

# 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	音の選び方を工夫して、せんりつを作ろう（音楽）
学年	小学校4年生
目標	自分で考えた「歌のにじ」の最後4小節の旋律に合う副次的な旋律について、プログラミングを利用して試行錯誤し、完成させる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0 デスクトップ版
環境	児童2人で1台のタブレットPCを使用
都道府県	長野県
実施校	長野市立朝陽小学校
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1時 「歌のにじ」と出会い、楽曲の全体像をつかむ。</p> <p>第2時 「歌のにじ」の4段目に合う副次的な旋律を考える。</p> <p>第3時（本時） 第2時で考えた旋律プログラミングし、気に入った旋律になるようにPC上で試行錯誤する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 第2時で考えた旋律を確認する。</li> <li>② 使用するScratch教材の基本操作を知る。</li> <li>③ 2人1組になってタブレットを操作し、旋律の試行錯誤をする。</li> <li>④ 【中間シェアリング】できたことや困ったことを確認し、数人の作品を発表する。</li> <li>⑤ 再度試行錯誤を行う。</li> <li>⑥ 【最終シェアリング】数人の作品を発表し、学習の振り返りを行う。</li> </ol> <p>第4時 第3時で決めた旋律を楽譜に書く。</p> <p>・これ以前の学習でもScratchを使用していたため、児童も戸惑うことなく取り組むことができた。今回はブロックを重ねるのではなく、変数ブロックを入れる形のプログラミングだったので、「こういうこともできるんだ」という反応もあった。</p> <p>・普段はリコーダーやキーボードで自分が考えた旋律の音を確認したりするが、技能の差もあり、音楽づくりに没頭することが難しい児童もいる。今回はPCによる自動演奏を活用することで、自分の作った旋律の響きを客観的に確かめることができ、音楽づくりへの関心・意欲の高まりを感じることができた。</p>
成果と課題	<p>・コロナ禍で吹奏楽器の使用を制限している中だったため、自分が作った旋律を音で表現するために、PCを使用したことは有効だった。</p>

