

## A 一斉学習 (A 1)

## 主な学習活動

範奏（アプリによる自動演奏）を聴き、2つの演奏の違いは何か話し合い、リズムの特徴を生かしながら演奏する。

## 1 本時のねらい

曲の特徴（スイングのリズム）を理解するとともに、どのように演奏するかについて思いや意図をもち、曲の特徴を生かして表現を工夫する。

## 2 主に活用したICT機器・コンテンツ等

GarageBand

電子黒板

## 3 参考にしてほしいポイント

GarageBandは無料の音楽制作アプリ（DTMアプリ）であるため、容易に導入することができる。自動演奏で常に一定のリズムで演奏されるため、今回のように何度でも聴き比べてリズムの違いを感じ取ることができる。

段階場面	主な学習活動	ICT機器活用のポイント
導入	範奏（アプリによる自動演奏）を聴き、2つの演奏の違いはどのようなところかを話し合う。	自動演奏のプログラムから、あらかじめ2種類（リズムに工夫を加えたものとそうでないもの）を選び、1つのデータに打ち込んでおく。そのことで、もう一度児童が聴きたい演奏を流すなど、必要に応じて簡単に操作することができる。 音の長さが帯状に表示されるため、リズムの違いを視覚的に捉えることができ、自分の思いや意図をもち、表現を工夫する活動につなげることができる。

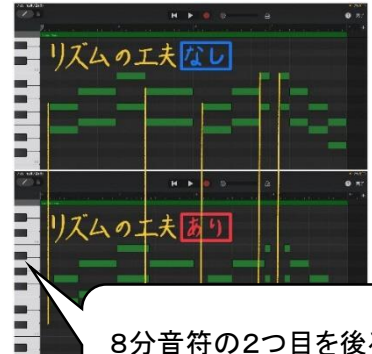
タブレット

+

電子黒板



はねた感じのリズムになっている  
スキップしている



8分音符の2つ目を後ろにずらして演奏すればいいんだ

## 4 活用効果

演奏だけ聴いた後にリズムが違うことには気づきやすいが、リズムを可視化することで、その違いを視覚的に確認することができた。実際に演奏する場面で友達と話し合いながら、自分の思いや意図をもち、リズムを変化させるなど表現を工夫する姿が見られた。

## 5 アドバイザーからのコメント

この実践では、耳からの情報と、音符の長さを視覚的に表示するという、2つの情報によって違いを学習させています。二重符号化説という研究によれば、聞くこと見ること書くことなど、複数の情報を組み合わせることで、学習効果が高くなるといわれています。（東京工業大学 赤堀侃司）

DTMアプリは演奏の様子を視覚的に表現できるため、児童が自身の特性に合わせてリズムを捉えることが期待できます。また、何度も自動演奏したり、容易にデータ変更して再現できたりするデジタルならではの特性を活かすことで、多様な表現を生み出すことが期待できそうです。（福島大学 平中宏典）