

GIGAスクール構想のもとでの小学校音楽科の指導について

GIGAスクール構想のもとでの小学校音楽科の指導において ICTを活用する際のポイント

音楽科におけるICT活用の利点

- 音楽を音声と画像との両方で確認することなどが可能であり、聴覚だけでなく視覚などを働かせながら、音楽表現を工夫したり、音楽を聴き深めたりしていくことができる。
- 自分たちの演奏を録音や録画で残すなど学習履歴を蓄積することができ、学習の振り返りや成果の確認に生かすことができる。

音楽科におけるICT活用の例

- ICT端末で範奏を聴きながら各パートを演奏したり、自分たちの演奏を録音・録画するなどしながら表現の仕方を工夫したりする。【表現】
- ICT端末で音のつながりを様々に試し、聴覚や視覚などから音の組合せの特徴を捉え、自らの表現に生かすようにする。【表現】
- ICT端末で自分が気になったところを何度でも繰り返し聴いたり、クラウドを活用して感じたことなどについて友達と交流したりすることで、より深く音楽のよさを感じ取ることにつながるようにする。【鑑賞】
- 学習の振り返りや成果の確認に生かすなど、学習のポートフォリオとして活用する。【表現、鑑賞】

GIGAスクール構想のもとでの小学校音楽科の指導において ICTを活用する際のポイント

音楽科におけるICT活用の際の留意点

- ◆ 児童の感覚を十分に働かせたり，思考を活性化したり，工夫を促進したりすることができるよう，音楽科の学習の特質に合わせた活用を行っていくよう配慮する。
- ◆ ICT端末の操作そのものが目的化しないように留意し，授業のねらいに応じて，ICT端末の多彩な機能の中から厳選して用いるようにするとともに，活用場面を精選する。
- ◆ 児童が自分たちの演奏のよさや課題に気付くようにしたり，必要に応じて児童が自らICT機器を活用できるようにしたりするなど，主体的に学習に取り組むことができるよう指導を工夫する。

学習指導要領 における記述

第3 指導計画の作成と内容の取扱い

2 第2の内容の取扱いについては，次の事項に配慮するものとする。

(1) 各学年の「A表現」及び「B鑑賞」の指導に当たっては，次のとおり取り扱うこと。

ウ 児童が様々な感覚を働かせて音楽への理解を深めたり，主体的に学習に取り組んだりすることができるようにするため，コンピュータや教育機器を効果的に活用できるよう指導を工夫すること。

小学校・第4学年・音楽科・日本の音階で旋律をつくろう①

育成を目指す資質・能力

我が国の音楽の旋律や音階などの特徴に気付くとともに、即興的に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ながら、即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得ることができるようにし、我が国の音楽に親しむ。

ICT活用のポイント

音のつながりを様々に試し、聴覚と視覚から音の組合せの特徴を捉え、自らの表現に生かすようにする。

事例の概要

日本の音階について気付く

日本の音階でつくられた我が国の音楽を聴き、旋律や音階などの特徴に気付く。

リズムをつくる

プログラミングソフト「scratch」のプロジェクトを用いて旋律をつくる。

5つの音を使って
リズムに旋律を付ける

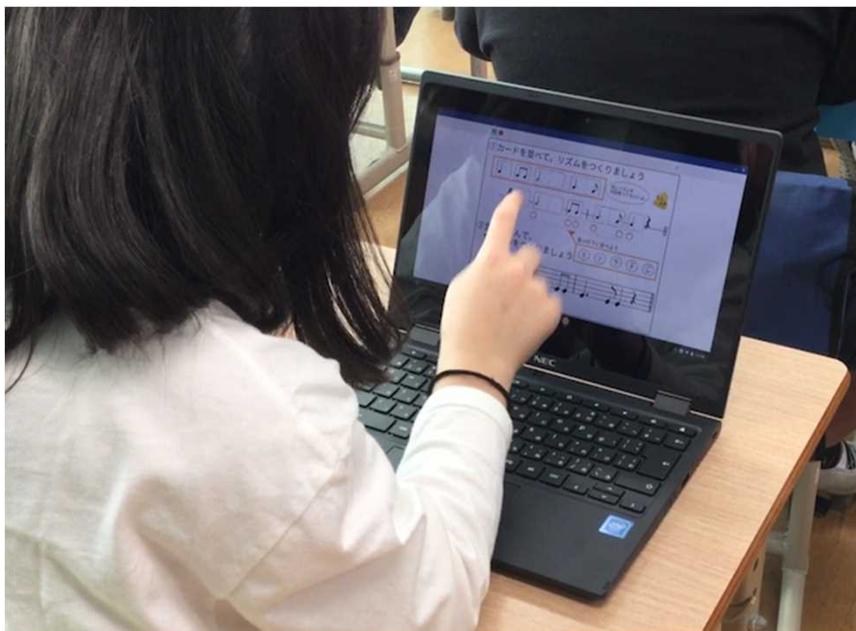
- ① 音符の書かれたカードを並べてリズムをつくる。
- ② つくったリズムに合わせて「ミソラドレ」の5音音階から音を選んで試しながら、即興的に音を組み合わせる。

友達のつくった旋律と
つなげて演奏する

友達のつくった旋律とつなげてリコーダーや鍵盤ハーモニカで演奏して、つくった音楽を聴き合う。

小学校・第4学年・音楽科・日本の音階で旋律をつくろう②

【事例におけるICT活用の場面 1】



- プログラミングソフト「scratch」のプロジェクトを用い、まずカードを並べてリズムをつくる。
 - 次に、つくったリズムに合わせて「ミソラドレ」の5音音階から音を選んで試しながら、即興的に音を組み合わせて旋律をつくる。
- ✓ 楽譜の読み書きに不安があっても、音で確かめながら音楽をつくっていくことができるという利点がある。
- その利点を生かし、「音を組み合わせる←→聴いて確かめる」を繰り返し、音で確かめながら試行錯誤を重ねられるようにすることが大切。

【事例におけるICT活用の場面 2】



- 一人一人がつくった旋律のデータを教師のICT機器に送信し、クラス全体でお互いの作品を聴き合い、それを参考にしながら自分の旋律をよりよいものにしていく。
 - 友達と自分のつくった旋律のつなげ方を、scratchを使って、音で聴きながら確かめる。
- ✓ 自分たちのつくった旋律を音と音符：聴覚と視覚で確かめながら、その特徴をより具体的に捉えることができるという利点がある。
- よりよく工夫した旋律を、実際に自分たちで演奏することで、そのよさなどをより実感できるようにすることが大切。

【活用したソフトや機能】 scratch (ビジュアル・プログラミングソフト)

小学校・第6学年・音楽科・手拍子を合わせて演奏しよう①

育成を目指す資質・能力

曲想と音楽の構造との関わりなどを理解するとともに、思いや意図に合った表現をするために必要な技能を身に付けながら、曲の特徴にふさわしい表現を工夫することができるようにし、手拍子による合奏に親しむ。

ICT活用のポイント

- 自分に必要な機能を必要な場面で選択して使うことができるようにする。
- 学習の振り返りや成果の確認に生かすなど、学習のポートフォリオとして活用することも有効。

事例の概要

曲の特徴をつかむ

各パートを演奏する

演奏の仕方を工夫する

音を合わせて演奏する

- 楽譜を見ながら簡単なリズムを手で打つ。
- 手拍子のリズムを組み合わせた合奏曲を聴き、感じたことや聴き取ったことを話し合い、曲の特徴をつかむ。
- ICT端末で範奏を聴きながら、各パートを演奏する。
- 自分たちの演奏を録音・録画するなどしながら、表現の仕方を工夫する。
- 友達と手拍子を合わせて合奏し、ICT端末で撮影した演奏動画をクラス全体で鑑賞し合う。
- プレゼンテーションソフトに自分たちの演奏データを貼り付け、学習の振り返りを入力する。

小学校・第6学年・音楽科・手拍子を合わせて演奏しよう②

【事例におけるICT活用の場面 1】



- 範奏の音源に合わせて簡単なリズムを手で打つ。
- 各パートの範奏音源を聴きながら模奏する。
- 適宜、他のパートの音源を聴きながら演奏したり、速度を変えながら演奏したりする。
- **自分たちの演奏を録音して確かめたり、録画機能を活用して音色や強弱等について表現の仕方を工夫する。**

- ✓ 一人一人の必要に応じて範奏を聴いたり、自分たちの演奏を客観的に確認したりすることなどができるという利点がある。
- 自分たちのペースや課題に合わせて、必要な場面で、必要な機能を選択して使うことができるよう指導を工夫。

【事例におけるICT活用の場面 2】



- 友達と合わせて合奏し、演奏している動画を撮影する。
- プレゼンテーションソフトに自分たちの演奏動画を貼り付け、クラス全体で鑑賞し合う。
- 互いの動画にコメントを付けたり、学習の振り返りを入力したりする。

- ✓ 自分たちの演奏を客観的に確認したり、それを蓄積して学習の振り返りに活用したり、クラウドを活用して友達と共有したりすることができるという利点がある。
- 学習で記録した演奏等をポートフォリオとして保存し、それを学習の振り返りに活用し、学習の成果を確認する機会を設けることも有効。

【活用したソフトや機能】 録音・録画機能, ファイル共有機能

小学校・第4学年・音楽科・全体を味わって聴こう①

育成を目指す資質・能力

さいたま市提供

「ルウェー舞曲 第二番」(グリーグ作曲)の強弱や速度の変化に興味をもち、曲想と音楽の構造との関わりについて気付くとともに、曲のよさを見いだしながら曲全体を味わって聴き、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組むことができる。

ICT活用のポイント

ICT端末の画面上で音楽の構造を可視化するとともに、音楽を個々の学習に合わせたタイミングで聴いて確かめたり、グループや全体での交流の場で共有したりできるようにする。

事例の概要

強弱や速度の変化
を聴き取る

曲想と音楽の構造との
関わりに気付く

互いの気付きなどを伝え合う

曲全体を味わって聴く

体を動かす活動を通して「どんな踊りか」を考え、強弱や速度の変化を聴き取る。

ICT端末を活用して曲想と音楽の構造との関わりについて気付く。

- ① 感じ取った曲想の変化について言葉や絵、図などで表現したり、感じ取ったことの原因について強弱や速度などをよりどころにして説明する。
- ② 互いの気付いたことや考えたことを、つなぎ合わせたり並べ替えたりして整理したものをグループや全体で伝え合う。

強弱や速度の変化をもとに、曲のよさや面白さを見いだし、曲全体を味わって聴く。

小学校・第4学年・音楽科・全体を味わって聴こう②

【事例におけるICT活用の場面 1】



- 「どんな踊りか」を考え、感じ取った曲想の変化についてICT端末上のカードに言葉や絵，図などで表現する。
- 次に、感じ取ったことについて強弱や速度などをよりどころにして考え、その理由をICT端末上のカードに入力する。

- ✓ ICT端末上にA—B—A'の形式に沿ってカードを並べておき、予め音楽の構造を可視化できるようにしておく。
- 言葉で表すだけでなく、絵や図に表す活動や、体を動かす活動など、子供がよりよい方法を選んで伝え合えるよう配慮することが大切。

【事例におけるICT活用の場面 2】



- ICT端末上のカードに表現した互いの気づきや考えたことについて、カードをつなぎ合わせたり、並べ替えたりして整理する。
- 気付いたことや考えたことについて整理したカードを見ながら、グループで説明し合ったり、クラス全体で伝え合う。

- ✓ 可視化された音楽の構造に沿って、感じ取ったことと聴き取ったこととの関わりを考えながら、より伝わりやすい説明の仕方について試行錯誤できるようにする。
- 伝え合う中で、適宜、音楽を聴いて確かめる場面を設け、互いの気付いたことについて確かめたり、友達の感じ方により共感できるようにすることが大切。

【活用したソフトや機能】 音楽再生機能，学習支援ソフト