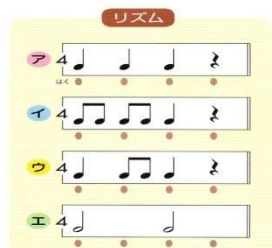
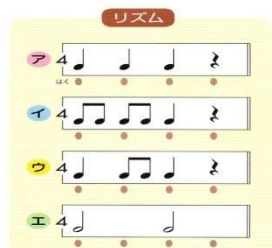
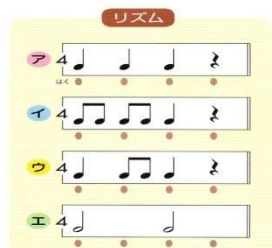
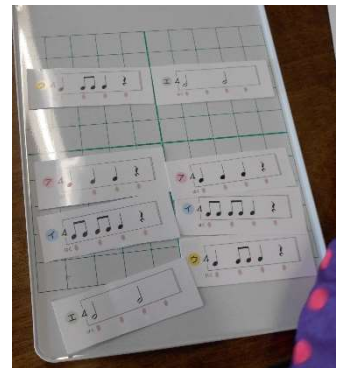


小学校プログラミング教育実施レポート

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	いろいろながっきの音をさがそう（アンブラグド）																		
学年	小学校第2学年																		
目標	「お話クイズ」をつくる活動を通して、楽器の音色やリズムの組合せを考えて、お話の様子（テーマ）にあった表現をすることができる。																		
教材タイプ	リズムパターン（アンブラグド）																		
使用教材	ホワイトボード、リズムパターンのカード																		
環境	児童2人で一台のタブレット端末																		
都道府県	山口県																		
実施校	下関市立向山小学校																		
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>楽器のリズムや音色の組合せを考えて、テーマにあった表現をする。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>学習活動</th> <th>指導上の留意点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>導入</td> <td> 1 打楽器の名前を確認する。 ウッドブロック クラベス カスタネット トライアングル タンプリン すず (本時の課題) 楽器の音色やリズムの組合せを考えて、ペアでお話クイズをつくろう </td> <td> ・前時に学習した打楽器の名前を確認しながら、再度、音色の違いに気付かせる。 ・打楽器の演奏の仕方についても確認し、正しく演奏できるようにする。 </td> </tr> <tr> <td>展開</td> <td> 2 演奏する打楽器とリズムパターンを選び、自分たちが選んだお話のテーマに合うように試行錯誤する。  </td> <td> ・打楽器で会話ができることを実演し、どんなお話か当てるクイズを行うことを伝え、学習意欲を高める。 <お話クイズのテーマ> うれしい話 悲しい話 笑っている話 怒っている話 のんびりな話 急いでいる話 ・打楽器の音の出し方や打つ場所によっても音色が変わることや、速さの変化によっても違いが出ることを助言する。 ・プログラミングボードを活用し、様々なリズムパターンを試すよう支援する。 ・作るたびに録音し、聴き比べることで、変容を実感できるようにする。 </td> </tr> <tr> <td></td> <td> 3 4人グループの中でクイズを出し合う。 </td> <td> ・4人グループの中で互いに聴き合い、どんな話だったか当て、分かりやすかったところやアドバイスなどを伝え合い、必要があれば修正する。 </td> </tr> <tr> <td></td> <td> 4 全体場でクイズを出し合う。 </td> <td> ・全体場で発表することで、他のペアの演奏の工夫を知り、楽器の音色やリズムの組合せにより、様々な表現方法があることに気付かせる。 </td> </tr> <tr> <td>終末</td> <td> 5 本時の学習を振り返る。 </td> <td> ・本時で学習したことを振り返らせる。 </td> </tr> </tbody> </table>		学習活動	指導上の留意点	導入	1 打楽器の名前を確認する。 ウッドブロック クラベス カスタネット トライアングル タンプリン すず (本時の課題) 楽器の音色やリズムの組合せを考えて、ペアでお話クイズをつくろう	・前時に学習した打楽器の名前を確認しながら、再度、音色の違いに気付かせる。 ・打楽器の演奏の仕方についても確認し、正しく演奏できるようにする。	展開	2 演奏する打楽器とリズムパターンを選び、自分たちが選んだお話のテーマに合うように試行錯誤する。 	・打楽器で会話ができることを実演し、どんなお話か当てるクイズを行うことを伝え、学習意欲を高める。 <お話クイズのテーマ> うれしい話 悲しい話 笑っている話 怒っている話 のんびりな話 急いでいる話 ・打楽器の音の出し方や打つ場所によっても音色が変わることや、速さの変化によっても違いが出ることを助言する。 ・プログラミングボードを活用し、様々なリズムパターンを試すよう支援する。 ・作るたびに録音し、聴き比べることで、変容を実感できるようにする。		3 4人グループの中でクイズを出し合う。	・4人グループの中で互いに聴き合い、どんな話だったか当て、分かりやすかったところやアドバイスなどを伝え合い、必要があれば修正する。		4 全体場でクイズを出し合う。	・全体場で発表することで、他のペアの演奏の工夫を知り、楽器の音色やリズムの組合せにより、様々な表現方法があることに気付かせる。	終末	5 本時の学習を振り返る。	・本時で学習したことを振り返らせる。
	学習活動	指導上の留意点																	
導入	1 打楽器の名前を確認する。 ウッドブロック クラベス カスタネット トライアングル タンプリン すず (本時の課題) 楽器の音色やリズムの組合せを考えて、ペアでお話クイズをつくろう	・前時に学習した打楽器の名前を確認しながら、再度、音色の違いに気付かせる。 ・打楽器の演奏の仕方についても確認し、正しく演奏できるようにする。																	
展開	2 演奏する打楽器とリズムパターンを選び、自分たちが選んだお話のテーマに合うように試行錯誤する。 	・打楽器で会話ができることを実演し、どんなお話か当てるクイズを行うことを伝え、学習意欲を高める。 <お話クイズのテーマ> うれしい話 悲しい話 笑っている話 怒っている話 のんびりな話 急いでいる話 ・打楽器の音の出し方や打つ場所によっても音色が変わることや、速さの変化によっても違いが出ることを助言する。 ・プログラミングボードを活用し、様々なリズムパターンを試すよう支援する。 ・作るたびに録音し、聴き比べることで、変容を実感できるようにする。																	
	3 4人グループの中でクイズを出し合う。	・4人グループの中で互いに聴き合い、どんな話だったか当て、分かりやすかったところやアドバイスなどを伝え合い、必要があれば修正する。																	
	4 全体場でクイズを出し合う。	・全体場で発表することで、他のペアの演奏の工夫を知り、楽器の音色やリズムの組合せにより、様々な表現方法があることに気付かせる。																	
終末	5 本時の学習を振り返る。	・本時で学習したことを振り返らせる。																	
成果と課題	<p>ホワイトボード上でリズムカードを試行錯誤しながら並べ替える活動は、思考を育む場として効果的であった。</p>																		



ボード上でリズムパターンの組合せを考える



演奏をタブレットで録音して聴き比べる