

第2学年 音楽「おまつりの 音楽」

拍の流れにのって、太鼓のリズムやかけ声を考えて演奏する。

1 単元について

■目標

- 曲の気分を感じ取って、生き生きと歌う。
- いろいろな太鼓の音楽の特徴を感じ取って聴く。

■プログラミング教育の視点

- 4分音符、8分音符、4分休符のカードを組み合わせ、2拍子のリズムを作る活動を行う。
- 音符と休符を組み替える活動を通して、プログラミング的思考を育む。

2 指導計画

時間	主な学習活動	プログラミング教育の視点に立った留意点
1	●「村まつり」の範唱を聴いたり歌ったりする。	
2	●「村まつり」を伴奏に合わせて歌う。 ●はずむリズムを感じ取って歌う。	
3	●いろいろな日本の太鼓の音を鑑賞する。 ●「おまつりの音楽」のリズムの特徴を理解する。 ●どんな「おまつりの音楽」を作りたいかグループごとに話し合う。	○日本の太鼓の演奏には一定のリズムや繰り返しがあることに気付かせる。
4 (本時)	●「おまつりの音楽」の和太鼓のリズムをグループごとに考え、リズム遊びを楽しむ。	○グループごとに音符、休符カードを並び替えて「おまつりの音楽」の和太鼓のリズムを作る活動を行う。
5	●「おまつりの音楽」の掛け声のパートを考える。 ●掛け声のパートと和太鼓のリズムを組み合わせて、リズム遊びを楽しむ。	○掛け声のパートと和太鼓のリズムを組み合わせて「おまつりの音楽」を作る活動を行う。

3 本時について


■目標

- 「おまつりの音楽」の曲調に合ったリズムをつくり、拍の流れにのって友達と表現する。

■プログラミング教育の視点

- 曲調に合ったリズムを考えるために、音符、休符カードを組み合わせたり、並び替えたりする。

4 本時の流れ

	●主な学習活動	○支援・留意点 ☆教科等の評価（評価方法） ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●「村まつり」を歌う。 ●前時の復習をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> 「おまつりの音がく」のわだいのリズムを作ろう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・和太鼓の演奏には一定のリズムや繰り返しがあることを確認する。 ・和太鼓と掛け声を組み合わせて「おまつりの音楽」を作ることを確認する。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●和太鼓のリズムを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・リズム打ちをする。 ●和太鼓のリズムを作る。 <ul style="list-style-type: none"> ・和太鼓のリズムを考える。 ・作った和太鼓のリズムを確認する。 ・完成した和太鼓のリズムの練習をする。  <ul style="list-style-type: none"> ●和太鼓のリズムを発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに演奏する。 ・他のグループの和太鼓のリズムを演奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音符と休符の拍の長さを確認する。 ○手拍子と同時に「ドン」「ドコ」など、声に出してリズム打ちをさせることで、音符、休符の長さを体感的に理解させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・「おまつりの音楽」の曲調に合ったリズムを作るように留意させる。 ・1グループ4、5人で2拍4小節分の和太鼓のリズムを考えさせる。 ・1小節に2拍分しか入らないことを確認する。 ・音符、休符カードを組み合わせたり、並び替えたりして考えさせる。 ★音符、休符カードを並べたり、組み替えたりして、リズムを作っている。（観察） ○完成した和太鼓のリズムを大型スクリーンに映し、考えたリズムをクラス全体で確認できるようにする。 ☆「おまつりの音楽」の曲調に合わせ、拍の流れによって表現をしている（観察）
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●本時の学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「おまつりの音楽」の特徴や、音符、休符カードを組み合わせたり、並び替えたりすることで、異なるリズムができることを確認する。