




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	表現 リズムに合わせたダンスを創る
学年	小学校第3学年
目標	リズムに合わせたダンスを創る
教材タイプ	ジャストスマイル
使用教材	ブロックプログラミング「作って踊ろう リズムダンス」
環境	児童2人で1台の端末を使用
都道府県	愛媛県
実施校	大洲市立栗津小学校
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>ダンスを創る学習の場合、音楽に合わせた動きを子どもたちに自由に考えさせてダンスを創りあげの方法があるが、個々の発想力に差があるため、時間をかなり要してしまうという課題がある。そこで本実践では、タブレットを活用し、プログラミングを通してダンスを創ることで発想力を補うことにした。</p> <p>【活動の実際】</p> <ol style="list-style-type: none">1 学習のめあてを確認する。2 ソフトの使い方の説明を聞く。3 モデルをランニングさせる。4 2人で相談して、モデルにいろいろな動きを命令する。  <p>(友だちと話し合っってプログラミングしている様子)</p> <ol style="list-style-type: none">5 モデルの動きを見ながら、自分たちの組んだプログラムを使って自分たちで踊ってみる。6 作ったプログラムを自己評価して、さらに良いものに仕上げる。7 自分たちの作ったダンスをお互いに見せ合うい、評価し合う。8 評価の高かったチームのダンスを全員で踊ってみる。9 本日の授業を振り返る。   <p>(グループ別に考えたダンスを披露しあう)</p>
成果と課題	<p>本実践では、個々の能力差をあまり感じず、短時間で効率的に授業を展開することができたので子どもたちの評価もよかった。今回は、既存のものを組み合わせてダンスを創る活動だった。次は、このダンスにオリジナルの動きを組み込んでいくとさらによい作品が創れると感じた。</p>