第3学年 音楽 ドレミと拍

本時の目標	音楽が音階とリズムで構成されていることを知る。
本時で育成する 情報活用能力	順次処理、コンピューターへの命令指示の具体性。

☆推奨時間 2時間

準備物

Scratch

Scratch 推奨環境

- ・デスクトップの場合 Chrome (バージョン 63 以上)、Edge (バージョン 15 以上) Firefox (バージョン 57 以上)、Safari (バージョン 11 以上) ※Internet Explorer はサポートされていません。
- ・タブレットの場合

Mobile Chrome (バージョン 63 以上)、Mobile Safari (バージョン II 以上)

学習活動	指導上の留意点	
○導入 Ⅰ時間目		
 楽譜を元に、リズムを手拍子で打つ。 (もとのリズム) (もとのリズム) (サン タン タン (ワン) (ワン タン タン (ワン) 		
課題を提示する		
コンピューターを使って、拍子を演奏し てみるにはどうしたらいいだろうか。		
○展開		
I.教師が作った Scratch の演奏を聞かせ る。		
 2.教師が提示した楽譜の上に、対応した ブロックを提示する。 	・対応したブロックを印刷して、掲示をし ていく。	

学習活動	指導上の留意点
4 分音符 4 分休符 () () () () () () () () () ()	
3. 共通することと異なることを考える。	
<u>共通点</u> ・どちらも、拍や休符が利用されてい る。 ・速さが決められている。	
<u>異なる点</u> ・音譜で表すところが、数字になる。 ・ブロックだと、音色も変えられる。	
4. 実際にプログラムしてみる。	・二人一組になって、プログラムをしてみ る。繰り返しブロックを使うとより簡単 になる。
5. 拍の所々の音色を変えて、より効果的 な演奏にしてみる。	・効果的な音色にするには、全部を変える のではなく、出だしだけにするなど、考 えさせる。
○まとめ	
 拍や休符に気をつけると、コンピュー ターでも演奏することができる。 	
○振り返り	
○導入 2時間目	
1.前時の振り返りをする。	※授業スタート前に必ずすべての PC が適切 な音量かを確認する。
課題を提示する。	
音階も入れて、コンピューターで演奏さ せるにはどうしたらいいだろうか。	

学習活動	指導上の留意点
○展開	
 チューリップの楽譜を見せて、I小節を プログラミングするための方法を考え る。 拍は、前時に学習したとおりに数字に なる。 音階も入れられるブロックを使う。 実際に作ってみる。 ドレミー、ドレミー 	 ・音符・休符に対応したブロック表示を掲示しておく。 ④ 「● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 3. 楽曲「チューリップ」の残りの部分の プログラムを作成し、「ドレミ、ドレ ミ、ソミレドレミレ、ドレミ、ドレ ミ、ソミレドレミド」まで完成させ る。 4. 音色やテンポを変えてみる。 	
○まとめ	
 コンピューターでも、音階や拍に気を 付けると、演奏できる。 	
○振り返り	





●楽曲「チューリップ」の完成例

🏴 が押されたとき	
55 60 の音符を 0.25 拍鳴らす	51 60 の音符を 0.25 拍鳴らす 57 67 の音符を 0.25 拍鳴らす
62 の音符を 0.25 拍鳴らす	55 62 の音符を 0.25 拍鳴らす 55 67 の音符を 0.25 拍鳴らす
64 の音符を 0.5 拍鳴らす	5 64 の音符を 0.5 拍鳴らす 5 64 の音符を 0.25 拍鳴らす
60 の音符を 0.25 拍鳴らす	5 60 の音符を 0.25 拍鳴らす 57 67 の音符を 0.25 拍鳴らす
62 の音符を 0.25 拍鳴らす	5 62 の音符を 0.25 拍鳴らす た 69 の音符を 0.25 拍鳴らす
5 64 の音符を 0.5 拍鳴らす	51 64 の音符を 0.5 拍鳴らす ト1 69 の音符を 0.25 拍鳴らす
5 67 の音符を 0.25 拍鳴らす	5 67 の音符を 0.25 拍鳴らす
64 の音符を 0.25 拍鳴らす	5 64 の音符を 0.25 拍鳴らす
62 の音符を 0.25 拍鳴らす	5 62 の音符を 0.25 拍鳴らす
1 60 の音符を 0.25 拍鳴らす	「1 60 の音符を 0.25 拍鳴らす 64 の音符を 0.25 拍鳴らす
1 62 の音符を 0.25 拍鳴らす	5 62 の音符を 0.25 拍鳴らす 5 62 の音符を 0.25 拍鳴らす
1 64 の音符を 0.25 拍鳴らす	「「 64 の音符を 0.25 拍鳴らす 「 62 の音符を 0.25 拍鳴らす
1 62 の音符を 0.5 拍鳴らす	51 60 の音符を 0.5 拍鳴らす 51 60 の音符を 0.5 拍鳴らす

●テンポと楽器(音色)の変更方法

- ①楽器をかえるには、「がっきを〇にする」ブロックを使用する。「(I)ピアノ」部分をクリックすると様々な楽器が表示される。
- ②テンポを変えるには「テンポを〇にする」ブロックを使用する。
- ③右図のように、最初(「〇のおんぷを 〇はくならす」ブロックの前)に挿入 すると、全体の楽器やテンポが変わ る。

