



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	お囃子づくりをしよう
学年	小学校4年
目標	スクラッチを使って、お囃子の旋律をつなぎ合わせ、オリジナルのお囃子をつくること ができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童8人で8台のパソコンを使用
都道府県	香川県
実施校	観音寺市立栗井小学校
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。)	<ul style="list-style-type: none">・ 音楽の時間に作ったお囃子の旋律(2小節)を「スクラッチ」を使ってプログラミングをする活動を行った。・ あらかじめ、もともになるプログラム(お囃子の旋律に合わせて、本校のオリジナルキャラクターが笛を演奏するアニメーション)を作成し、児童に配布した。・ 児童は、自分の作ったお囃子と友だちの作ったお囃子とを組み合わせて、8小節分のお囃子作りを行った。・ お囃子をプログラミングするためのコード【60】の音を【1】拍鳴らすを確認し、ワークシートに記入しておくことで、スムーズに操作することができた。・ 演奏する順番や楽器を変えたり、テンポを変えたりしながら、オリジナルのお囃子を完成させた。・ 同じ音が繰り返される時には、【○】回繰り返すを使うなど、より簡単に入力する方法を見つけることができた。・ また、簡単なリズム伴奏を作って組み合わせるなどの工夫もできた。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"></div>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">○ お囃子づくりは、音の高さや長さなど間違っポイントを見つけやすいので、スクラッチを初めて体験する児童にとって、取り組みやすく、試行錯誤しながら作業することができた。○ 困ったことがあった時には、児童同士で教え合いながら活動することができた。