

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	ようすをおもいうかべて（音楽）
学年	小学校第1学年
目標	歌詞にあうリズムの組み合わせを考え、交流し、リズムづくりの楽しさに気付く。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童2人で1台の端末を利用
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立戸田第一小学校
学習活動の概要・児童の様子（プログラミングの活動を中心に記載ください。）	<p>1 「はる なつ あき ふゆ」を歌う。</p> <ul style="list-style-type: none">・歌詞のイメージに合う歌い方で、大きく動きをつけて歌えるよう確認する。 <p>2 活動を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">歌詞にあうリズムをかんがえよう。</div> <ul style="list-style-type: none">・活動の見通しをもたせる。 <p>3 リズムメーカー（※教師が予め作成したプログラム）でリズムの組み合わせを考える。</p> <ul style="list-style-type: none">・自分が選んだ季節の歌詞に合うリズムを考える。・作ったリズムを手拍子で打ち、自分のイメージに合うか確認し、よりイメージに近づくようにリズムを入れ替える。 <p>4 作ったリズムを同じ季節の友達と交流し、自分の思いを説明する。</p> <ul style="list-style-type: none">・ペアで取り組み、お互いのリズムの良さを伝え合うようにする。・友達の見解を聞いて、リズムを作り替えてよいことを伝える。・自分の作ったリズムをワークシートに記入させる。 <p>5 完成したリズムを楽器で打ち、さらに試行錯誤していく。</p> <ul style="list-style-type: none">・実際に楽器を使うことで、リズムの打ちやすさや響きを確認し、必要ならばリズムを変更してもよいことを伝える。・季節ごとに発表させ、次時の見通しをもたせる。 <p>6 本時を振り返り、次時の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none">・次時は全員で楽器を使い、発表に向けての練習をすることを伝える。
成果と課題	<p>○コンピュータを使用しない場合と比べ、考える→試すというプロセスを十分に味わわせることができた。また、修正がしやすく、どこをどう変えればよいかという点も可視化された。</p> <p>▲プログラムの修正に時間を要する児童もいた。</p>