

# 第3学年 プログラミング学習 指導案

令和2年9月29日(火)

5限(13:40~14:25)

藤塚小学校 授業者 教諭 北村 伸枝

授業会場 PC室

## 1 題材名「拍にのってリズムを感じ取ろう」

教材名：手拍子でリズム

## 2 題材の目標

- (1) 拍子やリズムの特徴などと曲想との関わりに気付き、拍にのって表現する技能や、反復や変化を用いてまとまりのあるリズムをつくる技能を身に付ける。
- (2) 拍子やリズム、旋律の特徴をとらえた表現や、どのようにまとまりを意識したリズムをつくるかについて思いや意図をもつ。
- (3) 拍子やリズムの特徴が生み出すよさや面白さを感じ取り、それらを生かして表現したり、友達と協働してまとまりのあるリズムをつくったりする学習に進んで取り組む。

## 3 指導計画【プログラミングに関わる時間】(全3時間)

本単元 まで	音楽「拍にのってリズムを感じ取ろう」の「ゆかいなもっくん」で、フレーズのまとまり、反復や変化について押さえておく。
1時	○楽譜とプログラミングの相違点を見つけ、楽譜を元にプログラミングする。 <ul style="list-style-type: none"><li>・楽譜を元にリズム打ちをする。</li><li>・教師が作成したScratchの演奏を聴かせる。</li><li>・教師が提示した楽譜の上に、対応したブロックを提示する。</li><li>・楽譜とブロックの相違点を考える。</li><li>・実際にプログラムしてみる。</li><li>・拍の所々の音色を変えて、より効果的な演奏にしてみる。</li></ul>
2時 (本時)	○基本のリズムを元に、まとまりのあるリズムの仕組みを使って4小節のリズムをつくる。 <ul style="list-style-type: none"><li>・タタ(♩)のプログラミングの仕方を考える。</li><li>・タン(♪)とタタ(♩)を使って1小節の小さいまとまりのリズムをコンピューターでつくる。</li><li>・2小節の大きいまとまりのリズムをつくり、始めに考えたリズムとつなげて4小節のリズムをつくる。</li><li>・つくったリズムを発表し合い、みんなで模倣する。</li></ul>
3時	○つくったリズムの拍の所々の音色を変えて、より効果的な演奏にしてみる。 <ul style="list-style-type: none"><li>・つくったリズムの音色を部分的に変え、試してみる。</li><li>・全体で聴き合い、体の部分や楽器を使って模倣する。</li></ul>

#### 4 本時の展開 (2 / 3)

##### (1) 本時のねらい

- ◎まとまりのあるリズムの仕組みを使って、4小節のリズムをつくる。
- 様々なリズムがあることを知る。

##### (2) 本時の構想

本時では、前時に作成した三三七拍子のリズムを一部変えて、自分のイメージでリズムをつくる。小さいまとまり(1小節の繰り返し)と大きいまとまり(2小節)に分けてプログラミングすることで、反復や変化といった音楽の形を作っている要素をとらえやすいと考える。

プログラミングアプリ(Scratch)を活用することでリズムを考える時に形に残り簡単にリズム変えることができる。様々なリズムを作ることができることによってリズムを作る楽しさや好きなリズムを感じ取る楽しさを育む。

##### (3) 展開

学習活動	◎教師の働きかけ ・予想される児童の反応	・留意点 ※評価
<p>1 つかむ (8分)</p>	<p>先生の真似をして手拍子をしましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「タン」だけだと簡単にできる。</li> <li>・「タタ」があると難しくなってくる。</li> </ul> <p>○前時の振り返りを行う。</p> <p>ブロックを組み合わせると、コンピューターでも音楽を演奏することができましたね。今日は、「タン」の他に「タタ」も入れてリズムをつくってみましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4分音符、8分音符を混ぜたリズムを提示し、真似をさせる。</li> <li>・音符とブロックとの対応を確認する。</li> <li>・4分音符、8分音符、4部休符の音符を確認する。</li> <li>・もとのリズムを手元に置き、参考にしながらプログラミングできるようにする。</li> </ul>
<p>2 プログラミング的思考の育成につながる活動を行う。 (30分)</p>	<p>◎AABのリズムに8分音符を入れて、好きなリズムをつくってみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「タン」を全部「タタ」に変えたらどうなるかな?</li> <li>・AもBも同じように「タタ」を入れてみよう。</li> <li>・「ウン」を最後にしたらかっこよく終わるかも。</li> </ul> <p>○友達が作ったリズムを聞いてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「タタ」がいっぱいあって面白い。</li> <li>・「ウン」が最後にあると良かった。</li> <li>・「タン」と「タタ」が交互に入った。</li> </ul> <p>○みんなが作ったリズムを手拍子でやってみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・難しくてできない。</li> <li>・手拍子することができません。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事前に「タン・タタ・ウン」のブロックを作っておく。</li> <li>・楽譜を準備し、ブロックとの対応をとらえやすくする。</li> <li>・テンポや繰り返しの数字は変えさせない。</li> <li>・気に入ったリズムをワークシートに書かせる。</li> <li>※4小節分のリズムを試しながらつくることができる。(観察・作品)</li> <li>・スカイメニューやスピーカーを使って自分の場所で聞けるようにする。</li> <li>・席を移動し、友達のリズムを</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコンで作るのは簡単だったのに。</li> </ul>	手拍子させる。
3 振り返る (7分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>【まとめ】楽しいリズムを作ることができたが、叩くのが難しいもあった。けれど、Scratchを使うと簡単にできた。</p> </div> <p>○振り返りを書きましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「タタ」の場所を変えると、いろいろなリズムができて楽しかったです。</li> <li>・コンピューターが音を出してくれるので、聴き比べることができました。</li> </ul>	※コンピューターで演奏するよさが分かる。(振り返りカード)

(4) 評価

A: どのようなところを工夫したか理由を付けリズムを作ることができる。

C: リズムを作ることができない。

もとのリズム

$\frac{4}{4}$

拍 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

(出典 教育芸術社「小学校の音楽3」)