

小学校プログラミング教育実践報告書

令和2年度 相模原市立小中学校視聴覚教育研究会
プログラミング教育A班

学習活動名	音楽科「せんりつあそび」
学年	小学校第2学年
目標	音楽で作った旋律を scratch でプログラミングして表す。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0
環境	児童用ノート PC 40台を整備した PC 教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立南大野小学校
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>I 授業を展開する上でのポイント</p> <p>音楽の授業でねらう資質・能力を育成するため、自分が作った旋律をプログラミングで作成し、音色を変えたり旋律を変えたりして楽しむ。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう 「自分で作った旋律をプログラミングしてみよう。」2 コンピュータで scratch をひらこう みんなで音を出すと大変なことになるのでヘッドフォンを使った。3 命令を確かめながら、自分が作った旋律を再現しよう。 ① あらかじめプログラミングしてあるファイルを開く。児童はそれをもとにしてプログラミングしていく。 ② 再現できたら、音色を変えたり、旋律を変えたりしてみよう。4 作った旋律を発表し、感想を伝え合おう
成果と課題	<p>音楽の授業で作った旋律をプログラミングで再現して、パソコンから自分の旋律が聞こえてきたことに達成感を感じていた。また、音色を変えたり旋律を変えたりすることで、鍵盤ハーモニカの音ではない音を楽しんだり様々な旋律を楽しんだりすることができた。さらに友だちの作った旋律も楽しむことができた。</p> <p>1時間で行ったため、時間がなかったが、さらに音の長さを変えたり音を増やしたりすることでもう少し長い旋律を工夫しても面白かったと思う。</p>

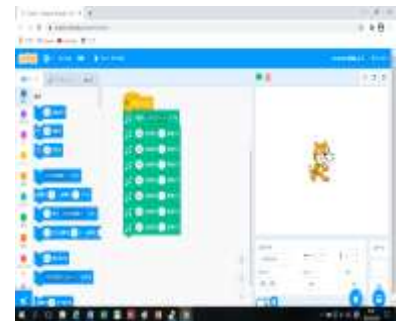


図 作成するプログラムの実行画面例



写真 自分の旋律を作成する様子