

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	動物が楽しくおどるリズムループをつくろう（音楽）
学年	小学校第3学年
目標	まとまりのあるリズムの仕組みをいかして「ルーピマル」でリズムをつくり、思いや意図を伝え合いながら面白さを味わう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	LOOPIMAL
環境	児童4人で1台の端末を利用
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立戸田東小学校
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. 本時の学習のめあてをつかむ。</p> <div data-bbox="399 672 1244 772" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>手びょうしでつくったリズムの仕組みを生かしてリズムループをつくり、おもしろさをあじわおう</p> </div> <p>2. 工夫を生かし、ルーピマルの構成を考える。</p> <p>3. ルーピマルで配置を試しながらリズムループづくりの発想を得て、思いや意図を明確にしていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> リズムパターンの配置の可能性をタブレット型端末を使って試行錯誤し、発想を得る。 決めたリズムパターン（図形）の配置をワークシートに書き写す。 配置の工夫の観点の記号（○お…大きな繰り返し、○ち…小さな繰り返し、○ま…また出た、等）や矢印を、リズムパターンの表の下に書き入れながら、リズムループ全体がどのような構成になっているかを話し合い、明確にする。 <p>4. 他の班のリズムループを聴き、友達から工夫点を聞いてそのよさや面白さを味わう。</p> <ul style="list-style-type: none"> リズムの配置の工夫点について確認し、実際のリズムを聴きながら、よさや面白さを味わったり、自分たちのリズムループとの相違点について考えたりする。 つながり方が面白いと感じた部分のリズムパターンの図形を、ワークシートに書き留めておく。 <p>5. 班ごとに、もう一つリズムループをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 他の班の考えを参考に、自分たちの思いや意図を再構築し、リズムパターンを配置する。 <p>6. 本時の学習を振り返り、学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 班ごとに、自分たちがつくったリズムループについて振り返る。 次時では、本時のリズムループづくりで工夫したことを生かし、グループで手拍子のリズムの音楽をつくることを知り、次の学習について確認する。
成果と課題	○リズムループのパターンを容易に試行錯誤ができるため、試しながらリズムループの面白さに気付かせることができた。

