

自分のイメージを表現しよう ～Scratchを使って音楽をつくろう～

この授業では、Scratchで音楽表現する活動を通して、音楽の構成やよさに気付き、音色・拍の長さ・音の高さ・速度を変えながら、自分のイメージを音楽で表現できることを目的としています。さらに、プログラミング的思考の手順を意識して試行錯誤することができるよう授業を構成しています。

導入

◆ 本時の課題をつかむ

- ・ 課題の提示

スクラッチで音楽を作ろう

- ・ 音楽をつくるために、旋律やリズム、速度等の音楽を形づくっている要素を考える必要があることを確認する。
- ・ メトロノームで速度を考える場を設けるなど、児童の気付きを促す。

展開

◆ Scratch であくびの歌を再現する

- ・ 大型提示装置で教師と一緒にあくびの歌を打ち込む。
(場合に応じて、一人ずつイヤホンを使う。)
- ・ リコーダーを吹き、見本のメロディーを確認する。
- ・ あくびの歌を再現し、感じたことを交流する。

◆ あくびの歌の音楽の要素を変えてみる

- ・ 楽器を選び、音色を変える。(クラリネット、合唱団など)
- ・ 速度は80～120にすることを確認する。
- ・ 選んだ音色、聞いたときのイメージなどを交流する。

まとめ

◆ 学習の振り返り

- ・ Scratchによる音楽表現を通じて、新たに気が付いた音楽のよさを振り返る。
- ・ 次時への見通しをもつ。

授業の様子・留意点

- ・ プログラムの例



- ・ 板書の例



- ・ リコーダーの音や、黒板の楽譜から、どのようなブロックを入れるとよいのか試行錯誤する姿が見られた。



- ・ ペアで友だちの音色を聴くことにより、更なる発想を得ていた。