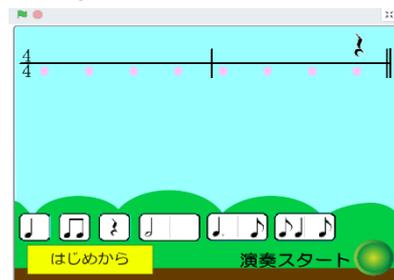


小学校プログラミング教育実施レポート

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。

学習活動名	日本の音楽に親しもう ～お囃子づくり～
学年	小学校第4学年
目標	旋律の動きとリズムを関連付けて、思いや意図をもって五音音階の2小節の旋律をつくることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人につき、1台の端末を使用
都道府県	秋田県
実施校	仙北市立西明寺小学校
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>※児童は前時までに、日本の民謡を聴いたり、簡単なお囃子をリコーダーで演奏したりして、日本の音楽に慣れ親しんでいる。そのうえで、「自分だったらどんなお囃子をつくりたいか」という思いや意図をもって、本時の学習に臨んだ。</p> <ol style="list-style-type: none"> 本時のめあてをつかむ。 — — めあて…『ミ、ソ、ラ、ド、レ』の音を使ってお囃子のせんりつをつくろう。」 タブレットPC、Scratchを使って、自分のお気に入りの旋律をつくる。 「Scratch」を使い、「ミ、ソ、ラ、ド、レ」の5音を使って、旋律をつくった。初めは【写真①】の画面でスタートする。使い方は、以下の通りである。 <ol style="list-style-type: none"> 使いたい音符や休符を下から選ぶ。 選ぶと上の部分に音符が、その下に「ミ、ソ、ラ、ド、レ」の階名が表示される。【写真②】 自分が使いたい音を選ぶ。 お囃子の旋律ができたなら、右下の「演奏スタート」ボタンを押して、自分がつくった旋律を聴く。 作ったお囃子を聴き、自分の思いや意図と合っているか確かめながら、よりよい旋律につくり直す。 <p>※つくり直すときは、“自分の思いや意図に合ったお囃子の旋律になっているか”を確認するように、机間指導で声をかけた。</p> 友達同士でつくったお囃子の旋律を聴き合う。 タブレットは持ち運びが可能なので、自由に移動しながら、友達同士でつくった旋律を聴き合い、よさや工夫を伝え合った。また、電子黒板を用いてつくった旋律を、全体で紹介し合った。 今日の学習を振り返る。 児童からは、「何回もつくり直ししながら、自分がイメージするお囃子をつくることのできた」などという振り返りがあった。
成果(○)と課題(●)	<p>○つくったお囃子の旋律をすぐに流したり、つくり直ししたりできたところがよかった。教科書では、リコーダーで演奏して自分のつくった旋律を確かめる活動の例が示されているが、このプログラムであればリコーダーの技能によらず、自分の思いや意図を生かした旋律を聴き、試行錯誤しながらよりよい旋律をつくるという音楽づくりができた。</p> <p>●音楽科である以上、楽器本来の音を味わう活動も大切にしたい。「音楽づくり」と「楽器」を関連させた題材を構想するなどして、つくった旋律を実際に楽器で演奏する活動を設定することも大切であると感じた。</p>



【写真①】



【写真②】