

プログラミング ガイドブック

学年 小学2年生

教科 音楽

分類 B

単元

4拍子を感じてリズムをうとう
おまつりの音楽

ツール・ソフトウェア

活用する
プログラ
ミング

スクラッチ

ビジュアル・プログラミング

授業の流れ

		本時の展開
①	本時の課題をつかむ	<ul style="list-style-type: none">自分で考えたまつりのリズムをスクラッチでならそう どうすると作れるのかな。スクラッチでの簡単なプログラムの仕方を知る
②	プログラミングブロックの使い方を 知る	<ul style="list-style-type: none">「制御」から「旗がクリックされたとき」を使うことを知る。「音」から「xの音符を□拍ならす」で音が鳴ることを知る。「音」から「□拍休む」で休符が表現できることを知る。「0.5拍」で四分音符や四分休符が表現できることを知る。「0.25拍」で八分音符や八分休符が表現できることを知る。
③	まとめる	<ul style="list-style-type: none">四分音符や四分休符は0.5拍のブロックを使う。八分音符や八分休符は0.25拍のブロックを使う。
④	自分が考えたリズムがなるプログラムを組み上げる	<ul style="list-style-type: none">1小節ごとに区切りながら試行錯誤を繰り返す。近くの友だちや教師に聞きながら進める。「複製」を使うと効率が上がることを知る。できあがったリズムを聴き合う。
⑤	振り返る	<ul style="list-style-type: none">分かったことや考えたことを振り返る。ふりかえりを発表させる。