

ひまわり2組	リズムであそぼう ～作ろう！ぼくたちのうきうきリズム～	ひまわり③
目 標	・音楽を聴いて体を動かしたり、楽器を打ったりするなど楽しく活動しようとする。(関心・意欲) ・拍を感じながら、リズムを打つことができる。(技能)	
使用した ICT 機器類・教具等	ホワイトボード、音符カード	
思考ツール・プログラミング	PMI	

- ◆プログラミング的思考とのつながり  
・PMIを用いることで、よかったところや改善するところなど、自分の考えを整理する。

◆授業の実際

1 音遊びをする。

○ピアノの音を聴いて、強弱や速度が変化をすると、それに合わせて身体を動かしていた。楽しくなるとやみくもに動くA児も、「今の音は、タタタタのリズムだよ」と声をかけることで、音を意識して聴き、動くことができた。

2 歌をうたう。

○何を歌うのかなとワクワク感をもつことができるように、くじ引きで歌を決めた。「いのちの歌」をどうしても歌いたいB児がちょうどくじを引くことになっていて、どきどきしていた。三人とも、とても意欲的に歌っていた。

3 リズム遊びをする。

○打楽器で4拍、8拍分のリズム打ちをした。耳のよいC児は、教師が示すリズムを聴いて、正しく打つことができた。「拍感を身につける」「相手のリズムを聴く」ことを意識するためにドラムサークルの活動を取り入れた。拍の流れに遅れることなく、打つことができるようになってきた。

4 うきうきリズムをつくる

○2拍4小節分のリズムづくりをした。1小節にぴったり入る1拍分の音符カードを使った。4分音符や8分音符の学習が不十分なC児には、2拍分の音符カードを準備した。A児とB児は、自分なりにうきうきする感じがするようなリズムをつくっていた。つくったリズムをうまく打つことができないC児に、B児が「Cちゃんは、こっちのリズムのほうが打てるからいいよ」とアドバイスをしていた。それを聞いたC児は、B児がすすめるリズムに決めていた。

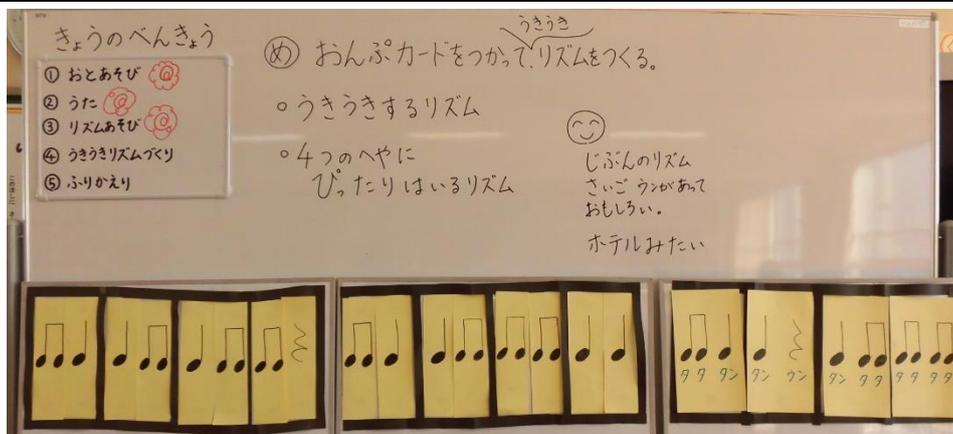
○それぞれのつくったリズムを演奏した。演奏をきいて、よかったところや直したほうがよいことを考えた。動画撮影をして、演奏を振り返ることができるとよかったが、前の学習活動に時間をかけすぎてしまい、できなかった。



[ 音遊びやリズム遊び ]



[ どちらのリズムがよいかを考え、友達にアドバイス ]



◆実践を通して

- ・PMIを使って、自分たちのつくったリズムを整理したことで、よかったところ、うきうきした感じのあるところを見つけることができた。

