

小学校音楽科部会

部会長名 校長 中野 寿
実践者名 教諭 中園 佳代

1 研究主題

友達と協働しながら音楽のよさを味わう児童の育成
～「音楽ゲーム」「音楽コミュニケーション」を位置づけた活動構成を通して～

2 主題設定の理由

(1) 社会的要請と音楽科の今日的課題から

現在、グローバル化の進展や絶え間ない技術革新等により、社会構造や雇用環境は予測困難な時代になっている。このような時代にあって、児童が成人して社会で活躍する頃には、持続可能な社会の担い手として次のようなことが求められる。

- 社会の変化に積極的に向き合い他者と協働して課題を解決していくこと
- 様々な情報を見極め、理解し、情報を再構成して新たな価値につなげていくこと
(小学校学習指導要領 総説より)

つまり、急激に変化していく社会の流れの中で、与えられた仕事を、ただこなすのではなく、他者と目的を共有して課題に向き合い、協働しながら新たな方法や考えを生み出す力が必要になってくる。こうした状況を踏まえ、小学校音楽科においては、これまで重視されてきた「思いや意図をもって表現したり味わって聴いたりする力を育成すること」に加え、次のことにおける更なる充実が求められている。

- 感性を働かせ、他者と協働しながら音楽表現を生み出したり、音楽を聴いてそのよさや価値等を考えたりしていくこと (小学校学習指導要領解説 音楽編)

このように、音楽科でも、様々な他者と関わり、協働して新たな方法や考えを生み出していく力を育成していくことが強く求められている。このような力は、音楽科において「共通の目的に向かって、友達と協働しながら音楽表現を生み出していく学習」を通して身に付けることができるものである。このような学習の必要性から本主題を設定した。

(2) 児童の実態から

児童は、アンケートにおいて、93%が「家で音楽をよく聴く・ときどき聴く」と答えており、日常生活の中でもテレビやインターネットを通して、様々なジャンルの音楽に親しんでいることがわかる。そのため、多くの児童が音楽科の学習に意欲的であり、「音楽が好き」と答えた児童は100%であった。また、その理由について「音楽を聴くのが好きだから」と答えた児童が最も多く、次いで、「楽器を演奏するのが好きだから」「歌を歌うことが好きだから」と答えている。また、歌唱、器楽、音楽づくり、鑑賞を好きな活

動から順に並べさせると、73%の児童が「音楽づくり」を4番目としていた。他の領域に比べ、苦手意識が高い。そこで、本研究では、協働しながら音楽のよさを味わうことができるような学習を設定していく。その際、「音楽ゲーム」を位置づけることで、まずは、音楽表現に慣れ親しむことができるようにする。さらに、「音楽」を通じた交流活動（音楽コミュニケーション）を行うことで友達と協働しながら、みんなで音楽表現を生み出したり、音楽を聴いたりして、その楽しさやよさを感じたりすることができるようにしたいと考えた。

3 主題・副主題の意味

(1) 「友達と協働しながら音楽のよさを味わう」とは

音楽科における「音楽表現」とは、

表現領域（「歌唱」、「器楽」、「音楽づくり」の三分野）において児童が感じたことや心に描いたことを、自らの声や楽器あるいは自らがつくった音楽を通して表すことである。

音楽科における「鑑賞」とは、

鑑賞領域において児童が感じ取った楽曲の雰囲気（イメージ）をもとに、音楽を形づくる要素と関連づけて繰り返し聴くことで、楽曲がもつ音楽的なよさや面白さを感じ取りながら親しんで（味わって）聴くことである。

「音楽のよさを味わう」とは、

表現、鑑賞の領域において、自己の気づきと他者の気づきを音楽活動を通して比較し、より創造的な関わりを見出して音楽がもつ美しさを感じている姿である。

「友達と協働しながら音楽のよさを味わう」とは、

どのように表現したり、聴いたりするかについて、友達と音や音楽及び言葉によるコミュニケーションを図りながら、試行錯誤し、自分たちにとって価値ある音楽として表現したり、聴いたりすることである。

「友達と協働しながら音楽のよさを味わう児童」とは、

どのように表現したり、鑑賞したりするかについて、友達と音や音楽及び言葉によるコミュニケーションを図りながら、友達と気持ちを合わせて音楽表現をしたり、鑑賞したりすることを通して、

音楽への興味・関心や意欲が高まっている児童

（意欲的に学ぶ姿・今後の音楽づくりに意欲的に取り組もうとしている姿）

友達と協働して学ぶよさに気付いている児童

（友達の考えを積極的に取り入れようとする姿）

(2) 「音楽ゲーム」とは

「リズム遊び」「声だし・音だし」「聴き分けクイズ」等、設定した条件に基づいて、その場で音を鳴らしたりつなげたり、聴き合ったりする短時間でできる音楽活動のことで

ある。「音楽ゲーム」は、教師のねらいをもとに様々なゲーム設定することができる。本研究では、授業の初めの5分間に、「音楽ゲーム」を位置づける。内容は以下のように構成する。

毎時間、2つのゲームを取り入れる。

①即興的な表現活動（毎時間）＋ ②本時の学習内容に応じた活動

※技能面を重視しない。児童の表現のよさを認める。

「即興的な表現活動」・・・拍の流れにのりながら、即興的にリズムを考え、全員でリズムリレーを行う「音楽ゲーム」のこと。

「本時の学習内容に応じた活動」・・・本時の学習に必要な技能を高めることをねらいとした「音楽ゲーム」のこと。

このように2つ「音楽ゲーム」を組み合わせることで、即興的な表現に慣れるとともに、友達の発想のよさや面白さに触れたり、友達の表現を自分の表現に生かしたりする中で、自分の表現に自信をもつことができる。また、音楽表現への様々な発想を得ることもつながる。さらに、本時の学習内容に応じた「音楽ゲーム」を位置づけることで、学習の見通しをもつことにもつながり、学習への意欲が高まると考える。これらは、児童の「音楽づくりの土台」となる。鑑賞においては、複数の要素の中から着目させたい要素を引き出し、学習に向かう思いや問いをもたせるために行う（②の位置づけ）。

（3）「音楽コミュニケーション」とは

自分の考えを声や楽器などの音や音楽で表現して伝え合う交流活動を意味している。他教科では、自分の考えを書いて、言葉で表現することが多い。本研究では、音楽科ならではの「音楽コミュニケーション」を位置づけることで（図や絵、記譜も含む）、児童が自分の考えを積極的に伝え合い、友達と協働して学ぶよさに気づくことができると考える。また、このように、児童同士が「協働して学び合える環境」をつくるために、次の3つの工夫を行う。

○課題設定の工夫

○教具の工夫

○場の工夫

4 研究の目標

友達と協働しながら音楽のよさを味わう児童を育成するための方途として、「音楽ゲーム」と「音楽コミュニケーション」を位置づけることの有効性を明らかにする。

5 研究の仮説

「音楽ゲーム」と「音楽コミュニケーション」を適切に位置づければ、友達と協働しながら音楽のよさを味わって表現したり、鑑賞したりすることができ、音楽への関心や意欲が高まるであろう。

6 研究の計画

(1) 第5学年 題材「詩と音楽を味わおう」

(2) 題材の目標及び指導計画

題 材	詩と音楽を味わおう	総時数	4時間	時期	10月
題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 詩と音楽が一体となった日本の歌曲のよさや特徴に気をつけて、主体的に聴こうとしている。 ○ リズムや旋律の動きを聴き取り、それらと強弱の変化との関わりを感じ取りながら、どのように歌うかについて自分の思いや意図をもって、歌詞の内容や曲想などを生かした表現を工夫している。 ○ 呼吸や発音の仕方、声の感じに気をつけて、言葉の感じや曲想にふさわしい自然で無理のない、響きのある歌い方で歌っている。 ○ リズムや旋律、強弱の変化と歌詞とのかかわりに気付き、詩と音楽が一体となった日本歌曲の美しさを感じ取ったり、詩の内容や音楽との結びつきを理解したりして、日本歌曲のよさや特徴を味わって聴くことができる。 				

	主な学習活動	評価基準及び評価方法
	1. 日本語の言葉の感じを生かした歌曲を楽しみましょう。(2時間)	
1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 待ちぼうけ ・ 範唱を聴き、曲全体の感じをつかむ。 ・ 言葉の感じと結び付いた旋律のよさや楽曲の特徴を感じ取って聴く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 歌詞と照らし合わせながら、部分的に聴いたり、比較して聴いたり、模倣して歌ったりする活動を通して、詩と音楽が一体となった日本歌曲の表現の工夫のよさを味わいながら聴くことができる。 (行動観察、発言内容、ワークシート)
2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 赤とんぼ、この道 ・ 声の種類や演奏形態の違いが生み出す演奏のよさを味わって聴く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 声の種類や演奏形態の違いによる響きの違いから想像したことや感じ取ったことを言葉で表すなどして、日本の歌曲の特徴や演奏のよさを理解して聴くことができる。 (発言内容、ワークシート)
	2. 歌詞の表す情景を思いうかべながら、強弱記号に気をつけて歌いましょう。(1時間)	
1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 冬げしき ・ 時間や場面が変わっていく情景を想像しながら歌詞を読み、歌詞唱をする。 ・ 歌詞の内容を味わい、旋律の特徴に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 呼吸や発音の仕方に気をつけて、言葉の感じや曲想にふさわしい自然で無理のない、響きのある歌い方で歌っている。

	気をつけて、主な旋律を歌う。	(演奏聴取)
	3. 旋律の音の上がり下がりやリズムの特徴を生かして歌いましょう。(1時間)	
2	○ 和音の音で旋律づくり ・ 歌詞を読んだり範唱を聴いたりして、情景を想像しながら主な旋律を歌う。 ・ 旋律やリズムの特徴、フレーズを生かして、主な旋律の歌い方を工夫する。	・ リズムや旋律、フレーズを聴き取り、それらと強弱の変化とのかかわり合いを感じ取りながら、歌詞の内容や曲想などを生かした表現を工夫し、どのように歌うかについて自分の思いや意図をもっている。(発言内容、演奏聴取)

(3) 本時主眼

歌詞と照らし合わせながら、「待ちぼうけ」を部分的に聴いたり、比較して聴いたり、模倣して歌ったりする活動を通して、詩と音楽が一体となった日本歌曲の表現の工夫のよさを味わいながら聴くことができる。

(4) 展開

	学習活動	指導上の留意点・評価
導入	1 音楽ゲームを行う。 2 本時のめあてについて話し合う。 ・ 歌曲「待ちぼうけ」のよさや面白さは、どこから生み出されているのか考えていきたいという問いをもつ。	・ 言葉とリズムを結びつけるために「リズム&言葉リレー」を行う。また、旋律の動きを捉えながら歌唱表現できるように同様に歌う。 ・ 本時の見通しをもつことができるように、白秋の詩を音読してくり返しのよさと、音数5・7から生まれるリズムのよさを振り返る。
展開 1	3 「待ちぼうけ」を聴き、表現の工夫について話し合う。 (1) 作曲家「山田耕筰」の音楽のよさや面白さを感じ取る。 ・ 詩の様子を表すリズムと旋律に気づくこと <リズム> ○ 「待ちぼうけー」と「け」を伸ばして歌っている。→待ちくたびれた様子が伝わる。 ○ 「飛んで出て」のリズムが音数と違う。 →うさぎが飛び出す様子が伝わる。 <旋律> ○ 「待ちぼうけ」や「ある日せつせと」は、言葉の言い方と同じようなメロデ	・ 詩と音楽の結びつきを視覚的に捉えることができるよう、拡大楽譜に見つけた工夫を書き込み整理していく。 ・ リズムと語感や詩の様子が結び付いていることを実感することができるように、リズムを変えて歌い、比較して聴く。 ・ 旋律の動きと言葉が結び付いていることに気づくことができるように、楽譜に旋律線を書く。

	<p>イーだ。 →うさぎが高いところから転がり落ちていく動きが旋律の動きで伝わる。 ○「ころりころげた」は、ころんでいるようなメロディーだ。 →うさぎが高いところから転がり落ちていく動きが旋律の動きで伝わる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 詩とリズムや旋律が結び付いていることが実感できるように、見つけた工夫を意識しながら全員で歌う。
展開 2	<p>(2) 歌い手「加賀清孝」の表現のよさや面白さを感じ取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 詩や音楽のよさや面白さが伝わる歌い方の工夫に気づくこと <p>〈速度〉 ○3番から4番にかけて、速さが遅くなっている。 →3番は、「ひなたぼこ」の様子が伝わる。 →4番は、待ちくたびれた感じがよく伝わる。</p> <p>〈強弱〉 ○2番の「しめた」は「し」を強く歌っている。 →うさぎがとれた喜びが伝わる。 ○2番の「うさぎぶつかれ」は、一つ一つの言葉を強く歌っている。 →強く願っているように聴こえる。</p> <p>〈声の感じ〉 ○4番の「寒い北風」は寒そうな声で歌っている。 →「さむーい」「きたかぜー」等、言葉を伸ばしたり、声の表情を変えたりすると、その様子がよく伝わる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 歌い方の工夫に気づくことができるように、自分の聴きたい部分を自由に選択したり、くり返し聴いたりできるタブレットを渡す。 速度に変化があることに気づくことができるように、2番と3・4番の冒頭を聴き比べる。 強弱と詩の内容が結び付いていることを実感することができるように、模倣して歌う。 声の感じを工夫することで、詩の内容がより伝わることを実感できるように、模倣して歌う。
終末	<p>4 本時のまとめをする。</p> <p>(1) 感じ取った表現の工夫を味わう。</p> <p>(2) ワークシートに感想を書く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 詩と音楽が一体となった日本歌曲のよさを味わうことができるように、見つけた工夫を、意識しながら歌う。 本時学習内容の自覚化を図ることができるように、ワークシートに振り返りを記入する。

7 研究の実際

(1) 導入1

リズムと言葉を結びつけることができるように、4拍分のリズムに合う言葉を即興的につないでいく音楽ゲームを行った。児童は、身近な言葉に合ったリズムを打っていた。リズムが途中で止まることなく、つなぐことができた。言葉にはリズムがあることを感じ取っていたことから、この音楽ゲームは有効であったと考える。

(2) 導入2

歌曲「待ちぼうけ」のよさや面白さは、どんな仕かけから生み出されているのか知りたいという問いをもたせることができるように、「待ちぼうけ」の詩の特徴を振り返り、曲「待ちぼうけ」を聴き、楽曲の雰囲気について話し合った。児童は、「速さが曲の様子を表してる感じがする。」「すがすがしい曲だ。」と、音楽にもその雰囲気を出す仕掛けがあることに気付いた。このことから、既習事項の振り返りと音読と音楽の比較鑑賞は有効であったと考える。



(3) 展開1

作曲家 山田耕筰の工夫に気付くことができるように、「旋律線を引く」「リズムを変えて比較して聴く」ことを行った。児童は、旋律線の動きに合わせて手を動かしながら歌い、歌詞の内容と旋律の動きを結びつけながら思考していた。また、リズムをかえて歌いながら比較鑑賞し、「『けー』が長いので、うさぎが待っている様子を表しているようだ。」とリズムが曲の様子を表していることに気付くことができた。このことから、「旋律線を引く」「リズムを変えて比較して聴く」という手立ては有効であったと考える。

(4) 展開2

歌い手 加賀清孝の工夫に気付くことができるように、一人一人にタブレットを渡し、自由に選択して聴きながら話し合う、音楽コミュニケーションを設定した。児童は、「寒い感じを表した声が詩の様子と合っています。」「3番から4番にかけてゆっくりしているので、待ち疲れた感じが表れている。」「『うさぎぶつかれ』を強く歌っているから強く願っていることが伝わる。」等、音楽の仕かけと詩が表す様子を関連付けることができていた。また、友達の気づきも知りたいと、児童自ら、友達とワークシートを交換し、友達の気づきを確かめようとタブレットを再度聴く姿が見られた。このことから、タブレットを活用して友達と気づいたことを話し合う活動は有効であったと考える。



(5) 終末

曲「待ちぼうけ」のよさを味わうことができるように、板書に3つの工夫を構造的に示し、通して聴かせた。児童は、作曲者のリズムのよさを確かめながら聴いたり、歌い手の声の感じの変化を楽しみながら聴いたりしていた。学習の振り返りでは、「どの場面も楽しそうで、つい口ずさんでしまいそうです。ぼくは、木の根っこのところが好きです。」「速くなったり遅くなったりするところが、思いがこもっているのでいいなと思いました。」「2番の『うーさぎ』のところが好きです。」「5番の遅くなったところや速くなったところが面白いです。」と記述していることから、音楽の要素と楽曲がもつ雰囲気をつないで聴くよさを味わっていると言える。このことから、板書に構造的に示して聴くことは、有効であったと考える。



「速くなったり遅くなったりするところが、思いがこもっているのでいいなと思いました。」「2番の『うーさぎ』のところが好きです。」「5番の遅くなったところや速くなったところが面白いです。」と記述していることから、音楽の要素と楽曲がもつ雰囲気をつないで聴くよさを味わっていると言える。このことから、板書に構造的に示して聴くことは、有効であったと考える。

(6) 全体考察

「音楽ゲーム」と「音楽コミュニケーション」は、有効に働いたと考える。導入1において、語感とリズムの関係に気づいた姿が見られ、そのことが展開1のリズムと旋律の動きを感じ取る見方につながっていた。また、展開2において、タブレットに1番から5番までを自由に選択して聴くことができるようにしたことが、気づきを短い時間でたくさん見つけることにつながり、交流も主体的になっていた。本学習において、「自分の好きな音楽の工夫」をもちながら楽しんで聴く姿が見られ、本時で学んだ見方、考え方を生かして「赤とんぼ」「この道」の楽曲のよさも見つけることができた。以上のことから、題材の中に「音楽ゲーム」と「音楽コミュニケーション」を位置づけることは、音楽の要素をもとに、感性を働かせながら音楽のよさを味わう上で、効果があると考えられる。

8 成果と課題

- 「音楽ゲーム」を位置づけたことで、「要素とイメージを結びつける」「要素をもとに音楽の特徴を探る」といった、鑑賞に必要な土台をつくることができた。
- 「音楽コミュニケーション」を位置づけることで、主体的な交流活動へとつながった。
- それぞれが同時に、自分の聴きたいところを聴けるような場の工夫を行うことは、気づきの質を高め、交流を活発にすることがわかった。
- 「音楽ゲーム」と「音楽コミュニケーション」を位置づけることで、他の時間でも音楽的な見方、考え方を活用して学ぶ姿が見られた。
- 題材構成を組む中で、どの時間に「音楽ゲーム」を位置づけると効果的か検証していく必要がある。
- 本研究の有効性を高めるために、検証資料を個人単位で細かく分析したり、他の領域でも、検証を行ったりする必要がある。

9 参考文献

- ・ 文部科学省 小学校学習指導要領解説書 音楽編
- ・ 音楽之友社 音楽づくりの授業アイデア集 高倉弘光他
- ・ ぎょうせい 平成20年度改訂 小学校教育課程講座 音楽 佐藤比呂志 坪能由起子
- ・ 東洋館出版社 音楽の力×コミュニケーションでつくる音楽の授業 平野次郎他
- ・ 音楽之友社 音楽づくりの言葉がけ 平野次郎
- ・ 岩波文庫 白秋愛唱歌集 北原白秋 著 藤田圭雄 編集
- ・ 東雲堂 思ひ出 北原白秋 著