

5 音楽

探究的活動を取り入れた学習における音楽の仕組みの追求 —様々な見方・考え方を取り入れた学習方法の工夫—

森 美幸

本論の要旨

昨年度より試行されている新学習指導要領における中学校音楽科の目標では、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すとされる。また、新たに「知識」の習得が表記された。

そこで、二つのことに注目して研究を進めたい。一つ目は、音楽的な見方・考え方である。音楽的な見方・考え方について、様々な角度から課題を与えることで多様な思考力・判断力・表現力の育成へとつなげ、音楽活動の楽しさを体験させ、豊かな情操を育む。二つ目は、知識の習得である。表現・創作・鑑賞活動の中を含めながら、既習の知識と新たに習得した知識とを結び付けて再構築させ、その後の学習や生活においても活用できる力を育む。

キーワード 音楽的な見方・考え方、つなぐ、実社会

1. 本年度の授業研究の視点

現行の学習指導要領における中学校音楽科の目標の内容は主に4つある。「音楽を愛好する心情」とは、生活に音楽を生かし、生涯にわたって音楽を愛好しようとする思いである。「音楽に対する感性を豊かに」とは、音や音楽のよさや美しさなどの質的な世界を価値あるものとして感じ取るときの心の働きを意味している。「音楽活動の基礎的な能力」とは、生涯にわたって楽しく豊かな音楽活動ができるための基になる能力を意味している。「音楽文化の理解」とは、様々な音楽が持つ固有の価値を尊重し、その多様性を理解できるようにするとともに、音や音楽によって、人は自己の心情をどのように表現してきたか、人と人がどのように感情を伝え合い、共有しあってきたか、実感できることである。これらをうまく相互作用させることで「豊かな情操を養う」とされている。情操とは、美しいものや優れたものに触れたときに感動する心のことである。

しかし、現代の中学生は、まず自分が不得手だと感じるものへの取り組みに対し、非常に内向的になり、失敗を恐れ、消極的になる。表現を必要とされる音楽は、消極的になるとできない内容となるため、不得手な生徒にとって表現することは、難しい課題となる。

そこで、不得手な生徒も積極的に音楽活動に取り組める内容の実施を試みることにした。しかし、誰にでもできる内容に音楽的要素を盛り込むとなると、どうしても難易度が高くなってしまい、音楽的要素を取り入れつつ誰にでも取り組める内容とは、

どうすべきか悩まれるものであった。

また、積極的に音楽活動に取り組むためには何が必要なかを考えると、普段の生活の中に潜む音楽的要素を見つけ出し、音楽の授業へとつなげることが大切であると考えた。なぜなら、そうすることによって生徒は自然に音楽的要素を音楽と捉え、作品や表現に変えていくことができるからである。このような音楽の学習を通して、不得手な思いを少しでも取り除き、意欲的に取り組めるよう実践を試みた。

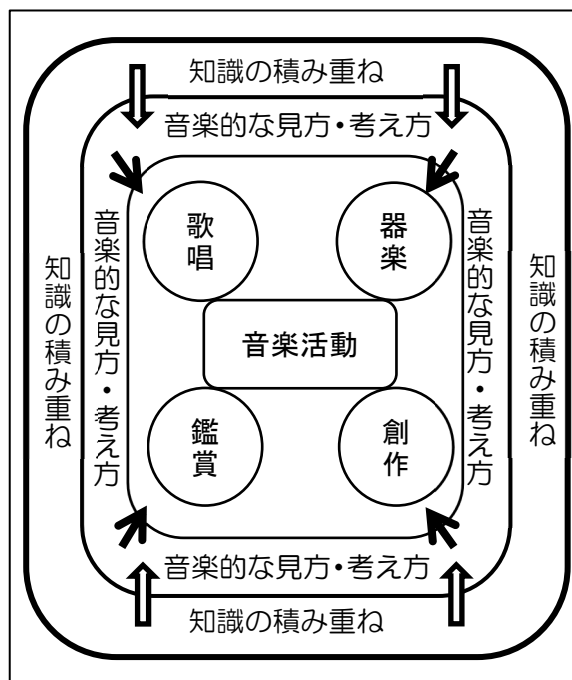


図1 本研究テーマの構造

2. 研究の目的

学習において、音楽の得手不得手関係なく生徒一人ひとりが意見を活発に交流でき、生徒の誰もが意欲的に取り組み、達成感を味わわせる学習内容を取り入れ、思考・判断・表現力を高める。音楽活動はある種の自己表現であるため、自己表現が苦手な生徒でも、発言や意見交流しやすい雰囲気作りを心がけ、身近な生活とつなげることで誰もがイメージしやすく取り組みやすい表現活動へとつなげる。

3. 研究の具体的方法

様々な見方・考え方を取り入れた学習方法の工夫を手がかりに、探究させる場面を取り入れた探究的(音楽)活動をテーマとした研究を軸に試みる。

まず一つ目の方法として、知識として習得させる場面において、常に生徒に問いかけながら展開させていき、生徒自ら探究していく場面においては更に考えが広がっていくように声かけをするなど、授業展開の方法を工夫していく。このように進めることで、主体的に参加する場面が増え、常に参加型の授業となる。

次に、二つ目の方法として、音楽の知識が豊富でない生徒でも意欲的に、自信を持って参加できる内容を考える。

最後に、三つ目の方法として、思考判断の内容では思考ツールを用いることで判断場面において視覚的に整理しながら行うことができるよう工夫を加え、言葉での表現につなげる。その際の判断材料となる文言については共通事項の8つ(音色・リズム・速度・旋律・テクスチャ・強弱・形式・構成)を手がかりに用いる。(図2)

このように常に探究場面を設定する方法で研究を進め、生徒の音楽的な見方・考え方を高める。

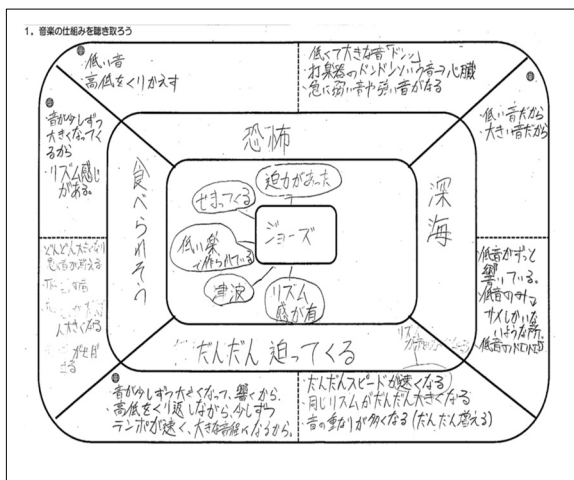


図2 鑑賞で活用した思考ツール活用例①

4. 実践事例(創作)

(1) 題材名, 対象学年, 授業時数

創作 言葉をつかって気持ちを表現しよう
第1学年 全3時間

(2) 題材によせて

本題材の創作は、日常的に使用している言葉の一つ用い、音色・構成・強弱・速度等において変化をつけることで様々な感情を表現する内容である。また、場面の想定は生徒に考えさせ、その場に合った声の音色にもポイントをおき、表現方法の工夫をさせたい。

1年生は何事にも意欲的に取り組む姿勢を持っており、音楽に対しても同様である。創作活動の初回となるため、3年間を見通した内容となるように組み立てていきたいと考える。1年生は表現力もあり、1学期は歌唱において強弱を中心に表現力を高めてきたため、創作においても活かしていきたい。

本題材では、一つの言葉を用いて、さまざまな感情表現をさせる。4人グループを活用し、リーダーを中心に薦めさせ4重奏のアンサンブル曲を創作させる。4人のグルーピングの中に音楽の得意なリーダーを均等に入れたグループを意図的に作っておくことで、互いに学び合える環境を整え、得手不得手関係なく充実したグループ活動へとつなげた。また、音楽的な決まりを用いるが、自由な発想で考えさせることで表現力を高め、歌唱や器楽にもいかせる力とした。

(3) 題材の学習目標

言葉を用いた表現において、音色や強弱、構成による雰囲気の違いを感受し、表現したい場面に合う表現方法をどう創るかについて、思いや意図を持つことができる。

(4) 題材の学習計画

第1次	言葉を使い、表現の違いについて考える。
<ul style="list-style-type: none"> ○声のみの作品を聴く。 <ul style="list-style-type: none"> ・CD「音楽をつくる・音楽を聴く」より「呼びかけ」を聴き、一つの言葉で様々な感情表現があることを知る。 ○様々な感情を考え、挙げる。 <ul style="list-style-type: none"> ・様々な場面を想定して感情の違いをたくさん挙げる。 ○カードゲームの「はあって言うゲーム」を用いて表現方法の違いを考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・感情の違いによる表現方法の違いを実際に試し、創作に活かせるものを挙げる。 	

<ul style="list-style-type: none"> ・表現方法の違いにある強弱等の変化について考える。 <p>○構成について確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「くいしんぼうのラップ」を使用し、追いか け・反復・同時進行・ユニゾンについて確認 する。 <p>○班を発表し、12種類の中から使用する言葉 を選ぶ。</p>	
第2次 (本時)	各班の設定した場面の感情表現や特 徴をいかした言葉のアンサンブルを 創作する。
<p>○各班で選んだ言葉を用いて、思考・判断・表 現しながら創作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時で学習した言葉「はぁ」を使用し、教員 が設定した簡単な場面想定に合う表現を考え る。(例題とする) ・各班で様々な場面を想定し感情変化の流れを 決める。 ・場面に合う言葉の重なりを考える。 ・強弱、音色等の工夫を加える。 <p>○できあがったものを、ワークシートに記入し ながら分析し、感情の違いによる記載方法の 工夫を考える。(強弱、表記方法、構成等)</p>	
第3次	創作作品を発表(表現)し、他作品を 共有する。
<p>○創作作品を表現する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・思考・判断した部分を発表(表現)し、創作 した作品を各班で表現する。(4重奏アンサン ブルの発表) <p>○他作品を共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他の生徒の考え方の違いやよさを感じ、批 評文を書く。 <p>○言葉のアンサンブル他作品を鑑賞する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今回の学習を踏まえ、他の作品を鑑賞し、言 葉によるアンサンブルのよさを味わい聴く。 	

(5) 評価規準

- ①一つの言葉を用いて様々な音色や強弱、構成の変化
に関心を持ち、創作や表現することに意欲的に取り組も
うとしている。(音楽への関心・意欲・態度)
- ②言葉を用いた表現において、音色や強弱、構成によ
る雰囲気の違いを感じ、表現したい場面に合う表
現方法をどう創るかについて、思いや意図を持って
いる。(音楽表現の創意工夫)
- ③言葉と強弱等の表現を用いて、表現したいイメー
ジと関わらせて表現する技能を身に付けて創作し、
表現している。(音楽表現の技能)

(6) 本時の目標

設定した場面の特徴をいかした言葉のアンサンブ
ルを創作しよう【評価規準②】



図3 グループ活動の様子

(7) 本時の展開

	学習内容・活動
導 入	<p>1. 前時の振り返り</p> <p>○前時で学習した一つの言葉による感情 表現の違いについて復習させ、創作意欲 を高める。</p>
展 開	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>学習課題 言葉の重なりや表現方法を 工夫し、アンサンブル作品を創ろう</p> </div> <p>2. 各班で選んだ言葉を用いて、様々な場 面に合う重なりや表現方法を考え、思 考・判断・表現しながら創作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場面に合う言葉の重なりを考える。 ・強弱、音色、速度等の工夫を加える。 <p>○グループリーダーを中心に活動させる。</p> <p>○4人1組とすることで、班員のアイデア を共有し、思考・判断のゆさぶりを促す。</p> <p>○4人で考えた様々な場面の变化に合う表 現方法を重ね合わせ、アンサンブル曲を創 作させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出来上がったものを、ワークシートに 記入しながら分析し、感情の違いによ る記載方法の工夫を可視化する。 ・時系列で記入する。 ・記入方法は自由とし、視覚でもわかる表記 とする。 <p>○1枚のワークシートに、言葉の重なり、 強弱、速度、構成等を全て記入させる。</p>

ま と め	<p>3. 各班の作品を紹介する。</p> <p>○各班の作品を紹介し、様々な場面の変化につながる表現方法の工夫を発表させる。</p> <p>○活動途中に良い作品を紹介し、他の生徒の考え方の違いやよさを感じ創作思考のゆさぶりをを行う。</p>
-------------	---

(8) 本時における研究の具体的方法

本題材では、中学校において初めての創作活動となるため、「3. 研究の具体的方法」で述べたように、二つ目の具体的方法を重要視し、誰もが積極的に取り組める内容を工夫した。

活動の全体の動きとして、グループは4人グループとし、事前に行ったアンケート結果をもとに教員が4人ずつ組み合わせ、リーダーを決め、グループリーダーを中心に活動させた。ワークシートは各グループに1枚とすることで記入者は一人となるため、記入者以外の3名が創作のみに集中できるようにした。

まず、できるだけ自由な発想で創作できるように取り組んだことは、声を発することに対して抵抗を無くすようにするため、本題材に近い創作作品を探し、聴かせた。「音楽をつくる・音楽を聴く」より「呼びかけ」を教材として選び、1次の最初にまず聴かせることでインパクトを与えた。また、「呼びかけ」は小学生が歌っており「おーい」と「なーに」の2つの言葉のみでできているのでさらに印象に残りやすい。

次に、構成や表現に関する内容を学習した。構成を学ぶのにわかりやすい教材は「くいしんぼうのラップ」である。食べ物に関するボイスリズムを用いており、リズムも基本のリズムでできているため歌いやすい。尚且つ、4種類の構成が使われているので例として用いるには適している。さらに今回使用したのは、本題材内容のきっかけとなったカードゲーム「はあっというゲーム」である。「はあ」の一言を様々なシチュエーションを想定してその違いを伝える内容となっており、ゲーム感覚で感情表現を伝えていけるので楽しみながら表現の違いについて学ぶことができる。

最後に、いよいよ創作活動に入るのだが、今回こだわった手順として、細かいルールや順番を指示せず、再度「呼びかけ」を聴かせるのみにとどめ、「『呼びかけ』のような作品を、思いつくままに作りなさい」とだけ伝えることで、より自由な発想へとつながるだろうと考え行った。

このように、音楽につながる要素を持ったゲームを取り入れるなどの工夫を行った。

(9) 本時における生徒の学び

振り返りの「工夫したところ」より

作成時

- ・交互に言ったり重ねたりして工夫した。
- ・タイトルに沿って考えた。
- ・砂浜の話だったため、寄せてくる感じと引いていく感じを工夫した。
- ・どの感情を表現するにはそういった音の構成が良いかを考えた。

発表時

- ・どこで切るか(音等)合図を出して考えた。
- ・息のタイミング、1、2と小声で出し合ったりした。
- ・複数で合わせる時に秒数を決めた。
- ・表情も使って表現すること。
- ・声色を場面によって変えた。

「工夫したところ」によると、作成していく過程において、自然に表現方法や構成を盛り込み、表現の工夫においてもグループ内で様々な表現を試しながら創作していたことがうかがえる。

振り返りの「難しかったところ」より

作成時

- ・例えば「落ち込んだヤバイは何人で言うのか」など、人数調整が難しかった。
- ・声と声との間や、タイミングをどのように合わせる事ができるかについて。
- ・強弱をどのように利用して表現するのかということ。
- ・強弱や長さを上手くワークシートに表したり揃えること。

発表時

- ・4人で伸ばすところを合わせるのが難しかった。
- ・自分の班はなかなか始めるタイミングなどが合わなかったが、他の班の手拍子の案は素晴らしかった。
- ・出したい声がい通りに出なかった。
- ・タイトルの「ハムスター」ということを伝えるのがタイトルだけにならないこと。

「難しかったところ」によると、表したい表現はどれくらい的人数や強弱が必要なのか、また、複数人でのタイミングをどのように合わせるのかに苦労した様子がうかがえる。

(10) 創作過程について

9 班	メンバー 山下 真生 ・ 坂井 悠希子 ・ 岩下 聖人	使用する言葉 えー・ヤバイ
タイトル あるお寺のお話(仮)		
工夫 ・構成 ・強弱 ・リズム ・音色 など	<p>お寺の日常→お祭り→夜に出る幽霊という流れにしました。</p> <p>一定の強弱 一定のリズム 一定の音色</p> <p>お祭りの感じを出す 人間と幽霊の区別 不気味さを出す</p>	

図4 ワークシート②

図4のタイトルは「あるお寺のお話」となっている。選んだ言葉は「えー」と「ヤバイ」の2種類である。そのタイトルにちなみ、最初は「えー」が木魚、「ヤバイ」がお経という設定でスタートした。作品の流れは、お寺の日常→お祭り→夜に出る幽霊と3部構成になっている。創作過程での工夫は、お寺の日常では淡々と一定のリズムと強弱でお経が読まれている様子が表されており、お祭りでは明るく大きめとする表現でお祭りの感じを出しており、夜に出る幽霊ではクレッシェンドとデクレッシェンドを交互に使用することで幽霊が近づいて来る様子と遠ざかる様子を表現し、人間役と幽霊役と分けることで不気味さと驚きを表現している。

また、ワークシート記入は文字の大きさを強弱に合わせて記入することで、見た目でも表現がわかりやすくできている。

順番に出てきており、また、4人がそれぞれ違うリズムで強弱は強を選んでる。後半は電車が近づいてきて目の前で扉が閉まる場面において、電車の走る音をリズム良く言葉を交互につなげて表し、声の高低差で扉が閉まる音を表している。そして最後は強で「ヤバイ」と締めくくられている。

このように、生徒の経験したことや日常に関連した内容が多く、イメージがわいてきた内容を次々と組み込んで流れを考えている状況だった。表記の仕方も強弱に合わせて文字の大きさや太さを変化させたり、伸ばし棒や矢印を使用することで実際に表現する時に何度でも再現できるようにして、見た目の工夫もできている。図4では、小節線が書かれており、表現する際に区切りよく進められるようになっている。図4のグループの振り返りで作成時において工夫したところは、「お寺というキーワードから連想をくり返した」とあり、難しかったところは「強弱や長さを上手く紙に表したりそろえること。見せやすさ」とあることから、自然とわいてくるイメージを音楽的に膨らませいったことがうかがえる。

4 班	タイトル 電車で乗り遅れる
工夫 ・構成 ・強弱 ・リズム ・音色 など	<p>前半の部分は、駅に向かって走っている様子を表しており、後半の部分は電車が近づいてきてドアが閉ってしまう様子「ヤバイ」と「なんで」を中バに乗現した。</p>

図5 ワークシート③

図5のタイトルは「電車で乗り遅れる」となっている。選んだ言葉は「ヤバイ」と「なんで」の2種類である。前半部分は駅に向かって走っている様子を表しており、「ヤバイ」と「なんで」がせわしなく



図5 発表練習の様子

5. 研究を通してのまとめ

本年度の取り組みにおいて、誰もが取り組みやすい授業内容を工夫し、探究的音楽活動を常に念頭に置き進めてきた。誰もが取り組みやすい内容で生徒が探究しながら行う活動とは、音楽に対する得手不得手の思いは関係なく、一人ひとりが自分なりの考えを持ち、その考えに自信を持って発言し、お互いの考えを交差させながら進めていく活動だと考える。その活動から音楽の内容に結び付けられる時に育まれるものが、音楽の見方・考え方である。その活動に含まれる内容は、生徒にとっては意図的であっても実社会と結びつけて考えられる内容が望ましい。

こうした状況を作るために、新しい内容に入る前に既習の教材を振り返ったり、身近なものから連想したり、全員が「それなら知っている」から始まることのできる展開を考え、本題へとつなげていった。こういった方法をくり返すことで、音楽に対する苦手意識を軽減し、誰もが「やってみよう」と思えるような授業を展開することができた。

今回の実践事例においては、教員が授業内容になるヒントを得たのは、たまたま知り得たカードゲームであった。このように、実社会の中にありふれている何気ないことを音楽の授業と結びつけて考えることというのは、生徒にとってはより身近な内容となり、取り組みやすく楽しめるものとなった。このような展開を、創作のみならず歌唱や器楽、鑑賞においても実践できるよう、日々の生活の中にアンテナを張り、結びつけていけるようにしていきたいと考える。



図6 発表の様子

6. 課題

本年度、1年生での創作内容は誰もが積極的に活動できる内容となったこと、また、創作は時間がかかることが課題として多いが、全3時間でできる内容ということで、創作における大きな課題2つをクリアすることができた。この取り組みを、2年生ではステップアップさせた内容で考えなければなら

い。また、本取り組みでは音楽活動の中で実社会を結びつけて考えることができたが、逆に、何気ない会話や生活の中で今回の創作が生かされるような場面が生まれることが望まれる。そのためには、繰り返し学習を行っていくとともに、段階を踏まえてプログラムされた積み上げ学習の充実が必要である。

また、創作を終えての振り返りでは「音の強弱をつけたところを、ワークシートにどのように書くかが難しかった」や「大きさや高さをどうしたら分かりやすいかが難しかった」など、表現したいことをワークシートに記入することの難しさや、「強弱を基本に創ってみたが、その強弱の違いが発表時に出ていかなかったりして難しかった」や「もっと音程や強弱の変化を極端に付けても良いと思った」など、実際に声に出して表現する時に必要な表現力の乏しさが課題にあがった。これらの課題に向けて、日々の学習の積み重ねによる習得や、思考・判断を促すワークシートの工夫といったことが求められるのではないかと考える。

7. 今後の研究に向けて

これまで様々な創作の授業を行ってきた。その多くが、難しく時間がかってしまう内容になっていたが、今回実践事例であげた言葉のアンサンブルは一番シンプルに、簡単で尚且つ短時間で発表会までできる内容となった。1年次でのこの内容を、次の取り組みでは難易度を上げたうえで、誰もが取り組みやすく短時間でできる授業展開を考えていかなければならない。そのためには、日々の学習を充実させることで、どのような内容でも横のつながりを持たせ、分野の違った学習においても生かすことができる判断力を身に付けさせなければならないと考える。

また、今回の実践事例において生徒の振り返りに「自由だからこそその難しさ」と書いている生徒がいた。授業展開において、教員側から生徒に向けてどこまで与えて何を与えないのかを吟味して進めることで、生徒の想像力の幅が変わってくると考える。

このように、今後ますます生徒が音楽の仕組みに興味を持ち、日常に溢れている音楽を自然に楽しむ心を育てていきたい。

使用教材

発行所：株)幻冬舎 「はあって言うゲーム」

出版：COLUMBIA 「音楽をつくる・音楽を聴く」