

リズムアンサンブルをつくろう

B

実践概要

プログラミングソフトやリズムカードを用いて、自分の選んだ打楽器の音色を生かした2小節分のリズムをつくり、自分が表したい音楽表現ができるようにする。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「Scratch」MIT メディアラボ
「タブレットPC（Windows）」

本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●楽器の音色の特徴について振り返りながら、どのようなリズムをつくるかイメージをもつ。 	<p>○前時、ワークシートに分かりやすく記入していた児童の意見を紹介し、音色の特徴を想起させる。</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 選んだ打楽器の音色を生かせるようなリズムをつくろう。 </div>	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●プログラミングソフトやリズムカードを使って打楽器の音色を生かした2小節分のリズムをつくる。 ●つくったリズムをワークシートのリズム譜に記入する。 ●班ごとに、楽器コーナーで、つくったリズムを鳴らしてみたり聴き合ったりする。 	<p>○つくったリズムを楽器で鳴らしたり、プログラミングソフトで再生したりして、イメージと合わないところを手直しさせる。</p> <p>★楽器の音色やリズムの特徴を生かしながら、思いをもって2小節分のリズムをつくっている。【思】</p> <p>★思いや意図に合ったリズムを求めて、音符や休符を選んだり入れ替えたりして試行錯誤している。【思】</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●何人かのつくったリズムを全体で聴き合い、打楽器の音色の特徴を生かしたリズムになっていることを確認する。 	<p>○発表者のワークシートを実物投影機で映し、工夫したところを全体で共有できるようにする。</p>

ここに注目！（本事例のポイント）



「タン」や「タタ」など共通の読み方で表示された6種類の音符や休符のブロックを選んだり並び変えたりした。どの児童も試行錯誤しながらリズムをつくることができた。



楽器の音色の特徴を生かしているか、音を再生して確認することができた。

また、画面に表示されたリズムがワークシートに記入する際の支援につながった。