

和音に合わせてせんりつをつくろう ～プログラミングで音楽をつくろう～

この授業では、旋律や和音の響きなどを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、和音の響きや自分の思いに合った音楽を、プログラミングでつくります。和音に合わせて旋律をつくることに興味をもち、試行錯誤しながら、コンピュータに意図した処理を行わせることで、論理的思考力の育成を図ります。

導 入

◆ 本時の課題をつかむ

「和音と自分たちのイメージに合うせんりつをつくろう」

- ・ 前時の学習を振り返り、ペアでつくりたい音楽のイメージ（楽しい、ノリノリな など）を確認する。
- ・ 学習の手順、旋律に合わせる和音やリズム、プログラムの作成方法や作成のルールについて確認する。

展開1

◆ 個人で4小節分の旋律を考える

- ・ 和音の響きや自分たちのイメージに合った音楽になるように旋律をプログラミングする。
- ・ プログラミングで作成した旋律と和音に合わせて聴き和音の響きや自分たちのイメージに合った音楽になっているかについて考え、試行錯誤しながらプログラミングする。

展開2

◆ ペアで試行錯誤し、全体交流を行う

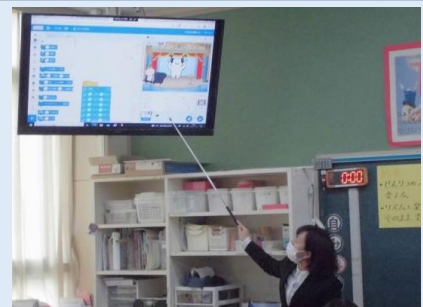
- ・ 作成した旋律をペアで聴き合い、和音や、自分たちがイメージした音楽になっているかを視点に意見を出し合いプログラムを修正する。
- ・ 作成した旋律を全体へ発表し、作成した旋律のよさや、面白さなどを交流する。
- ・ 全体交流で出された意見を参考に、個人でプログラムを見直し、必要に応じてプログラムを修正する。

まとめ

◆ 旋律をペアでつなげ、学習を振り返る

- ・ それぞれが作成した、4小節分の旋律をつなげて聴き、自分たちがイメージした音楽になっているかを確認する。
- ・ 本時の学習の振り返りを行う。

授業の様子・留意点



- ・ 学習の見通しをもつ。

＊旋律作成のルールを設定する。

- ①旋律のスプライトだけを変更する。
- ②リズムは変更しない。



- ・ 旋律を作成するプログラムづくりに取り組む。

＊プログラミングの基本となるデータを準備する。



- ・ それぞれが作成した、4小節分の旋律をつなげて聴く。

＊次時に向けた見通しをもたせ、意欲付けを図る場面を位置付ける。