

<音楽科における活用のポイント>

- 生徒の思考を活性化させたり、創意工夫を促進したりするなど、**端末の活用場面を精選**する。
- 機器を操作することが活動の目的にならないよう、**ねらいを明確にして活用**する。
- 創作分野において、**表したいイメージづくりを十分**に行う。また、**表現の工夫が端末の機能の範囲に留まらない**ようにする。
- 小学校からの連続性**を考えた活用を工夫する。
- 生徒が必要に応じて、**自ら端末の活用を考えられる**よう、主体的に学習に取り組むことができるよう指導を工夫する。

**事例** 第1学年 創作・鑑賞

題材：音色や音の重なりの特徴を捉え、リズムアンサンブルの音楽を楽しもう

〔思考・判断のよりどころとなる主な音楽を形づくっている要素：音色、テクスチャ〕

(『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』 事例4)

- ①「クラッピングミュージック (S.ライヒ作曲)」の音楽の特徴を捉える。
  - ・聴いて気付いたことや感じ取ったことを伝え合う。
  - ・自動演奏ソフトを用いて、リズムを確かめながら、冒頭部分を演奏する。
  - ・同じリズム・パターンの2声部が規則的にずれていく面白さを確かめる。
- ②音の重なり方が異なる3種類(ユニゾン、コール&レスポンス風、カノン風)の2声のリズムアンサンブルの音楽それぞれの特徴を捉え、題材の見通しをもつ。
  - ・3種類の音楽を聴いて手拍子で演奏したりしながら、音の重なり方と感じ方の違いについて考え、考えたことを学級全体で共有する。
- ③音素材となる手拍子、ひざ打ち、足ぶみの音色の特徴を捉え、2声のリズムアンサンブルの音楽をつくる。
  - ・音楽ソフト等を用いて、4分の4拍子、4小節の音楽をつくり、音素材や音の重なり方の特徴と表したいイメージとの関わりについて理解する。
  - ・課題や条件に沿い、表したいイメージをもって、音素材や音の重なり方の特徴を生かした2声のリズムアンサンブルの音楽をつくる。
  - ・二人一組で実際に演奏したり、意見交換をしたりしながら、試行錯誤を繰り返す。
  - ・つくった音楽を発表し、学級全体で作品についての意見を出し合い、自分たちの作品を再度見直す。
- ④音色や音の重なり方の違いによる曲想の変化に関心をもち、「クラッピングミュージック」と「木片のための音楽 (S.ライヒ作曲)」を鑑賞する。
  - ・聴きたい音楽や部分を個人で何度も聴き、音色や音の重なり方を知覚・感受する。(★)
  - ・知覚・感受したことをもとに、音色や音の重なり方との関わりについて意見交換する。
  - ・創作の学習を踏まえて、よさや美しさについての考えを書き、発表し合う。

**使う機能：**

- ①自動演奏ソフト(シーケンサー)等の演奏機能
- ②学習支援ソフトの画面共有やカード機能
- ③音楽制作ソフトや作曲アプリ(「音楽ソフト等」)の作曲機能、再生機能
- ④音楽再生機能

**効果的ポイント**

- ①マイナスイコンの機能を利用して、1声部のみ再生してリズムを確認できる。
- ②全員の考えを共有、分類でき、考えを深められる。
- ③音で確認しながら音楽をつくることができる。つくった音楽を記録、保存できる。工夫を追加・修正する前後を比較することで、学びを振り返る場面で活用できる。