

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	「リズムをつくってアンサンブル」(音楽)
学年	小学校第6学年
目標	楽器の音色やリズム, 音楽の仕組みを生かして, 音楽を作ったり演奏したりすることができる。
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人1台のタブレット端末活用。電子黒板及び指導者用デジタル教科書活用。
都道府県	熊本県
実施校	熊本県高森町立高森中央小学校
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>1 児童(学習ガイド)が中心となり、前時の復習及び本時の学習のめあての確認を行った。児童自ら課題を把握することで、高い学習意欲を持って課題解決を図ろうとする態度が見られた。</p> <p>2 プログラミングコンテンツ(Scratch)を用いて(図1)、提示されたリズムの組み合わせを個人で考えた(図2)。音楽が苦手な児童も、端末で簡単にリズムを作ることができることから、積極的に取り組めた。</p> <p>3 個人で考えたリズムをグループ(3人)で組み合わせ、アンサンブルを行った(図3)。プログラミングコンテンツ(Scratch)に3人分のリズムを入力することで、音の重なりや響きを意識した組み合わせを考えることができた。</p> <p>4 リズムの組み合わせができたグループから、実際の楽器を選択し、演奏練習を行った。何度もコンピュータの演奏を聞きながら、試行錯誤する様子が見られた。</p> <p>5 中間発表会を実施し、各グループが考えたリズムの良さについて感想交流を行った。</p>
成果と課題	音楽が苦手な児童にとっても、コンピュータを使うことで簡単にリズムを考えることができた。また、リズムの組み合わせに学びを焦点化できたことで、本時の目標を達成する学びが実現できた。

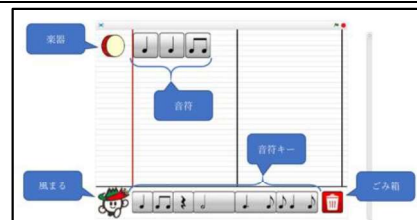


図1 コンテンツの画面



図2 リズムを考える児童の様子



図3 グループで考える様子