

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	音楽科「ほしのおんがくをつくろう」
学年	第1学年
目標	<p>本時の目標</p> <p>問いと答えの仕組みを生かし、音を音楽にしていくことをいろいろと試して、自分の考えや願いをもって簡単な音楽をつくる。</p>
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	学校所有の Windows タブレット一人一台
都道府県	鹿児島県
実施校	曾於市立大隅北小学校
学習活動の概要・児童の様子	<p>学習内容</p> <p>「ほしのおんがくをつくろう」は、問いと答えの仕組みを生かして、簡単な音楽をつくる活動ができる教材である。プログラミングソフトの Scratch を活用し、タブレット型端末上で実際に音を出して確かめながら音楽をつくっていくことで、自分の思いにあった音楽づくりができるようにした。</p> <p>「きらきらぼし」は、A-B-A の形式であり、1 段目と3 段目の後半部分を自分が選んだ音で旋律をつくったものをスクラッチで作成し、音を聞きながら確認したり、作り直したりした。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時を振り返りながら授業の流れが分かるようにフローチャートを用いて授業の流れを確認する。 2 思考を視覚化させるために、ワークシートに旋律を書く。 3 ワークシートにかかれた旋律を Scratch で再生し、どのような旋律になっているかを確認したり、自分の考えや願いに沿った旋律になるようやり直したりする。 <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 45%;">  <p>つくった旋律をスクラッチに入力し確認しながら、イメージの音に変えていきます。</p> </div> <div style="width: 45%;">  <p>事前に画面上に音と音の長さを組み合わせたブロックを担当が準備しておきます。</p> </div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  <p>【授業の流れを示したフローチャート】</p> </div>
成果と課題	<p>○つくった旋律を子供自らスクラッチに入力し、確認することで、演奏技術にかかわらず自分の考えや願いに沿った音楽で表現することができた。</p> <p>●マウス操作に慣れない子供は、タッチペンで操作するようにした。計画的に触れさせることで自分の道具の一つとして扱えるようにしていきたい。</p>