

提 案 発 表

第 4 学 年 思 いや 意 図 を も ち ， 進 ん で 音 楽 に 関 わ る 児 童 の 育 成

－ 児 童 相 互 の 協 働 的 な 学 び を 通 じ て －

海 部 郡 海 部 小 学 校 尾 崎 亜 紀

1 はじめに

本校海部小学校の4年生の児童は8名であり、3年生とともに複式で音楽科の学習をしている。楽しいことが大好きで、音楽科の学習では歌ったり、楽器を演奏したりすることに、とても前向きで意欲的に取り組むことができる。そのような児童の姿をさらに伸ばし、これからの生活において、常に音楽に親しみ、生涯において音楽を愛好する心情をもつことができるようにしたいと考える。

本研究では、自分のイメージに合わせて、思いや意図をもち、音楽の仕組みを用いながら音楽づくりをすることを題材として取り上げ、楽しみながら自分の表現を伝えようとする態度を育てていきたいと考えた。児童が自ら考え、判断し、表現したことを相互に認め合う協働的な学びや、その中で表現された音楽を教師が価値づけていくことで進んで音楽に関わる児童を育成していきたい。

2 研究の内容

(1) 互いの音楽を認め合い、学び合う協働的な学びの実現

- ① 「Chrome Music Lab」を使った音楽づくり
- ② 「Key Note」の活用

(2) 表現の高まりを価値づける教師の役割
「リズムをつくって楽しもう」の実践

3 研究の実際

(1) 「つきたい力」を明確にした題材の設定

学習指導要領(3)ア(イ)、イ(イ)ウ(イ)に示されているように、音を音楽に構成することを通して、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもたせるために、学習の過程において「呼びかけとこたえ」や「縦と横の関係」、「反復」や「変化」といった音楽の仕組みを用いて音楽をつくるようにしていきたいと考え、単元を設定した。

(2) 指導の実際

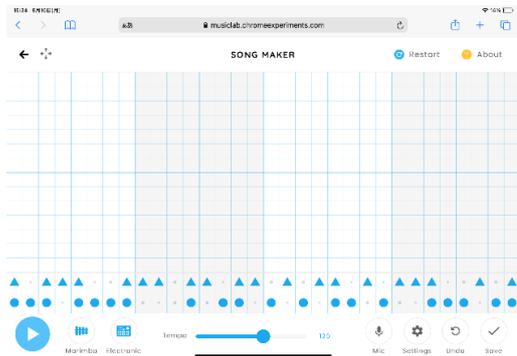
① 教師の価値づけによる児童の変容

「リズムをつくって楽しもう」では「クラッピングファンタジー第7番 楽しいマーチ」を題材とし、曲をグループ1とグループ2に分かれて演奏し、手拍子の音の重なりを感じて楽しみながら演奏した。演奏する中で「呼びかけとこたえ」や「縦と横の関係」などの「音楽の仕組み」について知り、手拍子の演奏をして楽しんだ。その後はICT機器を活用して学んだことを生かして「オリジナルのクラッピングファンタジーをつくろう」をめあてとして、音楽づくりに取り組んだ。「Chrome Music Lab」という音楽作成アプリを使い、その中の「SONGMAKER」を使って作成した。「SONGMAKER」では旋律やリズムアンサンブルを作ることができ、作った曲を再生できる。また、何度でもやり直すことができ、試行錯誤が重ねやすいといった良さがある。

「思いや意図」をもって表現するために「どのような音楽にしたいか」また「そのためにどうするか」をはっきりさせる。また、音楽の仕組みを使うと、どのような感じになるかイメージをもたせることが大切であると考えた。そこで、体の動きをともなった活動を通したり、ウッドブロックやクラベス、手拍子などをしたりして考えさせた。例えば、「呼びかけと答え」では「お話をしている感じ」、「追いかけて」では「行進をしている」などである。

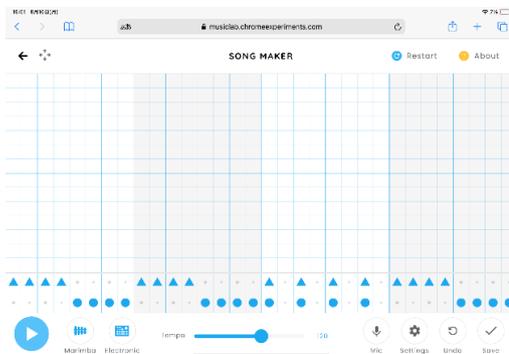
児童A

「楽しくて、思わずおどりだしそうなかんじ」



これまでに学んだ音楽の仕組みを使おうとするが、うまくまとまっていない。手拍子でリズムを打つことが難しい。後ろ半分の八分音符を入れている。

ここで、「先生といっしょに叩いてみようか。」といっしょにリズムアンサンブルを行ったところ、できなかった。「踊り出しそうな感じなら、友達といっしょに踊る感じで「呼びかけとこたえ」を入れて見たらどうかな。」と声をかけた。



「呼びかけとこたえ」や「音の重なり」を意識して、修正をして仕上げる事ができていたので、全員で共有した。

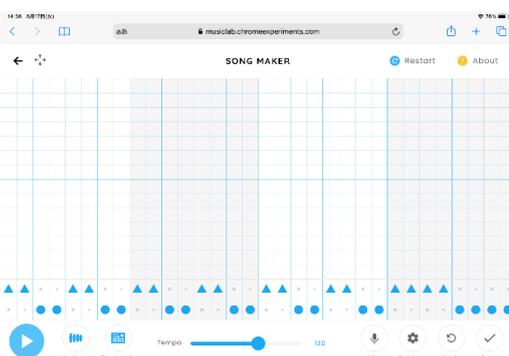


共有する時は「ミラーリング」でホワイトボードに映し出し、全員が前を向いて考えることができるようにしている。

このように、音楽表現の高まりを価値づけ、全員で共有しながら協働的な学びをより充実したものにしていくことは、教師の役割である。そのことから、他の児童の作品にも変化が見られた。

児童B

「どうぶつがはなしているみたいなかんじ」

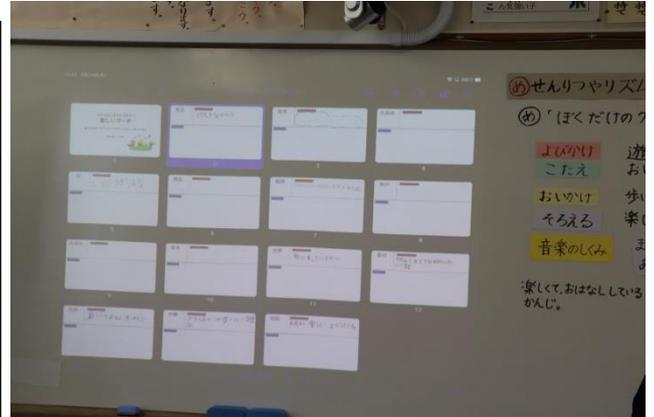


「追いかけて（カノン）」を使って、動物たちが楽しく話している様子を表現している。

また、対話的な学びの実現に向けて、「Key Note」を使って互いの作品を聴き合い、感想を伝え合うことで、相互に評価し合う活動を行った。

児童C

「明るくておどりがたくなるかんじのいい音楽」



個人の画面に「音楽データ」「自分のイメージ」「友達からのメッセージ」を貼りつけたり、書いたりできるスペースを作り、全員が友達のつくった音楽を聴くことができ、メッセージを寄せることができる。児童Cに対して、共感するようなメッセージや「おまつりみたいだね。のいいね。」など聞いた友達のイメージも寄せられている。児童Cは進んで手をあげて自分の表現を発表することができた。メッセージを寄せた児童たちも画面だけではなく、口頭でも児童Cに自分の感想を伝えた。

②自ら考え、判断し、表現する活動

「言葉でリズムアンサンブル」の学習では、3年生と4年生の二人組で作った。ここでは、「反復」と「変化」のどちらかの音楽の仕組みを用いてつくると決めて、音楽づくりを行った。

二人組で作っている途中でも、「手でリズムを叩いてごらん。」と伝え、叩くのが難しい場合にはどうしてなのかを問い、まとまりのある音楽にするためにはどうしたらをいいかを考えさせるようにした。相談し合う姿からは、「ここで繰り返しにしたら。」など二人で考え、判断している様子が見受けられた。

児童C（4年）と児童D（3年）



「おもしろい感じ」→「かっこいい感じ」→
「遊んでいる感じ」

使う音楽の仕組み「繰り返し」

言葉「ともだち」

前の2小節で「呼びかけと答え」「音の重なり」が「反復」されている。

最初は「おもしろい感じ」とのイメージでつくっていたが二人で話し合っていくうちに「遊んでいる感じ」に変更していた。

ここでも、考え、何度も試す中で、「これがいい」と判断する姿が見られた。

(3) 成果と課題

成果

- ① 「つきたい力」を明確にしたことで、音楽の仕組みについて知り、それを使って音楽づくりをすることは、まとまりのある音楽へ近づいていくということを多くの児童が実感できた。
- ② 友達と協働して学び合う学習を通して、友達の表現から自分の表現を高めることができた。学習が進むにつれて、小節のまとまりを意識した表現ができるようになった。

課題

- ① 自分の「思いや意図」を実現するためにどのような思いで、どうしたかということをも自分で友達に伝えるという言語活動が十分にできなかった。
- ② 振り返りの時間が十分にとれず、自分の表現の高まりや気づきを共有することが難しかった。

4 結果の考察

(1) 「思いや意図」をもつということ

- ① 4年生の発達段階においては、「このような音楽にしたい」というイメージを、言葉として表し、「そのためにどうするか」と考え実現していくためには、教師の支援が必要であると感じた。教師が「このような表現はどうか」など実際に示すなど提案することでより自分で考え、判断し表現できる力が育ってくるのではないかと考える。
- ② 「思いや意図」をもち、それを実現していくためには「音楽の仕組み」のみならず「音楽を特徴づける要素」などについても、常に意識して関わらせることが大切であると考えた。

(2) 「音楽づくり」の学習に取り組んでの成果

- ① 「音楽の仕組み」について学び、日常生活の中でも耳にする音楽を聴いても、気付くことができたようになったことから、以前よりも音楽に対する関心や興味が高まったと感じる。
- ② これまでと違った方法での音楽づくりに取り組んだことで、音楽に対して以前よりも意欲的に取り組めるようになり、表現の幅を広げることができたのではないかと考える。

5 今後の課題

(1) 「思いや意図」をもち、自信をもって発表できる児童を育てるための言語活動の充実

協働的な学びにより、音楽に関心をもち進んで表現する姿は多く見られるようになった。自分の表現に自信をもち、どんな状況でもしっかりと自分で発表するためには、学習の過程での自分自身の学びに気付く経験が大切である。これからも、自分の学びを言葉にできるよう工夫し、自己を振り返る活動を充実させていきたい。

(2) 系統的な学びを意識した指導の充実

6年間を見渡し、それぞれの学年の内容やその学年でつけるべき力を教師はしっかりと把握し、次につなげることができるよう系統的な学びを意識した指導を行っていかなければならない。

6 おわりに

児童の思いや意図を言葉や音楽による表現にするためには、一人ひとりの児童の考えや気づきを見取り、認めていくという教師の役割は大きいと感じた。自ら考え、判断し、自信をもって表現することができる児童を育てていくためには、友達相互に認め合い、音楽活動を楽しみながら進んで取り組むことのできる音楽教育のあり方について考え、しっかりと取り組んでいきたい。