

音楽科

習得したことを自らの表現に生かせる音楽科の学習

—「鑑賞」と「音楽づくり」の関連を通して—

大橋美代子

1. はじめに

現在の社会においては、情報化のめまぐるしい発達をうけ、自分の好きな時に好きな情報を得ることが可能になってきている。音楽もその情報の一つである。インターネットから好みのものを探し、リアルタイムで全世界の音や音楽を聴くことができるのである。また、テレビ番組やラジオでも、商品の価値や番組の内容を高める為に効果的に音や音楽を取り入れて流している。このような状況の中、子どもたちは幼少期から音や音楽をいつも耳にしながら日常生活を送ってきている。

しかしながら、それが当たり前すぎているが故に、音や音楽と向き合い、そこから音色や音楽を特徴づけているもの、音楽的な構成などを味わいながら聴くことができていない現状があるのではないだろうか。情報が安易に手に入り耳にすることができている代償として、敏感になるべき部分がおざなりになっていることがあると思われる。

昨年度、音楽科における基礎的・基本的な知識等、感じ取って工夫する力、音楽表現の技能、鑑賞する力の状況を見るため実施された国立教育政策研究所による「特定の課題に関する調査(音楽)」の結果¹⁾からも、現在の音楽教育の課題が明らかになった。その一つは、「鑑賞」領域の聴き取る力である。音楽を聴き、そこからリズムを感じ取るとは相当数の子どもができていた反面、リズムと楽譜とをかかわらせて答えることができた子どもは67.1%にとどまっている。聴き取ったリズムを楽譜とかかわらせることに課題があると考えられる。知識として理解した音符や休符の意味や働きを音楽の特徴を感じ取ることに結びつけ、実

感を伴った学習にする工夫が必要であるといえる。

また、長調と短調を聴き取る問題では31.7%、拍の流れを一定のまとまりとして正しく捉え、拍子記号とかかわらせる問題では65.5%の子どもしか正答できなかった。このことから、音楽を特徴づけている要素を聴き取ることや、聴き取った要素の働きと音符、休符、記号や音楽にかかわる用語とをかかわらせながら指導する必要があると考える。同時に子どもが記号や用語と要素の働きに気づき、有用性を実感できるようにすることが必要である。

さらに「音楽づくり」の分野においては、変化の仕組みを使ってリズムをつくることができ、かつ、つくるときの工夫について記述しているが、実際につくったリズムと記述した内容との整合が認められない子どもが35%であった。これらの子どもは音価をどのように工夫するかについて必ずしも自分の意図を明確にできなかったことがうかがえる。このことから、音楽を形づくっている要素の働きを意識しながら自分の意図をもち、それらを生かして音楽をつくることができるよう指導を工夫することが大切であることがわかった。

今回改訂された音楽科の学習指導要領²⁾でも、「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の育成」が重視されており、一人ひとりの子どもたちが意図をもって思考・判断し、自らの創造性を発揮するという主体的な音楽学習をすすめていくことが求められている。そのため、鑑賞や表現活動のベースに「共通事項」を位置づけることで、思考・判断する際に必要な能力として支えていこうとしているのである。具体的には次に示す内容である。

【共通事項】

- ア 音楽を形づくっている要素や音楽の仕組みを聴き取ることとその働きを感じ取ること
- イ 音符、休符、記号や音楽にかかわる用語について、音楽活動を通して理解すること

これらのことから、音楽を味わいながら聴くことができる鑑賞の力や、自分の思いや意図をもって表現することができる力を「生きる力」として子どもたちに着実につけていく必要があると考えた。そこで、先ほどのべた「共通事項」にポイントをおき、「鑑賞」から習得した知識や技能を生かしながら、自分の思いや意図をもった「表現（音楽づくり）」を行うことができる音楽科授業をめざし、本研究テーマを設定した。

2. 研究の仮説とその具体的方策

鑑賞から学びとった（習得した）知識・技能を音楽づくりに活かすために次のような仮説をたてて研究を進めていく。

【仮説】

鑑賞の学習で習得させたいことを焦点化し、確実に得た知識・技能を生かしながら音楽づくりを行うことで、自分の思いや意図をもった音楽をつくりあげることができるだろう。

この研究仮説を具現化するために、次のような具体的方策を考えた。そして、習得したことを生かしながら音楽をつくることのできたかを出来上がった作品から分析したり、授業の中での子どもの姿や感想をもとに検証したりしていくことで、本研究の有用性を明らかにしていく。

【具体的方策】

①習得内容を絞る

鑑賞の学習からの習得部分を指導要領の共通事項の中から、次の2つに絞る。

- ・リズムの変化
- ・音の重なり方

これは、子どもたちにとって感じとりやすく、共通事項の中でも基礎的なものであるからである。また、その後の音楽づくりにつなげるため、子どもたちにとって広げすぎず、ある程度の制限をかけることで、「実際に生きる力」として活用してほしいからである。また教師側も作品を通じて確かな評価ができると考えたからである。

②音楽づくりにパソコンを活用する

第3次（3時間）からは実際に、ミュージックキューブという音楽ソフトを使いながら、パソコンで曲づくりを行う。子どもたちの演奏の技能差は様々である。しかしながら「音楽をつくりたい、こんな音楽にしてみたい」という意欲は全ての子どもがもっている。パソコンを使うことは、楽器を使わなくてもすぐに演奏できたり、その場で修正したり楽譜におこすこともできたりするため、個々の経験差・技能差を補うのに有効であり、興味をもって学習を進めることができると考えたからである。

③小グループで活動をすすめていく

習得にあたる鑑賞の学習は個々で学習をするが、音楽づくりの活動では4人グループですすめていく。音楽に苦手意識をもっている子どもの実態を事前アンケートから把握し、その子どもたちが達成感をもちながら活動ができるよう意図的に技能の差を考慮したグループを活用する。お互いの意見を出し合ったり、試行錯誤しながら音楽をつくりあげたりする過程を大切にしたいからである。このように小グループで練り合う学習は、1人ひとりが自分の思いをより確かなものにすることができ、表現したい音楽を意図をもってつくりあげていくことにつながると考える。

3. 実践例

(1) 単元

「5年1組キラキラ星変奏曲」にチャレンジ!

(2) 授業実施学年

第5学年1組

(3) 授業実施時期

5月～6月

(4) 題材について

まず「キラキラ星変奏曲」（モーツァルト作曲）³⁾の鑑賞を行い、リズムの変化や音の重なり的美しさを感じさせ、原曲が変奏することの面白さを味わわせる。その際、変化したリズムパターンを提示したり、音の重なりが見つけれられるよう楽譜を比較させたりすることで、音楽を特徴づけている要素を感じ取らせる。その後、それらの要素を関連づけながら「キラキラ星」のオリジナル変奏曲をつくらせる。自分たちの音楽をつくっていく際、楽器だけでなくパソコンソフトを利用させることで、効果的な変奏ができるようにする。また最後に1年生に発表するという目的意識を持たせたり、課題追求のプロセスを子どもたち自身で練らせたりすることで、創造的思考力を生かした学びにしていく。

(5) 児童について

本学級の子どもたちは、歌や器楽、身体表現などで自分たちを表現することが好きである。昨年度実施した7年生との合同音楽では、パソコンソフトを利用しながら既存曲にアレンジをしたり、7年生が作成した和音を重ねたりしながら、豊かな響きを味わう学習を行った。しかし、音楽づくりを行う際、その曲を特徴づけている要素（リズムや音の構成、仕組み等）の知識が不十分だったため、自分たちが納得できるアレンジができず迷いながらの表現になってしまい、すべての子どもが達成感を味わったとはいえなかった。また、アンケート結果（平成22年5月14日実施、39名）から、意欲はあるものの、変奏に必要な具体的な音楽的要素についての習得が不十分であることが分かった。

(6) 題材の目標について

- 変奏曲に関心を持ち、進んで聴いたり表現したりすることができるようにする。
- 美しい響きや楽しい変奏になるよう、リズムや音の重なり方などを工夫することができるようにする。

○ つくった音楽を正しく演奏したり、適切なリズムで表現したりすることができるようにする。

○ 鑑賞曲や友だちの変奏曲を聴いて、曲の仕組みや変奏の面白さを感じ取ることができるようにする。

(7) 学習計画

- 第1次 単元計画を立てよう・・・1時間
- 第2次 変奏曲を聴き、変奏のポイントを見つけよう・・・2時間
- 第3次 自分たちの「キラキラ星変奏曲」をつくろう・・・3時間
 - ・「ミュージックキューブ2」でつくろう
 - ・楽器をつかって演奏しよう
 - ・練習して合わせよう
- 第4次 5年1組キラキラ星変奏曲」発表会をしよう・・・1時間

単元は全7時間であるが、第2次まで（3時間）は主に鑑賞に焦点をあて、鑑賞を通して音楽づくりに生かされる知識・技能を習得させる。鑑賞曲はモーツァルト作曲「きらきら星変奏曲」である。「キラキラ星」は子どもたちにとって聴きなれた有名な曲であること、また今回は「つくった変奏曲を1年生に聴かせよう」という最終ゴールを設定したため、1年生の子どもたちにも馴染みのある曲であるという視点も考慮し設定した。

第3次からは、鑑賞から習得したことを生かしながら自分たちの変奏曲をつくりあげていく。

第4次では、できあがったオリジナル変奏曲を1年生に発表し、達成感や音楽づくりの楽しさを味わわせる。

4. 授業の実際

【具体的方策①の実際】

①習得内容を絞る

〔第2次 変奏曲を聴き、変奏のポイントを見つけよう（習得）〕

本時では、「キラキラ星変奏曲」を原曲と比べながら聴くことで変奏のポイントを見つけさせた。

具体的な習得事項としてはリズム・音の重なりなどである。

導入ではまず変奏とはどのようなものなのか音楽的な事項を説明してから授業をスタートさせた。

今回はリズム・音の重なりに絞ったため、「キラキラ星変奏曲」の中でそれらがわかりやすい3つのバージョンを選んだ。子どもたちは音楽を聴いただけでも「何かがちがう。」「速くなった。」「きれいに響く感じになった。」「これは本当にキラキラ星なの？」など原曲との違いを感じながらつぶやいていた。

課題追求場面では実際に3つの楽譜を提示した。違いの根拠となるものを楽譜上の音楽的要素と照らし合わせながら気づかせるためである。楽譜では音符の連なりや重なり、休符の長さなども分かるため、子どもたちは原曲との違いを「何となく～な感じ」というレベルを超え、楽譜の中の様々な音楽的要素と聴いた音とを結びつけながらその根拠を確かめることができた。

バージョン1

バージョン2

バージョン3

〔「きらきら星変奏曲」(W. A. Mozart 作曲)より選択した3つのバージョン〕

ここで気づかせたかったポイントは以下の音楽的要素である。

- バージョン1・・・音符の長さを変える
とリズムが変化する。短い音符を使うとリズムカルになる。
- バージョン2・・・音を重ねると響く感じになる。和音。
- バージョン3・・・休符を入れるとリズムが変化する。弾んだ楽しい感じになる。

まず個人でワークシートに見つけた事項を書かせた。バージョン1は、見て分かりやすく、気づかせたい要素が明確なため、子どもたちは「楽譜の中の音符が黒い感じになっている。」「音符の数が増えている。」など音符の長さや変化することに気づき、そうすることで曲の感じが変わることが分かったようだ。また、バージョン2では、リズムはほとんど変わらないが、音の重なりが部分的にあることに気づいた。これは、楽譜があつてこそ分かることで、音を聴いただけではなかなか気づかない要素だった。

原曲との違いに気づきにくかったのはバージョン3だった。ここでは、休符を効果的に入れることで曲の感じが変化し、弾んで楽しい感じになることに気づかせたかった。そこで原曲と1段目だけを比べさせた。具体的に比較する小節を示したことで子どもたちにとって見つけやすくなったようだった。しかし、四分音符は理解している子どもが多かったにもかかわらず、八分休符は咄嗟に判断できない様子の子どもの見受けられた。既習事項を着実に習得させる必要があると感じた。



図1 気づいたことを発表している様子

追求の最終場面では、変奏についてのポイントをまとめていった。子どもたちは、リズム・音の重なり方の要素について

- I. 音符の長さを変える
- II. 音を重ねる。
- III. 休符を入れる。
- IV. メロディーラインは変えない。

の4つに自分たちの言葉でまとめた。



図2 楽譜を提示しながら説明している様子

次時は、音符や休符の長さを復習したり、実際にグループでどのような変奏曲をつくりたいかを話し合ったりした。

【具体的方策②③の実際】

- ②音楽づくりにパソコンを活用する
- ③小グループで活動をすすめていく

〔第3次 自分たちの「キラキラ星変奏曲」をつくろう（活用）〕

本時は、鑑賞から習得したことを生かしながら自分たちの変奏曲をつくっていく学習である。

ここからはミュージックキューブを使用し、主にパソコンで変奏曲をつくっていった。1グループを4人に意図的にグルーピングし、2人ずつ計2種類の変奏曲をつくった。4人で1台のパソコンを使用すると何もできない子どもがでてきてしまう危惧があったため、2人でつくりその後、できあがった作品を合体させることにした。パソコンルームでは、リコーダーで実際に確認しながらつくっていくグループもいた。既習した4つのポイントを意識してお互いに聴き合いながら音楽を

つくっていった。



〔子どもたちがつくった変奏曲例〕

ある程度できあがったグループは、パソコンソフトを使って強弱記号やスタッカートなどを楽譜上に記していた。これは自分たちの作品がイメージしているものに近づき、意図をもったために、どのように工夫したらよいかが見えてきたからである。

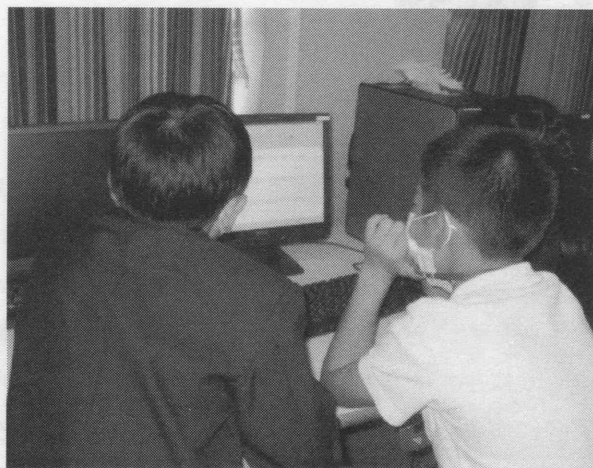


図3 パソコンで音楽をつくっている様子

さらに1年生に発表する前に、5年生同士できあがった作品を聴き合う交流を行った。他のグループの作品を聴くことを通して、同じ原曲だったとは思えないほどオリジナリティー溢れる作品

がたくさんあり、お互いの良さや面白さを感じる
 ことができた。

[交流後の子どものふりかえり]

- ・リズムが人それぞれきれいで、山になったり
 いろいろだった。16分音符や休符を使ってい
 いたり、スタッカートを使っていたりしてす
 ごかった。
- ・クレッシェンドやデクレッシェンド、スタッ
 カートなどを工夫している。とにかくすご
 かった。
- ・みんなオリジナルでおもしろかった。リズム
 もちがっていておもしろかった。
- ・各チームが意外なところからおもしろい曲が
 始まったり、なめらかだったりきれいだっ
 た。自分たちもいかしたい。
- ・間をあけてバランスをとったり、音符が多
 なったり少なくなったりして工夫されて
 いた。
- ・曲の始まり方や終わり方がおもしろかった。
- ・音を重ねて和音になっていてきれいな班が多
 かった。

では、実際に音楽づくりに生かすことができた
 のであろうか。できあがった作品をもとに分析し
 た結果次のようになった。(10班：2人編成の20
 グループ)

表1 作品からの分析結果

	I. 音符 の長さ を変え る	II. 音 を重ね る	III. 休 符を入 れる	IV. メロ ディン グは変 えない
1A	○	○	×	○
1B	○	○	×	○
2A	○	○	×	○
2B	○	×	○	○
3A	○	○	○	○
3B	○	×	×	○
4A	○	○	×	○
4B	○	○	○	○
5A	○	×	×	○
5B	○	×	○	△
6A	×	○	×	○
6B	○	○	○	○
7A	○	○	○	○
7B	○	○	○	○
8A	○	○	○	○
8B	○	○	○	△
9A	○	○	○	○
9B	○	○	○	○
10A	○	○	×	○
10B	○	○	○	○

5. 結果と考察

(1) 具体的方策①について

習得内容を絞る

今回は習得させたい内容をリズムと音の重なり
 に絞った。授業の様子や子どものワークシートか
 らも有効であったと考える。とかく鑑賞から様々
 なものを習得させがちではあるが、その後の音楽
 づくりに生かすためには広げすぎず、自分たちが
 実際に使える要素を確実に見つけさせることが必
 要であると感じた。音符や休符の習得が必須では
 あるが、それらを自分たちの音楽づくりに実際に
 生かし、達成感をもちながらその技能を使いこな
 すには絞った方が有効であったと考える。授業で
 は楽譜と音を手がかりに、原曲と比較させる工夫
 を行ったが、ほとんどの子どもが気づくことが
 できた。

どのグループも自分たちの表現したい「きらき
 ら星」の曲想があるため、音楽の中に全ての要素
 を入れ込む必要はない。しかし、すべてのグルー
 プがポイントのどれかを使って変奏曲をつくって
 いることがわかる。また音符の長さを変えるグ
 ループは95%と多く、効果的に音符の変化を使っ
 ている。和音をつかってきれいな曲の感じにして
 いるグループは2分音符や付点2分音符を、リズ

ミカルなイメージを大切にしたいグループは8分音符や16分音符、さらには休符を効果的に入れている。

また、クレッシェンドやデクレッシェンドなどの強弱記号を入れたグループも3グループあり、今回のねらいに到達することができていることがわかる。

以上のことから、習得内容を絞ることでより音楽づくりに要素を生かすことができたと言える。

しかしポイントのIVについては、2グループが変奏曲に十分になっているとはいえない部分があったので、仕上げの部分で声かけをしながら気づかせていった。

(2) 具体的方策②について

音楽づくりにパソコンを活用する

音楽づくりにパソコンを活用したことは意欲面で大変効果があった。音楽に対して苦手意識をもっている子どもも、パソコンを操作しながら楽しく音楽をつくっていた。また、本校校園で培ってきた情報処理能力を活かし、ソフトを予想以上にスムーズに使いこなすことができていた。音楽が苦手な子どもが、逆にグループ内で率先してつくっている様子も見られた。第3次後のアンケートでは、100%の子どもが「パソコンを使って楽しかった」と答えている。入力した音をその場で聴いたり、すぐに修正することもできたりするため、音楽的な技術や経験にとらわれることなく、達成感を味わいながら活動できたことがこの結果からもうかがえる。また、作成した楽譜を記譜することなくデータで残すことができるのも良い点だった。

しかし、演奏技術が伴わないと実際に相手に聴かせることができないので、歌唱やリコーダー奏などの技術もしっかりつけていく必要がある。さらに、パソコンでは表現しにくい楽器による生の音色も、音楽では楽譜に表せない「曲想」といってもよい大切な要素なので、他の単元ではその良さも感じさせるようにしていく。

(3) 具体的方策③について

小グループで活動をすすめていく

小グループでの創作や練習を意図的に仕組み、少人数で意見が出しやすく、一人ひとりの思いが反映されやすいようにした。そうすることで、お互いに思いやつくりたい音楽について練り合うことができ、意図をもった音楽づくりのプロセスを経験させることができた。同時に達成感を味わわせることができ、お互いの高まりを体感させることにつながったと考える。パソコンの操作はもちろん、イメージを共有しながらつくりあげ的过程中、お互いの意見を出し合い、さらによい音楽にしようとする姿が見られた。今回は事前アンケートをもとに意図的に小集団をつくったことで、音楽経験や苦手意識、意欲面など様々な面から影響を受け、お互いに高め合うことができた。生活班ではないだけに、人間関係が円滑にすすむかが心配だったが、声を掛け合いながら楽しく活動をすすめることができていた。

できあがった作品から分析しても、それぞれのグループが、意図をもった音楽に近づいた作品に仕上げられており、小グループでの学習形態は有効であったといえる。

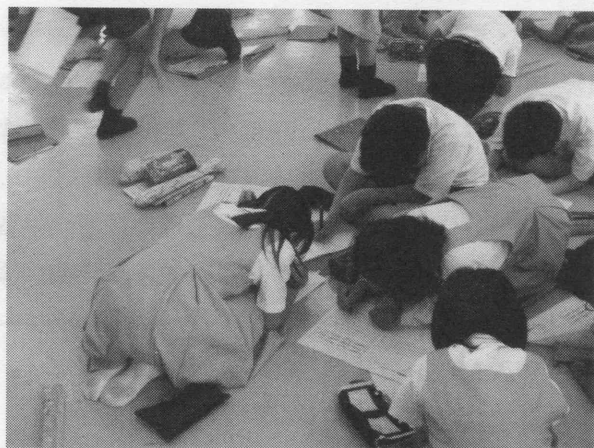


図4 グループで意見を交流しながら曲をつくっている様子

6. 終わりに

本研究の結果から、音楽科の主要領域である、「鑑賞」と「音楽づくり」を関連させながら学習

をすすめていく有効性が明らかになった。習得した知識・技能をいかに「生きる力」として身につけさせていくかが本研究の大きなテーマであったが、具体的方策をもとに、単発で習得させるのではなく領域相互を関連させたことで、子どもたちが興味をもって学習をすすめることができた実践だった。学習指導要領に明記されている「共通事項」の内容である音符や記号などの音楽的要素は、日々使いこなす必然性が少ない。しかしそれ故に、今後も授業の中で「音楽づくり」を意図的に設定することで、子どもたちが「生きる力」として学んだことを自らの表現に生かせる、実感を伴った学習を工夫していく必要がある。

今後も「鑑賞」「音楽づくり」の関連を考慮した題材を開発していくとともに、共通事項に明記されている音楽科の基礎・基本ともいえる音楽的要素を着実に習得させていく。

今回の研究では、仮説に基づいて主に子どものふりかえりやアンケート、作品などから検証を行い、有用性を明らかにした。しかしその分析方法などにおいては曖昧なところが多かったため、今後はさらに具体的な仮説をたて、信頼性の高い分析方法などを模索していく必要がある。

〈参考・引用文献〉

- 1) 国立教育政策研究所教育課程研究センター：
「特定の課題に関する調査（音楽）調査結果（小学校・中学校）」， pp. 17-32, pp. 80-82, 2010.
- 2) 文部科学省：「小学校学習指導要領解説（音楽編）」， p. 16, pp. 17-19, 2008, 東洋館出版社.
- 3) W.A.Mozart：「KV265 きらきら星変奏曲」，
全音楽譜出版社.