

児童が自己決定できる活動

—音楽科「楽器あそび」の実践から—

木村敦子

1 音楽科における自己決定

児童が「この音楽をしてみたい。」「こんなふうに楽器をならしてみたい。」といったように、音楽を感じて表現していくことが音楽科における自己決定であると考えます。児童一人一人は感じ方、表現の仕方が異なっている。そこで、児童の実態を次のように捉えて、活動を設定していくことが考えられる。

児童の実態	支援
日常生活の中で好きな感触あそびがある。	好きな感触あそびで鳴らすことのできる楽器を準備する。
好きな音色がある。	様々な音色の出る楽器を準備する。
好きなリズムがある。	日常的に歌っている歌、音楽の授業で歌う歌の中で、児童の表情が変わるものについて収集していく。
好きな楽器がある。	児童が自分なりの表現ができる教材を準備する。
2つの楽器の中から好きな物を選ぶ。	児童が好んでいる楽器を2つ準備し、選択して鳴らせないようにする。
2つ以上の楽器の中から好きな物を選ぶ。	2つ以上の複数の楽器から選択して活動できる教材を準備する。
好きな歌を示す。	児童のリクエストで歌える場を設定する好きな物が示せる手がかりとなる教材を準備する。
好きな音楽活動を示す。	これまでの活動を想起できる手掛かりとなる教材を準備する。
友だちと関わりながら好きな音楽活動をする。	かかわり合いによって成立する音楽活動を設定する。

2 指導事例—「楽器あそびⅠ」「楽器あそびⅡ」

(1) 題材について

本学級では、1年生から6年生までの18名を学習集団として音楽科の授業を行っている。どの児童も音楽の時間を好んでいて、進んで活動に取り組んでいる。学年や経験によって、個々の表現の仕方は様々である。児童が好んで取り組むのは楽器の表現である。児童の活動への意欲を高め、表現していく力を育てていくためには、個々の思いを表現できる活動の設定が必要である。そこで、「楽器あそびⅠ」と、さらに発展させた「楽器あそびⅡ」を設定した。

「楽器あそびⅠ」では、「さあ、たたこう」(C.ロビンス作詞・木村訳、P.ノドーフ作曲)「楽器あそびⅡ」では、「みんないっしょに」(同上)を主教材として使用した。「楽器あそびⅠ」は個別に楽器に取り組む活動を行い、その発展で、「楽器あそびⅡ」では個別に楽器に取り組む活動が順番に行われ、5人で合奏するといった集団活動の中に組み込まれている活動を行った。

(2) 児童の実態

楽器あそびにおける児童の実態は次のようである。

児童	実 態
①	複数の楽器の中から好きな楽器を選ぶ。友だちの模倣をして活動する。
②	いろいろな楽器を鳴らすことを好む。意欲的に活動する。
③	複数の楽器の中から好きな楽器を選ぶ。友だちの模倣をしたり、音楽のまとまりを感じて表現する。
④	たいこ、シンバル、トーンチャイム、リゾネーターベル等を好む。音楽のおおまかなまとまりを感じて表現する。
⑤	これまでの経験から、たいこ、シンバルを好む。自分で好きな楽器を言う。
⑥	手でいろいろな物を打つ感触を好む。音楽活動は好きで指導者と一緒に活動する。
⑦	複数の楽器の中から音をイメージして好きな楽器を選ぶ。音楽の流れにのって表現する
⑧	複数の楽器の中から音をイメージして好きな楽器を選ぶ。リズムカルに表現する。
⑨	複数の楽器の中から音をイメージして好きな楽器を選ぶ。音楽の構成や特徴的なリズムを捉えて表現する。
⑩	打楽器を好む。友だちの模倣をして表現する。特徴的なリズムを捉えて表現する。特徴的なリズムを捉えて表現する。
⑪	複数の楽器の中から音をイメージして好きな楽器を選ぶ。音色の工夫をして楽しむ。
⑫	これまで経験した楽器の中から好きな楽器を選ぶ。音楽のまとまりを感じて表現する。

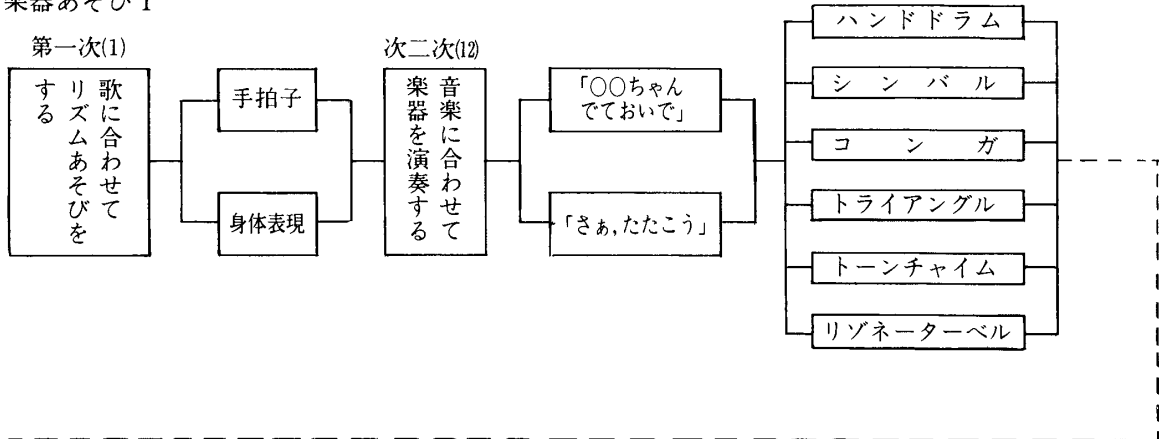
⑬	これまでに経験した楽器の中から好きな楽器を選ぶ。音楽の構成やまとまりを感じてリズムカルに表現する。
⑭	たいこ、シンバルを好む。音楽の大きなまとまりを感じて表現する。
⑮	複数の楽器の中から音をイメージして好きな楽器を選ぶ。音楽の構成やまとまり、特徴的なリズムを感じ取って表現する。
⑯	複数の楽器の中から音をイメージして好きな楽器を選ぶ。それぞれの楽器の特徴を生かした鳴らし方を工夫して表現する。
⑰	これまでの経験から好きな楽器を選ぶ。音楽の拍の流れや特徴的なリズムを感じて表現する。
⑱	タンバリン、トーンチャイムを好む。音楽の拍の流れを感じ取って表現する。

(3) 指導目標

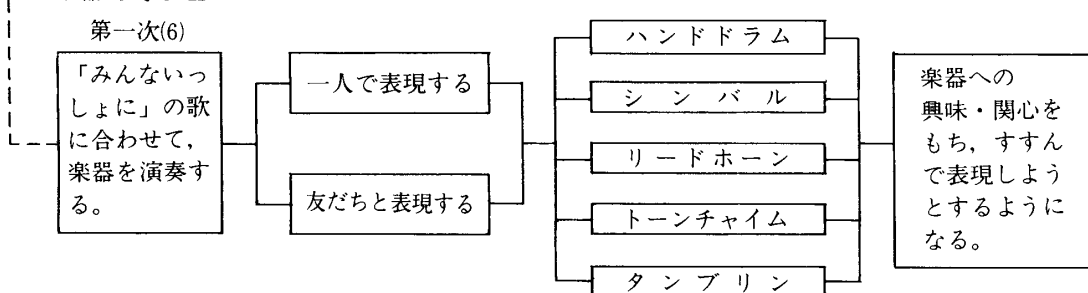
- ① 楽しんで表現活動に参加する意欲を育てる。
- ② 音楽の流れを感じ取って、いろいろな楽器で表現することができるようにする。
- ③ 友だちと一緒に表現する楽しさが味わえるようにする。

(4) 指導内容と計画

楽器あそびⅠ



楽器あそびⅡ



(5) 指導の実際

題材「楽器あそびⅠ」「楽器あそびⅡ」における児童の活動の様子と指導者の支援について、児童⑥の事例をもとに述べていく。

題材「楽器あそびⅠ—『さあ、たたこう』」の指導

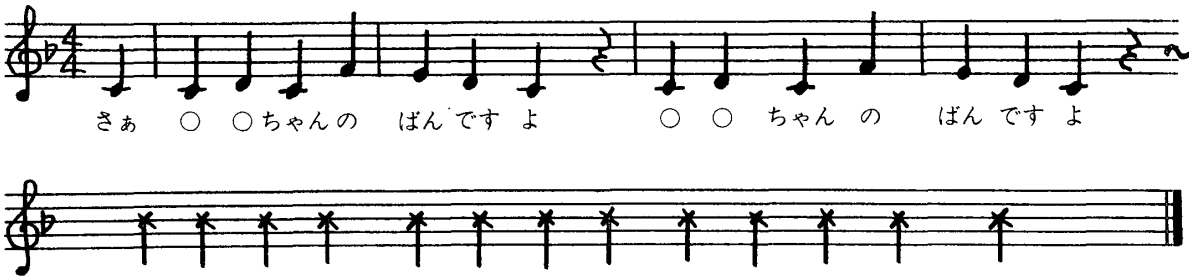
時	児童の活動	支 援
第1時	歌で名前を呼ばれると、歌っている指導者の方を見る。 側にいる指導者に促されて、一緒に楽器の置いてある位置まで出て来る。 たいこ、シンバルを手で打ったり、ばちをたいこの上に落として音を出す。	児童の好きな感触あそび（手でものを軽く打つ、物を落として軽くはじかれるのを楽しむ）によって音の出る楽器（タンバリン、たいこ、シンバル）を児童の前に提示する。 ばちは、手をそえて持つようにする。
第3時	歌で名前を呼ばれると、自分から楽器の方に出て来る。 たいこ、シンバル、コンガを交互に手で打って音を出す。 自分の納得のいくだけ、音を出し続ける。	児童が手で打って音を出し易いものとして、たいこ、シンバルの他にコンガを使用するようにし、児童の打ちやすい高さに配慮する。 児童の出した音に伴奏をつけ、児童が打っている間、音楽が成立するように合わせていく。
第5時	歌で名前を呼ばれると、自分から楽器の方に出て来る。 ばちを取り、たいこ、コンガ、シンバルを交互に打つ。 自分の納得のいくだけ、音を出し続ける。	たいこ、コンガ、シンバルと音が変わるのに合わせた伴奏をつける。
第8時	歌で名前を呼ばれると、自分から楽器の方に出て来る。 たいこ、コンガ、シンバル、トライアングル、トーンチャイムの中から、たいこを選んで打つ。 たいこを自分の納得のいくだけ打った後、シンバルを打って終わる。	児童がたいこを打つ速度、強弱に合わせて曲の最後の音の伴奏でつけて終止感がもてるようにする。
第11時	歌で名前を呼ばれると、自分から楽器の方に出て来る。 複数の楽器の中から、たいこを選んで打つ。 たいこを伴奏のフレーズのまとまりの間打ち、フレーズのまとまりの所でシンバル打って終わる。	児童がたいこを打つ速度に合わせた伴奏をする。 曲の最後に少し間をあけて、児童がシンバルを打つのと同時に最後の音の伴奏をつける。

上記は、児童⑥の個別の活動についてまとめたものである。児童⑥がどのように楽器にかかわっていったか、ということの他に、他の児童との関わりから次のような活動が見られた。

第9時……児童⑥がたいこを打っている途中で、児童⑦が伴奏のフレーズの終わりを感じとり「もう終わりよ。」と打つのを中断した。児童⑥は泣きだし、「まだ、たいこをしていたかったのよね。」という指導者のことばかけに「はぁい。」と返事をした。

第12時……児童③がたいこを打っている時、伴奏が児童③がたいこを打っている時、伴奏が児童⑥が感じているフレーズの終わりまでくる、楽器のところに出て、シンバルを打った。

譜例1 「さあ、たたこう」




さあ ○ ○ ちゃんの ばんですよ ○ ○ ちゃんの ばんですよ

(好きな楽器で表現する)

題材「楽器あそびⅡ—『みんないっしょに』」の指導

時	児童の活動	支援
第1時	名前を呼ばれた箇所ではシンバルを打つ。 他の楽器の順番の箇所でもシンバルを打つ。 曲の終わりを指揮者の児童に示されると打つのをやめる。	これまでに好んでいた、たいこ、シンバルを提示し、児童が選ぶようにする。 順番に打つ箇所を側でことばかけする。歌で名前を呼ぶ。 シンバルが打つ箇所では児童が打つまで伴奏を待つようにする。
第2時	たいこ、シンバル、リードホーン、トーンチャイム、タンバリンの中からトーンチャイムを選ぶ。 たいこ、シンバル、リードホーンを分担する児童が演奏するのを待って、「ベル」という歌詞に合わせてトーンチャイムを鳴らす。 一人ずつ順番に鳴らす箇所、みんなで一緒に鳴らす箇所を分けて演奏する。 2回目にもトーンチャイムを選択し、順番に合奏する。	順番に演奏していくことが分かりやすい楽器の配置をする。 順番が分かるように指揮の児童が明確に示していくようことばかけをする。 それぞれの楽器の音が出たまで伴奏の音を出すのを待つようにする。

譜例2 「みんな いっしょに」



たいこ シンバル ラ ッ パ

よう い は い い ? あ わ せ よ う み ん な で

3 考 察

(1) 児童の自己決定について

音楽科における児童の自己決定の実態を、1の項のように捉えて活動を設定してきた。音楽活動に能動的に取り組むためには、児童の好んでいる活動がそこに含まれている必要がある。児童⑥の事例にもあるように、児童が楽器に触れ、自分から音を出し、好きな楽器がはっきりと自覚されるようになっていくようすが見られた。これは、日常的な生活の中から実態を捉えていったことによるものであると思われる。すなわち、日常的にどのようなことに興味をもち、どのような動きを好んでいるかということを手がかりとして、活動を設定した。そのことにより、例えば、手を打ちつけるといった感触あそびが楽器への取り組みになり、さらに、好みの楽器が明らかになっていく、といったことが見られるようになった。

この「好みがはっきりする」ということが自己決定の基になるものであると考えられる。音楽表現が児童一人一人「このようにしてみたい」という思いをもって行われるためには、楽器を演奏するための身体の動きが好きであったり、楽器の音色が好きであったり、その曲そのものが好きであったりといったが要因となっている。「好んでいること」から「自分のしたいこと」あるいは「自分がしたくないこと」へとイメージ化し、比較し、判断していくことへとつなじるには、出発点である「好み」が何に困るものであるかを明確に把握していることが必要である。

(2) 自己決定する場の設定について

児童⑥の事例に見る自己決定する場は、次の活動であったと考えられる。

- 自分の好きな感触の楽器を選ぶ。
- 自分の好きなだけ楽器を鳴らす。
- 曲のフレーズを自分なりに感じて終止感を表現する。
- 友だちの表現を聴いて、自分の終止感を表現する。
- 自分の好きな楽器を複数の楽器の中から選ぶ。

これらの活動を見ると、題材「楽器あそびⅠ・Ⅱ」の活動における自己決定の場を2つに分けることができる。その1つは、楽器の選択である。どの楽器を選ぶかという場に、2つ以上の児童が好む楽器が提示されていたことである。選択肢としての物が複数準備されていることは、選ぶということを容易にする。

さらに重要なもう1つの場は、音楽そのものをどうしたいかという決定である。事例の「楽器あそびⅠ」第9時に見られたように、自分の納得のいく音楽によって満足感や達成感が得られていくものである。児童⑥は、この自分なりの納得から終止感を表現し、さらに伴奏の音楽との関連において終止感を表現するようになってきている。そしてこのことは、集団での関わりにおける「楽器あそびⅡ」の活動でも自分と他との関連によって成立する音楽へと関心が向いてきている。児童一人一人が納得のいく音楽表現となっていくためには、教材として扱う曲がその納得を受け入れることのできるものであるかどうかということに困っている。それは、ある児童にとっては曲の長さであるし、強弱であるし、リズムであったりする。それらに対応できる教材と展開の仕方が重要な点であると思われる。

(参考文献)

The Fifth Book of Children's Playsongs, Paul Nordoff and Clive Robbins, 1968, Theodore Presser Co.

Learning Thorough Music, Gail M. Levin, Herbert D. Levin & Nancy D. Safer, Teaching Resources Corporation