
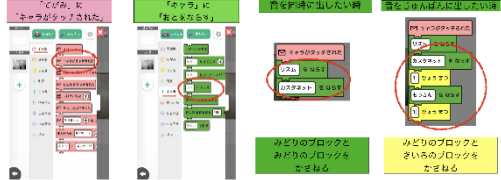
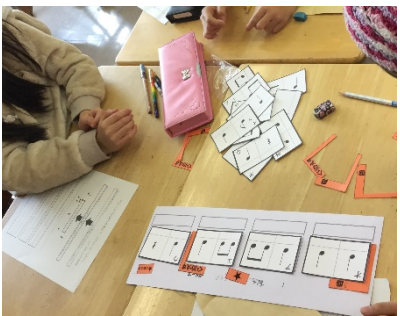


学校名	平戸小学校	学年	2	教科	音楽
使用機材	グループに1台				
使用機器等	iPad アンプラグド教材 アプリ「プログラミングゼミ」				

単元名	音楽の仕組みを生かし、簡単な音楽をつくろう～くり返しを意識して、音楽をつくろう～	
本時のめあて	グループでつくりたいリズム譜のテーマを決め、反復を意識しながらリズム譜をつくる活動に取り組む。	プログラミングゼミを使って、グループでまとまりのある音楽をつくる活動に取り組む。
前時までの流れ	拍子の流れや4分音符と4分休符、8分音符と8分休符について知る学習をしてきた。本時はカードを用いて音符や休符を組み合わせ、まとまりのある音楽をつくる活動をする時間である。	カードを用いて、手拍子でリズム譜をつくる活動を行った。本時は音の組み合わせから作品のイメージをもち、よりグループでつくりたい音楽に近づけていく時間である。
プログラミング教育として関連する資質・能力	【思】プログラムを使って自分の意図する動きを考慮することができる	【表】コンピュータを使って効果的に表現しようとしたり、創造性や可能性を広げたりしようとする

学習活動とタブレット端末の活用方法（児童生徒…○、先生…◆）

導入	◆本時の課題を説明する。 ◆リズム譜を例示する。 ○例示されたリズム譜を手拍子で演奏する。 ○リズム譜を見たり演奏したりして、どんなイメージをもったかを伝え合う。		◆本時の課題を説明する。 ◆プログラミングゼミの使い方を確認する。	
	展開	○作りたい曲のイメージを、グループで考える。 ○イメージに合うように音符や休符を組み合わせる。 ◆個人の思いを曲に生かすことができるように、ワークシートに記録できるようにしておく。		○録音された楽器の音や、録音した音を組み合わせ、音楽をつくる。
まとめ		○班で作成したリズム譜をクラス全員で演奏し、リズム譜の内容や工夫したことを共有する。 ○本時の感想を振り返り、次時に取組みたいことを伝え合う。	○班で作成した作品をクラス全員で演奏し、作品の内容や工夫したことを共有する。 ○本時を振り返り、工夫したことや本時の感想をワークシートに書く。	

活用の効果

<ul style="list-style-type: none"> ・ 音符や休符、繰り返しや分岐をカードにすることで、児童が自由に組み合わせを考えることができた。 ・ クラス全体で演奏することで、班で想定していた曲になっていたかを確認することができ、自分たちの音楽をより良いものにしようという意識づくりにつながった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 録音機能によって、様々な楽器の音を組み合わせたり、必要な音を録音したりしながら、音楽づくりができた。 ・ プログラミングゼミの視覚的なわかりやすさが、繰り返すフレーズがある等の音楽の構造を考える手立てになった。
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------