

Scratch による小学校第3学年の読譜の学習 個別最適な学びの視点からの音楽科における ICT 活用

Learning to read notes using “Scratch” in 3rd grade of elementary school.
Using ICT in music learning from the view of Individually Optimized Learning.

飯泉 正人(つくば市立荃崎第一小学校)
Masato Iizumi (Kukizaki First Elementary School of Tsukuba City)

(キーワード)

Scratch、ICT、読譜、初等音楽科教育、個別最適な学び

1. 本研究の背景

小学校学習指導要領は、音楽科の目標で「音楽的な見方・考え方」を示している。学習指導要領解説は「音楽的な見方・考え方とは『音楽に対する感性を働かせ、音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉え、自己のイメージや感情、生活や文化などと関連図けること』であると考えられる。」と解説している。

つくば市立 K 小学校の児童は、器楽表現活動において、教科書の音符に階名を書き込む児童が多い。階名を書き込む理由は、音符ではそれが何の音か判別できず、鍵盤や指使いなどの器乐的操作ができないからである。この場合、児童が演奏時に見るのは音符でなく書かれた階名の文字のみとなる。音高やリズムなどの「音楽を形づくっている要素」を感じ取らずに演奏してしまい、「音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉える」ことから遠ざかってしまう。

2. 小学校第3学年の読譜学習

「小学生の音楽（教育芸術社の教科書）」では、3年生から本格的に五線で音符を読む学習が始まる。この時期に、音符を読むことが楽しいという気持ちや、音符が読めるようになって嬉しいという達成感を持たせながら、読譜の力を伸ばしたいと考えた。（2年生秋の教材「山のポルカ」から五線上で階名唱をす

るが、ここでは読譜に重きを置いていない。）

3. 個別最適な学びの視点から

筆者はこれまで読譜習得にできるだけゲーム感覚を取り入れようと、3年生児童に対してフラッシュカードで提示した五線上の音符を児童たちが順番に答える方法をとってきた。しかしこれでは、協働的な学びと考えるにはその要素は薄く、一斉指導とほぼ同じであった。習い事などで読譜の経験がある者から読譜など全く未経験の者まで、児童の読譜力の個人差は非常に大きい。そこで、個別最適な学びの視点から、このフラッシュカード遊びを個別で行い、個々の児童に合わせた進度で学べる機能を備えたものはないかと考え、Scratch に投稿されたプロジェクト「音符の読み方」を活用することにした。これは、まさに音符読みの「フラッシュカード遊び」をするプロジェクトであった。



図1 Scratchプロジェクト「音符の読み方
(ト音記号・リズムに乗ってテスト
編)小3向け」のステージ(学習画
面)作:KAERU DAISESEI

この Scratch プロジェクトを活用した個別学習を、毎回の授業で10分間行い、児童の読譜力の伸長を見ることを考えた。児童には、その日ごとに「ふりかえり」として記録を Forms で報告させデータを蓄積する。この実践は、現在進行中なので、結果と考察は当日発表する。