

## 1 題材について

### 【題材の目標】

- 思いや意図をもって、表したい感じに合う旋律をつくる。(音楽科)
- プログラミングの楽しさを感じ、プログラムの働きやよさに気付く。(プログラミング教育)

### 【題材について】

本題材では、リズムや旋律の流れ、音色や速度を工夫し、表したい感じに合う旋律をつくることをねらいとしている。

プログラミングツールである「スクラッチ」で作成した①「公園でお散歩する」②「深海を泳ぐ」③「走り回る」④「空を飛ぶ」の4つの場면을提示する。それぞれキャラクターの動きと場面の雰囲気異なるため、児童はどのような旋律をつくりたいのか、思いや意図を持ちやすいと考える。

「スクラッチ」は、簡単な操作で旋律をつくるのが可能であり、技能的に難しい旋律でも再生できるため、児童が思いや意図をもって音楽をつくるのに適している。

また、「スクラッチ」は音色や速度を簡単に変えることができ、班で試行錯誤しながら、表したい感じに合う旋律に近づけていくことができる。

また、I I V V I の和音を事前にプログラミングしておき、つくった旋律と和音を何度も合わせて聴くことにより、つくった旋律が和音進行に合う面白さや喜びを感じさせたい。

### 【児童の実態】

本学級の児童は、5年生5月に「茶色の小びん」のI I V V I の和音進行の曲を学習している。そこで、和音や和音進行、和音と旋律の関係を体験的に学び、リコーダーで和音進行に合う旋律づくりを行った。しかし、思いや意図をもって考えた旋律が本番で失敗してしまったり、考えた旋律が技能的に難しく、自分の技能に合った旋律の流れに変更せざるを得なかったりした児童もいた。また、演奏することに必死になり、自分達が考えた旋律が和音と合う楽しさを感じるまでには至らなかった。

また、5年生の「剣の舞」の鑑賞の学習では、迫力ある力強い曲の感じを出す音楽のしかけを学習し、旋律の流れや楽器の音色、速度などが曲の感じを出すことを学んだ。

プログラミングはほとんどの児童にとって初体験であり、楽しみな反面、難しそうであると不安を感じている様子であった。しかし、第1時のスクラッチの基本操作の学習後には、多くの児童が「簡単だった」「楽しかった」と話しており、操作は児童にとって難しいものではなく、意欲的に取り組んでいる。

### 【指導に当たって】

#### ○ スクラッチ活用の工夫

- ・ 児童がプログラミングを学ぶ意義や、「スクラッチ」の基本操作について分かりやすくまとめであるNHK for school「Why?!プログラミング」を視聴し、初めてのプログラミング学習に楽しく取り組むことができるようにしたい。
- ・ 班で表したい感じを話し合い、その感じに近づけていくためにどんなリズムや音の高さにするのか、思考したことをワークシートに記入した後、スクラッチ上に入力していきたい。

#### ○ 実際に演奏する音楽とプログラミングの音楽を相互に関係付ける工夫

- ・ 旋律づくりにおいて、実際に鍵盤ハーモニカで演奏しながら、このようにつくりたいという自分の考えをもち、その考えた旋律をプログラミングして聴き返し、思いや意図が表現できるように試行錯誤して音楽づくりを進めさせていきたい。

#### ○ 試行錯誤して旋律づくりを進めるための工夫

- ・ 自分のつくった旋律の思いや意図、友達のかつった旋律のよさが表現できない際には、児童に「どうしてこうしたの?」と教師が問いかけて言葉を引き出したり、価値付けしたりして、表現の工夫を自覚できるようにしたい。また、このようにつくりたいという考えを肯定的に評価し、思いや意図をもった表現に自信を持たせたい。
- ・ 他のグループの演奏を聴き合い、工夫を見つける途中鑑賞を設定する。そして、各班の作品のよさや面白さを共有し、自分たちの音楽づくりに生かすことができるようにしたい。


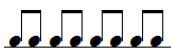
## 2 学習の流れ

時	学習活動 (○) 学習内容 (・)	スクラッチの操作方法でおさえること	中心となる評価規準 (評価方法)
第1時	○ 番組を視聴し、プログラミングについて理解する。 ○ 音の高さをプログラミングする方法を知り、既習曲をプログラミングすることで音楽づくりのイメージをもつ。	・スクラッチの基本的な操作方法 ・音の高さを変える方法 ・複製する方法	【関心・意欲・態度】 プログラミングに興味をもち、学習に主体的に取り組もうとしている。 (活動の観察, ワークシート)
第2時	○ 音の長さをプログラミングする数値を考え、既習曲を完成させる。	・音の長さを変える方法	【関心・意欲・態度】 プログラミングに興味をもち、学習に主体的に取り組もうとしている。 (活動の観察, ワークシート)
第3時	○ 表したい感じに合う旋律にするために、旋律の流れやリズムを工夫し、思いや意図をもつ。 ・旋律の流れ ・リズム		【音楽表現の創意工夫】 表したい感じに合う旋律にするために、旋律の流れやリズムを工夫し、思いや意図をもっている。(活動の観察, ワークシート)
第4時 (本時)	○ 思いや意図をもち、旋律の流れやリズムを試行錯誤しながら工夫し、表したい感じに合う旋律をつくる。 ・旋律の流れ ・リズム ○ 音色や速度を工夫する。 ・音色 ・速度	・音色と速度を変える方法	【音楽表現の創意工夫】 思いや意図をもち、旋律の流れやリズムを試行錯誤しながら工夫して、表したい感じに合う旋律をつくっている。 (活動の観察, ワークシート, 作品)
第5時	○ つくった旋律を聴き合い、つくった旋律のよさや面白さを共有する。		【関心・意欲・態度】 他の班のよさや面白さを感じ取りながら、つくった旋律を聴き合う学習に主体的に取り組もうとしている。 (発言内容, ワークシート)

### 3 本時の目標 ( 4/5 時間)

☆ 思いや意図をもち、旋律の流れやリズム、音色や速度を試行錯誤しながら工夫して、表したい感じに合う旋律をつくる。

### 4 本時の展開 ( 4/5 時間)

学習活動	教師の働きかけ(指示・説明・発問) 予想される児童の姿 (・)	教師の支援 (○) 個への支援 (※)	評価 (☆) (評価方法)
1 常時活動を行う。	次の4つのリズムを速度を変えてリズム打ちしましょう。 ①  ② 	○ 旋律づくりに使う4つのリズムを、速度を変えてリズム打ちし、速度の変化によるリズムの特徴や面白さを体感できるようにする。	
2 本時のめあてを確認する。	ねこくんのストーリーに合うせんりつをつくろう		

3 班で、表したい感じを再確認する。	どんな感じの旋律にしたいかを確認しましょう。つくりたい旋律に近付けるために工夫することを話し合しましょう。	○ ワークシートで表したい感じを再確認させることで、どのような音楽をつくりたいか、思いや意図を明確にさせる。	
4 表したい感じに合うようにリズムや音の高さを工夫する。	より表したい感じに合うように旋律の流れや音の高さを工夫しましょう。 ・この旋律の動きは、急いでいる感じにピッタリ合ってきたな。 ・なめらかな感じが出したいんだけど、ちょっと違うな。旋律の流れを変えてみよう。	○ 何度も繰り返し聴き、つくりたい音楽になっているか確認しながら、つくり進めていくよう伝える。 ○ 表したい感じに合う旋律にするために、リズムや音の高さを変えてもよいことを伝える。 ○ 1人あたりの操作の時間を提示し、全員が順番に操作できるようにする。	
5 音色や速度を工夫する。	先生がつくった旋律、より表したい感じに合うようにしたいんだけど、速度はどれくらいがいいかな？ ・80はおそすぎて墜落しそうだ。 ・120は飛んでいる感じがする。  音色はどれが表したい感じに合うでしょうか？ ・雲のふわふわした感じなのでやわらかい音色が合いそうだ。  みんなの班はどんな音色や速度が表したい感じに合うでしょうか？話し合ってから、スクラッチ上で試し、どれが合うか選びましょう。	○ 実際に速度や音色を選び、繰り返し聴きながら、表したい感じに合うものを選択していく流れをみんなで共有する。	
6 途中鑑賞をする。	できたところまでをお互いに聴いてみましょう。表したい感じに合っているか、どんな工夫をしているかを見つげながら鑑賞しましょう。	○ 聴いた班の旋律が表したい感じに合っていると感じたら、サインを書くように伝え、他の班の人にサインをもらうことで、表したい感じが伝わったことを実感できるようにする。	
7 全体で工夫を共有する。	合っているなと思った班はありますか？ ・8班の旋律が、おぼけに追っかけられて走り回っている不気味な感じにピッタリだと思いました。  なぜ合っていたのでしょうか？みんなで聴いてみましょう。どんな工夫をしたのですか？ ・音の高さは低い音を使って、リズムは重たい感じを出したかったから、2分音符を使いました。速度はゆっくりしたかったから80で、音色はコーラスが一番不気味な感じが出せたのでそれにしました。		
8 本時のふりかえりをする。	今日つくった旋律は「ピッタリ度」のどのあたりか、振り返りましょう。	○ 旋律の流れやリズム、速度や音色を変化させることにより、表したい感じに近付くことができたことを実感させる。	
			☆ 思いや意図をもち、旋律の流れやリズム、音色や速度を試行錯誤しながら工夫して、表したい感じに合う旋律をつくっている。 【音楽表現の創意工夫】 (作品、ワークシート、活動の観察)