

## 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	いろいろな和音のひびきを感じ取ろう 和音の音で旋律づくり
学年	小学校第6学年
目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>和音の響きの違いや移り変わりを生かして旋律をつくる。</li> <li>自分で考えたリズムや旋律を表現できるように工夫してプログラミングを行う。</li> </ul>
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台のノートパソコンを使用
都道府県	山梨県
実施校	富士吉田市立吉田西小学校
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>本単元では、「和音のひびきの美しさを味わいながら演奏する。」「和音に含まれる音を使って旋律をつくる。」を単元の目標としている。伴奏に使われている和音に含まれる音を使うことで、まとまりのある旋律作りができる。前時までには、それぞれリズムをつくり旋律作りの準備をしていた。今回の旋律作りでは、最後に、『タイトル当てクイズ』を行うので、ただ合う音を組んでいくのではなく、自分のイメージを音として表現していくことが必要だった。そのため、Scratchの「音楽」のブロックを使うことで、楽器の音色や拍数をブロックを組み替えていくことで簡単に自分のイメージに沿った旋律をつくることができた。子ども達は、相談しながら、自分達のイメージに合う音の高さや楽器の音色をブロックを組み替えながら試行錯誤していた。また、伴奏用の和音を奏でるブロックを事前に教師の方で組み、子ども達に配布していたので、伴奏譜と一緒に自分の作った旋律を聞くことで、伴奏にも合った旋律か、小節の最後では続く感じがするのかな、終わる感じがするのかな、分かりやすいといった声もきこえた。なお、伴奏用の和音のプログラムは、つくばプログラミングWEB <a href="https://www.tsukuba.ed.jp/~programming/">https://www.tsukuba.ed.jp/~programming/</a>に掲載されているデータを参考にさせていただいた。</p>
成果と課題	簡単なブロック操作のみになってしまった部分があったが、音楽に苦手意識を持つ子ども、歌や楽器演奏せずに自分のイメージする音を表現できることが良かった。

