

本時の学習

(1) 本時のねらい

- 図形を手掛りとして、打楽器の音の特徴や音色から発想を得て、即興的に表現する。
- プログラムすることで、音のつなげ方や重ね方をより多くの表現を試行錯誤して工夫する。

(2) 新学習指導要領上の位置付け

- 音楽 [第4学年] A 表現

(2) 器楽の活動

ア 器楽表現についての知識や技能を得たり生かしたりしながら、曲の特徴を捉えた表現を工夫し、どのように演奏するかについて思いや意図をもつこと

(3) 本時の展開

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
○本時のめあてをつかむ。(5分)	・機種によって拍のタイミングがずれることがあるので、事前に教師がプログラムで調整すべき数字を把握する
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">音のとくちょうを生かした音楽を、プログラミングしよう</div>	
<p>○音の強弱、楽器の特徴をつかみ、即興の音楽をつくるきまりを提示する。(10分)</p> <p>○プログラミングしてタブレットで音楽をならし、試行錯誤してまとまりのある音楽にする(10分)</p> <p>○発表する(15分)</p>	<p>※4種類のカードと6種類の楽器の説明</p> <p>・楽器の音色を生かして重ね方や楽器の選択を考えるよう支援する。</p> <p>・発表者に、工夫のよさに気づける問いかけをする</p>
<p>○気づいたこと、ふりかえりを発表する。(5分)</p> <p>○今回プログラミングした音楽を、次回は実際の楽器で演奏することを伝える。</p>	<p>★打楽器の音の特徴や音色から発想を得て即興的に表現したり、強弱、音の重なり、反復、変化などを生かしてまとまりのある音楽をつくりたりする学習に進んで取りももうとしている。</p> <p>★打楽器の音の特徴や音色、強弱、音の重なり、反復、変化をききとり、その働きが生みだすよさや面白さを感じとりながら、音の響きの組み合わせを工夫し、どのような音楽をつくるかについて発想をもっている。</p> <p>★プログラミングで音を適切に出し、何度も試行錯誤できている。</p>