作成したリズムで旋律をつくる。 ◎グループでプログラムを1小節ずつ入力する。	学びに向かう力、人間性等
2 本 時	◇旋律が終止するような組み合わせをグループでプログラムし、思いや意図をもって表現する。	○和音の仕組みや和音の移り変わり、旋律の動きについて確認する。 ○第1時でつくった1小節ずつの旋律を終止するよう和音の流れを考えながら組み合わせる。 ◎プログラムを組む活動を通して和音の移り変わりの働きが生み出す響きの良さを感じる。 ○いくつかのグループのつくった旋律を聴く。	思考力、判断力、表現力等
3	◇作った旋律をグループ毎に発表する。	○グループで作成した旋律を、思いや意図を説明しながら発表し、聴き合う。	知識及び技能

5 授業観察のポイント

- ・教科の目標を達成するために、このプログラミングの活動は適切であったか。
- ・児童は終止感を目指して、それに近付けるよう試行錯誤を繰り返しプログラミングしていたか。

6 本時におけるプログラミング教育の要素

■本時で使うもの □本時では使わないもの

プログラミング活動の内容	自分達が作りたい旋律をワークシートに書き、それに近付けるようにタブレットパソコンを用いて試行錯誤しながらプログラミングする。その際、終止感が得られるように組み合わせを意識してプログラムをつくる。
プログラミング的思考の要素	□問題を見い出す ■こんなものを作りたい □細分化 ■計画書 ■順次処理 ■繰り返し □条件分岐 □変数 □演算 ■試行と修正・改善
使用機材 ネットワーク	■大型テレビ ■タブレットパソコン(Windows 10) ■インターネット接続あり(無線)
ソフトウェア準備	■Scratch 3.0 ■SKYMENU Class(発表ノート)
児童の プログラミング習熟度	総合的な学習の時間に Scratch 3.0 を 3 時間実施 基本的な操作方法は習得している。音楽で Scratch 3.0 使うのは 2 時間目。

7-1 音楽でのプログラミングについて

主体的に旋律づくりをできるように、ICT機器・プログラミング活動を取り入れた。一番の利点は、楽器を使う技能の差に関係なく旋律づくりを楽しめ、自分でつくったという達成感を味わえることである。旋律づくりをする時の思考は、プログラミング的思考と似ている。速さやリズム、楽器の種類、終止感などを試行錯誤しながら、「こんな音楽を作りたい。」という理想とする音楽に近付けるように授業を組み立てた。

7-2 経緯

1学期に Scratch3.0 を使ってリズムアンサンブルづくりをした。1人1台のタブレットパソコンにリズムや選んだ楽器、リズムの重ね方のプログラムをつくって、アンサンブルに親しんだ。和音の構成音については『きらきら星』で音楽の縦と横の関係を確認したり『星の世界』で重なり合う響きに親しんだりした。

7-3 実態

プログラミングソフトを活用して授業をするためには、タブレットパソコンの操作に慣れることが必須である。初めは、プログラミングソフトを使うことが楽しくそれが目的になっている場合がある。低学年から指導計画に基づいてタブレットパソコンを操作させたり、教科横断的に親しませたりすることで、プログラミングが目的ではなく手段として使うことができる。

8 本時（全3時間中の第2時間目）

(1) 本時の目標

友達の旋律と組み合わせ、まとまりのある4小節の旋律をつくる。

(2) 本時の展開

	○学習活動 ◎プログラミング活動 ・予想される児童の反応	☆指導上の留意点 *資料	◆学習活動の即した具体的な評価規準 (評価方法)
導入 10分	○和音の構成音、響き、移り変わりについて振り返る。 ・3つの音でできている。 ・IIVVがある。 ○前時の活動について発表させる。 ○本時の学習課題を知る。	☆『きらきら星』で和音の響きと移り変わりを確認する。 ☆前時までに作成した旋律の作成手順について確認する。	
友達の旋律と組み合わせ、まとまりのある4小節の旋律をつくらう。			
展開 25分	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; background-color: #ffffcc;">順次処理</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; background-color: #ffffcc;">繰り返し</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; background-color: #ffffcc;">試行と修正・改善</div> </div> ◎個人でつくった旋律を基にグループでどう組み合わせるか話し合う。(ワークシート) ◎終止するよう組み合わせた旋律のプログラムを作成する。 ・和音と旋律の響きが合っているか確認する。	*プログラミング用音符カード Scratch 3.0にあるプログラム ☆ヘッドホンできあがった音を確認するよう指示する。 ☆1度だけ教員の和音伴奏と確認できる時間をもつ。 ☆悩んでいるチームのためにいくつかのグループの進行状況を発表させる。	◆思考力・判断力・表現力等 音を音楽へと構成することを通して、どのように全体のまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもって表現している。(観察・ワークシート・プログラム)
まとめ 10分	・2グループ位に発表をしてもらい、聴き合う。 ○終止感を出すためにはどういう組み合わせが適しているか共有する。	☆SKYMENU Class を使って大型テレビに映して、終止感をもたせる為の工夫等を発表させる。 ☆分かったことをワークシートに記述させる。	

