

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	ボイスアンサンブル ～声のひびきの重なりを感じて～
学年	小学校第6学年
目標	パートの役割に合うように考えながら4分の4拍子で2小節のリズムをつくり、そのリズムに合う言葉や声の高さ、発音の仕方を工夫し、リズムアンサンブルで表現することができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	佐賀県
実施校	武雄市立御船が丘小学校
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>第6学年音楽科の授業において、「ラバースコンチェルト」を題材にした表現活動の授業でした。授業は、</p> <ol style="list-style-type: none"> ① リズムの役割を全員で確認する。 ② ①の役割ごとに任意のリズムをプログラミングアプリ「Scratch」で作成する。 ③ 作成したプログラムを音符、休符に変換し、ワークシートに記録する。 ④ ②で作成したリズムを複数人で同時に再生し、セッションする。という流れです。 <p>リズムを作る（音符を意図をもって並べる）という活動は、まさにプログラミングそのものであり、教科の特性を生かした活動となりました。また、あらかじめ音符や休符を記号化（例：♪→タン、♪→タ、♪→タタ）したものを、アプリ上に準備していたため、児童は「タン」「タ」「タタ」「ウン（休符）」と定義されたブロックを並べる簡単な操作でリズムをつくることができました。これにより、本時の目標からそれることなくタブレットの操作が行われました。</p> <p>作成後、児童はタブレットを数人で持ち寄って再生させ、リズムや音の重なりを聞きながら修正を加えていき、試行錯誤しながら問題を解決しようとする姿を見ることができました。</p>
成果と課題	音楽における新たな表現方法として、プログラミングが有効にはたらくことが実感できた。児童のスキルは予想以上に高いが、学年や教科で系統だったプログラミングのカリキュラムを設定し、教科の目標も達成できるようにしていかななくてはならない。

