

第4学年 音楽「楽しいおはやしをつくろう」

プログラミングソフト「スクラッチ」

○ 単元（題材）について

■ 目標

○ 祭囃子の特徴に親しみ、そのよさを味わうとともに、日本の旋律の特徴を生かして、音楽づくりをする。

■ プログラミング教育の視点

○ 自分の思いや意図に合った旋律をつくるために必要な命令を選択して組み合わせ、試しながら表現を探索することを通して、論理的思考を育む。

○ 指導計画

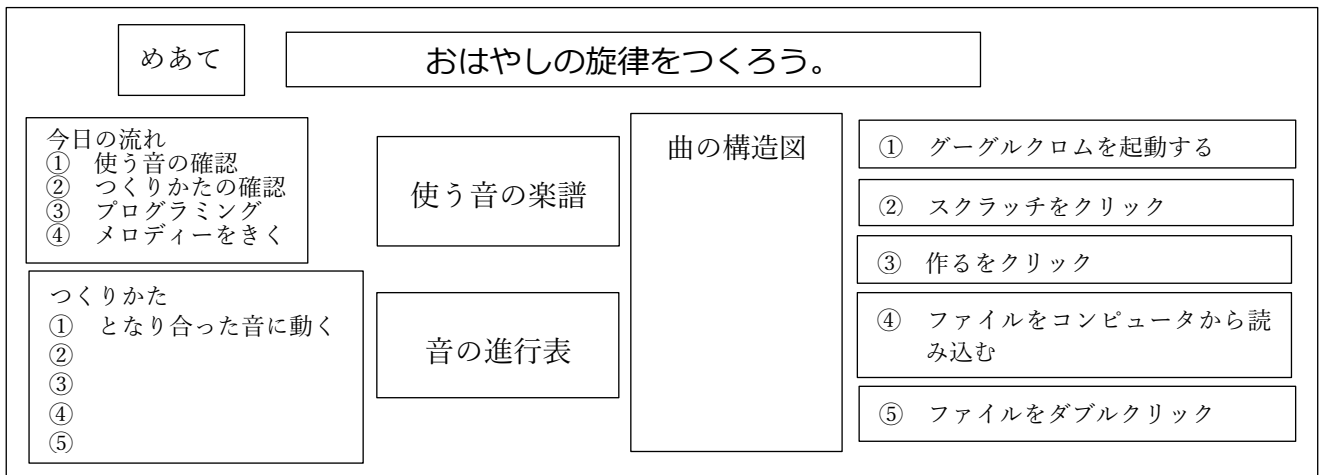
時間	主な学習活動	留意点
1	○ 「秩父屋台囃子」「神田囃子」「葛西囃子」「佐原囃子」など、「日本のお祭りの音」を聴き、お囃子のリズムと旋律に着目する。 (DVD) ・ 楽器に注目して聴く。 ・ 反復に注意して聴く。 ・ お囃子のリズム伴奏について確認する。	・ 笛・ ^{かね} 鉦・締太鼓・大太鼓で演奏されていることを確認する。 ・ 繰り返しをしていることに気付くようにする。 ・ 太鼓のリズムを唱歌で唱えてリズムを捉えるようにする。 大太鼓「ドンドンドン ドドンコドン」 締太鼓「テンテレテケツ テンテレテン」 鉦「スッチャンチャチャチキ スチャチャンチャチャチキ」 ・ 各太鼓の音色や響きの違いを聴かせる。
2	○ 日本の旋律の特徴に気付き、演奏する。 ・ 民謡音階の楽譜をたどりながら、ソーラン節を歌う。 ・ 旋律をつくるきまりを確認する。 ・ 音階を表した図を参考にして、太鼓の拍に合わせて旋律づくりをする。 ・ 即興的にリレーし聴き合う。 ・ 班で ABAB*CD の旋律をつくり、構成表を埋める。	・ 旋律が順次進行になっていること、核音ミで終わることに気付くようにする。 ・ 4パートでお囃子になることを確認する。 ・ 音階の音は「ミソラシレ」であることを確認する。 ・ 4拍の旋律をつくるときのきまりは、 ①使う音はミソラシレ ②同じ音が隣り合った音で動く。 ③問いと答えの、答えの部分である。
3	○ 班でつくった旋律をスクラッチに入力してみる。 ・ 構成表の音を入力して聴いてみる。	・ 4拍の旋律を入力する際、音符の記号と音の長さが一致するように説明する。 ・ リズムの工夫ができるように、例を示す。
4 (本時)	○ 学習のめあてをつかむ。 ○ スクラッチを使って、旋律づくりを楽しむ。 ・ 音の組み合わせや進み方を工夫して試しながら考える。 ・ 提示された A に続けて B の旋律を考える。 ・ 友達がつくった旋律を聴いてみる。 ・ さらに音やリズムを工夫してつくりかえる。 ・ B'の旋律をつくる。 ・ つくった旋律を聴き合う。 ・ 他の旋律も試してみる。余裕があったら続きの CD の部分に挑戦する。	○ 構成(問いと答え)、拍、リズム、順次進行、核音について確認しながら、楽器の音を聴かせる。 ○ 曲の構成は ABAB*ABCD。 ○ A の 4 小節を提示する。 ○ モデルとなる B の部分を聴かせる。 ○ A に続けて B の旋律を考えさせる。 ・ 示した A の部分は問い、B は答えの部分であること、リズムも大切であることを伝える。(祭りをイメージさせる) ・ 「答え」をつくるつもりで「問い」を聴きながら考えてつなげる。 ・ 旋律のリズムも大切であることを伝える。(祭りのイメージ)

<p>5</p>	<p>○「始め方」「終わり方」を工夫する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班ごとに1曲を選んで練習する。(始め方、終わり方もつけ加える。) ・三つの形から一つを選び、打楽器と笛を合わせて班で工夫して練習する。 <p>始め方 ①笛の旋律から始める。 ②締太鼓から先に出る。 ③かけ声で合図する。</p> <p>終わり方 ①笛の音をサミングで上げて合図する。 ②少し遅くして全員のリズムを合わせる。 ③太鼓だけ残ってしめのリズムを打つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表では何回繰り返すか、速度、強弱の変化について確認し、始め方、終わり方も含めて曲全体の流れを練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・よいところについて意見を出し合って曲を決める。 ・始め方、終わり方の例を示して、どんな始め方、終わり方があるか体験できるようにする。 ・佐原囃子、神田囃子などの鑑賞曲の始まりや終わりをもう一度聴き、具体的なイメージをもつようにする。
<p>6</p>	<p>○各班の演奏を発表し、演奏を聴き合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班で「○○囃子」と曲名をつけて発表する。 ・演奏を振り返り、聴かせ所の説明も含めて発表の練習をして確認する。 ・班ごとに練習する。(説明→演奏) ・作品のよいところ、工夫したところを発表し合う。 ・鑑賞カードに感想を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・始め方、終わり方を加えて、演奏する。 ・よいところについて、児童から発言を引き出すようにする。教師からもよいところを伝える。

備考 ←プログラミングソフト、タブレット、用具、環境、評価・評価方法、配慮事項などについて

○タブレット二人に一台 ○プログラミングソフト「スクラッチ」 ○鑑賞カード

板書計画



○ 本時について (4 / 6 時間目)

○本時のねらい

- ・旋律や音楽の仕組みに関心を持ち、音楽づくりに進んで取り組む。

○本時の流れ

時間	●主な学習活動	○プログラミング教育の視点に立った留意点 ☆教科の評価 ★プログラミング教育で育む資質・能力
導入	●本時の流れをつかむ。	○プログラミングソフト「スクラッチ」を活用した旋律づくりの流れについて説明する。 ※画面に映して説明をする。
展開 1	●学習のめあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">おはやしの旋律をつくろう。</div> ●スクラッチを使って、旋律づくりを楽しむ。 ・音の組み合わせや進み方を工夫して試しながら考える。	○構成(問いと答え)、リズム、順次進行、核音について確認しながら、楽器の音を聴かせる。 ○曲の構成は ABAB'ABCD。 ○A の 4 小節を提示する。 ○モデルとなる B の部分を聴かせる。 ○A に続けて B の旋律を考えさせる。 ・示した A の部分は問い、B は答えの部分であること、リズムも大切であることを伝える。(祭りをイメージさせる) ・「答え」をつくるつもりで「問い」を聴きながら考えてつなげる。 ・旋律のリズムも大切であることを伝える。 (祭りをイメージさせる)
展開 2	●友達がつくった旋律を聴いてみる。 ・さらに音やリズムを工夫してつくりかえる。 ・B'の旋律をつくる。 ・つくった旋律を聴き合う。 ・他の旋律も試してみる。余裕があったら続きの CD の部分に挑戦する。 ・前時の学習を振り返る。	○旋律やリズムに工夫がある児童の旋律を聴かせる。 ・よいところを評価して伝える。 ○巡回を行い、困っている児童に個別に対応する。 ☆祭囃子の特徴や面白さを感じ取るとともに、よりよい旋律をつくろうと、試したり工夫したりしている。 (思考・判断・表現) ★思いにあった旋律を探求することを通して、論理的思考を育む。 (思考・判断・表現)
まとめ	●プログラミングソフトを使った音楽づくりについて振り返る。	○プログラミングソフトを使用した音楽づくりについて、感じたこと、気付いたことを考える。