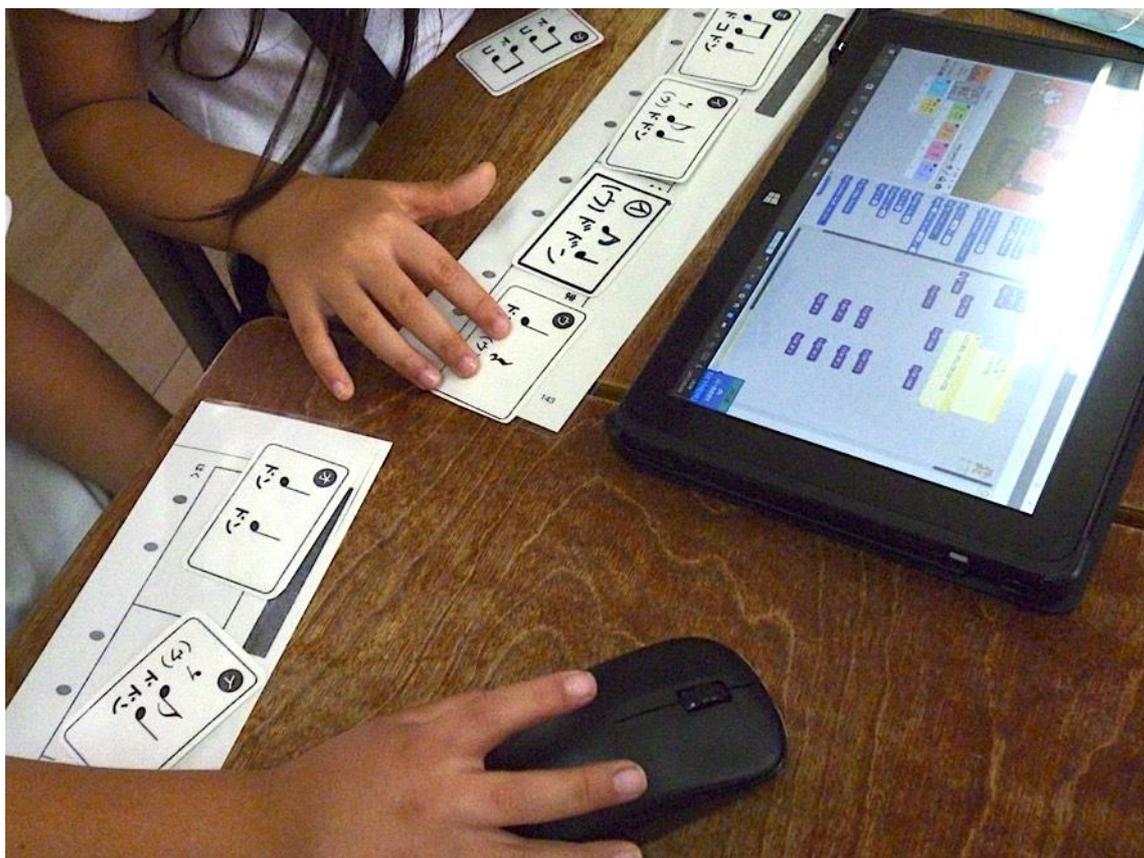


くりかえしをつかってリズムをつくろう



学年	小学校 2 年生
教科（授業内容）	音楽（ひょうしをかんじてリズムをうとう～おまつりの音楽をつかって～）
情報提供者	大阪市立茨田東小学校
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	Scratch 2（オフライン版をインストール）
コスト・環境	学校所有のタブレット型端末 2 人 1 台利用
都道府県	大阪府

学習活動の概要

● 単元や題材などの目標

- ・リズムや音楽の仕組みに興味・関心をもち、音楽づくりに進んで取り組む。
- ・リズムの面白さを感じ取りながら、どのように音楽をつくるかについて思いをもつ。
- ・リズム譜に親しみ、簡単なリズムを演奏したり、反復を生かしたリズムをつくったりすることができるようにする。

● 単元や題材などの学習内容

前題材の「はくのまとまりをかんじとろう」では、2拍子と3拍子の違いを感じ取ったり、リズムを打ったりする活動を行った。また、『村まつり』（文部省唱歌）を歌いながら手で拍を打ち、拍のまとまりを捉える学習をしている。

本題材では、これまでに身に付けてきた拍子やリズムに対する感覚を生かして、様々なリズムの組み合わせ方を試し、反復など音楽の仕組みを生かしながら工夫を重ねていき、「このようなリズムを、このようにしてつくりたい」という自分の思いをもち、音楽をつくっていくことができるようにする。

● プログラミング体験の関連

「おまつりの音楽」は、リズムカードを使って楽しみながら音楽づくりの活動をすることができる教材である。2拍に限定されたいろいろなリズムと、それに合う太鼓の口唱歌の言葉がそれぞれのカードに示されており、反復などの音楽の仕組みを用いながらカードの組み合わせを考えることによって、自分のリズムを楽しみながらつくることができる。ここで、プログラミングソフトの scratch を活用すれば、タブレット型端末上で実際に音を出して確かめながらリズムをつくっていくことが可能となる。scratch は音楽も扱うことのできるビジュアルプログラミングのツールである。児童は、あらかじめ画面上に用意された「おまつりの音楽」のリズムカードを並べたり、繰り返しを指定したりすることで、つくったリズムをタブレット型端末で再生するために必要な命令（記号）を、適切に選択して組み合わせるコンピュータへの指示を体験するとともに、試行錯誤の過程を通じて、思いに合ったリズム表現を探求していくことができる。

まずは、リズムカードを見ながら手でいろいろなリズムを打ち、カードに書かれたリズムを実際に音に出して確かめる。しかし、2年生の子どもたちにとって、リズム譜をみてすぐに正確なリズムで演奏することは難しいため、リズムカードを組み合わせる段階で scratch を用いる。scratch による再生を耳で聴くことによって、聴きながらリズムを確認したり、より面白い音楽になるように何度もやり直したりすることが容易となる。さらには、次に児童が自分でリズムを演奏する際の、範奏として活用することができるという利点もある。

また、scratch 上で同じカードを反復させる「くりかえし」の機能を活用することで、音楽の仕組みとしての「反復」を意識することにもつながり、音楽の学習をさらに深めることができる。

時	主な学習活動
1	<ul style="list-style-type: none"> ● 拍のまとまりを捉えながら既習曲「村まつり」を歌う。 ● リズムカードを見ながら、手でいろいろなリズムを打って楽しむ。 ● リズムカードを組み合わせてつくったリズムを、scratch に入力して試す。
2	<ul style="list-style-type: none"> ● 反復を用いてリズムカードの組み合わせを考える。 (本時 2 / 3) ● つくったリズムを scratch に入力して聴きながら、より面白い音楽になるように工夫する。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 「おまつりの感じが出るように」など、思いに合ったリズムになるよう試行錯誤する。
3	<ul style="list-style-type: none"> ● つくったリズムを手で打ち、ペアで聴き合ったり、つなげて演奏したりして楽しむ。 ● グループごとに発表し、つくったリズムのよさや面白さを聴き合う。

本時の学習 (2 / 3 時間)

1) 本時のねらい

- リズムや音楽の仕組みに興味・関心をもち、音楽づくりに進んで取り組む。
- 反復を用いながら、思いに合ったリズムをつくることができるようにする。

2) 新学習指導要領上の位置付け

音楽 [第 1 学年及び第 2 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) どのように音を音楽にしていくかについて思いをもつこと。

イ 次の(ア)及び(イ)について、それらが生み出す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の特徴

ウ 発想を生かした表現や、思い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、簡単な音楽をつくる技能

3) 本時の展開

1. 前時の学習を振り返る。

- リズムカードのリズムを手で打ち、リズムを確かめる。

[指導者の支援]

- それぞれのリズムカードを拡大して掲示し、みんなで確認しながら表現してリズム譜に親しむようにする。

2. いろいろなリズム・パターンを組み合わせる楽しむ。

- 教科書に示された例を参考に、ア～カのリズムカードを組み合わせ、4小節のリズムをつくる。

[指導者の支援]

- 「同じカードを使って反復する」という約束事に基づいてリズムをつくることを確認する。
- どういう組み合わせにすると、どんな感じのリズムになるかを想像しながらつくるよう促す。

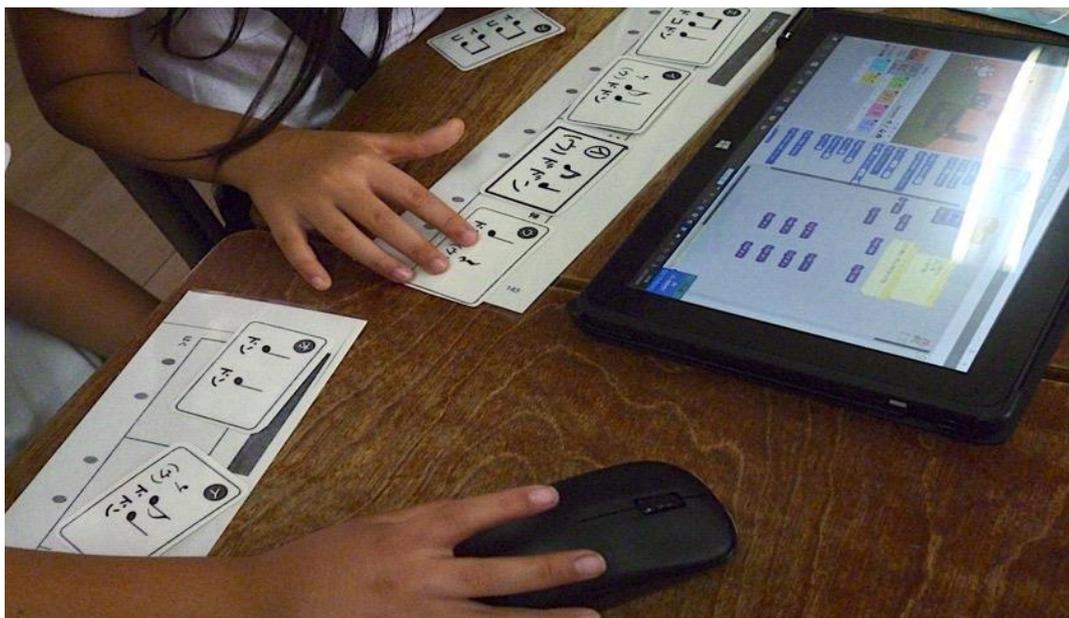


(リズムカードを組み合わせ、4小節のリズムをつくる様子)

- つくったリズムを scratch に入力して聴きながら、より面白い音楽になるように工夫していく。

[指導者の支援]

- 「おまつりの感じが出るように」など、思いに合ったリズムをつくるためにはどうしたらよいかを考えながら、試行錯誤するよう促す。



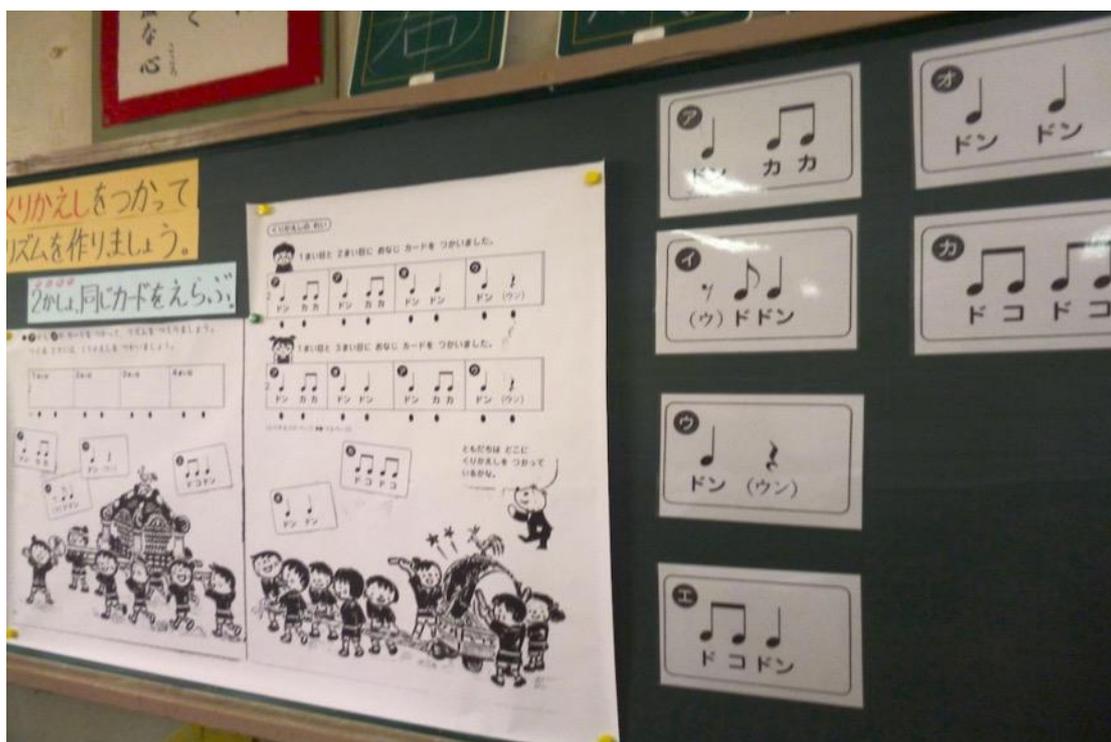
(scratch にリズムを入力して、リズムを確かめている様子)

3. 学習のまとめと振り返りを行い、次時のイメージを知る。

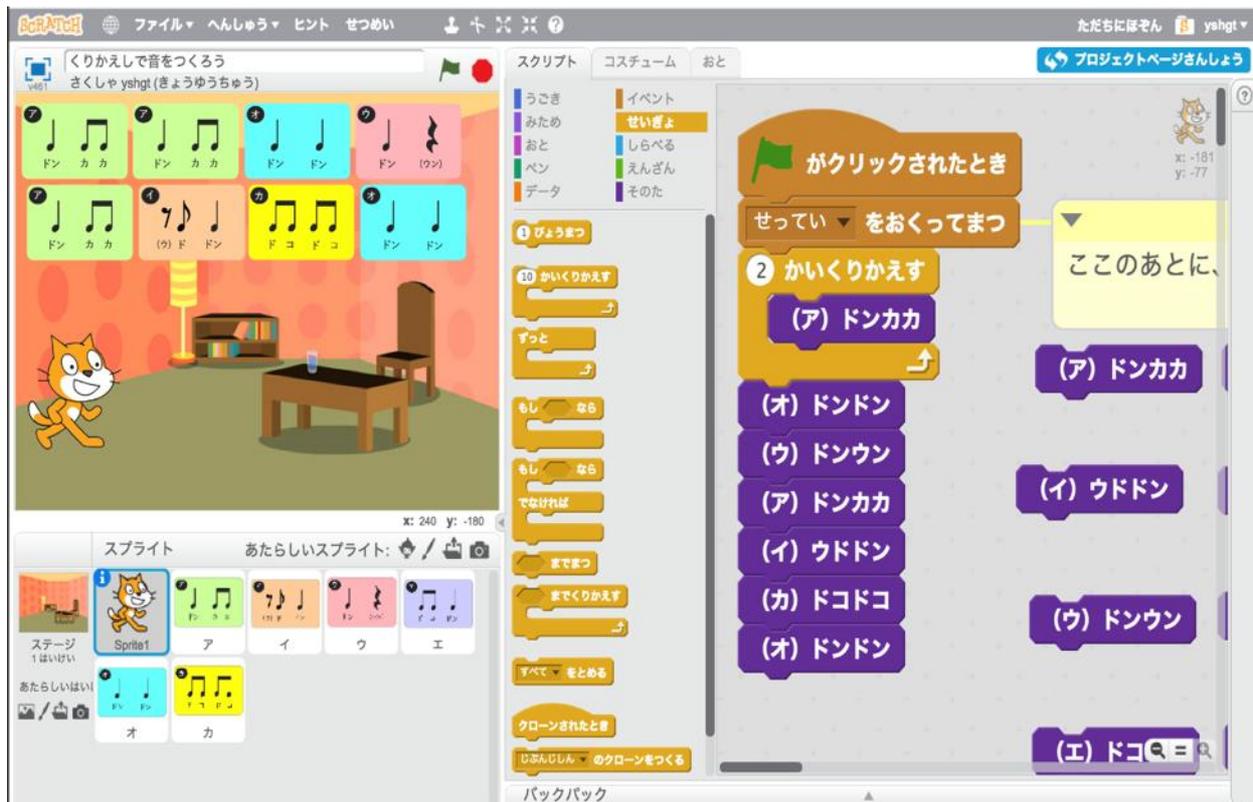
● 児童の振り返り（感想）

- ・いろいろなリズムをつかって試すことができた。
- ・どのリズムで終わればいいのか考えるのは難しかった。
- ・グループで相談しながらリズムをつくることができた。

■ scratch でつくったリズムを、次時は自分たちで演奏することを伝える。



(板書の様子)



(scratch の画面の様子)

<資料>

該当 Scratch のリンク <https://scratch.mit.edu/projects/235183011/#editor>