

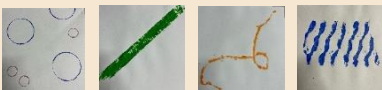
◇本時の目標

音楽を絵で表すことができることを知り、絵と音の関係に気付く。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

インターネット（Chrome Music Lab）

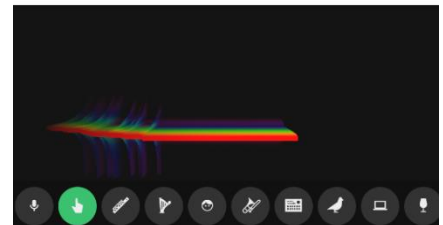
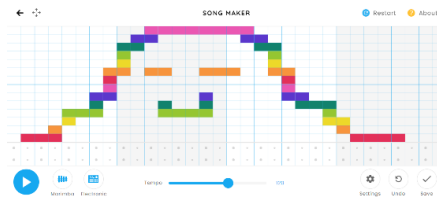
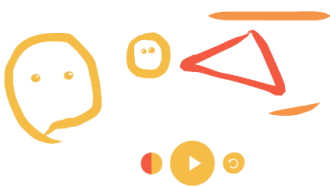
拡大提示装置

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 提示された絵を身体で表現して遊ぶ。 	★拡大投影することで、児童が視覚的に見やすくする。
展開	2 Chrome Music Lab の KANDINSKY、SONG MAKER、SPECTROGRAM で遊び、気付いたことを伝え合う。	★ Chrome Music Lab を活用することで音遊びをしながら、音楽を形づくっている要素（音色、音の重なり等）に気付けるようにする。
まとめ	3 本時を振り返り、音の高さや長さ、音色等と絵の関係をまとめる。	

えとおとであそぼう

KANDINSKY

SPECTROGRAM



◇授業のポイント

Google が提供する Web サイト Chrome Music Lab を使用する。Chrome Music Lab はリズムやコード等の音楽の様々な要素を学ぶことができる。本時では、音の高さ、長さ、重なり等が絵で表されていることに気付かせたい。視覚的に捉えることができる為分かりやすく、楽しみながら音楽づくりを体験することができるので、主体的に取り組むことに有効であると考えます。

◇授業を振り返って

自分が描いた絵から音が出ることで、児童は楽しみながら活動に取り組んでいた。音楽の要素に気づき、発表する様子が見られた。また、描いた形によって音色が変わることに気付いた児童もいた。様々な絵を描き、音の違いを試したり、音楽づくりを楽しんだりすることができた。

2年 図工 Viscuit で動く模様のプログラムを作ろう

◇本時の目標

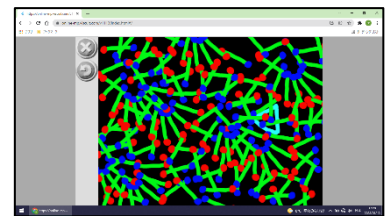
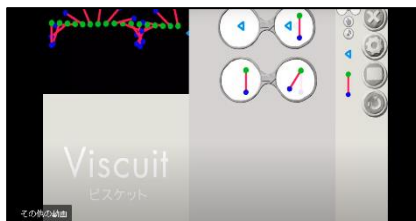
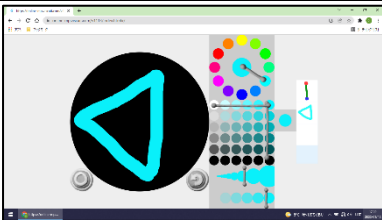
動き、色、シンプルな形を組み合わせで美しい模様をつくろう

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

拡大提示装置

Viscuit

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 Viscuit の基本的な操作を学び、模様のプログラムを作る。	★モニターで Viscuit を操作しながら説明する。
	うごき、色、形を組み合わせで美しい模様をつくろう	
展開	2 Viscuit で動く模様をつくる。 3 友達の作品を鑑賞する。	★Viscuit で動く模様を作らせる。 ★モニターで Viscuit の操作方法の動画を流す。
まとめ	4 本時のまとめをする。 コンピュータは「規則的に正確に繰り返す」ことが得意であることを知る	★モニターでスライドを見せながら説明する。



◇授業のポイント

モニターを使って、Viscuit の基本的な操作方法ややり方の説明を行った。コンピュータは「規則的に正確に繰り返す」ことが得意であり、模様がきれいに見えることを実感させた。

◇授業を振り返って

児童が楽しみながら、プログラミング的思考を身に付けることができた。児童は基本的な操作方法を練習した後、それらの技を使って、動く模様のプログラムを考え、美しい模様を作り出した。それぞれの児童が作った作品をモニターなどで全体に共有することができなかったのが残念である。Viscuit の中に無料で使える授業環境管理サービスがあることが分かり、今後の授業では活用していきたい。

◇本時の目標

写真やペンを使い、創意工夫をして表現することができる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

オクリンク

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 操作方法を知り、本時の学習内容を知る。	★教師の作品例を提示し、学習の見通しをもつ。
	文房具の生き物を見つけよう	
展開	2 生き物になりそうな文房具の写真を撮る。 3 ペンを使って絵を描く。	★オクリンクを使って作品を作る。
まとめ	4 提出ボックスに送り、友達と作品を共有する。	



◇授業のポイント

写真を撮る、絵を描く、提出ボックスに送るなどの基本的なタブレット操作が体験できる。タブレット導入後の操作練習としてこの授業を計画した。提出ボックスを公開しておくことで、友達の様々な作品に触れることができるように指導した。

◇授業を振り返って

タブレットに慣れていない児童でも、楽しみながら取り組んでいた。同じ文房具でも向きや角度が違うだけで、他の生き物になることもあった。タブレットの使い方の練習もでき、効果的な活用方法だと感じた。

◇本時の目標

音の組み合わせや反復、速度等を用いて音楽をつくる。

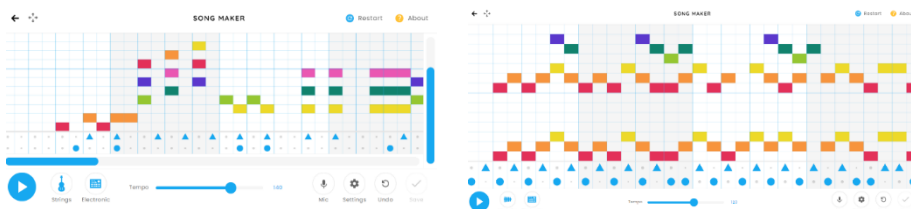
◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

Chrome Music Lab

拡大提示装置

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 Chrome Music Lab の使い方を知る。 画面をタッチしたり、タッチペンで枠をなぞったりする事で容易に音を組み合わせ音楽が出来る事を知る。	★大型提示装置に映し、実際に使い方を示しながら音楽をつくってみる。
展開	2 楽器の音色を変えたり、速度を変化させたりして音楽をつくる。 打楽器パートも加えてみる。	★児童の途中作品を大型提示装置で写し、速度の変化等を聴かせて共有する。
まとめ	3 いくつかの児童作品を鑑賞する。 クラスルームに作成された保存フォルダにリンクを貼り付ける。	★大型提示装置で示しながら、保存の仕方を伝える。

反復や速度を使って音楽をつくろう



◇授業のポイント

簡単に音をつなげ音楽をつくる事が出来る。出来た音楽もすぐに変更・修正が可能であり、速度や音色を変える事でより自分の思いを反映させる音楽にしていくことができる。

◇授業を振り返って

容易に偶然性の音楽をつくる事ができ、児童は意欲的に活動していた。そして、リンクを貼り付けることで次時にすばやく再開できたのは授業の効率化という点で効果的だった。更に、友達の作品を鑑賞しよさを共有したり、新たな発見をしたりしていたのも印象的だった。違う音階の設定で音楽づくりを行い、発展的な学習に繋げていく。