

## 動物が楽しく踊るリズム LOOP をつくろう



学年	小学校 3 年生
教科（授業内容）	音楽（拍の流れによってリズムをかんじとろう）
情報提供者	戸田市立戸田東小学校
学習活動の分類	B. 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの
教材タイプ	ビジュアルプログラミング
使用教材	LOOPIMAL（ループマル）
コスト・環境	タブレット型端末 3 人 1 台利用
都道府県	埼玉県

## 学習活動の概要

---

### ● 単元や題材などの目標

- ・拍子やリズムに関心をもち、音楽づくりに進んで取り組む。
- ・拍子やリズムの特徴を感じ取りながら、拍の流れによって表現する。
- ・反復や変化などの音楽の仕組みを生かし、思いや意図をもって、まとまりのあるリズムやリズムループをつくる。

### ● 単元や題材などの学習内容

本題材の前半では、学習指導要領 A 表現(3)-ア(ア)、イ(ア)、ウ(ア)の「即興的に表現すること」、また後半では、A 表現(3)-ア(イ)、イ(イ)、ウ(イ)の「音を音楽へと構成すること」に基づき指導するものである。

まず、1次と2次の1時間目では、低学年で身に付けてきた拍の流れやリズムに対する感覚を生かし、手拍子によるいろいろなリズムの組合せを試しながら即興的に表現したり、タブレット型端末を使ってリズム・パターンの組合せを試しながらリズムループをつくらせたりする。これらの活動を通して、「まとまりのあるリズム」がどのような特徴（反復や変化）をもっているのかに気付くようにする。次に、本時（2次の2時間目）では、これまで学んだことを生かして自らの思いや意図を明確にしたり友達と伝え合ったりしながらリズムループを構成していく。最後に、3次では、手拍子のリズムづくりやリズムループづくりで工夫したことを生かしてグループで手拍子リズムの音楽をつくり、まとまりのある音楽を工夫して表現するための能力をより伸ばしていくことを重点に学習を展開していく。

指導にあたっては、興味・関心をもって主体的に創作活動ができるよう、教材・教具の特性を生かして視覚的に音楽の仕組みが捉えられるように工夫したり、試行錯誤を行いながら音楽づくりに取り組む時間を多く設定したりすることで、拍によってリズムパターンをつくり出す楽しさや、友達と協働して音楽をつくり上げる喜びを味わえるようにする。

また、手拍子による平易なまとまりのあるリズムづくりの学習体験を、タブレット型端末のアプリによる複雑なリズムループづくりに生かしていくことで、リズムが生み出す音楽の面白さに気付き、学習の深まりを実感できるように配慮する。

### ● プログラミング体験の関連

音楽科の授業において、プログラミング体験を取り入れた学習活動を展開していく上で大切にしたいことは、あくまで「音楽活動」を中心に据え、思いや意図を実現させていく学習プロセスの中で、「プログラミングを活用して、音楽的な試行錯誤を行っていく」という流れを考える、ということである。

使用する学習ツールに関しても、プログラミングを学ぶために作られたものだけではなく、音楽を楽しんだり学んだりすることを目的に開発されたもので、できるだけ操作の習得に時間がかからず、直感的に扱うことができ、自然と音を聴いて確かめながら試行錯誤が行えるようなものが望ましい。

本時の学習では、リズムに合わせて動物たちが楽しく踊りだす、「LOOPIMAL（ループマル）」というアプリケーション（iOS版）を活用する。5種類のリズムパターンのパネルを画面上に8個配置し、並び方を考えて8小節のリズムループ※をつくり出すという音楽づくりの活動を行う中で、試行錯誤のプロセスを意識しながら、音楽的な試行錯誤を行えるように学習活動を展開していく。

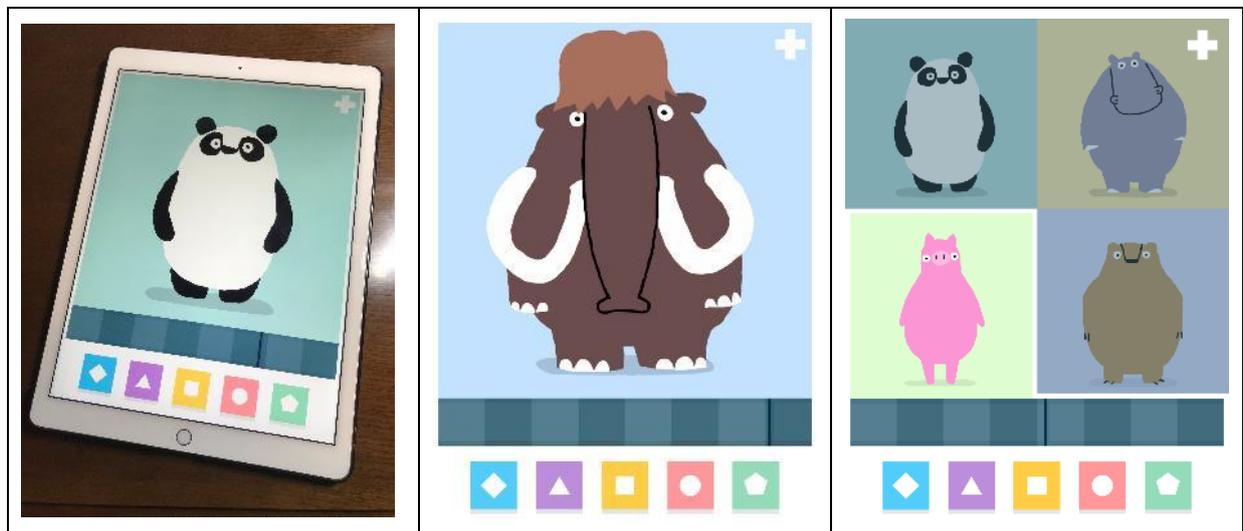
前時の学習活動では、児童はまず LOOPIMAL でつくりることができる様々なリズムパターンの組合せによってできるリズムループを自由につくる、いわゆる「ティンカリング」を楽しむ。リズムパターンを自由に並べてリズムループをつくることの面白さや、そのリズムによって愉快地踊る動物達の動きを楽しむことを通し、どのようにすれば、面白いリズムを組み合わせたり、その面白いリズムによって、動物達を楽しく踊らせたりすることができるか（＝発想を得ることができるか）を、試行錯誤を行い

ながら自由に体験する。そして、次の段階として、前時までに行った、手拍子でリズムをつったり、リズムパターンを思い思いに並べてリズムループをつったりして楽しんだ活動において、つくったリズムの中に反復や再現といった法則性があるという気付きなどに結び付け、音楽表現において思いや意図を実現させるための試行錯誤へと発展させていく。

リズムループづくりでは、①リズムパターンに対応した図形を並べて8小節のリズムループを演奏させること（順次処理）、②アプリケーションが8小節のリズムループを繰り返す設定になっていることを理解して用いること（反復処理）などの音楽づくりを行っていくことになる。順次処理をさせるために並べた一つひとつのリズムパターンを部分として捉え、反復されるリズムループの全体像の中で、それをどう効果的に配置するかを考えることで、「反復」や「変化」といった音楽の仕組みを意識し、音楽表現の工夫に生かしていくことが期待される。

※リズムループ：リズム・パターンやそれが組み合わされたものを、何度も繰り返す（円環：ループ）ことで音楽をつくる手法、またはそれによってつくられた音楽のこと。ポピュラー音楽等でよく用いられる。

### <LOOPIMAL (ルーピマル) >



### 学習指導計画

総時数 4 時間

次	時	主な学習活動
1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 拍の流れを感じ取り、いろいろなリズムの組合せを楽しみ、様々な発想をもって即興的に表現する。</li> <li>・手拍子によるいろいろなリズムの組合せを試し、リズム・パターンをつかって楽しむ。</li> <li>・まとまりのある手拍子のリズム（タンタンウンタンタンウンタンタンタンタンウン）の特徴に気付く。</li> </ul>

次	時	主な学習活動
2	2 ～ 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 拍の流れやリズムのまとまりを感じ取って、リズムループをつくる。</li> <li>・拍の流れを感じ取り、タブレット型端末を使って、アプリの各動物が出すいろいろなリズム・パターンの配置を試しながら、リズムループをつくる。</li> <li>● まとまりのあるリズムの仕組みをいかしてリズムループをつくり、思いや意図を伝え合いながら、つくったリズムのよさや面白さを味わう。 (本時 3 / 4)</li> <li>・手拍子のリズムづくりを参考に、グループで話し合い、思いや意図を明確にししながら、リズムループをつくる。</li> <li>・グループでつくったリズムループを聴き合い、リズム・パターンの配置をどのように工夫したかを互いに確認し、そのよさや面白さを共有する。</li> </ul>
3	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 反復や変化などの音楽の仕組みを生かし、「自分のリズム」をつくったり、「友達のリズム」とつなげたりする。</li> <li>・手拍子のリズムづくりやリズムループづくりで工夫したことを生かして、4小節の「自分のリズム」をつくる。</li> <li>・「自分のリズム」と「友達のリズム」をつなげて、グループで手拍子のリズムの音楽をつくる。</li> </ul>

## 本時の学習（3 / 4 時間）

### 1) 本時のねらい

- まとまりのあるリズムの仕組みをいかして「ルーピマル」でリズムループをつくり、思いや意図を伝え合いながら面白さを味わう。

### 2) 新学習指導要領上の位置付け

音楽 [第3学年及び第4学年] A 表現

(3) 音楽づくりの活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 音楽づくりについての知識や技能を得たり生かしたりしながら、次の(ア)及び(イ)をできるようにすること。

(イ) 音を音楽へと構成することを通して、どのように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つこと。

イ 次の(ア)及び(イ)について、それらが生み出すよさや面白さなどと関わらせて気付くこと。

(イ) 音やフレーズのつなげ方や重ね方の特徴

ウ 発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な次の(ア)及び(イ)の技能を身に付けること。

(イ) 音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能

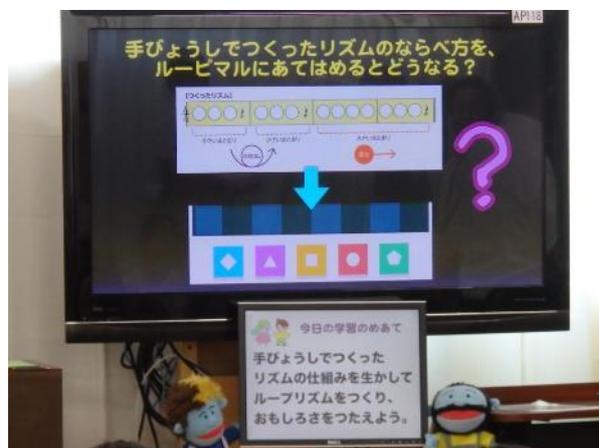
### 3) 本時の展開

#### 1. 本時の学習のめあてをつかむ。

手びょうしでつくったリズムの仕組みを生かしてリズムループをつくり、おもしろさをあじわおう

2. 手拍子によるまとまりのあるリズムをつくる際の工夫を生かし、ルーピマルの構成を考える。

- 手拍子でつくったまとまりのあるリズムを配置した際の工夫を、どうすればルーピマルで実現できるかを考える。



3. ルーピマルで配置を試しながらリズムループづくりの発想を得て、思いや意図を明確にしていく。

- リズムパターンの配置の可能性をタブレット型端末を使って試行錯誤し、発想を得る。
- 決めたリズムパターン（図形）の配置をワークシートに書き写す。
- 配置の工夫の観点の記号（お…大きな繰り返し、ち…小さな繰り返し、あ…また出た、等）や矢印を、リズムパターンの表の下に書き入れながら、リズムループ全体がどのような構成になっているかを話し合い、明確にする。



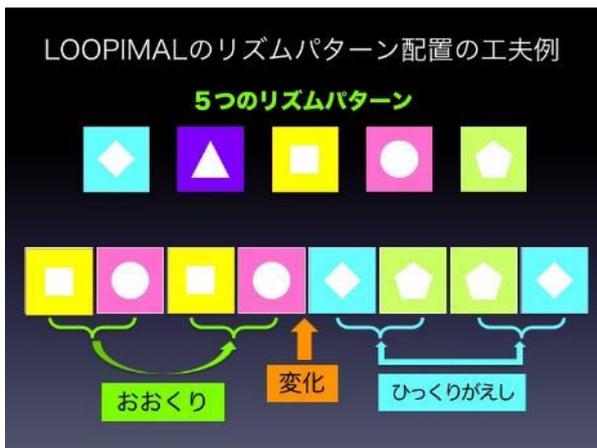
4. 他の班のリズムループを聴き、友達から工夫点を聞いてそのよさや面白さを味わう。

- 抽出した2つの班のリズムパターンの配置を知る。
- リズムの配置の工夫点について確認し、実際のリズムを聴きながら、よさや面白さを味わったり、自分たちのリズムループとの相違点について考えたりする。
- つながり方が面白と感じた部分のリズムパターンの図形を、ワークシートに書き留めておく。



5. 班ごとに、もう一つリズムグループをつくる。

- 他の班の考えを参考に、自分たちの思いや意図を再構築し、リズムパターンを配置する。
- 決めた配置をワークシートに書き写し、工夫した点を再度、表の下に記入する。



6. 本時の学習を振り返り、学習のまとめをする。

- 班ごとに、自分たちがつくったリズムグループについて振り返る。
- 次時では、本時のリズムグループづくりで工夫したことを生かし、グループで手拍子のリズムの音楽をつくることを知り、次の学習について確認する。