|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例　No.2 | 学年 | ２ | 教科 | 音楽科 | 本時 | ６／８ | 実施月 | 10 |
| 単　元 | リズムをかさねて楽しもう |
| 本時の目標 | リズムを重ねる面白さを感じ取りながら，リズムをつくることができる。 |
| 使用ソフトウェア | ＜ビジュアルプログラミング＞　スクラッチ |
| プログラミング的思考力との関連 | リズムの組み合わせを論理的に考える |

時間

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
|  53040 | ※リズムをとらえられるように、ドン・カ・カというように、視覚、動作、発声で体感させる活動を入れる。　リズムを組み合わせて楽しもう　〇リズムを確かめよう　C:\Users\tm00.TOYOHASHI-ED\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\リズム　ア～カ.jpg※教科書に提示されたリズムを使うことで、繰り返しや組み合わせを考えられるようにする。〇スクラッチでリズムを４つ組み合わせよう　　スクラッチを起動し、ファイルから予め保存しておいたプロジェクトを読み込む※操作方法や学習内容を理解しやすくするために、教材提示装置を使って、例を提示する。※作ったリズムを体感できるように、再生されたリズムに合わせて、動作、発声するように助言する。　〇発表しよう　　・面白いリズムだな。　　・〇〇さんのリズムもいいな。〇振り返りをしよう　・いろんなリズムを作って、楽しかった。　・もっと長く組み合わせてみたい。　　☆リズムを組み合わせて作ることができたか（プログラム、発表）step |