

## 本時の学習

### (1) 本時のねらい

- 打楽器の音色や音楽の仕組みを生かして、リズムアンサンブルをつくる

### (2) 学習指導要領上の位置付け

- 音楽 [第5学年]
  - A表現 (3)

### (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)	・プログラミングゼミを起動し、「くみたてよう > がっこう > おんがく > リズムアンサンブル」を開く
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">打楽器でリズムアンサンブルをつくろう</div>	
○3人の組になって、音色の組合せやリズムの重ね方を工夫しながら、リズムアンサンブルをつくる。(15分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミングの作品では、リズムを入れるキャラクターが3つあるので、各キャラクターに別の楽器を設定する</li> <li>・1人1台タブレットがある場合、3人でキャラクターごとの楽器の設定をあわせて、各自でリズムアンサンブルをつくる。</li> <li>・リズムのつなげ方や重ね方の特徴を確かめながら、試行錯誤する。</li> </ul>
○いくつかのグループに前で発表してもらい、感想を伝えあう(15分)	
○気づいたこと、ふりかえりを発表する。(5分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>★リズムのつなげ方や重ね方の特徴について、それらが生む出すよさや面白さなどに関わらせて理解し、反復、呼びかけとこたえ、変化などを用いて、リズムアンサンブルをつくっている。</li> <li>★プログラミングを生かして試行錯誤している。</li> </ul>