

[音 楽]

音楽表現をつくりあげる学習指導の方法

- 「前倒し技術指導」を取り入れた実践 -

今成 満*

1 問題の所在と研究課題

(1) 音楽科教育における問題点と基礎・基本

自分のこれまでの実践の反省として、音楽科の学習評価の際、どうしても学習者の「演奏のうまさ」に対して行ないがちになり、指導も技術の獲得にウェイトをかけてしまうことがあった。そのお陰で、音楽科の基礎・基本を技術的な面に求めてしまったり、興味・関心・意欲についても「その音楽が好きか嫌いか」という表面上のことは見て行なくなってしまったりすることがあった。一方、自分自身の音楽的な体験を振り返ったとき、音楽活動への意欲というものは、「上手な演奏」ができたことによって増強されるものではなく、「仲間と楽しい時間がもてた」とか「仲間『いいね』と言われ自己が認められたと感じた」ときに湧き上がってくることに気づく。反復技術練習等は、仲間とより楽しい時間を過ごすための通過点である。

このことは、「これまで、一定の知識や技能を中心としたものとしてとらえ、それらを共通的に身に付けさせることを重視する傾向が見られた」¹と、金本(1997)の指摘するところである。金本氏は、学習指導要領に示されている、「目標」及び「内容」の総体を音楽科における基礎的・基本的内容と捉えている。

それを要約すると次の4点になる。²

- ① 歌唱表現や器楽表現を工夫して楽しむ。
- ② 友だちや教師と協力して音楽表現をつくり楽しむ。
- ③ 選んだ音や音楽をもとに、自分なりの音楽を創作する喜びを経験する。
- ④ 様々な音楽を聴いて理解を深め、視野を広げる。

(2) 子どもが主体的に他とかかわり合う中でつくりあげる音楽

小学校の音楽科では、子ども一人一人が生涯にわたって音楽を愛好し、多くの人々と音楽を通して気持ちを通い合わせるのに必要な資質や能力を身につけることが求められている。音楽科の基礎・基本は、表現に必要な知識や技能だけにとどまるのではなく、友だちや教師との人間的なかかわりを深めながら表現をつくりあげる力や、音楽を聴いて感じ取る感性を含めて捉える必要があると考えられる。音楽科の授業では、学習者が、「優れた演奏」ができたときだけでなく、「仲間と楽しくつくり上げた」ときの喜びが得られたときこそ、満足感に浸れる場合が多いと考える。

言い換えれば、子どもが、主体的に友だちや教師との「かかわり合い」の中で音楽をつくりあげる過程を体験することに楽しみを見出せたとき、自己の学習結果に対する自己評価は高まるはずである。音楽科に特徴的な「反復的な技術の獲得」は、それ自体が学習の評価の対象ではなく、あくまで学習の成立のために必要な「道具のようなもの」として捉え、「技能」とは解釈を異にしておく必要がある。

また、教材との主体的な「かかわり合い」も音楽表現の大切な要素である。教材の中に選択や工夫の余地があることで学習課題が明確になり、創造力をかき立てることができれば、子どもの主体的な学習が一層深まり、楽しくできるであろう。

(3) 研究仮説

音楽に特徴的な「反復的な技術の獲得」をあらかじめドリルの、ゲーム的な要素を取り入れながら別に指導し、授業を人や教材との「かかわり合い」活動を中心にすすめることで、子どもが音楽表現をつくりあげる喜びを享受できる機会が広がるであろう。

* 長岡市立才津小学校

2 「かかわり合い」を深めるための研究の四つの視点

(1) 器楽アンサンブル学習

前述の「友だちとのかかわり」と、音楽学習の形態とを関連させて考えると、子どもの仲間同士とのかかわりを深める学習形態としてはグループによる器楽アンサンブルが注目される。器楽アンサンブル学習を通じて、子どもが音楽的にどう高まりを見せるかについては、青木（2000）の先行研究から示唆を受けた。³また、現在最も子どもにとって身近な楽器は、リコーダーである。そこで、リコーダーを中心にした器楽アンサンブル学習形態を研究の切り口とした。

(2) 前倒し技術指導

音楽科に特徴的である技術の習得への配慮は重要である。学習目標を達成するには、一定の技術の修得が必要である。例えば、リコーダーを用いた学習を行なうときの運指の問題などがそうである。せっかく音楽を感受し、理解したことを工夫として表そうとしても、それを表す技術がないと表現したいと思ってもできないからである。⁴

現行の学習指導要領では「技術」という文言はない。「技能」という言葉が使われている。「技能」には、人との関わり方をも含む、音楽学習の「学び方」まで包含していると考えられることは前述のとおりである。しかし、単純な反復運動的な奏法技術の獲得を、かけ算九九の暗誦のように学習者全員へ定着が図れるとすれば、子どもの学習への不安が取り除かれたり、スムーズな問題解決の道具になったり、効率的に作用する場合があるのではないだろうか。

そこで、演奏に必要な運指やタンギングなどを、学習の前にゲーム的な要素を取り入れながら一斉に行う、「前倒し技術指導」を取り入れ、その効果を探ることとした。

(3) 選択教材

教材は、一曲に固定せず、児童の実態に合わせながらも、やや技術的に程度の違う複数の教材から、児童が主体的に選び出すようにする。このことにより、仲良しグループではなく、同じ楽曲を選んだ仲間同士のグループができ上がり、学習に対するモチベーションも高まると考えられる。前倒し技術指導の内容もグループに応じて的確に支援できる。

(4) コンピューター音楽教育ソフトの活用

コンピューターの音楽ソフトを利用した児童によるオリジナル伴奏づくりを取り入れる。コンピューターを用いることで、アンサンブルに欠かせないテンポの設定を友だちと相談して決めたり、表現したい曲のムードを「伴奏スタイルの選択」で選ぶ事ができる。この演奏の簡単なシミュレーションを聴きながら、めざす曲想について話し合い、子どもたち同士で共通理解することができると考えた。

3 求めたい児童の姿の設定と研究内容

まず、主体的に他とかかわり合っている状態と考えられる児童の姿を、次の二つに整理した。そして、その実現に向け、上記の研究の四つの視点との関わりで具体的な研究内容を計画した。

〈求めたい児童の姿〉

A 音楽表現の楽しさや、学習の課題を見つけながら、能動的に音楽にかかわっていく子ども

（実現のための研究内容）

- ①楽器と親しくかかわりながら、音に対する感性や楽器に対する愛情を深める学習過程を工夫すること。
 - ・技術的な不安や抵抗感を取り除き、積極的に演奏に取り組めるような前倒し技術指導の計画と実施
 - ・身近で、表現に結びつく鑑賞教材や視聴覚教材の選択
- ②児童の実態や願いに合わせ設定した教材群の中から、自分で選択した教材に進んでかかわり、楽しみながら表現できる学習過程を工夫すること。
 - ・児童の技能や嗜好を考慮しながらも解決課題が含まれるような、魅力ある選択教材の整備
- ③機器（コンピューター）を利用しながら、アンサンブルに必要な技能や知識を習得できるような学習過程を工夫すること。
 - ・アンサンブルに必要な要素（テンポ、拍感、音の長さに対する感覚等）を学ぶ事ができる、コンピューターソフトを用いた簡易伴奏づくりの学習環境整備

B 友だちとのかかわり合いの中で、音楽を協力して創り上げていく喜びを得ていく子ども

（実現のための研究内容）

- ①教師や仲間とかかわりながら、表現を楽しみ追求するアンサンブル形態の学習過程を工夫すること。

- ・選んだ教材によるグルーピング
- ・話し合いの内容や、問題解決に対する自分の気づきを記入できる評価カードの作成
- ②集団とかかわりながら、全校音楽朝会や学級で、身体表現等も交え、表現を工夫して生き生きと音楽を楽しむ、豊かな感性や雰囲気を醸成すること。
(学校体制として取り組むので、本研究では触れない。)

4 研究の具体的な計画

(1) 前倒し技術指導について

学習指導要領や教科書教材の内容、それと児童の実態を鑑みながら、「こんなことができるようになっていると学習がスムーズに進むであろう」という活動をできるだけたくさん考えた。そして次の条件をつけて実施することにした。

- ・1単位時間の初め5分間や、朝の学級の時間、ドリルやスキル学習を行なう帯時間等で行なう。
- ・基本的に本時の内容に関するものを選択するが、こだわらない。
- ・必要に応じて、繰り返し行う。
- ・テンポを意図的に変えたり、問答形式やリレー遊び式などゲーム的な楽しい雰囲気で行い、評価はしない。

前倒し技術指導例

課題1 『音楽のイメージをコンピュータで変えてみよう』(Y社小学生用ソフト使用)

- ①ソフトの立ち上げ方とファイルの呼び出し方と保存の仕方を知ろう。
- ②気分の違う伴奏スタイル (Ex. アルペジオとロック) を旋律譜に貼り付けてその変化を聴いて楽しもう。
- ③さらにテンポを変えて、気分の変化を聴いてみよう。

課題2 『音楽のイメージを演奏の仕方を変えてみよう』

- ①バッハのメヌエットの冒頭をレガート奏法で演奏してみよう。
- ② ♪ をスタッカート奏法で演奏してみよう。
- ③ ♪ をレガートとスタッカートを混ぜて演奏してみよう。

以下、高学年で計画したものを一覧表にまとめた。(本研究の実践に関わるリコーダーの旋律表現やオリジナル伴奏づくりに必要と考えられる前倒し技術指導事項は●と◎で示した。◎は前記例)

〈5・6学年の前倒し技術指導一覧表〉

領域	前倒し技術学習の内容	領域	前倒し技術学習の内容
歌 唱	○旋律線に応じた自然なダイナミクス ○音程をハンドサインで表現 ○耳の下のくぼみを意識した口形 ○キーを変えて歌ってみること ○スタッカートの呼吸法 ○母音の口形と舌の位置 ○長三和音のハーモニーの体験	器 楽	●リコーダーの運指 (一回に1・2種類) 「高いD⇔C#」「高いD⇔高いE」 「高いF⇔低いF」「高いGやA」等 ●リコーダーのタンギング20種 (T・D・L・K) × (a・i・u・e・o) ●リコーダーの三度跳躍運指, 数種 「E⇔C⇔A」「B⇔G#⇔E」等
	○ペンタトニックを用いた即興表現 ◎コンピューターソフトの基本的な操作 入力法, テンポ設定, 伴奏スタイルの選 び方, 楽器選択の仕方 等		◎レガートの奏法 (下注) とスタッカート奏法 (短い旋律を使用) ○手と足を使ったバッテリーリズム遊び (マーチ, ロック, ボサノバ, 各数種) ○マトリックス表で表す音価 (拍としての休符の捉え, ドラムスの基本奏法)
楽 典 事 項	●テンポを数値で表せること (メトロノーム) ●テンポを曲の途中で変えてみる ○#とbの関係 ●強弱記号, くり返し記号の読み方と基本的な意 味 (短い旋律を使って)	鑑 賞	○楽器の音当てクイズ ○楽器の名前当てクイズ ○楽器の大きさ当てクイズ (金管, バイオリン族, リコーダー族)

(注) 厳密な意味でのタンギングを使わないレガート奏ではなく、息を十分保ってソフトなタンギングで切る、テヌートの奏法で統一して指導した。

(2) モデル学習の過程をとりいれた題材構成計画について

子ども同士がかかわりあいをもって、グループによるアンサンブル活動がスムーズに行われるように、題材構成の流れを次のように設計した。(図参照)

- ①第一次…音楽表現づくりの過程を学級共通教材を用いて一斉指導で学習する。第二次のモデル学習とする。
- ②第二次…楽曲によるグループにわかれて、モデル学習を生かしながら学習課題を設定し、主体的に学習する。
- ③第三次…発表会を行なう。仲間の演奏を聴き合いって工夫を認め合い、次の学習の意欲や期待を高める。

次	教材	趣旨	学習形態
第一次	学級共通教材	音楽表現をつくっていく学習モデル	一斉指導
第二次	選択教材群から	自ら課題を設定し、主体的な音楽表現づくり	楽曲別グループによるアンサンブル学習
第三次	子どもが選択	相互鑑賞と相互評価	発表会

5 実践例 (第6学年)

(1) 題材名 「曲の気分をとらえて表現を工夫しよう」

(2) 題材の目標

曲想を感じて自分の気持ちに合う演奏の仕方を工夫して表現し、豊かな響きのリコーダーアンサンブルを味わう。

(3) 題材の構想～アーティキュレーションの工夫による表現づくり～

第一次では、まず、全員共通教材を通して、旋律線の特徴から曲の山を探して演奏を工夫したり、レガートの奏法やスタッカート奏法を工夫したりしながら旋律の表情の変化を感受する。そしてこのことを通じて音楽表現におけるアーティキュレーションを揃える大切さやおもしろさに気付かせたい。したがって、本題材での学習は、「アーティキュレーションの工夫しながら、アンサンブルをつくりあげる」ことに課題を焦点化し、進めることとする。

というのも、ダイナミクスの変化や、強弱で旋律表現を変化させにくいリコーダーでは、フレーズを感じて音楽を工夫して表現する時、アーティキュレーションはとても重要である。アーティキュレーションにより楽曲のイメージが変わる。音楽でいう、いわゆる「うたい方を合わせる」「揃える」ことに通ずるからである。

第二次では、選択教材群から自分で曲を選び、第一次での体験を生かして表現の工夫をしながら、進んで仲間とアンサンブルをつくる活動を行なう。曲想のイメージを話し合いながら、同じ曲を選択した仲間と話し合いながら、アーティキュレーションをそろえながら表現づくりを進める。

その際、曲の気分や抱いたイメージをより膨らまし演奏の助けになるように、コンピューター・ソフトを使った簡易伴奏づくりも行なう。入力された旋律やコードネームをもとに、テンポや自動伴奏のスタイルを入力して、その変化を楽しむことができる。試行錯誤しながら、アンサンブルの基本事項であるテンポや、旋律の気分をグループで共通理解するための話し合い活動をもつことができる。

第三次では、ミニコンサートを開き、仲間のこだわりのある旋律表現の工夫やアンサンブルを聴きあい、鑑賞し認め合う場とする。

(4) 教材と教材選定の視点

全員共通器楽教材

『マルセリーノの歌』 ソロバザル父子

……レガート奏法とスタッカート奏法、またその混合により旋律の表情の変化を体験するのに適している。「なめらかで静かな感じ」「弾んで楽しい感じ」等の視点で、アーティキュレーションの工夫をしながら合奏し、表現づくりを試すことができる。また、テンポの変化も試すことで、曲の気分も変わることが体験できる。

選択教材

『メヌエット』 クリーガー作曲

……運指は一番難しく、やや対位的にパートが別れており、アンサンブルするには難易度が高い。アーティキュレーションを工夫する箇所も多い。豊かなりコーダー二重奏の美しい響きを味わうことができる。

『失われた歌』 チャールズ・チルトン作曲

……運指、リズムともに『メヌエット』よりは容易。旋律もフォルクローレ調で親しみやすい。ポリフォニックな二重奏なので、パートのリズムは共通でありアンサンブルは比較的容易である。

『カンントリーロード』 J. デンバー 他 作曲

……教材の中では、児童に最も親しみのある旋律。その中で部分的に二重奏となっており、和音の響きを味わうことができる。

(5) 本時の授業案 (第二次・第四時抜粋)

	学習内容と主な学習活動	◇教師の働きかけ (◆：学習活動における具体の評価規準)
導入		(略)
展開 20分	<p>1 選択した曲をオリジナル伴奏に合わせて演奏し、どのようなイメージにしたいか確認する。</p> <p>2 スラーやスタッカートなどの記号を用いながら、イメージに合う旋律のアーティキュレーションを考え、書き込みながらアンサンブルをする。</p>	<p>◇グループごとの場面のイメージは前時までに話し合い、カードに書いておき、活動の途中でふり返られるようにする。</p> <p>◇前次でつくったオリジナル伴奏をFDに保存し、MIDIプレーヤーで再生しながらアンサンブルをする。</p> <p>◇拡大した楽譜に自分たちの工夫を書きこみながら、演奏できるようにする。</p> <p>◆イ③器楽 話し合ったイメージに近づくように、アーティキュレーションを工夫しながら、アンサンブルをする。</p>
	<p>Cと判断される児童への働きかけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループのイメージを確認し、進んで話し合いに参加できるように助言する。 ・教師から、自分をどう感じるかを尋ね話し合いに参加できるように促す。 	【観察・自己評価】
終末 20分	3 同じ曲のグループ同士で発表しあう。	<p>◇曲が同じでも、いろいろなイメージに変化できる魅力に気付かせる。</p> <p>◇自己評価と感想をカードに書く。</p>

6 研究の成果と課題

(1) 前倒し技術指導の効果について

- ① レガート奏、スタッカート奏の前倒し技術指導を行った後、第1次の『マルセリーノの歌』をアーティキュレーションにより旋律の変化を感受する学習を行なった。100%の児童が、レガートの奏法とスタッカート奏法による曲想の変化を捉え「明るくなった感じになったり、静かな感じになったりした」「スタッカートを使うだけで感じが変わって不思議」等と記述した。音楽の表情変化を確かめるようにリコーダーの演奏を試す姿が観察された。
- ② 一方で児童4名が、自己評価で▲を付けていた。原因はいずれの児童も、高いE音へのサミングを伴う運指がまだうまくいかないことが原因であった。これは、技術的な問題により、学習の満足感が得られていない状況と判断し、該当フレーズの前倒し技術指導を幾度か行った。その結果、第2時では、仲間とアーティキュレーションのアワバージョン (our-version) づくりに進んで参加することができ、自己評価も○へと改善された。取り出し指導をゲーム的に行なうことで、「自分はできない」という劣等感を感じさせることもなく技術が身に付いた。
- ③ コンピューターの前倒し技術指導も有効であった。コンピューターの操作面で学習のめあてが阻害されることもなく、何度も試行錯誤を繰り返す時間が保障された。全グループが、音楽の表情変化を楽しみながら話し合いにより、こだわりのあるオリジナル伴奏づくりを完成させた。

(2) 他者とのかわりあいによる気づきの高まりについて

- ① A児は、第一次では好奇心を持って非常に細やかにアーティキュレーションを工夫 (右図) して表現を楽しんでいた。ところが選択教材『失われた歌』では、「(長い曲は) こんなに細かくやっても変わらない」と言い、グループ自体も活動が停滞した様子であった。そこで教師が、「繰り返し出てくる段と、曲の山がある段と、大きく分けて考えたらどうだろう」と助言をすると、a-a-b-a形式のaの部分はスタッカート奏法中心、曲の山のあるbの部分はレガートの奏法の工夫に落ち着いた。



学級に発表すると、「すっきりする」「曲の山がはっきりし

ていい」という発言があり、フレーズを大きく捉えて工夫し始めるようになった。細かなアーティキュレーションの設定を楽しんでいた子どもたちであったが、曲の構成から、大きくフレージングを考えるよさに気づいた様子だった。

- ② 一方、『メヌエット』を選んだあるグループでは、はじめスタッカートをどこかにつけようと努力していたが、どこか不自然になるのか活動が停滞気味になった。①のグループのアイデアを聴いた後、「この曲は、みんななめらかにしよう。」ということになった。

『メヌエット』はレガートで演奏するのが最も自然だと考えられるが、児童はそれとは対照的なスタッカート奏法が合わないことから、発見的にレガート奏法のよさに気付いたのではないか。

(3) 課題

前倒し技術学習は、「音楽の感受の際の手がかりになることがある」「気軽な気持ちで反復練習により、技術を身につけられる」「技術のなさにより、学習意欲や学習の進捗が減退するときの不安を取り除く」ために有効である。そのため、選択教材によるグルーピングと相まって、伸び伸びとした人間的なかかわりあいの中で、話し合い活動やアンサンブル学習が進められることにつながった。リコーダーは特に高学年になると、個人の技術の差により好き嫌いが激しくなりがちなので、効果がわかりやすかったという面もあると思う。

一方、歌唱や鑑賞の領域では実践検証に至っていない。今後は、本実践だけではなく、全学年の題材目標を吟味しながら、有効な前倒し技術指導メニューを研究したいと考える。

参考引用文献

- 1 金本正武 『音楽科授業論』 東洋館出版社, 1997, p.17
- 2 同上, p.17
- 3 青木信也 『これからの音楽教育の展望』 音楽教育推進事業団 “21世紀の会”, 2000, p.49~57
- 4 『中越地区小学校教育課程研究集会資料—音楽科—』 新潟県教育委員会, 2003