

令和4年度 1人1台端末の活用による実践事例

| | | | |
|----------------------------|--|---|-----------|
| 学校名 | 岡山県立勝山高等学校 | | |
| 実践者等 | 阿部 佑哉 | 実践日 | 令和4年3月14日 |
| 実践場面 (教科・科目(単元名)、学校行事等) | 芸術 音楽 I 創作「イメージに合った旋律を作ろう」 | | |
| 対象生徒(学年等) | 1学年音楽選択者 | | |
| 育成を目指す資質・能力 | <input type="checkbox"/> 知識・技能 <input checked="" type="checkbox"/> 思考力・判断力・表現力等 <input checked="" type="checkbox"/> 学びに向かう力・人間性等 | | |
| 分類 | 授業中 | <input checked="" type="checkbox"/> クラウドやアプリの活用 <input checked="" type="checkbox"/> デジタルデータの保存 <input type="checkbox"/> 思考やデータの可視化 <input type="checkbox"/> データの共有や共同編集 <input type="checkbox"/> 対話を充実させる活用 <input type="checkbox"/> 思考を促す活用 <input checked="" type="checkbox"/> 表現を充実させる活用 <input checked="" type="checkbox"/> 課題のやり取りと評価の支援 <input type="checkbox"/> 効率化や省力化 <input type="checkbox"/> その他() | |
| | 家庭学習 | <input type="checkbox"/> 振り返り <input checked="" type="checkbox"/> 探究 <input type="checkbox"/> 反転学習 <input type="checkbox"/> 補習・定着 | |

実践の内容

【授業】

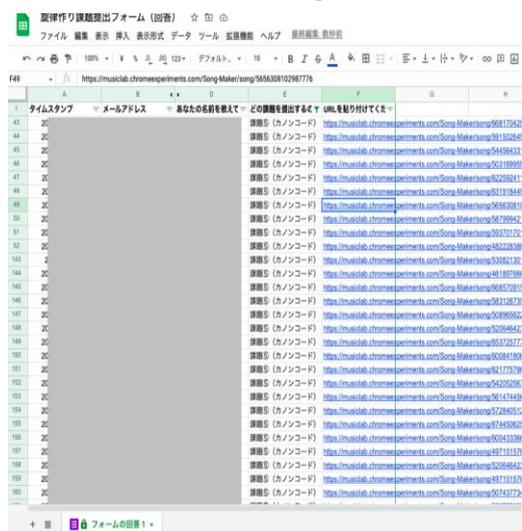
使用したアプリ等「ソングメーカー、Forms、スプレッドシート、スライド、サイト、Classroom」

- ・ 授業者が用意した5つの短歌から1つ選び、その短歌の情景についてイメージを膨らませ、自分で考えた短歌のストーリーをスライドにまとめる。
- ・ カノンコードをあらかじめ入力したソングメーカー (URL①) を生徒に配布する。
- ・ 生徒はカノンコードの上に、自分で考えたイメージに合った旋律を創作し、授業の終わりに Forms (別の回答を送信を許可) で作品の URL を提出する。次回の授業までに授業者は生徒の作品を視聴し、次回の授業に向けて、アイデアや改善のヒントなどを、Classroom にて生徒にコメントを行う。
- ・ フォームの回答が閲覧できるスプレッドシート (共有: 閲覧のみ) を生徒に示しておき、自宅で創作活動を進めたい生徒が自分の提出した作品の URL を参照して活動ができるようにしておく。
- ・ 出来上がった作品の URL とあらかじめ作成したストーリーについて記述したスライドを閲覧できるサイトを作成し、生徒が相互に鑑賞し合うことのできるようにする。

URL①: <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/4536863162892288>

URL②: 生徒作品 <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/6008418069905408>

「スプレッドシート」



「サイト」



【本時と家庭学習との連動】

(本時後) 家庭で創作活動の続きを行うことができ、より主体的な学びを促す。