|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.13 | | 学年 | ５ | 教科 | 音楽 | 本時 | ２／３ | 実施月 | ９ |
| 単　元 | リズムを選んでアンサンブル | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | リズムに合った楽器の音源を選び、３つの音源でリズムアンサンブルを作る。 | | | | | | | |
| 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 | | | | | リズムパターンの組み合わせを論理的に考える。 | | | | |

※１８種類すべてを試していると時間がかかってしまうため、あらかじめ、５種類に絞っておく。

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 20  40 | リズムアンサンブルを楽しもう  　　〇それぞれのリズムに合うと思う楽器（音源）を選ぼう  キャプチャ8    ※各リズムの特徴をとらえられるようにするために、各リズムをウン・タン・ウン・タンというように、視覚、動作、発声で体感させる活動を入れる。  ３パートのリズムアンサンブルを  ４小節分作ろう  ◆各楽器のリズムは小節ごとの表にすると  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　視覚的に把握しやすいことを伝える。  ※Ｃのリズムを参考にさせる。  〇振り返りをしよう  ※次時に発表できるように、名前をつけて保存しておくように伝える。  　　・友達が作ったアンサンブルがすてきだな  ☆リズムパターンを組み合わせ、リズムアンサンブルを    step  作ることができたか。　　（プログラム・演奏結果） |