

第1学年3組 音楽科学習指導案

日時：1月24日（金）1校時（ 8：50 ～ 9：35 ）
 場所：相模原市立南大野小学校 3階 パソコン教室
 指導者 西岡 裕太

1 題材名 「ほしのおんがくをつくろう」

2 指導計画

時間	学習活動	指導上の留意点
1	○「きらきらぼし」を歌ったり、鍵盤ハーモニカで演奏したりする。	
2～4	○「問いと答え」を使ったゲームをする。 ○ペアになり、鍵盤ハーモニカで模倣ゲームや音しりとりゲームなどを行い、即興的な表現を楽しむ。 ○「きらきらぼし」を2小節ずつ交代しながら、鉄琴と鍵盤ハーモニカで演奏する。	
5	○音を選び、自分の旋律をつくる。	・教科書の「どれみのほし」の図譜から旋律づくりをする。
6 (本時)	○コンピュータを使って、音を選んだり楽器を選んだりして自分の旋律をつくり、発表する。	・NHK for School Whyプログラミング!? 第3回「おかしな踊りを直せ」を視聴させる。 ・プログラミングソフト【Scratch(スクラッチ)】を使用する。

3 評価規準

音楽への関心・意欲・態度	音楽表現の創意工夫	音楽表現の技能
音楽の仕組みや、音に音楽にしていくことに興味・関心をもち、音遊びや思いをもって簡単な音楽をつくる学習に進んで取り組もうとしている。	楽器の音色や旋律を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さなどを感じ取りながら、問と答えの仕組みを生かし、音を音楽にしていくことをいろいろと試して、自分の考えや願いをもって簡単な音楽を作る工夫をしている。	音を選んで短い旋律をつくったり、問いと答えの仕組みを生かしたりして、音を音楽にしている。

3 本時の指導

(1) 本時の目標

コンピュータを使って、音を選んだり楽器を選んだりして自分の旋律をつくることができる。

(2) 展開

時間	学習活動と児童の思考の流れ	指導上の留意点 ☆評価
5分	1 前時の鍵盤ハーモニカや鉄琴による旋律づくりを思い出し、間違いの音が入った「きらきらぼし」を聴かせて、課題をつかむ。 2 番組を視聴し、コンピュータを使った旋律づくりをする。 コンピュータをつかって、「きらきらぼし」のおんがくづくりをしよう	・見本の作品を提示し、興味関心を持たせる。 ・skymenuの機能を使い、各PCで番組を視聴させる。
15分	○・NHK for School Whyプログラミング!? 第3回「おかしな踊りを直せ」を視聴する。 ○間違いの音を直す。 ○「どれみのほし」の図譜から作った旋律をつくる。	・プログラミングソフト【Scratch(スクラッチ)】を使用する。 ・skymenuで見本の画面を転送して、活動の仕方を丁寧に伝える。

<p>35分</p>	<p>○ピアノやギター、ベースなど楽器を選ぶ。</p> <p>○オーケストラ伴奏を付け加える。</p> <p>3 自分がつくった旋律を発表しあう。</p> <p>○ペア ○全体</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・使い方が分からないときは、友だちや先生、PC支援員に相談するように声をかける。 ・相談を受けたら、使い方のヒントを伝える。
<p>40分</p>	<p>4 ふりかえりを書く。</p> <p>○楽しかったこと、気づいたこと、次にやってみたいことなどについて感想を書く。</p>	<p>☆【創】自分の旋律を工夫してつくることができる。(観察)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動を通しての気づきができただかを3段階で自己評価し、1行程度の文を書ける振り返りシートを準備する。

(3) 評価

コンピュータを使って、音を選んだり楽器を選んだりして自分の旋律をつくることができる。

○Scratch画面 (NHK for School 参照)

デバッグ(間違いを修理)して、
創意工夫する
音づくり学習

音づくりの力も
プログラミングの力も
身につく