第４学年　音楽科学習指導案

1　題材名　拍の流れに乗ってリズムを感じ取ろう

2　題材の目標

○ 言葉のリズムやその組合せに興味・関心をもち，友達とリズムアンサンブルをつくる活動に進んで取り組もうとする。（音楽への関心･意欲･態度）

○ 言葉のもつリズムを聴き取り，拍の流れを感じ取りながらリズムを拡大したり縮小したりして組み合わせ，「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」などを生かしたリズムアンサンブルをどのようにつくるか思いや意図をもつ。（音楽表現の創意工夫）

○ リズムの特徴を理解して，拍の流れにのって，「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」などを生かしたリズムアンサンブルをつくることができる。（音楽表現の技能）

3　題材の指導計画（全9時間）　引用元…教育芸術社「小学生の音楽４年指導書」実践編 p16,17，研究編 p30,31

第一次　　拍の流れにのって，歌と打楽器に合わせて演奏する。（３時間）

第二次　　学習した音楽表現を用いて，タブレットＰＣを活用しリズムアンサンブルをつくる。（３時間）

時	○学習内容　・学習活動	評価の観点
1	○４文字の言葉のリズムを拡大したり，縮小したりして，リズムをつくることに興味・関心をもつ。 ・「おまつり」という言葉を例に，４文字の言葉で３つのリズムをつくり，リズムの違いを感じ取る。 ・「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」の意味を知る。 ・教科書の例を参考に，学級全体で二つのパートに分かれ，リズムアンサンブルを演奏する。 ・学級で４文字の言葉を一つ決め，３つのリズムでタブレットＰＣに録音する。	＜関＞ 発言内容 行動観察 振り返り記述
2 **本時**	○グループでリズムアンサンブルをつくり，発表する。 ・教師が用意した「単調なリズムアンサンブル」を試聴する。 ・「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」について振り返る。 ・タブレットＰＣとリズムカードを操作し，グループごとに８小節のリズムアンサンブルをつくる。 ・グループでつくったリズムアンサンブルを発表し，聴き合う。	＜創＞ 行動観察 発言内容 振り返り記述 ＜技＞ データ確認
3	○つくったリズムアンサンブルを声に出して演奏する。 ・グループでつくった譜面やタブレットＰＣのデータを参考に，練習する。 ・つくったリズムアンサンブルを学級全体で演奏し，録音する。 ・録音した演奏を再生し，リズムアンサンブルの楽しさを味わう。	＜関＞ 行動観察 ＜創＞ 行動観察 振り返り記述

単元型・技能習得型

第三次　　歌詞から情景を思い浮かべて，のびやかな声で歌う。（１時間）

第四次　　６拍子を感じながら歌う。（２時間）

4　本時の計画（5時間目／全9時間）

(1)　本時のねらい

リズムアンサンブルづくりについて，リズムをつないだり組み合わせたりすることを通して，「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」の良さに気付き，8小節のリズムアンサンブルをつくることができる。

(2)　本題材におけるプログラミング教育の位置付け

本題材においては，第二次でプログラミング言語学習環境「Scratch」を活用し，録音した音声を編集しリズムアンサンブルをつくる。小学校プログラミング教育の手引き（第二版）（H30.11 文部科学省）では，プログラミング教育のねらいについて，①「プログラミング的思考」を育むこと，②プログラムの働きやよさ，情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気付くことができるようにするとともに，コンピュータ等を上手に活用して身近な問題を解決したり，よりよい社会を築いたりしようとする態度を育むこと，③各教科等での学びをより確実なものとすること，と示している。

本時では，Scratch を用いて録音した音声ブロック・休符ブロックを組み合わせることで，即興的にリズムアンサンブルを表現することができる。つくったその場ですぐに再生し，どのように改善すればよいか考え，試行錯誤しながらつくることができる環境は，プログラミング的思考を育む上で有用である。またブロックを操作し音楽づくりを行うことは，譜面上での音楽づくりとは異なり，読譜が苦手な児童でも参加しやすい。よって音楽科に消極的な児童も，楽しみながら問題解決に取り組む姿が期待できる。その結果として，音楽科におけるプログラミング体験が，音楽科の目標や内容に示されたものを達成するための手立てとして，効果を上げることを期待する。

(3)　本時の展開

学習活動	教師の働き掛けと予想される児童の反応	■評価 ◎ICT 活用の留意点 ○その他の留意点
1　前時までの学習を振り返り，教師が作ったリズムアンサンブルを試聴する。（5分）	＜前時の学習課題＞ リズムアンサンブル「おまつり」には，どんな特ちょうがあるだろうか。 ＜前時のまとめ＞ 「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」が生かされている。 T1　皆さんのために私が見本でつくってみました。すてきな曲なので，ぜひ聴いてください。 C1　あまりおもしろくない。 C2　ただ反復しているだけ。変化とかがない。 T2　皆さんは「おまつり」のようなアンサンブルがつくれますか。やってみましょう。 ＜本日のめあて＞ まとめを生かしてリズムアンサンブルをつくろう C3　（まとめ）を生かせばできるはず。	◎本時開始前にスクラッチ起動，ログインまで進めておく。全体指導中は操作しない。
2　4つの視点について振り返り，タブレットＰＣとリズムカードを操作して，リズムア	T3　リズムカードでアンサンブルをつくり，Scratch で再生してみましょう。「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」が生かされているか，確認しながら進めましょう。 C4　繰り返してばかりだから，リズムを変えてみよう。 C5　問いと答えでセットにするといいよ。	○前時までに学習したリズムアンサンブルの構成要素について確認する。 ◎Scratch 活用につい

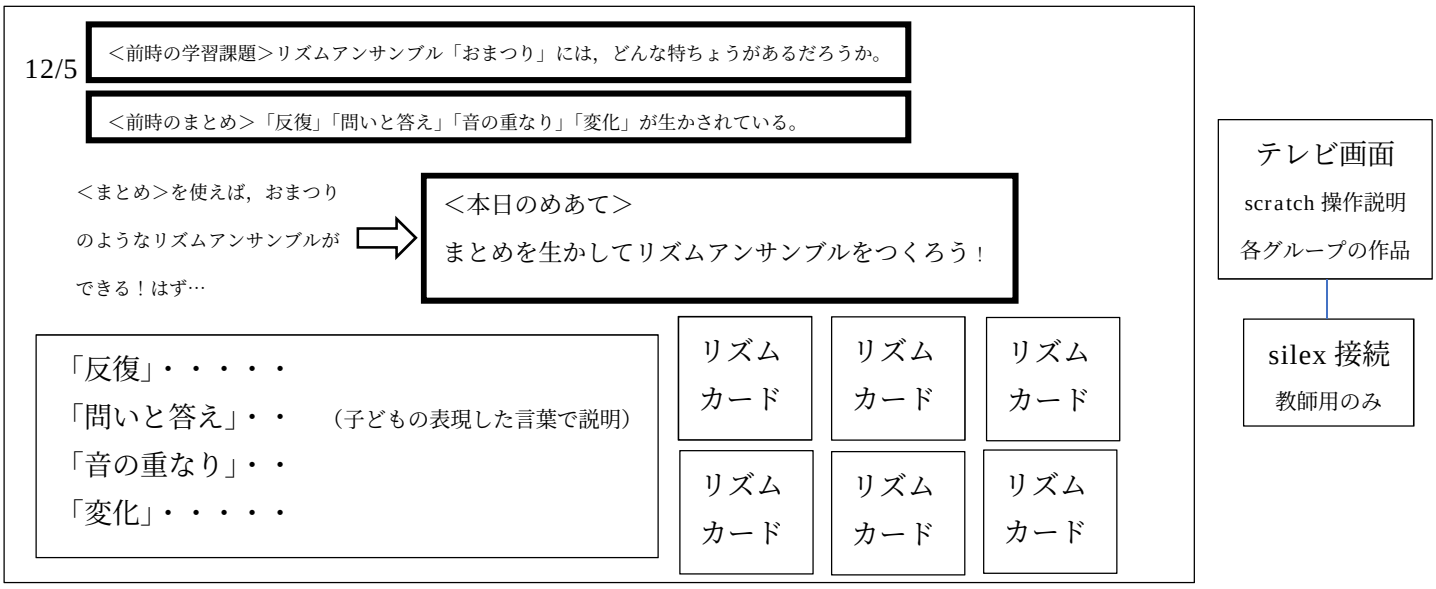
ンサンブルをつくる。（２５分）	C6　ここから音を重ねてみたらどうだろうか。 C7　最後の部分，どうしようか。どうまとめようか。 C8 「おまつり」を参考にしてみようか。 C9　とりあえず１回聴いてみよう。	てサポートする。 〇Scratch 上で演奏しては直し，また演奏して試行錯誤を重ねるように促す。 ■創…行動観察，発言内容
３　リズムアンサンブルを発表し，聴き合う。（１０分）	T4　工夫されているところはどこか，考えながら聴きましょう。 C10 音がうまく重なっていました。 C11 問いと答えが呼びかけ合っているようで面白かったです。 C12 ４つとも技が入っていました。	◎タブレット画面とリズムカード提示し，音声だけでなく進行を追えるようにする。
４　本時を振り返り，次時の確認をする。（５分）	T5　振り返りを書きましょう。 C13 ４つの技を組み合わせながらリズムアンサンブルをつくることができた。音楽のしくみは難しかった。 C14 Scratchで試し演奏をして何回もつくり直していくうちに，だんだんよくなった。 T6　次回は Scratch を再生してお手本にしながら，実際に演奏してみましょう。	〇振り返りの視点を示す ■技…データ確認 ■創…振り返り記述 ◎データの保存について確認する。

(4) 本時の評価

・言葉のもつリズムを聴き取り、拍の流れを感じ取りながらリズムを拡大したり縮小したりして組み合わせ、「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」などを生かしたリズムアンサンブルをつくり、どのような音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。（音楽表現の創意工夫）

・リズムの特徴を理解して、拍の流れにのって、「反復」「問いと答え」「音の重なり」「変化」などを生かしたリズムアンサンブルをつくっている。（音楽表現の技能）

(5) 板書計画



【参考】Scratch 公式ホームページ　　https://scratch.mit.edu/
文部科学省「小学校プログラミング教育の手引（第二版）」
【引用】教育芸術社「小学生の音楽４年指導書」実践編，研究編