

音楽科

| | |
|-------|---|
| メタデータ | 言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-06-28 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属: |
| URL | https://doi.org/10.24517/00066570 |

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



音楽科

鏡 千佳子

共同研究者 篠原 秀夫（金沢大学）

1. Society5.0に向けた教育を進めるに当たって

本校は、令和2年度より、「Society5.0を主体的に生きるための資質・能力の育成—STEAM教育を踏まえた教科的横断的プロジェクトの作成を目指して—」を主題に、研究を進めてきた。本校音楽科では、これから生きていく上で必要となる力のどのような資質・能力の育成に寄与できるかについて、これまでの授業を捉え直し、考察を行ってきた。

研究初年度の令和2年度では、学習指導要領で示されている音楽科の目標である「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力を育成する」ことを目指して、Society5.0を主体的に生きるための資質・能力の育成を図ることのできる授業を構築した。具体的には、本校が定める「Society5.0を主体的に生きるための資質・能力」の中から、「イノベーターのマインドセット（型にはまらない考え方、失敗して前進する、など）」に焦点を当て、表現領域と鑑賞領域の関連を図りながら、Society5.0を主体的に生きるためにどのような力となって働くのかを検証する授業を行った。教材は「展覧会の絵」（ムソルグスキー作曲・ラヴェル編曲版）であり、音楽の特徴と絵を関連付けることで、音楽の要素の働きがどのような感じをもたらすかということを知覚・感受する授業内容である。第2時では、生徒は曲中に何度も出てくるプロムナードを聴き比べ、楽器の音色、調、速度、強弱などの変化から、作曲者の気持ちの変化を感じ取った。次に鑑賞の授業で学んだことを生かし、音色や調、速度や強弱を変化させ、技術・家庭科（家庭分野）で作成した幼児向けの紙芝居にふさわしい短い旋律を創作した。この実践から、目的意識（紙芝居に合う音楽）と相手意識（幼児）を具体的に設定したことで、意欲的に創作する生徒の姿が見られた。またタブレット端末を用いたことにより、楽器操作が苦手な生徒も意欲的に取り組む姿が見られたり、つくった音楽を友達と聴き合うことで更に良いものが生まれたりと楽しみながら何度も試し、創作する姿が多く見られた。しかし、紙芝居の完成を待たずしての創作だったこともあり、具体的にどのような音楽をつくったらよいかグループでの話し合いが十分に持てない中での創作となってしまった。「教科横断的プロジェクトの作成」という副題に関しても課題が残ったことから、今年度も同様の授業実践を行い、研究を進めていくこととした。

2. 資質・能力の育成に当たって

(1) 教科等として育成する資質・能力について

今年度は昨年度に引き続き、本校が定める「Society5.0を主体的に生きるための資質・能力」の中から、「イノベーターのマインドセット（型にはまらない考え方、失敗して前進する、など）」と「デザイン思考」に焦点を当て、研究を進めることとした。「デザイン思考」を新たに加えたのは、幼児という相手意識を持つことで、ただ自分が好きに音楽をつくるのではなく、相手のニーズに合わせた音楽を考えるという思考が働くと考えたからである。「展覧会の絵」（ムソルグスキー作曲・ラヴェル編曲版）を教材に、第3学年で表現領域と鑑賞領域の関連を図った授業を行った。学習指

導要領の指導内容との関連は次の通りである。

A 表現（3）創作

- ア 創作表現に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫すること
- イ 次の（ア）及び（イ）について、表したいイメージと関わらせて理解すること
 - （イ）音素材の特徴及び音の重なり方や反復，変化，対照などの構成上の特徴
- ウ 創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な，課題や条件に沿った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付けること。

B 鑑賞

- ア 鑑賞に関わる知識を得たり生かしたりしながら，次の（ア）から（ウ）までについて考え，音楽のよさや美しさを味わって聴くこと。
 - （ア）曲や演奏に対する評価とその根拠
 - （イ）生活や社会における音楽の意味や役割
- イ 次の（ア）から（ウ）までについて理解すること。
 - （イ）音楽の特徴とその背景となる文化や歴史，他の芸術との関わり

（2）関連・連携を図った教科等について

3年「幼児向けに紙芝居をつくろう」

昨年度同様，技術・家庭科（家庭分野）との関連を図り，幼児向けの紙芝居にふさわしい短い旋律を創作した。昨年度の課題から，今年度は家庭分野と更に綿密に計画を練り，国語科や美術科とも連携の可能性を見出した。家庭分野で幼児にふさわしい紙芝居を考え，美術科で描き方について学び，国語科では相手にふさわしい読み方について学習する。家庭分野で紙芝居を作成した後，音楽科で紙芝居に合う音楽の創作を行う。鑑賞教材「展覧会の絵」（ムソルグスキー作曲・ラヴェル編曲版）で音楽の要素の働きとイメージとがどう結び付いているのかについて学び，音色，調，速度，強弱などを変化させることのできる創作アプリを用いて，紙芝居に合う音楽の創作を行った。昨年度は一つの創作アプリのみを使用した，今年度は幅広い創作活動ができるように，複数の創作アプリを用いることとした。

3. 成果と課題

今年度は，本校が定める「Society5.0を主体的に生きるための資質・能力」の中から，「デザイン思考」と「イノベーターのマインドセット」に焦点を当て，研究を進めた。他教科との連携により，生徒が目的意識と相手意識を明確に持つことができ，「デザイン思考」のサイクルを生徒が自ら回すことにつながった。また，タブレット端末を用いた創作を行ったことで，「とりあえずやってみよう」「音楽が苦手な僕にでもできる」という気持ちになった生徒も多くいたことから，「イノベーターのマインドセット」の育成に有効であると感じた。しかし一方で，タブレット端末のみの創作としたことで，表現の工夫の範囲が狭くなってしまったことが課題として挙げられる。後に出てくる生徒アンケートにもあるように，タブレット端末では表現しきれない部分や，楽器でしか表現できないものを求める生徒もいたことから，楽器を用いての創作も可としてもよかったのかもしれない。

<授業後に取った生徒アンケートより>

○端末機器を用いての創作は、他の楽器を用いての創作に比べてやりやすかったですか

やりやすかった…83% (昨年度…76%)

- ・様々な楽器を簡単に使用することができたから
- ・何回もいろいろ試すことができたから
- ・音楽が得意じゃなくても簡単に曲をつくれたし、ワンタッチでいろいろな工夫ができたから
- ・家にいてもつくることができたから
- ・グループで共有ができるから
- ・簡単に音色を変えたり、テンポを変えたりできるから
- ・自分の出したい音がすぐに出せるから
- ・技術が必要なく、手軽につくれるから
- ・手軽に幅のある表現ができるから
- ・楽器を用いた時は、いくつかの音を組み合わせるのがとても大変で、変更などもしにくいけど、端末機器はすぐに様々な音色を生み出すことができたから
- ・保存しておけば、新しくつくったものと、どっちが良いか比べやすかったから

やりにくかった…17% (昨年度…24%)

- ・微妙なリズムの調整は他の楽器の方ができるから
- ・端末自体使い慣れていなかったから
- ・保存したものが急に消えてしまったから
- ・音の強弱を細かく変えることができなかったから
- ・実際に楽器に触れて音を出す方が個人的には簡単だったから
- ・楽器を自分で触って曲をつくった方が楽しいと思うから

やりやすかったと答えた生徒の多くは、楽器が苦手でも、音楽の知識があまりなくても簡単につくることができたから、というものであった。また、簡単にいろいろ試すことができるという声も多く、タブレット端末を用いての創作は「イノベーターのマインドセット」の育成に有効であると示唆される。やりにくかったと答えた生徒の中の「楽器を自分で触って曲をつくった方が楽しいから」という意見から、やはり音楽の授業だからこそ味わえる楽器そのものの魅力や、本物に触れることで醸成される感性があるということをおぼろげに忘れることなく、今後の授業を構築していきたい。

<授業後に取った生徒アンケートより～「デザイン思考」に関わる記述～>※下線は筆者

誰かに聞かせて、発表するたびに音楽を作るのは初めてだったので少し難しかったが、紙芝居の中の雰囲気や、聞いている子供が感じることなども考えながら作るのは楽しかった。

・場面にあつた音楽をつくるのも大切だけど、紙芝居全体にまつていふということも大切だと感じました。班で完成したものを並べてみるつながりがうまくいかなかった。ものがあつたので、全体を意識することも大切。

自分のつくりたい音楽に留まるのではなく、しっかりと目的意識や相手意識を持って創作するこ

とが大事だと感じている。生徒に目的意識と相手意識を明確に持たせることで、生徒自身が「デザイン思考」を働かせていくことができると感じた。

<授業後にとった生徒アンケートより～「イノベーターのマインドセット」に関わる記述～>

音を置いては消して、置いては鳴らしてみたりと、何度も何度も試すことでより良い音楽が作れたと思います。

今回は音楽の知識がはい僕でも、とても楽しく音楽を創作することができたので良かったと思います。僕は最初少し完成が難しいと感じていましたが何度も挑戦することによって、そのことが形になったと思うことができています。

タブレット端末を用いたことにより、自分には難しいかなと思ってあきらめてかけていた生徒も、何度も試したり挑戦したりすることで、完成したという経験を積むことができた。「イノベーターのマインドセット」の育成に大いに寄与できたように思う。

<授業後にとった生徒アンケートより～教科等横断的プロジェクトに関わる記述～>

複数の教科混合で制作したため、音楽を作るとき音程やリズムをイメージしやすかった。自分で作曲をしたことがなかったため、リコーポや楽器を変えるだけで大きく雰囲気が変わるんだと、新鮮だった。また、実際に作曲してみると、速度など気をつけることが多かった。

他の教科と共同でするのは今年から多くなっているから、とても効果的に取り組めるので、これからも続けてほしい。

Tシャツプロジェクトのように他の教科と連携している授業だったから音楽の授業だけで創作をするよりも面白かった。また楽器だと似たり寄ったりになりがちな創作も新しく導入されたiPadでやることで、人々の個性が出ていてとてもいいなと思いました。

他教科との連携は、生徒にとって、授業で学んでいることが生活や社会と結びついているということを実感する有効な手立てであると感じた。来年度以降、さらなる可能性を見出し、積極的に他教科との連携を図っていきたい。

また、鑑賞教材「展覧会の絵」（ムソルグスキー作曲・ラヴェル編曲版）で音楽の要素の働きとイメージとがどう結び付いているのかについて学び、創作に生かすという流れで授業を行ったことについても次のような記述が見られた。

自分は音感がなく、紙芝居に合う音楽を作ることがとても難しかった。しかし、鑑賞「展覧会の絵」を通してどういう感情をもっているときに、どのようなリズムを取るのかを学ぶことにより、テンポや音の高低の工夫の仕方がわかり音楽を作りやすかった。

他の教科と合体して活動したのは楽しかった。「展覧会の絵」で場面によって、どのように音色やテンポ、速度や調などを変えるのか、学んだから自分で創作する時に創りやすかった。学んでから取り組むのは、いいと思った。

どのような場面の音楽をつくるのかをイメージしていても、音楽の要素の何をどう工夫したらよいかのわからなければ、工夫のしようがない。これまで、歌唱、器楽、創作、鑑賞とそれぞれで行うことが多かったが、複数の領域を関連付けた題材構成にすることによって、生徒の理解が深まるということがわかり、今回のような領域を関連付けた題材構成を考えていくことがこれからは必要なのだと強く感じた。

さらに今回の授業を通して、音楽の本質に気付く記述も見られた。

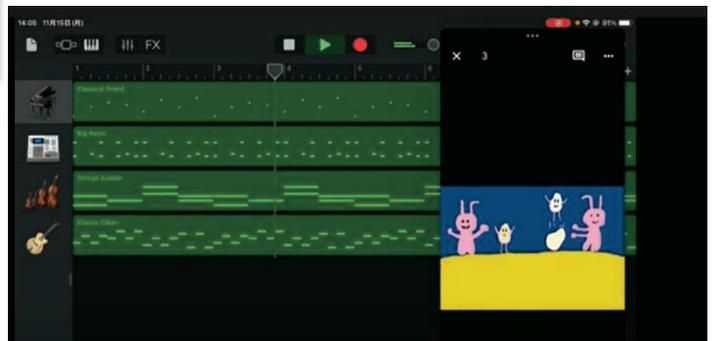
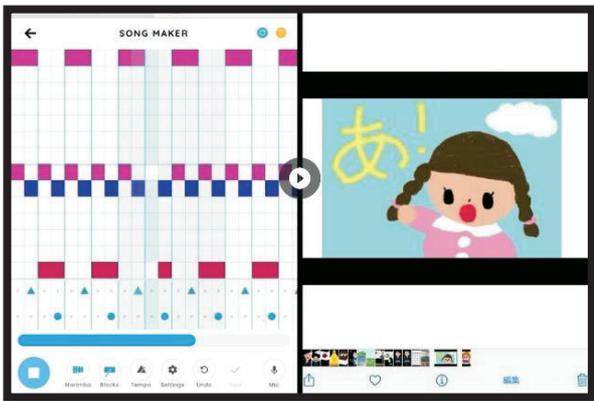
音楽が女子紙芝居にあって、音楽が男子紙芝居にあっては、これにも差が生まれている気がした。音楽が女子紙芝居によって場面もより想像しやすくして女子紙芝居に合っていた。音楽は、速度や音調でも音楽が変化する事も分かった。

音楽は主人公の気持ちや、周りの状況などをさらに伝わりやすくしていると感じました。演劇やバレエ、オペラなどで、なぜ音楽が重視されているかが深く分かりました。速度や音色などで場面を伝えることができて興味深かったです。

また次のような記述もあり，本校が今年度から取り組んでいる「創造デザイン科」にも往還できる内容であったと考えられる。

紙芝居を作る際に様々な分野が融合していたから、多数の教科からの視点から考える必要があった。人によって得意な分野とかがあるから、役割を個人がもってこられたらもっと面白いものができたのかなと感じた。

今回の実践を通して，生徒のみならず，教師側が「デザイン思考」を働かせて授業を構築していく必要があるということ，そして型にはまらない考え方，失敗しても前進する，挑戦するといった「イノベーターのマインドセット」を持って授業を進めていく必要があるということを強く感じた。目の前にいる生徒にとって必要な資質・能力を見極め，その資質・能力を身に付けさせるためにはどのような流れや手立てが最適なのかを考え，今後の授業を構築していきたい。



4. 参考文献

- 1) 文部科学省『中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説音楽編』
- 2) 文部科学省『教育課程部会（第 110 回）配付資料「これからの社会を生きる全ての子供たちに求められる資質・能力の育成における芸術教育の意義」』

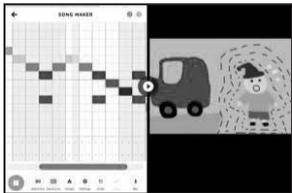
3年 題材名「紙芝居に合う音楽をつくろう」プロジェクト名「幼児向けに紙芝居をつくろう」

題材計画（5時間扱い）本時は4時間目

| 次 | 時 | 学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字） | 評価規準（○）3観点【 】 | 本校が定める Society5.0を主 体的に生きるた めの資質・能力 |
|---|-------------|--|--|--|
| 1 | 1 | <p>■どんな絵を見て作曲したのか、音楽の特徴から考えよう</p> <p>①10枚の絵を基につくられた曲の中から3曲を聴き、それぞれの曲の特徴をつかむ。また、どんな絵を見てつくられたのか想像する。</p> <p>②3曲の中から気に入った曲を1曲選び、特徴をまとめる。</p> | <p>○音楽の特徴とその背景となる文化や歴史、他の芸術との関わりについて理解している。【知】</p> <p>○組曲「展覧会の絵」の音色、旋律、速度を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考えるとともに、曲に対する評価とその根拠について考え、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。【思】</p> <p>○音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。【態】</p> | |
| | 2 | <p>■ムソルグスキーの気持ちの変化を感じ取ろう</p> <p>①4つのプロムナードを聴き比べ、作曲者の心情の変化を感じ取る。</p> <p>②ムソルグスキーがどのような気持ちで友達の展覧会を見て歩き、作曲したのかを考えながら、前半部分を通して聴く。</p> | <p>○組曲「展覧会の絵」の音色、旋律、速度を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考えるとともに、社会における音楽の意味や役割について考え、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。【思】</p> | |
| 2 | 3 | <p>■紙芝居に合う音楽をつくろう</p> <p>①前時で学習した内容を踏まえ、タブレット端末で創作アプリを使って、簡単な旋律をつくり、音色やリズム、速度、調を変化させ、雰囲気を変えられることを体感させる。</p> <p>②家庭分野で作成した紙芝居に合う短い旋律をつくる。</p> | <p>○音素材の特徴及び音の重なり方などの構成上の特徴について理解している。【知】</p> <p>○音楽を形づくっている要素や要素同士の関連を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考え、まとまりのある創作表現を創意工夫している。【思】</p> <p>○音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に創作の学習活動に取り組もうとしている。【態】</p> | <p>「デザイン思考」</p> <p>「イノベーターのマインドセット」</p> |
| | 4 本 時 | <p>■紙芝居に合う音楽をつくろう</p> <p>①前時に作成した旋律と紙芝居を合わせ、紙芝居のイメージに合うよう工夫する。</p> <p>②グループでお互いの作品を鑑賞し合う。</p> <p>③よりよい音楽になるよう最終調整する。</p> | <p>↓</p> <p>↓</p> <p>↓</p> | <p>「デザイン思考」</p> <p>「イノベーターのマインドセット」</p> |
| | 5 | <p>■紙芝居に合う音楽をつくろう</p> <p>①音楽と紙芝居を合わせ、相互評価する。</p> <p>②最終版を提出する。</p> | <p>○創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な条件に合った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付け、創作で表している。【知】</p> | <p>「デザイン思考」</p> <p>「イノベーターのマインドセット」</p> |

実践事例

教科名「音楽」・学年「3年」

| | | | |
|---|-------|--|---|
| 授業者 | 鏡 千佳子 | 授業クラス | 3年1組～4組 |
| プロジェクト名 | | 教科等横断を図る教科等名と内容 | |
| 幼児向けに紙芝居をつくろう | | 家庭「幼児との関わり」 国語「ブックトーク」 美術「紙芝居の制作」 | |
| Society5.0を主体的に生きるための資質・能力 | | 教科等で身に付けたい資質・能力 | |
| 「デザイン思考」 「イノベーターのマインドセット」 | | 創作表現に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫する。【思考・判断・表現】 音素材の特徴及び音の重なり方や反復、変化、対照などの構成上の特徴を理解する【知識】 音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に創作の学習活動に取り組む。 【主体的に学習に取り組む態度】 | |
| STEAM教育の視点 | | | |
| これまでの創作活動は、授業内での完結型が多かったが、他教科と連携を図ることにより、目的意識（紙芝居に合う音楽）と相手意識（幼児）が具体的に定まり、創作の活動に意欲が高まると考えた。これらを設定することで、相手のニーズに合わせた音楽を考える「デザイン思考」の育成につながると考えた。また、タブレット端末を使うことで「イノベーターのマインドセット」（とりあえずやってみる、失敗しても前進する）の育成が効果的になると考えた。 | | | |
| 本時の授業のねらい | | | |
| 音色、リズム、速度、調などを工夫し、幼児向けの紙芝居に合う音楽をつくる | | | |
| 授業の流れ・活動等 | | | 時間 |
| 1. 音楽を創作する ・前時につくった音楽と紙芝居を照らし合わせ、内容に合った音楽になっているか確認し、個人で創作する。 | | | 15 |
| 2. 相互評価する ・一人ずつ自分がつくった音楽と紙芝居をグループ内で発表し合い、紙芝居に合った音楽になっているか、お互いに評価し合う。 | | | 15 |
| 3. 最終調整をする ・グループからの助言を受けて、最終調整をする。 ・必要に応じてグループで話し合いながら創作するよう促す。 | | | 10 |
| 4. 紙芝居に合わせる ・つくった音楽を紙芝居と合わせ、グループ全員で通す。 | | | 5 |
| 5. 音楽を提出する ・つくった音楽を画面収録し、オンライン学習システムに提出する。 | | | 5 |
| | | |  |