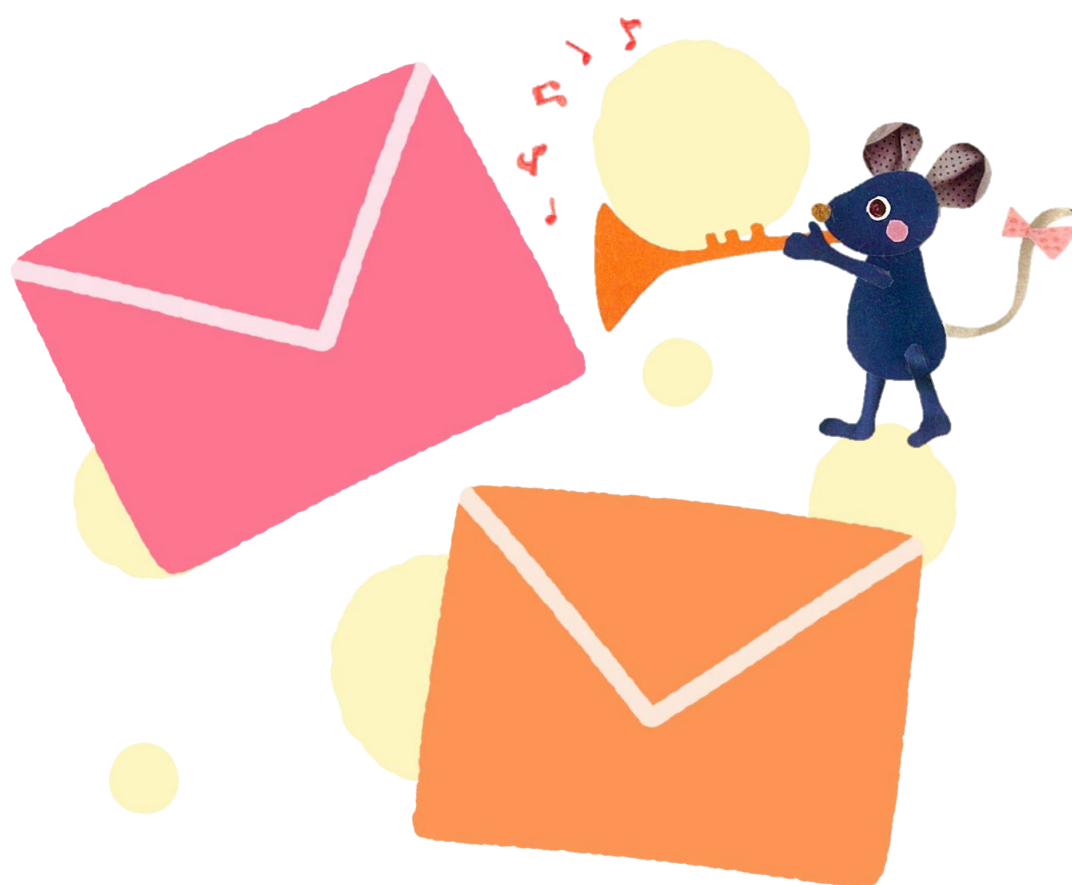


指導者用マニュアル

# 「Music Blocks」で 親しい人におくる デジタルレターをつくろう

6

総合4・作品発表



学年	小学校5年生
教科（授業内容）	総合的な学習の時間（デジタルレターづくり）
使用教材	「Music Blocks」オフライン版

## 学習活動の概要（総合1～総合4）

### ●新学習指導要領上の位置付け

#### 総合的な学習の時間 各学校が定める内容について

総合的な学習の時間において、各学校は探求課題としてどのような対象と関わり、その探求課題の解決を通して、どのような資質・能力を育成するのかを記述する必要がある。

本カリキュラムの総合1～総合4では、この点について、以下のように想定できる。

#### 【目標を実現するにふさわしい探求課題】

児童の興味・関心に基づく課題

「Music Blocks」を用いたデジタルレターの制作は、特定の相手に向かってメッセージを発信する創作活動である。この経験を通じて児童は、「ものづくり」の面白さを体験する。

#### 【探求課題の解決を通して育成を目指す具体的な資質・能力】

##### ア 知識及び技能

探求の過程で、プログラミングの構造や仕組みに関する知識及び技能が身につく。

同時に、デジタルレターの映像と音楽のプログラムをつくり、調整・修正を加える過程で、デザインや作曲に関する知識及び技能を習得できる。

##### イ 思考力、判断力、表現力等

探求の過程における「思考力、判断力、表現力等」は、

①「課題の設定」、②「情報の収集」、③「整理・分析」、④「まとめ・表現」の4つの段階において育成される。

本カリキュラムにおいては、

デジタルレターをおくる対象とメッセージを決めることを①「課題の設定」、

設定したテーマを実現するためにプログラミングや作品の構成要素に関する情報を収集することを②「情報の収集」、

収集された情報の特性を把握したり、作品について意見を交換し、問題解決に向けて考えることを③「整理・分析」、

単元ごとのテーマや自分の意図にそって作品を完成させること、

また、完成したデジタルレターを発表し、作品や作品の意図を発信することを④「まとめ・表現」と定義する。

##### ウ 学びに向かう力、人間性等

探求の過程における「学びに向かう力、人間性等」は、

①「主体性と協働性」、②「自己理解と他者理解」の2つの側面から育成される。

本カリキュラムにおいては、

デジタルレターの制作に積極的に取り組む姿勢を①「主体性と協働性」における「主体性」、

他者と相談しながら制作に取り組む姿勢を①「主体性と協働性」における「協働性」、

デジタルレターの表現を通じて自己を再認識することを②「自己理解と他者理解」における「自己理解」、

他者の作品を鑑賞・評価する過程を②「自己理解と他者理解」における「他者理解」と定義する。

## ●単元や題材などの目標

デジタルレターの映像と音楽を制作する過程で、  
プログラミングや映像・音楽づくり（デザインや作曲）に関する「知識及び技能」を身につける。  
また、課題の設定から作品の発表までを経験することで、「思考力、判断力、表現力等」が育まれる。  
さらに、より完成度の高いデジタルレターをつくるために、どうすればよいかを考え、  
素材選びやプログラムを工夫する経験や、周囲との教え合いを通じて、  
「学びに向かう力、人間性等」が養われる。

### 【ICT環境とグループ分け】

「パソコン1人1台利用」を前提とする。  
「パソコン2人1台利用」の場合、協力しながら交代で操作することで授業を進めることもできるが、  
可能であれば「パソコン1人1台」の環境が望ましい。  
意見を交換する時間を設定するため、事前に2～4人のグループを設定しておくことが望ましい。

### 【コンピュータリテラシー（児童）】

クリック、ドラッグ等、マウスの基本操作に関する理解、キーボードによる入力スキルが必要。  
他ソフト（ビジュアルプログラミング言語）の使用経験があるほうがより早く習熟できるが、必須ではない。

# 学習指導計画

総時数 ● 6時間

時	教科	主な学習活動
1	総合1	<p>総合的な学習の時間における[探求課題の解決を通して育成を目指す具体的な資質・能力]において、主に以下の項目に関連した学習活動をおこなう。</p> <p>ア 知識及び技能／ウ 学びに向かう力、人間性等</p> <p>(本時1)</p> <p>「Music Blocks」でつくるデジタルレターのテーマを決めて、「映像」のプログラムをつくる。</p> <p>★ 最終的な制作物(デジタルレター)の内容について理解し、自分のテーマ(だれにどんなメッセージを伝えるか)を決めて、「作品づくりシート」に記入する。</p> <p>★ 映像づくりで使用するプログラムデータである「映像づくりキット」の機能を学び、自分のテーマに合わせてイラスト、モチーフを選択する。</p> <p>★ 伝えたいメッセージを入力して、ベースとなる「映像」のプログラムを作成する。</p> <p>★ つくった「映像」のプログラムをグループ内で見せ合い、意見を交換する。</p>
2	総合2	<p>総合的な学習の時間における[探求課題の解決を通して育成を目指す具体的な資質・能力]において、主に以下の項目に関連した学習活動をおこなう。</p> <p>ア 知識及び技能／イ 思考力、判断力、表現力等</p> <p>(本時2)</p> <p>前時に「Music Blocks」でつくったデジタルレターの「映像」のプログラムをアレンジして、完成度を上げる。</p> <p>★ 修正・調整のヒントが掲載された資料「おたすけブック」の読み方・使い方を練習する。</p> <p>★ おたすけブックを見ながら「映像」のプログラムをアレンジし、グループで意見を交換する。</p>
3	音楽1	<p>音楽教科において、以下の項目に関連した学習活動をおこなう。</p> <p>A表現 音楽づくりの活動</p> <p>(3)ウ 発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な次の(ア)及び(イ)の技能を身に付けること。</p> <p>(ア)設定した条件に基づいて、即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能</p> <p>(イ)音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能</p> <p>(本時3)</p> <p>設定したテーマに合わせてオリジナルのリズム、メロディを作成し、「音楽」のプログラムをつくる。</p> <p>★ 音楽づくりで使用するプログラムデータである「音楽づくりキット」の機能を学び、自分のテーマに合わせてリズムとメロディを作成する。</p> <p>★ つくった「音楽」のプログラムをグループ内で聴き合い、意見を交換する。</p>

時	教科	主な学習活動
4	音楽2	<p>音楽教科において、以下の項目に関連した学習活動をおこなう。</p> <p>A表現 音楽づくりの活動</p> <p>(3)ウ 発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な次の(ア)及び(イ)の技能を身に付けること。</p> <p>(ア)設定した条件に基づいて、即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能</p> <p>(イ)音楽の仕組みを用いて、音楽をつくる技能</p> <p>(本時4)</p> <p>前時に「Music Blocks」でつくったデジタルレターの「音楽」のプログラムをアレンジして、完成度を上げる。</p> <p>★ 修正・調整のヒントが掲載された資料「おたすけブック」の読み方・使い方を練習する。</p> <p>★ おたすけブックを見ながら「音楽」のプログラムをアレンジし、グループで意見を交換する。</p> <p>★ 「映像」のプログラムと「音楽」のプログラムを統合して、デジタルレターの形にする。</p>
5	総合3	<p>「総合的な学習の時間における[探求課題の解決を通して育成を目指す具体的な資質・能力]において、主に以下の項目に関連した学習活動をおこなう。</p> <p>イ 思考力、判断力、表現力等／ウ 学びに向かう力、人間性等</p> <p>(本時5)</p> <p>映像と音楽を統合したデジタルレターのプログラムをアレンジして、作品を完成させる。</p> <p>★ 修正・調整のヒントが掲載された資料「おたすけブック」の読み方・使い方を練習する。</p> <p>★ おたすけブックを見ながら、「映像」または「音楽」のプログラムをアレンジし、グループで意見を交換する。</p> <p>★ 完成したデジタルレターを確認してから、「発表シート」に要点を記入し、発表の準備をする。</p>
6	総合4	<p>総合的な学習の時間における[探求課題の解決を通して育成を目指す具体的な資質・能力]において、主に以下の項目に関連した学習活動をおこなう。</p> <p>イ 思考力、判断力、表現力等／ウ 学びに向かう力、人間性等</p> <p>(本時6)</p> <p>完成した「親しい人におくるデジタルレター」を全員の前で発表する。</p> <p>★ 作品を発表する前に、「おくる相手」「伝えたいメッセージ」とその理由、イメージした映像、工夫したポイントなどを口頭で述べる。</p> <p>★ 発表後に、クラス全員で感想を述べ合う。</p>

## 本時の活動

### ●概要

完成したデジタルレターのプログラムを、各自、自分の作品として発表する。

まず、発表シートにまとめた要点を見ながら口頭で作品に関する説明をおこない、そのあと作品を再生する。

発表後に、クラスのなかで、作品に対する意見を述べあう。

### ●ねらい

完成された作品の意図を人に伝えることを通じて、「思考力、判断力、表現力等」を身につける。

他者の作品を鑑賞し、作品や作品意図を評価することを通じ、「学びに向かう力、人間性等」を養う。

### ●プログラミング教育との関連

ほかの児童の作品を鑑賞し、意見を述べあうことで、プログラムづくりの多様性を理解する。

同時に、ほかの人がつくったプログラムづくりの構造や工夫した点に興味を持つことで、

プログラミングに対する興味・関心が広がる。

### ●STEAM教育との関連

自分で設定したテーマに合わせて、プログラムをアレンジ・修正する方法を選択する経験や、

アレンジ等の方法を選択した根拠について説明する経験を通じ、「根源的な課題を発見する力」を養う。

また、設定したテーマのもと、選択した複数の素材を組み合わせ、統一感を持たせるために試行錯誤することで、「問題解決案の完成度を高める力」が育まれる。

さらに、自分のイメージに近づけるためにプログラムを工夫することで、「独創的な視点を生む力」を身につける。

STEAM教育の観点からの評価は、

児童が授業で作成したセーブデータ、作品づくりシート、おたすけブック、発表シートを参考に、

別紙の「ループリック」1式を用いておこなう。

本時では、「ループリック」における評価対象のうち、「評価対象2：授業で作成された成果物」を採用する。

この「評価対象2」においては、

「評価項目2：より根源的な課題の発見」「評価項目3：問題解決案の完成度」「評価項目4：成果物の独創的な視点」の3項目より評価をおこなう。

評価の方法は、授業の目的等に応じ、①または②から選択する。

①評価項目2～4を個別に評価する

②評価項目2～4を統合して評価する

また、本時は単独で評価をおこなわず、前時と合わせて評価するものとする。

本時と前時の内容に照合すると、以下のような評価を想定できる。

### ①評価項目2～4を個別に評価する場合

「評価項目2：より根源的な課題の発見」「評価項目3：問題解決案の完成度」「評価項目4：成果物の独創的な視点」を採用し、さらに、この3つの項目を、

「S：期待以上」「A：十分満足できる」「B：概ね満足できる」「C：努力を要する」の4段階で評価する。

#### 【「評価項目2：より根源的な課題の発見」の具体例】

S：期待以上……

設定したテーマに対する理解が深く、それに対応したアレンジの方法を選択して、作品をつくっている。

さらに、つくられた作品はその人らしさや、他の人とは違う、独自性、希少性が見られる。

また、アレンジの根拠についてきちんと説明できている。

A：十分満足できる……

設定したテーマを理解し、テーマに即した作品づくりがおこなわれている。

アレンジにおいて、映像と音楽のバランスを重視した方法を適切に選択しており、

その過程に十分な試行錯誤が見られる。

B：概ね満足できる……

設定したテーマに対する理解が十分ではないため、作品とテーマがあまり対応しておらず、説得力に欠ける。

また、作品づくりに一貫性がない。

アレンジにおいて、試行錯誤の形跡はあるが、作品としての完成度を高める方法を選択できていない。

C：努力を要する……

設定したテーマを理解していないため、作品づくりにおいて場当たりの対応が目につく。

アレンジにおいて、試行錯誤の形跡が見られない。

テーマに即したアレンジに対して興味を示さず、教員や周囲から促されても工夫できない。

#### 【「評価項目3：問題解決案の完成度」の具体例】

S：期待以上……

設定したテーマに即した説得力のある作品づくりがおこなわれている。

また、作品の構成要素が独自性、差別性が高いにもかかわらず、全体に統一感がある。

プレゼンテーションに説得力があり、作品の完成度がとびぬけて高い。

A：十分満足できる……

設定したテーマに即した説得力のある作品づくりがおこなわれている。

また、作品全体に統一感がある。プレゼンテーションに説得力があり、プレゼン内容と作品に齟齬は見られない。



B：概ね満足できる……

設定したテーマ、各ステップでのやるべきことは達成しているが、十分に理解しているとは言えず、作品全体に統一感に欠けるところも見られる。

プレゼン内容と作品に齟齬は見られないが、ありきたりの枠を出ない。

C：努力を要する……

設定したテーマに対する理解が十分ではない。

映像と音楽のバランスを考慮せず、よく考えずにアレンジを実行しているため、

作品の完成度を上げるための操作として評価できない。

発表においても、設定したテーマを明確に説明できず、結果を見せただけの状態になっている。

#### 【「評価項目4：成果物の独創的な視点」の具体例】

S：期待以上……

独自性が突出しているにも関わらず、テーマに即した作品として説得力があり、完成度が高い。

映像においても音楽においても、独自の視点が多く含まれており、クラス内で比肩するような作品が見当たらない。

A：十分満足できる……

テーマに即した作品として説得力があり、指導者が示したサンプルとは明らかに異なる作品に仕上がっている。

自分なりの視点や解釈が反映された作品として評価できるが、突出した独自性はない。

B：概ね満足できる……

テーマに即した作品として一定の評価ができるが、全体的に独自性にとぼしい印象を受ける。

もしくは独自性は感じるもののテーマにあまり即していない。

アレンジの過程で試行錯誤をした痕跡があり、一部分、個性的といえる部分も含まれている。

C：努力を要する……

テーマに即した作品として評価できない。

または、指導者側が提示したサンプルと同様の内容であるため、独自性がない。

アレンジの過程において、試行錯誤をした痕跡も見受けられない。



## ②評価項目2～4を統合して評価する場合

STEAM教育の観点からの評価としては、①のとおり項目2～4を個別に評価するのが望ましいが、実施の負荷が大きい場合、または、授業の位置づけや目的等をふまえ、3項目にわたった評価が不要とされる場合は、項目2～4を統合して評価することも可能。

「評価項目2-4統合：課題達成からみた成果物の完成度」を採用し、さらに、この項目を、「S：期待以上」「A：十分満足できる」「B：概ね満足できる」「C：努力を要する」の4段階で評価する。

### 【「評価項目2-4統合：課題達成からみた成果物の完成度」の具体例】

S：期待以上……

テーマや、つくられたデジタルレターにその人らしさや、独自性が強く感じられるだけでなく、作品全体に統一感がある。  
クラス内で比肩するような作品が見当たらない。  
また、それぞれの要素、アレンジについて、その根拠や意図を言葉で説明でき、それに説得力がある。

A：十分満足できる……

テーマや、つくられたデジタルレターにその人らしさがあり、作品全体に統一感がある。  
似た作品は他でみることもできるが、自分なりのアレンジが感じられる。  
それぞれの要素、アレンジについて、その根拠や意図を言葉で説明できる。

B：概ね満足できる……

つくられたデジタルレターは、設定したテーマとの対応、選択された要素間の統一感、いずれかが欠けている。  
作品は完成したものの、独自性や、その人らしさはあまり感じられず、  
それぞれの要素、アレンジについて、その根拠や意図の説明にあまり説得力がない。

C：努力を要する……

作品は完成したものの、つくられたデジタルレターは、設定したテーマとの対応は低い。  
また、選択された要素間の統一感に欠ける。  
作品づくりは受け身的で、指導者や周囲の促してつくられた作品以上にはなっていない。

## ●指導の流れ

過程	配分	内容
導入	3分	<p><b>1. 前回までのおさらいをする</b> ..... 目安: 3分</p> <p>まず、これまでの授業のおさらいをする。 次に、前回記入した「発表シート」を確かめて、発表の準備をととのえる。</p>
展開	40分	<p><b>2. 完成したデジタルレターを発表する</b> ..... 目安: 40分</p> <p>発表の順番を決め、作品の説明と再生をおこなう。 発表後に、全員で感想を述べあう。</p> <p>※ICT環境、児童の人数によって適宜調整をおこないます。 詳細は13ページの「作品発表に関する注意点」を参照してください。</p>
まとめ	2分	<p><b>3. 本時をふり返る</b> ..... 目安: 2分</p> <p>本時の内容をふり返ってから、指導者の感想を述べて締め言葉とする。</p>

## 教材について

このカリキュラムには、以下の教材が含まれる。

### ●指導者用

**指導者用マニュアル\_デジタルレター⑥……1冊（紙の資料）**

指導者が使用するマニュアル。このマニュアルを読みながら、授業を進める。

**ループリック（①～⑥共通）……1式（紙の資料）**

STEAM教育の視点から児童を評価するための評価対象、評価項目、評価の基準をまとめた資料。

### ●児童用

**発表シート\_デジタルレター（⑤⑥共通）……1枚（紙の資料）** ※両面印刷で使用

児童が記入した発表用のシート。作品の要点が記録されている。

## 事前の準備について

以下の準備を整えておくものとする。

### ●机と椅子の配置

- ・人数分の机と椅子を、2～4人のグループを設定できるように配置する。

### ●指導者用PCとプロジェクターの準備

- ・プロジェクター（または大型モニター）を1台用意する。
  - ・指導者用PCにプロジェクター等を接続する。
  - ・指導者用PCに「Music Blocks」オフライン版を保存する。
  - ・再生用のスピーカーを用意して、指導者用PCに接続し、音量を調整しておく。
- ※そのほかの設定は、13ページ「作品発表に関する注意点」の発表の方法に準じて変更する。

### ●児童用PCの準備

- ・「Music Blocks」オフライン版を保存したPCを人数分用意し、机上に設置する。
  - ・児童用PCのデスクトップに、前回の授業で児童が作成した「児童の名前音楽づくりキット」のデータを保存する。
  - ・「児童の名前音楽づくりキット」のデータをロードして、音量を調整しておく。
- ※指導者側がサーバ等を使用し、児童のデータを一括で管理・発表することが可能な場合、児童用PCの準備は不要。

### ●発表シートの準備

- ・前回の授業で配布した発表シート1枚を引き続き使用するが、児童が忘れた場合は配布する。

### ●授業運営の注意点

- ・発表を円滑におこなうために、「Music Blocks」の操作を理解したサポート役の人員を、1～2人程度で配置することが望ましい。

## 作品発表に関する注意点

### 発表の順番

グループ順、席順、出席番号順、名前の五十音順などから選択して決める。

### 発表の方法

作品データを管理する体制に応じて、①または②から選択する。

#### ①指導者側でセーブデータを管理できない場合

発表時に、作品のデータがロードしてある児童用PCを運び、再生用のスピーカーとプロジェクター等に接続して作品を再生する。

#### ②自由に使用できるサーバなどがあり、指導者側でセーブデータを管理できる場合

発表時に、プロジェクター等に接続した指導者用PCに児童のデータをロードして、作品を再生する。

### 発表時間と発表の流れ

授業に参加する児童の人数に応じて、①または②から選択する。

#### ①11人以上の場合

発表時間：1人4分未満

流れ：発表シートで作品を説明する→作品を再生する→全員の発表が終わったあと、全員で意見を述べあう。

#### ②10人以下の場合

発表時間：1人4分以上

流れ：発表シートで作品を説明する→作品を再生する→1人の発表が終わるたびに、全員で意見を述べあう。

## 導入 …… 約3分

### 【はじめの言葉】

今日は、「Music Blocks」でつくった、親しい人に送るデジタルレターを発表します。

## 1. 前回までのおさらいをする

◆目安：3分 ◆3分経過まで

発表をはじめる前に、まずはこれまでの授業のおさらいをしましょう。

1回目の授業では、どんなデジタルレターをつくるかを決めるために、「デジタルレターを送る相手」と「伝えたいメッセージ」を考えて、全体のテーマを決めました。

そのテーマに沿って、1回目と2回目の授業でデジタルレターの「映像」部分をつくり、3回目と4回目の授業でデジタルレターの「音楽」部分をつくり、5回目の授業で全体をアレンジして作品を完成させました。

自分がどんな作品をつくったか、覚えていますか？

発表シートを見てください。

➡ 発表シートに注意を促す。

発表シート		
親しい人におくるデジタルレターをつくらう		
おくる人 学年	組	おくる人 名前

**① デジタルレターをおくる相手は**  
( ) です。  
**伝えたいメッセージは**  
( ) です。  
**なぜ、そのメッセージを伝えたいかというところ……**

例 いつもやさしいお母さんに感謝の気持ちを伝えたいから、仲のいいお友だちのお誕生日をお祝いしたいから……など

**② このデジタルレターは ( ) をイメージしてつくりました。**  
例 夜の大きな月、明るい公園の草むら、雨が降りつづける道……など  
**なぜ、それをイメージしたかというところ……**

例 相手はきれいな月が好きだから、こんど二人で公園で遊びたいから、いっしょに通った思い出の道だから……など

発表シート	
親しい人におくるデジタルレターをつくらう	
<b>③ 工夫したところは</b> <b>映像では、(～だから、～を工夫した)</b>	
<small>例</small> ○○さんとの楽しい旅行を思い出したから、新幹線と雨を組み合わせた……など	
<b>音楽では、(～だから、～を工夫した)</b>	
<small>例</small> ○○さんはポップな曲が好きだから、元気のいいドラムを選んだ……など	
<b>それでは、ごらんください。</b>	
<b>だれの作品のどんなところがよかったかを、メモしよう！</b>	

- ①にデジタルレターを送る相手と伝えたいメッセージを、
- ②にどんなことをイメージして作品をつくったかを、
- ③に工夫したところを書きましたね。

これから、この発表シートを使って、みなさんの作品を発表します。  
どんなことを書いたか思い出すために、いちどシートを読んでおきましょう。  
制限時間は2分です。

- ➡ 児童が発表シートを確認する時間を2分程度確保する。
- 2分経過したら、声をかける。

そろそろ、時間です。

## 展開 ……約40分

### 2. 完成したデジタルレターを発表する

◆目安：40分 ◆43分経過まで

それでは、デジタルレターの発表をはじめます。

- ➡ 作品発表に関する注意点を参考に発表を進める。ここからは以下のケースを想定している。

発表の順番：グループ順

発表の方法：①指導者側でセーブデータを管理できない場合

発表時間と発表の流れ：①児童が11人以上の場合

これから、グループ順に発表していきます。

発表をスムーズに進めるために、呼ばれたグループは全員、

発表シートとパソコンを持ってプロジェクターの前に集まってください。

1人ずつパソコンをスピーカーとプロジェクターに接続して、発表をおこないます。

発表する人は、まず、発表シートの①から③を読みあげて、「どんな作品か」を説明してください。

説明が終わったら、「実行」ボタンをクリックして、みんなに作品を見せましょう。



作品を鑑賞するみなさんは、「だれの作品のどんなところがよかったか」をメモしましょう。

発表シートのウラ面を見てください。

➡ 発表シートのウラ面に注意を促す。

発表シート

親しい人におくるデジタルレターをつくろう

3

工夫したところは  
映像では、(～だから、～を工夫した)

例 ○○さんとの楽しい旅行を思い出したから、新幹線と雨を組み合わせた……など

音楽では、(～だから、～を工夫した)

例 ○○さんはポップな曲が好きだから、元気のいいドラムを選んだ……など

それでは、ごらんください。

だれの作品のどんなところがよかったかを、メモしよう！

シートのいちばん下に、メモ欄があります。

発表のとちゅうでもかまいませんので、「いいな」と思った作品について、だれの作品のどんなところがよいと思ったか、忘れないようにメモしておいてください。最後にみなさんの意見を聞きます。

それでは、はじめましょう。

➡ グループを指名し、発表の順番を示す。

スピーカーとプロジェクター等を児童用PCに接続し、  
発表シートを読みあげさせたあと、デジタルレターを再生させる。  
作品を鑑賞し終わったら、拍手で終える。  
全員の発表が終わるまで待ち、声をかける。

これで、全員の発表が終わりました。

ここで、印象に残った作品について感想を述べてもらいます。

「だれの作品のどんなところがよかったか」について、教えてください。

→ 児童に手を挙げさせて、意見交換をおこなう。

適宜、指導者も感想を述べる。

授業終了の数分前を目安に、声をかける。

## まとめ ……約2分

### 3. 本時をふり返る

◆目安：2分 ◆45分まで

#### [まとめの言葉]

これで、デジタルレターづくりの時間はすべておしまいです。

みなさん、いかがでしたか？

自分で決めたテーマをもとに、「映像」と「音楽」のプログラムをたくさん工夫しましたね。

短い時間でしたが、「Music Blocks」で作品をつくる楽しさをわかってもらえたのではないのでしょうか。

→ 全体を通しての感想を述べる。

納得のいく作品ができた人も、もっといろいろ工夫したかった人も、また機会があれば、チャレンジしてみてください。

これで授業を終わります。

終了

### 授業終了後の注意点

- ・児童のセーブデータを整理し、指導者が保管しておく。
- ・発表シートも回収する。発表シートは、5コマ目で回収した作品づくりシート、おたすけブックとともに、活動を評価するための素材として利用する。



## 注意事項

- 画面左上の「実行」ボタンで曲を再生し終わった後、画面にブロックが表示されない場合は、画面左上の「停止」ボタンを押してください。
- 「ツール」などで表示されるテーブル、またはパイメニューを開いている最中にうまく操作できない場合は、テーブルまたはパイメニューを一度閉じてやり直してみてください。
- 操作中に画面がフリーズしたり、うまく操作できなくなったり、音が鳴らなくなったりした場合は、データを保存してからリロードしてください。
- パイメニューを開いて音の「名前」や「オクターヴの高さ」を選択するとき、特定の音が鳴りっぱなしになり、止まらなくなることがあります。その場合は、データを保存してから「Music Blocks」を一度閉じてください。そのあと、「Music Blocks」を再度立ち上げ、保存したデータをロードしてください。