

小学校 特別支援学級
音 楽

キーワード 視覚支援 プレゼンテーションソフトウェア
キーボード 演奏

「みんなで合奏しよう」

1 単元の学習

単元目標

モニタ画面を見ながら曲の伴奏を演奏することができる。
鍵盤ハーモニカを弾くことを楽しむことができる。

対応する学習指導要領の内容

教科・領域等	内容等
音楽 (知的障害の児童を教育する場合)	<ul style="list-style-type: none"> 身近な人の歌や演奏などを聴き、いろいろな音楽に関心をもつ。 旋律楽器に親しみ、簡単な楽器を見ながらリズム合奏をする。

2 指導略案

単元指導計画

指導内容等	時間
モニタ画面をさわって音を出してみよう	1時間
モニタ画面を見て演奏しよう	(本時) 2時間
みんなで合奏しよう	1時間

本時の目標と展開

【目標】

モニタ画面の階名を見ながら正しい音程を演奏することができる。
旋律のある楽器の演奏を楽しむことができる。

【展開】

学習活動	教師の働きかけと指導上の留意点(情報機器・教材の活用)
思い出す。 モニタ画面をさわって演奏の練習をしてきたことを確認する。	本時の学習内容を知らせ、学習に見通しをもたせる。 ・モニタ画面をさわらせた後、一度演奏させてみて、前時までの学習を思い出させる。 ・児童によっては、モニタを天井に向け、画面を押さえるようにさせる。
聴く。 モニタ画面を見ながら、教師の手本を聴く。	階名を言いながら演奏することで旋律に着目させる。 ・鍵盤を児童が見える向きにして提示する。 ・弾く動作を大きくし、弾くタイミングがわかりやすいようにする。
一人ずつ演奏する。 モニタ画面を見ながら、鍵盤ハーモニカを演奏する。	弾く動作をしながら、曲に合わせてモニタ画面に触れていく。 ・テンポに合わせて教師がモニタ画面に触れて見せ、児童がテンポをつかみやすいようにする。 ・教師と一緒に何度か練習し、児童一人でモニタ画面に触れさせる。 ・曲をいくつか分割し、児童の好きな部分から始めて、一人で練習しやすいようにする。(個別に練習する時間を確保する。) ・階名を言いながら鍵盤を押さえさせ、テンポをつかませるようにする。
みんなで演奏する。	本時のまとめとして、全員で合奏する。 ・本時の取組の様子からモニタ画面を押さえる児童と、鍵盤ハーモニカを演奏する児童に分けて合奏させる。

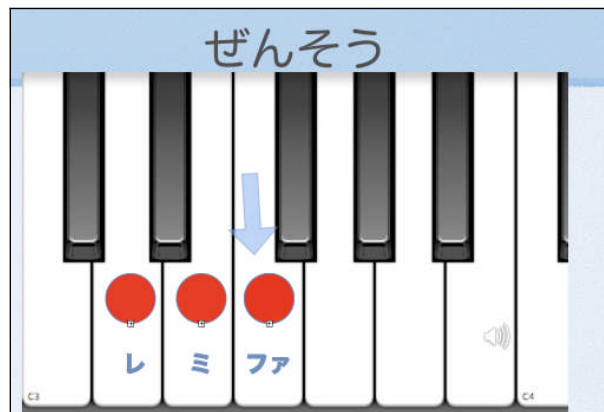
3 展開の実際

【対象学年・児童生徒】

小学校の自閉症・情緒障害学級に在籍する児童3名の事例である。3名ともひらがな、カタカナが読める。音楽については大変興味をもっており、CDや交流学級の児童の演奏を喜んで聴くことができる。また、曲に合わせて自由に打楽器をたたくことができ、鍵盤楽器で音を出すことにも興味を持っているが、メロディを弾くことは難しい。

【見て演奏する】

曲に合わせて弾くことができるように二分音符を中心にした譜面を作成した。一つ一つの鍵盤を押さえることはできるので、モニタ画面に鍵盤のイラストを表示し、イラストが変化するとおりに演奏していくようにした。教師の動作の模倣がある程度できる児童であれば、モニタ画面を見ながら演奏することが可能である。



演奏支援画面(プレゼンテーションソフトウェア)

4 情報機器等の活用の工夫

【聴くだけでなく合奏に参加する】

旋律楽器を演奏するための支援としては、簡単な楽譜で「ド」「レ」「ミ」のように文字で音符やリズムや旋律を表すことが考えられるが、教師が絶えず横について弾く場所を指さしする必要があった。この方法では特定の児童への言葉かけが多くなり、合奏へと発展させることが困難である。

このため、プレゼンテーションソフトウェアに鍵盤を表示し、テンポに合わせて弾く鍵盤が光るようにした。また、テレビにつないで表示することで、児童の興味を引き、曲の演奏に主体的にかかわっていくことができるようにした。

さらに、視覚情報を補助的に活用しながら、曲のテンポに合わせて弾く経験を重ねることで、交流学級での音楽や校内音楽祭、集会活動など、集団での演奏の機会にも、自分の可能な方法で合奏に参加できるようになると考えた。

【自作教材開発・作成のポイント】

レコーディングソフトウェアに旋律と伴奏を録音した。児童の学習の進み具合により伴奏だけを録音することもできるため、児童が旋律を弾くという目的が明確になる。録音した旋律と伴奏は、プレゼンテーションソフトウェアに挿入した。教師が児童の演奏に合わせてクリックするタイミングを微調整することで、より曲のテンポを意識して鍵盤を押さえることができるようになる。

【使用ソフトウェア】

プレゼンテーションソフトウェア (Keynote '08)

レコーディングソフトウェア (GarageBand '09)

5 情報機器等の活用の効果

【成果(本時の評価)】

モニタ画面をタッチさせることで、ゲーム感覚で演奏の練習をすることができた。また、画面を見て演奏することで、教師が指示をすることなく、児童自身が曲に合わせてようと試み、伴奏パートはほぼ正しく演奏することができた。ただ、すべての児童に有効とは言えず、特に身体模倣の苦手な児童は興味を示さなかった。

電子黒板は、画面へのタッチにより反応が直接返ってくるので、より自主的な、繰り返し練習が可能となる。今後は、児童が持続的に取り組めるように学習方法や教材を工夫し、交流授業においても、児童が自分の役割を果たし、成就感や達成感を得ることができるようしていきたい。