

小学校 音楽科 部会

部会長名 川崎町立池尻小学校 校長 中野 寿
実践者名 大任町立今任小学校 教諭 中園 佳代

1 研究主題

友達と協働しながら音楽表現を生み出す楽し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が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、音楽科における、表現領域「歌唱」「器楽」「音楽づくり」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。これらのことから、多くの児童が音楽の学習に意欲的であるが「音楽をつくること」に苦手意識を感じていることがわかる。さらに、その理由として大きく4つのことが挙げられた。

- | | |
|---------------|------------------------|
| ○ つくることが難しいから | ○ つくった音楽を聴かれるのが恥ずかしいから |
| ○ つくる自信がないから | ○ あまりつくったことがないから |

これらのことから、知っている曲の歌唱や器楽演奏は意欲的に楽しむことができるが、「音楽づくり」の学習で、新しく音楽表現を生み出すとなると、どう表現していいかわからないため、自分の表現に自信が持てずに消極的になっていることがわかる。また、音楽づくりの経験の少なさも、児童の苦手意識につながっていると考えられる。実際に、1学期の「音楽づくり」の授業における児童の様子でも、どう表現していいかわからずに自分なりの考えを持つことができなかつたり人に任せきりになったりする姿が見られた。以上のことより、本学級の児童の課題は次の2点であると考えられる。

- | |
|------------------------------|
| ○ 「音楽づくり」をする際に見通しがもてていない |
| ○ 新たな音楽表現を生み出す「音楽づくり」の経験の少なさ |



強い苦手意識（自信がない・難しい・恥ずかしい）

そこで、本研究では、表現領域「音楽づくり」を中心として、音楽表現を生み出す楽しさを感じることができるよう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。そして、それを積み重ねていくことで、「音楽づくりの土台」を少しずつつくっていきたい。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、みんなで新しい音楽表現を生み出す楽し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表現を生み出す」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。

「友達と協働しながら音楽表現を生み出す」とは、

どのように表現するかについて、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をつくることである。

「友達と協働しながら音楽表現を生み出す楽しさを味わう児童」とは、

どのように表現するかについて、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することを通して、

○音楽表現への興味・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」を組み合わせて位置づけることで、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にもつながる。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。

(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。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

第6学年 音楽科「音楽づくり」の学習において、友達と協働しながら音楽表現を生み出す楽し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

第6学年 音楽科「音楽づくり」の学習において、「音楽ゲーム」と「音楽コミュニケーション」を位置づければ、友達と協働しながら学ぶよさに気づき、音楽表現への興味・関心や意欲が高まるであろう。

6 研究の計画

(1) 題材「和音の美しさを味わおう」

(2) 題材の目標及び指導計画

題 材	和音の美しさを味わおう	総時数	9時間	時期	10月
題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 和音の響きと旋律の関わりについて理解し、和音に合った旋律を歌ったり、演奏したりすることができる。また、和音に合った旋律をつくること ができる。 (①知識及び技能) ○ 和音の移り変わりを感じ取りながら、よりよい響きを求めて歌い方や演奏の仕方を工夫することができる。また、テーマにそって、まとまりのある音楽にするために旋律の動きを工夫することができる。 (②思考力・判断力・表現力等) ○ 合唱や器楽演奏を通して和音の美しさを感じ取りながら、協働して音楽活動する楽しさを味わい、よりよい響きを求めて主体的に歌ったり、演奏したり、旋律をつくったりすることができる。 (③学びに向かう力・人間性等) 				
	主な学習活動		評価基準及び評価方法		
時	1. 歌声が重なり合うひびきを感じながら合唱をしましょう。(3時間)				
1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 星の世界 ・ 歌詞から情景を想像しながら範唱を聴き、曲全体の感じをつかむ。 ・ 発声や発音、旋律の動きに気を付け、伴奏の響きを感じ取りながら主な旋律を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 和音の響きに興味関心をもち、自分の声を調和させて歌う学習に主体的に取り組もうとしている。③ (表情観察、行動観察、発言内容) 			
2	<ul style="list-style-type: none"> ・ 歌声と副次的な旋律が美しい響きになっているか確かめながら主旋律を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音の重なりや、その働きが生み出すよさを感じ取りながら、歌い方を工夫している。② (演奏聴取) 			
3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 和音の響きやその移り変わりを感じ取りながら合唱する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 互いの歌声や音の響きを聴きながら、バランスに気を付け、合唱している。① (演奏聴取) 			

2. 和音の移り変わりを感じながら演奏しましょう。(3時間)		
1	<p>○ 雨のうた</p> <ul style="list-style-type: none"> 短調と長調の伴奏を比較鑑賞し、響きの違いを確かめる。 短調と長調の響きの違いに気を付けながら範唱を聴き、楽曲の構成をつかむ。 	<ul style="list-style-type: none"> 短調や長調の楽譜を見たり範唱を聴いたりして、楽器で演奏する学習に主体的に取り組もうとしている。③ (行動観察、表情観察、演奏聴取)
2	<ul style="list-style-type: none"> 主な旋律と副次的な旋律をリコーダーで演奏する。 短調と長調の和音の響きを感じ取りながら鍵盤楽器、低音楽器のパートを演奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> 調による和音の響きの違いやその働きが生み出すよさを感じ取りながら、楽器の演奏の仕方を工夫している。② (演奏聴取)
3	<ul style="list-style-type: none"> 旋律の重なり方の違いを生かし、音量のバランスに気を付けて合奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> 互いの音を聴き合いながら、旋律の重なり方の違いを生かして、バランスのとれた演奏をしている。① (演奏聴取、発言内容、行動観察)
3. 和音にふくまれる音を使って小学校生活最後のチャイムをつくりましょう。(3時間)		
1	<p>○ 和音の音で旋律づくり</p> <ul style="list-style-type: none"> 和音の響きの移り変わりを確かめる。 旋律は、和音の音からつくられていることに気づく。 	<ul style="list-style-type: none"> 和音の響きや移り変わりに興味・関心を持ち、和音に含まれる音を使って旋律をつくる学習に主体的に取り組もうとしている。③ (発言内容、演奏聴取・行動観察)
2	<ul style="list-style-type: none"> 提示されたリズムを使い、和音に含まれる音をつないで旋律をつくる。 つくったリズムをグループでつなぎ、まとまりのある旋律に仕上げる。(本時) 	<ul style="list-style-type: none"> 和音やその移り変わりを聴き取り、与えられたリズムを使って和音に含まれる音で旋律をつくり、グループで工夫してまとまりのある旋律に仕上げている。② (演奏聴取・発言内容・ワークシート)
3	<ul style="list-style-type: none"> 出来上がった旋律をグループごとに発表・録音する。 	<ul style="list-style-type: none"> 和音に合わせて、出来上がった旋律を演奏することができる。① (演奏聴取)
本題材で取り扱う音楽ゲーム ①「リズム&旋律リレー」(即興的に音楽をつくるため) ②「和音クイズ」(4つの和音を区別するため)		

7 研究の実際

(1) 本時授業仮説

① 活動構成に、次の「音楽ゲーム」を位置づける。

<p>①旋律リレー・・・毎時間行っている即興的な表現活動(常時活動)である。全員で輪をつくり、拍の流れに乗りながら4拍分の旋律を即興的につくっていく。使う音は3つとし、その場で教師が指示する。友達が考えた旋律をその場で真似し、全員で旋律をつないでいく。リコーダーで演奏する。</p> <p>②和音クイズ・・・教師が「I」「IV」「V」「V7」の和音をキーボードでランダムに鳴らし、どの和音を鳴らしているか聴き分ける。</p>
--

2つの「音楽ゲーム」の効果について事前に説明をしておく。その際、本時に必要な力であり、発想のヒントとなることも伝える。そうすることで、「音楽ゲーム」と本時をつなげて考えることができ、よりスムーズに学習に取り組むことができる。また、本時と似ている条件を与えて、「音楽ゲーム」を行うことで、その効果をさらに高めていきたい。

② 活動構成に「音楽コミュニケーション」を位置づける。

次の3つの工夫を行う。

1. 課題設定の工夫

○ 「テーマを与えた音楽づくり」

「小学校生活最後のチャイムをつくろう」というテーマを与えて、音楽づくりを行う。その際、表現への共通した思いをもった児童同士でグループを構成する。

そうすることで、同じ目的をもった友達と活発に交流（音楽コミュニケーション）をすることができる。テーマがあることで、目指す音楽を明確にすることができる。また、グループで「テーマ」に合った音楽をつくりあげられたときに大きな達成感を得ることができる。

2. 教具の工夫

○ 見通しがもてる拡大ボード

グループのテーマをかかげ、楽曲全体が見渡せる拡大ボードを準備する。その際、音型カードを準備しておき、楽曲全体の音型の動きを視覚的に確かめることができるようにする。

そうすることで、楽曲全体を見ながら、グループ全員で目的を共有し、課題解決の見通しをもつことができる。さらに、「音型カード」があることで、児童は、カードを自由に動かして試行錯誤することができる。

3. 場の工夫

○ 試行錯誤できる環境をつくる

音楽コミュニケーションの時に、iPadの自動演奏を活用し、児童が繰り返し和音伴奏に合わせて練習することができるようにする。

そうすることで、「音」を鳴らして演奏しながら試行錯誤できると考える。また、1度に3回繰り返して和音伴奏が流れるため、効率よく練習することができ、自然と演奏の技能も高まると考える。

(2) 本時

① 主眼

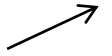
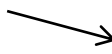

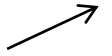
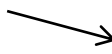

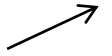
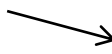

前時に行った音型の違いによる比較鑑賞を振り返り、音型を生かした旋律づくりの見通しをもち、グループで話し合ったり試したりする活動を通して、テーマに合ったまとまりのある旋律をつくることができる。

② 準備

教師 : 拡大ボード、トーンチャイム

児童 : 拡大ボード、リコーダー、iPad、交流の仕方カード

③ 展開

	学習活動	指導上の留意点・評価								
導入	<p>1 「旋律リレー」と「和音クイズ」を行う。 【音楽ゲーム】</p> <p>2 本時のめあてをつかみ、学習を見通す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ テーマに合った音楽をつくりたいという問いをもつ。 ・ 音型を工夫したらテーマに近づく音楽をつくることができるという見通しをもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 即興的に短い旋律づくり、発想がもてるように「旋律リレー」を行う。また、4つの和音を区別するために「和音クイズ」を行う。 ・ 音型の違いによって感じ方が違うことを想起させ、本時の学習の見通しをもつことができるようにする。 								
	めあて 音型を工夫して、グループでまとまりのある旋律をつくろう。									
展開	<p>3 グループで旋律をつくる。</p> <p>(1) 一人学び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 担当する1小節の旋律を考える。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">旋律の音型</th> <th>特徴</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"> ① 上行  </td> <td> 曲「チューリップ」 →喜び・楽しさ・気持ちの高ぶりを 感じる </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> ② 下行  </td> <td> 曲「トッカータとフーガ」 →悲しみ・寂しさ・落ち着きを 感じる </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> ③ ゆれる  </td> <td> 曲「ジョーズ」 →迷い・予感・不安を感じる </td> </tr> </tbody> </table> <p>(2) グループ交流【音楽コミュニケーション】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ グループで旋律をつなぐ。 ・ リコーダーで演奏しながら、まとまりのある音楽をつくる。 	旋律の音型	特徴	① 上行 	曲「チューリップ」 →喜び・楽しさ・気持ちの高ぶりを 感じる	② 下行 	曲「トッカータとフーガ」 →悲しみ・寂しさ・落ち着きを 感じる	③ ゆれる 	曲「ジョーズ」 →迷い・予感・不安を感じる	<ul style="list-style-type: none"> ・ あらかじめリズムを提示しておくことで、音型の工夫に絞って発想を引き出すことができるようにする。 ・ 3種類の音型を確認することで、工夫する際のヒントとなるようにする。 ・ その際、テーマに合った旋律をつくることのできるよう、3種類の音型が用いられている楽曲を聴かせ、音型が生み出す特徴に気づかせる。 ・ 和音に合った旋律をつくることのできるように、同じ和音を担当する児童同士が集まり、和音を聴きながら旋律をつくることのできる場を設定する。 ・ 全員が自分の考えを伝え、スムーズに旋律づくりに取り組むことができるよう、交流の手順を示すカードを準備する。 ・ 和音の響きを意識しながら試行錯誤して音楽づくりに取り組むことができるようにグループごとに和音が自動再生できるiPadを用意する。 ・ グループごとの工夫を整理できるように拡大ボードを準備する。 ・ 話し合う際には、より活発な意見交流ができるよう、実際に音を鳴らしながら、様々な工夫を試すよう声をかける。
旋律の音型	特徴									
① 上行 	曲「チューリップ」 →喜び・楽しさ・気持ちの高ぶりを 感じる									
② 下行 	曲「トッカータとフーガ」 →悲しみ・寂しさ・落ち着きを 感じる									
③ ゆれる 	曲「ジョーズ」 →迷い・予感・不安を感じる									
	<予想される工夫> ○小学校生活の楽しさを表現するために、上行の音型を使う。 ○寂しい気持ちを伝えるために、4小節目は下行の音型を使って終わる。 ○中学校に進む喜びと寂しさの両方を伝えるために、2つの音型を組み合わせる。									
		評 和音やその移り変わりを聴き取り、与えられたリズムを使って和音に含まれる音で旋律をつくり、グループで工夫してまとまりのある旋律に仕上げている。 (演奏聴取・発言内容・作曲シート)								

	(3) 発表に向けて練習する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 旋律が出来上がったらトーンチャイムで練習することで旋律と和音の響きをより感じることができるようにする。
ま と め	4 本時のまとめをする。	
	<p>まとめ 音型を工夫すると、テーマに合ったまとまりのある音楽をつくることができる。</p> <p>(1) できあがった音楽を代表して2グループに演奏してもらおう。</p> <p>(2) ワークシートに感想を書く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ グループのテーマを伝えてから発表させることで、音楽を聴くときの視点を明確にする。 ・ トーンチャイムで演奏することで、つくりあげた達成感を味わわせるとともに、次時への意欲を高める。 ・ ワークシートに振り返りを記入させ、本時の学習を振り返る。

(3) 授業の実際

まず、【導入段階】では、「音楽ゲーム」を行った。今回の「音楽ゲーム」では、即興的な旋律リレー（常時活動）と、和音クイズを行った。どちらも本題材「和音の美しさを味わおう」の学習につながるものである。児童には、「即興的に旋律をつくる力をつけることができる」「音楽づくりの発想を得ることができる」「和音を聴き分けることで、和音にあった旋律の美しさを感じることができる等、音楽ゲームの効果を事前に伝えた。



【写真1：音楽ゲーム「旋律づくり」の様子】

即興的な旋律リレーでは、本時の旋律づくりと同じようにリコーダーを使わせた。さらに、「今日はVの和音の音で旋律をつくりましょう。」と条件を与え、本時に近い状況をつくった。

和音クイズでは、全部で5問の問題を出した。解答はテスト形式でワークシートに書き込むことができるようにした。

このように、音楽ゲームの効果を事前に伝えることで、児童は、「できるようになりたい。」という気持ちをもって音楽ゲームに取り組んでいた。また、多くの児童が、与えられた条件を確認しようと、音楽ゲームが始まる前に本時で活用する掲示用和音カードで使う音を確認していた。旋律リレーでは、児童は、ゲームが始まると、友達がつくった旋律に興味を示し、一生懸命に耳を澄まして聴こうとしていた。【写真1】常時活動として、1学期から積み上げてきたことで、友達の考えた旋律を少しアレンジして、自分なりの旋律を即興的につくったり、少しずつ表現することに慣れ、笑顔でゲームを楽しんだりする児童が増えてきた。

和音クイズでは、クイズ形式にすることで【写真2】、児童は、意欲的に教師の弾


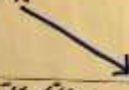

く和音の音に耳を澄ませて、和音を聴き分けようとしていた。満点が取れた子は大きな達成感を得ており、その他の子は悔しそうにする等、楽しみながら参加することができていた。



このような児童の姿から、音楽ゲームの効果を事前に伝えたり、児童の実態を踏まえてゲームの取り入れ方を工夫したりすることで、児童の意欲を高めることができたと考える。また、条件を与えて本時に近い状況をつくることで、児童が本時を意識しながら音楽ゲームに取り組むことができると考える。さらに、音楽ゲームを積み重ねていくことで、児童が表現活動に少しずつ慣れることができるとともに、友達から発想を得ながら自分の発想の幅を広げていくことにつながったと考える。

【写真2：答えを書き込んだワークシート】

次に、【展開段階（一人学び）】では、「音楽コミュニケーション」に向けて、自分の考えをもつことができるように、テーマに合った旋律をつくるためには、音型を工夫すればよいという見通しをもたせた。その際、考える旋律のリズムをあらかじめ提示した。

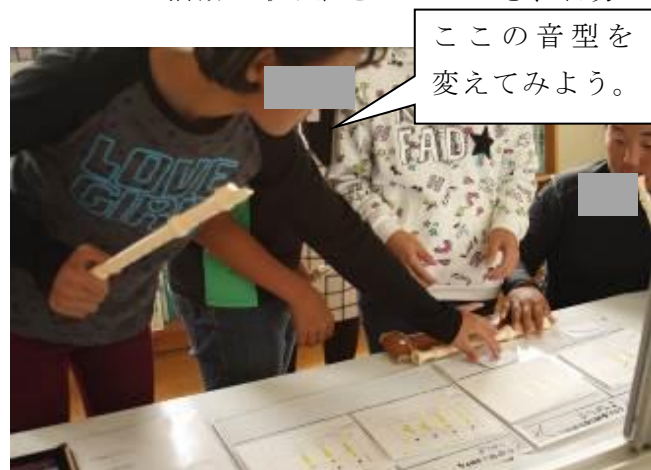
音型	音型の特ちょう
上行 	<u>うれし</u> <u>楽し</u> <u>期待</u> (気持ちの高揚) <u>明る</u> を感じる
下行 	<u>悲し</u> <u>さびし</u> <u>しく</u> (落ちつく) を感じる
くわくわく 	<u>迷</u> <u>緊張</u> <u>不安</u> を感じる

また、児童が、試行錯誤できるように身近な楽器であるリコーダーを用いた。そうすることで、児童は、音型による旋律の雰囲気の違いをまとめた表【写真3】を、板書を見て確認しながら、見通しをもって旋律をつくることができていた。また、あらかじめリズムが決められていたことで、発想を旋律に絞って考えることができ、スムーズに活動に取り組むことができるとともに、全員が自分なりの考えをもつことができた。

【写真3：音型によって変わる旋律の特徴をまとめた表】

このような児童の姿から、「音楽づくりの目的（テーマ）」、「どう工夫すればよいかという見通し」が明確であれば、児童はスムーズに活動に取り組むことができ、自分の考えをもつことにつながると考える。

次に、【展開段階（グループ交流）】では、「音楽コミュニケーション」を位置づけた。グループ交流でも、一人学びと同様に、児童が見通しをもって音楽をつくとともに、「音楽コミュニケーション」で話し合いを進めることができるように、拡大ボードと音型カードを準備した。【写真4】また、iPadの自動演奏を活用し、和音伴奏



【写真4：拡大ボードを使って試行錯誤する様子】

に合わせて試行錯誤しながら旋律をつくることのできるような場の工夫を行った。【写真5】さらに、活発な意見交流となるよう、表現への共通した思いをもった児童同士でグループを構成するとともに、音楽づくりの「テーマ（小学校生活最後のチャイムをつくろう）」もボードに記入し、常に意識させた。



【写真5：場の工夫】

そうすることで、児童は、グループ全員で共通した目的をもって音楽づくりに取り組むことができていた。また、拡大ボードを準備したことで、グループの友達と一緒に楽譜全体を見渡しながら交流活動を進めていた。その際、音型カードを用いたことで、選んだ音型を視覚的に捉えることができ、児童は、拡大ボードを指しながら、活発に意見を出し合うことができていた。さらに、iPadの自動演奏を活用したことで、グループで考えた新しい考えを、実際にリコーダーで何度も吹いて試す等、試行錯誤する姿も見られた。

このような児童の姿から、拡大ボードや音型カードを準備しておくことで、児童が同じ目的をもって課題を共通理解することができ、グループでスムーズに話し合いを進めることができたと考える。また、iPadの自動演奏を用いたことで、児童が自然と繰り返しを練習し、効率よく試行錯誤をする時間を確保することができ、演奏の技能も高まったと考える。さらに、グループ編成を工夫したことで、目指している音楽が似ている者同士で、活発に話し合いを進めることができるとともに、グループで協働できる場をつくることができた。

最後に、【まとめの段階】では、出来上がった2グループの発表を聴く場を設定した。【写真6】この時、実際に録音するトーンチャイムを使って演奏をさせた。その際、テーマを伝えてから演奏をするようにした。



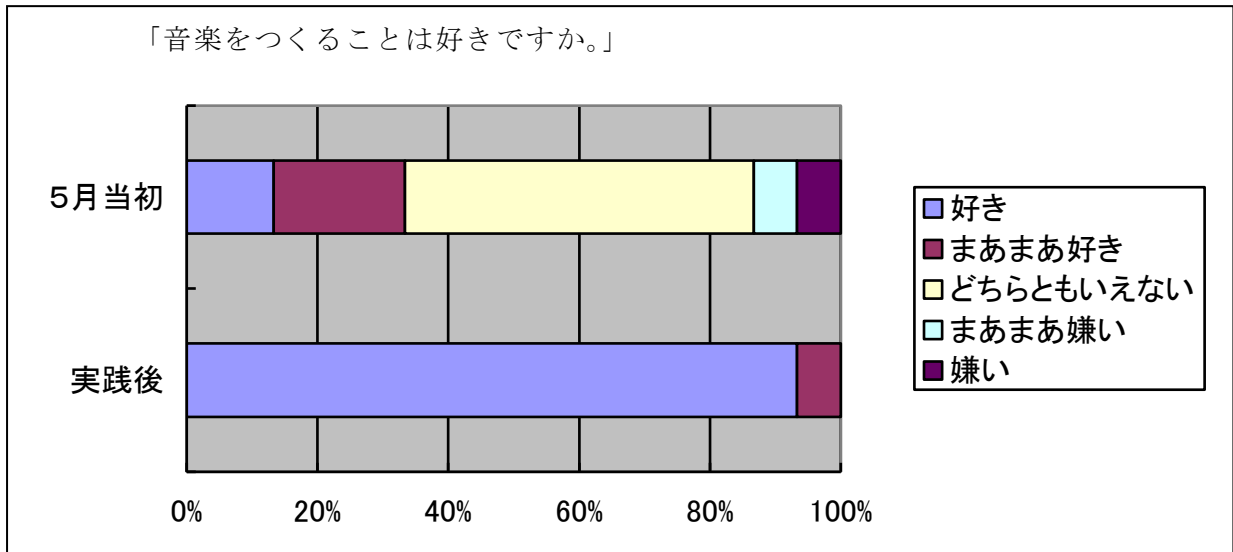
【写真6：発表をしているグループの様子】

そうすることで、聴く側の児童は、グループのテーマと音型を照らし合わせながら聴いていた。また、トーンチャイムの響きのある優しい音色を聴いて、「早くみんなでトーンチャイムで演奏したい。」と発言している児童が多く、次時への意欲が高まっていた。さらに、演奏したグループは、トーンチャイムでも演奏できた達成感を得ることができた。

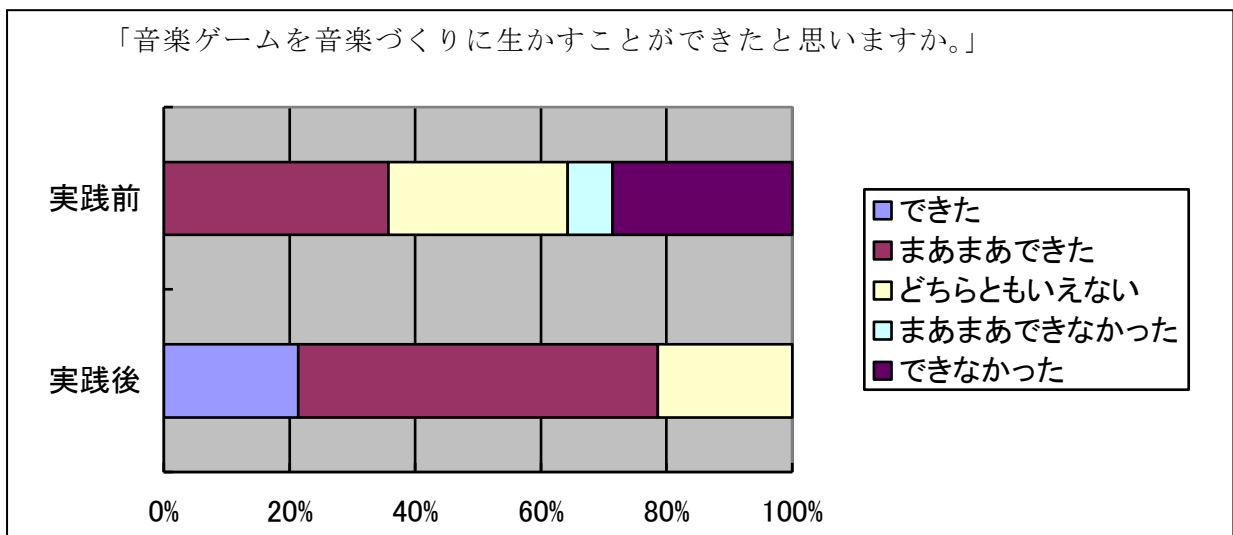
このような児童の姿から、トーンチャイムという楽器の音色が児童のモチベーションとなっていたと考えられる。また、発表会を設定したことで、グループの友達と新しい音楽表現を生み出すことができたという達成感を得ることにつながったと考える。

8 研究のまとめ

本実践において、「音楽ゲーム」と「音楽コミュニケーション」を活動構成に位置づけたことは有効であったと考える。



このように、実践前は「音楽づくりは好きですか。」という質問に対して「好き」「まあまあ好き」と答えた児童は、33%であったが、実践後には100%まで増加している。また、その理由として、「みんなとつくりて楽しいから」「いろいろな意見が出ておもしろいから」「自分たちで好みの音楽が作れるから」等があげられていた。これらのことから、友達と音楽をつくる経験を通して、音楽をつくる楽しさを感じることができたことがわかる。これは、「音楽コミュニケーション」を活発化させる手立てが有効に働いたからであると考えられる。



また、「音楽ゲームを音楽づくりに生かすことができました。」と感じていた児童の割合も本実践を通して、36%から73%まで増えている。これは、音楽ゲームと本時をつなぐ「事前に効果を伝える」ことや「本時にできるだけ近づける音楽ゲームの条件を出す」等の工夫が有効に働いたからであると考えられる。また、このように、音楽ゲームで得た発

想を本時に音楽づくりに生かせたと感じているということは、音楽ゲームを常時活動として積み重ねることで、児童が少しずつ音楽表現に慣れるとともに、音楽表現への自信も生まれ、発想の幅が広がっていったということであると考えられる。

9 成果と課題

- 常時活動として「音楽ゲーム」を位置づけたことで、「音楽づくりに慣れる」、「音楽表現に自信をもつ」「音楽づくりの発想を得る」といった、音楽づくりに必要な土台をつくることができた。
- 「テーマを与える」「拡大ボードを準備する」「試行錯誤できる場をつくる」等の、工夫を行い「音楽コミュニケーション」を位置づけることで、活発な交流活動へとつながった。
- 児童の実態に合わせて、リズムを制限したことは、音楽づくりに対する苦手意識の強い児童が「音楽づくり見通し」をもつ上で効果的だった。
- 「音楽ゲーム」で時間を使う分、時間配分に課題がある。より効率的に、質の高い学習活動となるよう活動構成を考えていく必要がある。
- 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。

◎ 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