

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「プログラミングソフトを使って、音楽を作ってみよう」
学年	小学校第4学年・5学年
目標	拍子や音符をプログラミングで表現し、曲作りをする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
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、プログラミングを通した音楽作りに取り組むことで、「曲作り」することの意義や楽しさを感じさせられるように支援する。</p> <p>II 授業のながれ</p> <p>1 曲の拍子を復習する。</p> <p>Viscuit を起動して、矢印の動きで、4拍子を表す見本を見せる。</p> <p>2 めあてを確認する。</p> <div data-bbox="391 1010 1353 1061" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ビスケットを使って、音楽を作ってみよう</div> <p>① 児童が Viscuit を起動して、矢印のアイコンを描く。</p> <p>② マス目の設定にして、4拍子になるように矢印を配置する。</p> <p>③ 矢印の進め方を、プログラミングする。</p> <p>3 音符が音を鳴らしながら、移動するようにする。</p> <p>① 音符のアイコンを描く。</p> <p>② 矢印のプログラミングに、音符の移動を付け足す。</p> <p>③ 音のアイコンから、音色を選んで付け足す。</p> <p>4 教師が作ったクリスマスソングやアニメソングの提示をする。</p> <p>① プログラミングの流れを見せて、自分でも好きな曲を作ってみる。</p> <p>5 振り返り</p> <p>① 友だちの作品をパソコンに送って、曲あてクイズをしたり、プログラミングの流れを確認したりする。</p>
成果と課題	全学年までに Viscuit の学習経験がある児童は、指示を正確に聞き進められた。音が出る活動なので、二人に1台ヘッドホーンをつけて、集中して臨むことができた。教師側が、見本を見せる場面と児童が考え活動する時間を、しっかり決めて進めることがとても大切だと感じた。教師の見本を見せることで、児童の意欲を高めることができた。

