

# 【音楽・小4・「音階をもとにして音楽をつくろう」】①

## 育成を目指す資質・能力

### 【知識及び技能】

様々な音階の響きの特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどに関わらせて気付く。  
思いや意図に合った表現をするために必要な、音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能を身に付ける。

### 【思考力、判断力、表現力等】

旋律や音階を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもつ。

### 【学びに向かう力、人間性等】

日本の音階を基にした旋律づくりに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習活動に取り組む。

## ICT活用のポイント

記譜の知識や演奏の技能に左右されることなく、視覚的・直感的に操作ができ、自動演奏ですぐに旋律を確認することができる。

### 【つかむ】

「さくら さくら」「ソーラン節」「沖永良部の子もり歌」の鑑賞を通して、それぞれの音階の特徴を捉える。

### 【追求する】

グループで選んだ音階を基に、各自が2小節の旋律をつくり、友達とつなげてまとまりのある音楽をつくる。

### 【まとめる】

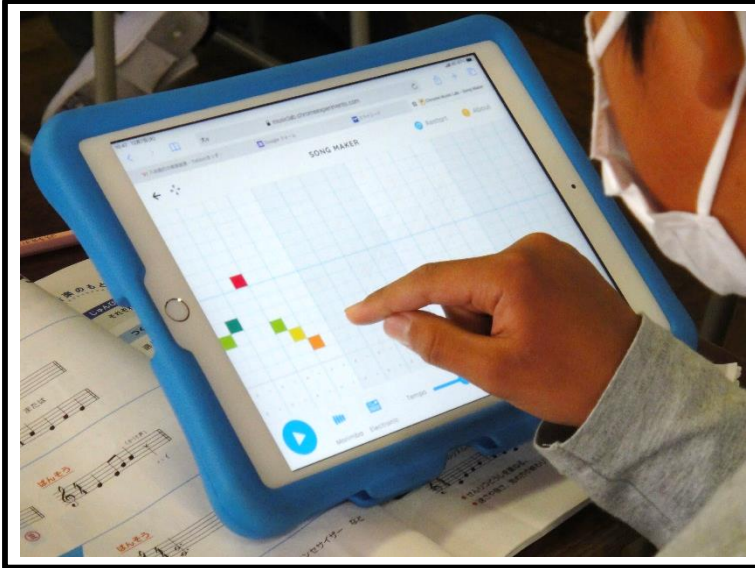
グループごとにつくった音楽を発表し合い、作品のよさや面白さを味わう。

## 事例の概要

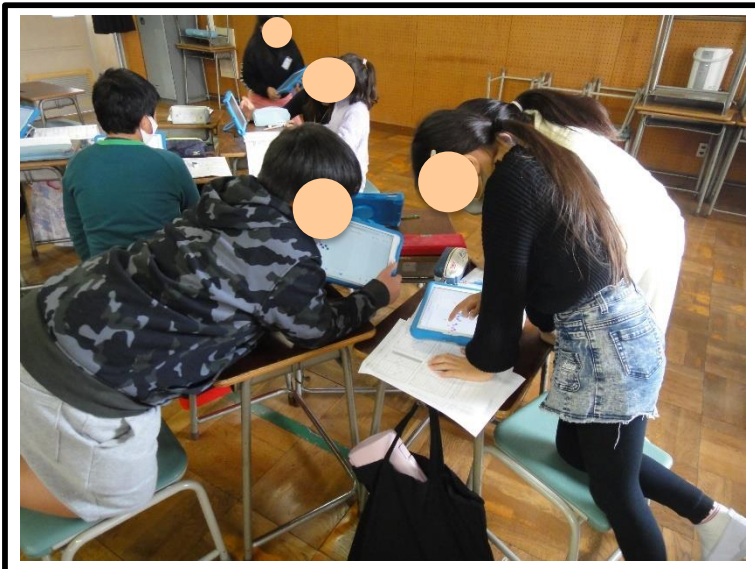
- 「SONG MAKER（以下、ソングメーカー）」を用いて、一人一人が2小節(4分音符7つ分)の旋律をつくる。
- つくった旋律は、「ソングメーカー」の画面を模したワークシートのマス塗りつづし、記録する。
- グループの代表者のICT端末でつくった旋律をつなぎ、一つの音楽にまとめる。
- 「続く感じ」と「終わる感じ」を意識させ、旋律の抑揚やそれぞれの旋律の終わりの音を様々に試しながら、グループでまとまりのある音楽に仕上げる。

# 【音楽・小4・「音階をもとにして音楽をつくろう」】②

## 【事例におけるICT活用の場面①】



## 【事例におけるICT活用の場面②】



### ○本事例における学習過程とICT活用の場面との関係

- ・ 児童一人一人がICT端末を用いて2小節(7拍分)の旋律をつくる。  
【ICT活用の場面①】(個別学習)
- ・ つくった旋律を友達とつなぎ、一つの音楽にまとめる。  
【ICT活用の場面②】(協働学習)

### ○「ソングメーカー」を効果的に活用するためのポイント

- ・ 「ソングメーカー」は長調、半音階、ペントニックの3つの調しか表示できないことに加え、画面上には階名や音名が表示されない。本題材のように、様々な5音音階を基に音楽づくりを行う場合、音階に含まれない音(使わない音)については、本事例のように階名を記したワークシートを併用したり、画面上のブロックの使わない色を指定したりするなど、工夫が必要である。

### ○「ソングメーカー」のメリット

- ・ これまで、「楽譜に書くことが難しい」、「つくった音楽を演奏することができない」などの理由から、教師にとっても児童にとっても、音楽づくりの敷居が高かったと考えられる。「ソングメーカー」では、視覚的・直感的に操作ができ、自動演奏ですぐに旋律を確認することができる。

### 【ソングメーカーの画面】

