

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	音楽「リズムアンサンブルをつくろう」 B分類
学年	小学校第6学年
目標	○打楽器の音色や音楽の仕組みを生かして、グループでリズムアンサンブルをつくる。 ○打楽器の音色を生かしながら、6種類の音符や休符を組み合わせて思いや意図に合ったリズムを試行錯誤しながらプログラムを作ることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童2人で1台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	台東区立金竜小学校
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。)	<ol style="list-style-type: none">6種類の音符や休符を打ったり、それらを組み合わせて2小節のリズムを作ったり売ったりする。(○数字番号はプログラミング学習の関連が強い段階)打楽器を試しながら、材質や奏法により音色が変化することを感じ取りながら、楽器を選択し、班で楽器の組合せを決める。③ 選んだ打楽器の音色を生かしながら、4分の4拍子で2小節のリズムを作り、記譜する。作ったリズムを楽器で演奏して聴き合う。<ul style="list-style-type: none">6種類の音符や休符のリズム唱をしたり、打ったりして、演奏できるようにする。楽器の音色の特徴について振り返りながらどんなリズムを作るかイメージをもつリズム譜の記譜の仕方を学ぶ。プログラミングソフトの操作方法を知る。プログラミングソフトやリズムカードを使って打楽器の音色を生かした4分の4拍子の2小節のリズムを作る。班ごとに、楽器コーナーで、作ったリズムを鳴らしてみたり聴き合ったりする。何人かの作ったリズムを全体で聴き合い、打楽器の音色の特徴を生かしたリズムになっていることを確認する。どんなアンサンブルにするか話し合い、作ってリズムを組み合わせ、反復や問いと答え、変化、音楽のたてと横の関係を生かしながらリズムアンサンブルをつくる。作ったリズムアンサンブルを楽器で演奏して練習したり、イメージに合うようにカサル方や奏法、終わり方の工夫をしたりする。リズム案三分目の発表を聴き合い、それぞれの楽器の響き合いや、アンサンブルの面白さを味わう。
成果と課題	○プログラミングソフト、リズムカード、実際の楽器を併用したことは、楽器の音色の特徴を生かしながら、よりイメージに合ったリズムをつくるのに有効であった。 ●コンピュータの操作だけでなく、楽器で音を出す場の設定やその時間の確保について、綿密に計画していくことが重要である。