

## [音 楽]

# 達成感を味わわせることができる「音楽づくり」の教材開発

—第4学年「せんりつづくりにちょうせん」の実践を通して—

三村 陽子\*

### 1 はじめに

「先生、どんなふうにつくったらいいかわかりません。」「一応できたけどこれでいいのかわかりません。」つくりたい音楽のイメージをもつことができず活動に取りかかれない子、作品が完成しても達成感を感じられない子…。これまでの私の「音楽づくり」の授業での子どもたちの様子である。

子どもたちが主体的に活動に取り組んだり、自信をもって「音楽づくり」に取り組んだりすることができるよう、これまで工夫を加えながら実践してきた。例えば、「情景を表わす音楽をつくろう」では、『つるのおんがえし』のお話の中から幾つかの場面を選び、情景を表わす音楽をつくった。雪の降る様子を鉄琴で表わしたり、つるが遠ざかっていく様子を質感の違うビニール袋で表わしたりすることができた。しかし、この活動では「効果音づくり」にとどまり、音楽の仕組みを活用した「音楽づくり」には至らなかった。また、「おはやしをつくろう」では、グループで『こきりこ』（富山県民謡・市川都志春編曲）の前奏やリズム伴奏づくりをした。事前に音符を使ったりリズム遊びを体験させたり、つくったリズムをイラストや記号で残す「絵楽譜」を活用したりしてグループで相談しながらリズムをつくることができた。しかし、リズム遊びの体験とリズムづくりの活動がつながらなかつたり、作品に対しての評価基準があいまいだったりして、子どもたちに達成感をもたせることができなかった。

そこで、音遊びや即興的表現などの音楽活動を通して、楽しみながら「音楽の仕組み」を学び、学んだことを「音楽づくり」に生かすことができるような学習を展開したいと考えた。同時に、学習のねらいを明確に示し、活動の振り返りを確実にを行うことにより達成感や充実感をもたせ、活動への意欲を高めたいと考えた。

### 2 研究の目的と方法

本研究は、小学校第4学年の「音楽づくり」の活動において、子どもに達成感をもたせるために教師のどのような支援が有効であったかを検証する。その方法として、ワークシートや授業観察から、子どもの発言や作品を把握・分析し、主体的な活動への関わり方や学習意欲向上の変容について明らかにしていく。

### 3 研究の構想

第4学年は単学級で23名の子どもが在籍している。素直で明るく男女の仲がよい集団である。歌うことや音楽に合わせて体を動かすことが好きな子どもが大半で、歌唱や器楽演奏の技能の高い子も多い。その反面、楽譜を読むことに抵抗感をもつ子も少なからずいて、その能力には個人差がある。また、これまでの「音楽づくり」の経験は上述の通りで、まとまりのある音楽づくりには至っていない。そこで、子どもが意欲的に取り組むための支援として、以下のような方針を立て実践する。

#### (1) 体験的な活動で感じ取ったことを言葉で説明し、「音楽づくり」に生かす

本題材を全4時間とし、前半の2時間は音遊びや即興的表現といった体験的活動を中心に学習し、後半の2時間は前半で学習したことを生かして旋律づくりを行う題材構成にする。

前半では、「問いと答え」や「続く感じ・終わる感じ」といった、音楽を形づくっている要素を聴き取ったり、即興的表現に活用したりしてそれらの働きが生み出すよさや面白さを体験させる。そして、体験を通して、子どもたちが感じ取った音楽の特徴を言葉で説明したり、まとめたりして、後半の音を音楽に構成していく活動の手がかりにする。

\* 新潟県立月ヶ岡特別支援学校

後半の2時間は、既習曲を鑑賞する活動を通して、「まとまりのある音楽」をつくるための要素を言葉で説明したりまとめたりし、旋律づくりの手がかりにする。

これらの言語活動で使用する言葉は、他の表現及び鑑賞の活動で生かせるように、指導要領で示された〔共通事項〕をよりどころにする。

(2) めあてを明示し、学習の振り返りを確実にを行う

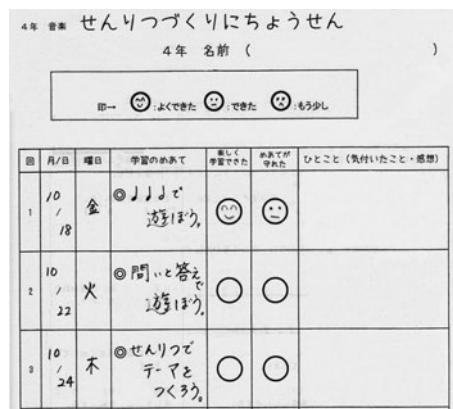
授業の始まりにその時間のめあてを明確に示し、学習の見通しをもたせる。めあては板書し、常に子どもたちがめあてを意識しながら活動できるようにする。授業のまとめでは、学習を振り返り分かったことや感じたことを振り返りカード(図1)に記入する時間を設定し、子どもたち一人一人に達成感をもたせるようにする。

また、本題材での最終目標は「まとまりのある音楽」づくりであるが、目標達成に必要なスキルをスモールステップで組み立てておく。子どもたちは学びを重ねることで、「音楽づくり」に必要なスキルが自然と身に付くようにする。

(3) 安心して活動に取り組めるよう支援を工夫する

前半の即興的表現、後半の「旋律づくり」どちらの活動でも一定の条件を設定し、活動を通してめあてに迫れるようにする。例えば、使用する楽器を統一したり、使える音の数を制限したり、リズムを提示したりすることである。音も音符も自由に使ってよいことにすると、活動に関わる音楽の要素が多岐に渡ってしまい、見通しをもって活動できなくなったり、ねらいの達成が難しくなったりすると考えたからである。特に、音符を読むこと、書くことに抵抗感をもっている子どもが少なからずいるので、階名を記入するだけで「旋律づくり」ができるようなワークシートを用意し、活動に集中できるようにしたい。

また、個人・グループ・一斉と活動に適した指導形態を設定し、活動がスムーズに行えるようにする。前半では、音楽が不得意な子や一斉指導だけでは見通しがもてない子が安心して活動に取り組めるよう、グループ活動の時間を設定する。友達に相談したり、活動内容を確認したりすることで、活動の見通しをもたせるとともに、友達と力を合わせて音楽をつくった充実感をもたせたい。後半の旋律づくりでは1人1作品をつくることになるが、互いに作品を披露したり、感想を交流させたりすることで達成感を味わわせたいと考えた。そこで、個人で創作する場所と作品を披露する場所を分け、各自の進み具合により活動する場所を選べるようにする。



日	月/日	曜日	学習のめあて	楽しく学習できた	めあてができた	ひとこと(気付いたこと・感想)
1	10	18	①J♯で遊ぼう	☺	☺	
2	10	22	②問いと答えで遊ぼう	☺	☺	
3	10	24	③せんりつでテーマをつくろう	☺	☺	

図1 振り返りカード

4 指導計画 (全4時間)

次時	第1次 1・2	第2次 3・4
◎めあて	◎旋律を使った即興表現に親しんだり、音遊びを通して「続く感じ」と「終わる感じ」の違いを感じ取ったりすることができる。	◎「曲のまとまりのひみつ」を活用し、創意工夫しながら旋律づくりを楽しむことができる。
◆関連する共通事項	◆問いと答え(「続く感じ」, 「終わる感じ」)	◆反復, 変化(「続く感じ」, 「終わる感じ」)
・主な活動	・3音の「しりとり遊び」をする。 ・「続く感じ」と「終わる感じ」があることを確認し、それらの違いについて考える。 ・2小節の「問い」の旋律に続けて、2小節の「答え」の旋律を即興で演奏する。	・「反復」や「変化」の部分に注意して、既習曲を聴く。 ・「続く感じ(1段目)」と「終わる感じ(2段目)」の4小節の旋律をそれぞれつくる。 ・「変化(3段目)」の4小節の旋律をつくる。 ・完成した曲を演奏したり、題名を考えたりする。
●留意点	●鍵盤ハーモニカで演奏し、ドレミファソの5音を使うよう提案する。 ●即興演奏でできた旋律を板書し、視覚化する。 ●3~4人のグループで作品をつくる。	●1次でまとめたポイントを掲示し、作品づくりの手がかりにする。 ●記譜に手間取らないよう階名を書き込める短冊を用意する。 ●1人1作品をつくる。

## 5 研究の実際

### (1) 第1次の様相

#### ① 「ドで終わると『終わる感じ』になるね。」～子どもの気付きを促す音の可視化～

学習の初めに「みんなに『作曲』をしてもらいます。」と、めあてを伝えたところ、「作曲なんて無理。」「そんな勉強いやだ。」と、一斉に反発の声があがった。予想どおり「音楽づくり」には相当の抵抗感があることが分かった。そこで、いつも学習している音楽室ではなく、十分な広さがある多目的教室で授業を行うことにした。また、1面に黒板やキーボードを、他の3面は子ども用の丸椅子を並べ、中央部分で一斉指導や音遊びが行えるよう環境を整えた。(図2)

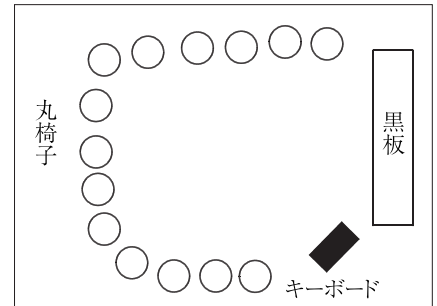


図2 教室環境

まず、♪♪♪のリズムで「しりとり遊び」を行った。鍵盤ハーモニカを使い、「ドレミファソ」の5つの音を使うこと、前の人の終わりの音を最初に使い隣の人にリレーでつないでいくことを条件とした。前の人が何の音で終わったのかを聴き、無理なく即興的表現ができた。途切れることなく表現することができ、「なんだか曲みたい。」と発言する子どももいた。

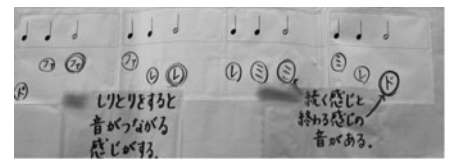


図3 板書した即興的表現

次に、数人が連続して演奏した即興的表現を黒板に提示し、気付いたことや感じたことを交流する場面を設定した。その中で、「相談していないのに曲みたいになった。」との発言を板書し、難しく考えなくても旋律ができて

しまうことを強調した。(図3) さらに、最後の音に注目するよう言葉を掛けると、「続く感じ」と「終わる感じ」の音があることに気付くことができた。そこで、実際に聴き比べ、「最後の音が「ド」だと終わる感じになり、「レ・ミ・ファ・ソ」だと続く感じになる。」と文章でまとめ、全員で確認した。最後に、終わりの音が「レ・ミ・ファ・ソ」の場合はそのまましりとりを続けるが、「ド」で終わった場合は全員で「ドドド」と演奏するという条件を付け加えてもう一度「しりとり遊び」をした。すると、振り返りカードに、楽しく活動できたと感想を書く子が大半だった。それに加え、「しりとりをすると簡単に曲になる。」と旋律づくりの手掛かりを言葉で表現する子どもも8名いた。

#### ② 「なんだか、曲みたいになったね。」～グループで取り組む、初めての旋律づくり～

2時は、「続く感じ・終わる感じ」を活用してまとまりのある8小節の音楽をつくることをめあてとした。音楽に苦手意識をもっている子どもも無理なく活動に取り組めるようグループでの活動にした。3～4人でグループを編成し、各グループに学習のリーダーが入るようにした。また、見通しをもって活動できるように、教師が「問い」の部分を示し、子どもたちは「答え」の部分だけをつくることにした。(図4)

初めに、1時に活動した「しりとり遊び」をして前時のまとめを確認した。次に、「ドレミファソソソ」の「問い」の部分に続けて2小節の「答え」を、「続く感じ」と「終わる感じ」に注意してつくることを説明した。「答え」の部分は前時に行った「しりとり遊び」と同じ形なので、「グループの4人で、それぞれ1つずつ考えてごらん。」と言葉を掛け活動に入った。

【問い】	【答え】
♪♪♪♪♪	♪♪♪♪♪
ドレミファソソソ	○○○ ○○○
	(続く感じ)
♪♪♪♪♪	♪♪♪♪♪
ドレミファソソソ	○○○ ○○○
	(終わる感じ)

図4 2時で使用した楽譜

すると、Aグループは前時の即興的表現のように鍵盤ハーモニカでどんどん音を出して、5分もかからずに作品を完成させてしまった。(次頁図5)しかし、音を出さずに相談するグループはなかなか作品がまとまらない様子だった。そこで、一番に完成させたAグループの作品を全体に紹介し、音を出しながらつくれたらよいことを強調した。その後、鍵盤ハーモニカで音を出しながら約15分でどのグループも曲を完成し、全体の前で発表することができた。

完成した作品は教師が黒板に書き(次頁図6)、活動を通して感じたことや気付いたことを発表し合う交流の場を設定した。すると、「問いと答えを順番に演奏したら音楽みたいになった。」と「問いと答え」の言葉を使って自分の考えを説明したり、「ソからはじめる这么简单に曲ができた。」「問いがソで終わって答えがソで始まると統一感がでた。」など、階名を使って感想を述べたりすることができた。その中で、B児は活動を振り返り「近い音でつくときれいな音楽に

なる。」と発言した。板書された楽譜と、演奏された音を結びつけて考えることができ、旋律づくりのポイントに迫ることができた。B児の発言は、2次の旋律づくりの手掛かりとするためポイントとしてまとめ、黒板に提示した。

また、今回「問い」の部分は教師が提示したが、「次は「問い」もつくってみたい。」という、意欲的な発言も見られ、次時の活動につなげることができた。

図5 Aグループの作品

図6 他のグループの作品

## (2) 第2次の様相

### ① 「くり返すと音楽になるね！」～既習曲の形式を使ったテーマの旋律づくり～

3時は、4小節のテーマの旋律とそれを变化させた4小節の旋律をつくることをめあてとした。まず、既習曲『とんび』（葛原しげる作詞・梁田貞作曲・石桁冬樹編曲）の前半8小節の旋律を調べ、「曲のまとまりのひみつ」を考える活動を行った。階名を書き入れた楽譜を示し、気付いたことを自由に発言させた。すると、「1段目は続く感じで、2段目は終わる感じだ。」と終わりの音に注目したり、「1段目と2段目は、ほとんど同じだ。」とテーマが反復されていることに注目したりした発言が聞かれた。それらの発言を掲示した楽譜に書き込み、子どもたちが気付いた音楽の特徴を可視化した。（図7）

次に、テーマの旋律づくりに取り組んだ。スムーズに活動に取り組めるよう、全員が同じリズムを使い、鍵盤ハーモニカで活動することにした。使用するリズムを示し、手拍子をしてリズムを確かめた。記譜にとまどうことなく創作に集中させるため、リズムの下に階名を書き込めるような短冊（図8）を用意した。

図7 可視化した板書

図8 テーマづくりで使用した短冊

テーマの旋律づくりでは、①「ド、ミ、ソ」のいずれかの音で始めること、②使用する音は「ド、レ、ミ、ファ、ソ」の5音とすること、③最後は「続く感じ」の音で終わること、以上3点を条件とした。また、創作の過程を残すため、④書き直す時、消しゴムは使わずバツを書いて消すこと、も統一した。

子どもたちは鍵盤ハーモニカで音を確かめながら、短冊に階名を書き込んでいった。2時までの3音程度の即興的表現に比べ、4小節の旋律づくりはかなり難しい活動だと予想していたが、掲示物に書かれた「考えなくても曲ができる」や「しりとりをするとまとまりのある音楽になる」や「近い音でつくるとききれいな音楽をつくることができる」など、1次の音楽遊びで気付いたことを確認しながら、旋律づくりに取り組んでいた。約15分の活動時間で、23人中20人がテーマと反復の旋律をつくることができた。完成しなかった3人のうち、2人はテーマまではつくることができた。しかし、C児はどの音で始めるかも決められない状態だった。C児は、鍵盤ハーモニカの演奏に強い苦手意識をもって

いたため、活動の意欲をもつことができなかつたと考える。そこで、後日キーボードを使い、教師と音を確かめながら旋律づくりを行い個別に支援をした。

② 「Cさんの『変化』もありだね。」～全員が完成させた変化の旋律づくり～

4時は、4小節の変化の旋律をつくり曲を完成させることをめあてとした。まず、既習曲『とんび』（前述）と『春の小川』（文部省唱歌・高野辰之作詞・岡野貞一作曲）の変化の旋律を調べ、「曲のまとまりのひみつ」を考える活動を行った。変化の旋律をつくるには、『とんび』のようにリズムを変える方法と、『春の小川』のように音を変える方法があることを、掲示した楽譜と教師のピアノ演奏で確かめた。

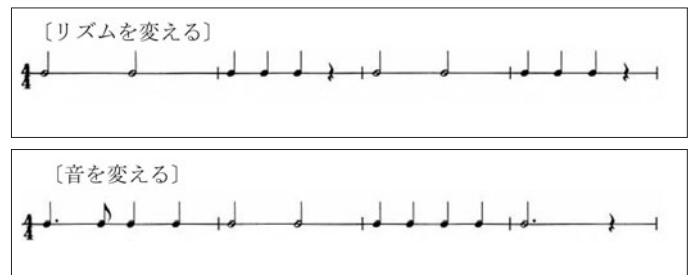


図9 変化の旋律づくりで使用した短冊

変化の旋律づくりでは、色を変えた2種類の短冊

(図9)を用意した。そして、①「ド、レ、ミ、ファ、ソ」に加えて、「ラ」を使ってもよいことを条件とし、②最後は「続く感じ」の音で終わること、③変化の次は2段目と同じ反復の旋律になることを確認し活動を始めた。

変化の旋律を鑑賞したことを踏まえ、リズムを変えるか音を変えるのかを選び、すぐに旋律づくりに取り組むことができた。また、完成させた子どもたちが、自分の曲を演奏し、互いに聴き合うことができるように、「演奏コーナー」を設定した。すると、「(変化の旋律の)終わりの音は続く感じに直した方がいいよ。」とアドバイスをしたり、友達の演奏に耳を傾け拍手を送ったり、完成した作品を上手に演奏したいと練習を始めたりする姿が見られた。

2時で「近い音でつくるときれいな音楽になる」と発言したB児は、リズムを変える方法を選び、鍵盤ハーモニカで音を確かめながら旋律をつくっていた。そして、「演奏コーナー」で友達に演奏を聴いてもらいながらよりよい音楽になるよう音を選んでいった。(次頁図10) また、3時で個別指導をしたC児は、提示した楽譜を指差して『とんび』みたいにしたい。」とリズムを変える方法を選択し、すぐに創作にとりかかることができた。前時に比べ、変化の旋律のつくり方のイメージをもつことができたためと考える。そして、変化の旋律を完成させ、苦手な鍵盤ハーモニカで自分がつくった曲を演奏しようと練習を始めた。

学習のまとめとして3名の子どもを指名し、完成した曲を披露することにした。それぞれの作品を掲示用の短冊に書き、演奏だけでなく視覚面でも音が確かめられるようにした。最初に、音楽は得意ではないが学級のリーダー的存在のD児の作品(次頁図11)を披露した。演奏が終わると大きな拍手が起こり、「いいね、かっこいい。」「変化のところが、(くり返して)『とんび』みたい。」といった感想が聞かれた。発表する前は自信がない様子だったが、友達から拍手をもらいとても満足した表情に変わった。次に、音楽が得意なE児が作品を演奏して紹介し、D児と同様に大きな拍手を浴びた。そして、「変化(の旋律)をつけるときれいな曲になってうれしかった。」と感想を述べた。

最後にC児を指名したところ、少し恥ずかしそうな表情であったが進んで前に出て発表の準備を始めた。作品を演奏したところ、拍手とともに「それでもいいの。」「(3段目の音が)全部同じだ。」などのつぶやきから、演奏を聴いた子ども達の驚いた様子を見取ることができた。3段目の終わりの音は続く感じの音ではないが、1つの音だけを使うというユニークな発想で、まとまりのある音楽をつくることができた。(次頁図12)「全部ドだけど、それもありだね。」「変化の部分がテーマと違っていいね。」と友達の感想を聞き、C児はとても満足そうだった。

3人の発表の後、学習を振り返った。すると、「変化を加えるともっといい曲になった。」「テーマと反復と変化で曲ができることが分かった。」など、「変化」の旋律の役割についての気づきをまとめることができた。最終的に、全員が独力で変化の旋律をつくることができ、10名が曲に題名をつけることができた。全員が曲を完成させたこと、完成した曲を友達に披露したり意見交流をしたりできたことを高く評価し、子どもたちに伝えた。振り返りカードの「楽しく学習できたか」に対しての自己評価は、全員が「よくできた」と評価していた。また、「いい曲がつくれた。」「自分だけの曲がつくれてうれしかった。」など、曲を完成させることができた達成感を記述した感想も多く見られた。



図10 演奏コーナーのB児

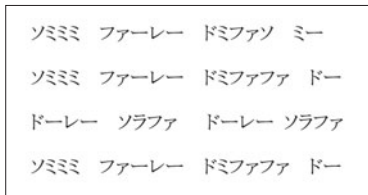


図11 D児の作品

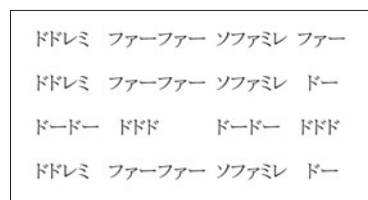


図12 C児の作品

## 6 成果と課題

実践の結果から、「音楽づくり」において達成感を味わわせるためには、以下の点が有効であることが分かった。

### (1) 体験的な活動で感じ取ったことを言葉で説明し、「音楽づくり」に生かすこと

- ・即興的表現や既習曲の鑑賞といった体験的活動において、音符や楽譜を示し音楽を可視化したことで、楽譜への興味を高めることができた。
- ・体験的活動を通して感じたことや気付いたことを発表し、ポイントとして活用することで音をよく聴くようになったり、それらを「音楽づくり」に生かそうとしたりすることができた。

### (2) めあてを明示し、学習の振り返りを確実に行うこと

- ・めあてを板書したり、振り返りカードに書かせたりしたことで、めあてを意識して活動することができた。
- ・1時ごとに具体的なめあてを設定し振り返りを確実に行うことで、活動を通して身に付いた知識を実感することができ、達成感をもたせることができた。

### (3) 安心して活動に取り組めるよう支援を工夫すること

- ・旋律づくりの活動において、階名だけを記入する楽譜を使用することで記符に対する抵抗感を取り除くことができ、創作に集中させることができた。
- ・グループ活動を取り入れたり、作品を演奏し互いに聴き合う場を設定したりすることで、子ども同士の関わりが生まれ、互いに学び合いながら活動を進めることができた。

一方、課題としては次の3点が挙げられる。

- ・1・2時の即興的表現で使用したりズムと、3・4時の旋律づくりで使用したりズムに関連がなく、3時のテーマの旋律づくりでとまどう子どもが多くいた。使用するリズムを精査する必要がある。
- ・使う音の数や使用するリズムなど制限を設けたことで、全員が旋律をつくることができた。しかし、子どもたち一人一人の思いを膨らませる手立てが不十分だった。今後、その音を選んだ理由を説明する場面を設定したり、旋律に歌詞を当てはめたりして、子どもたちの「思い」を言葉で表現する機会を設定していく必要がある。
- ・本題材は第4学年の学習の履歴や実態を基に設定した。「音楽づくり」や「創作」を通して、6年間（中学校を含めて9年間）でどのような力を身に付けさせていくかを明らかにし、系統立てた指導を積み重ねていく必要がある。

## 7 終わりに

本実践後、鑑賞の活動で「反復・変化」という言葉が聞かれるようになったり、歌唱の活動で楽譜に書かれた記号の意味を教師に尋ねてきたりするようになった。本題材を通して学習したことが、他の活動で活用する姿が見られるようになったことは大きな成果であった。「音楽づくり」は、その学びを他の活動でも生かすことのできる活動であると感じている。今後、「音楽づくり」の活動を核にしなが、歌唱・器楽・鑑賞の分野でも子どもたちに達成感を味わわせ、音を聴き取る力や表現する力、音楽に対する感性を計画的に育てていきたい。

### 〈引用・参考文献〉

- 今井央子、酒井美恵子 「『音楽づくり』成功の授業プラン」 明治図書出版、2012年、56～59pp  
 小原光一ほか 「小学生の音楽4」 教育芸術社、平成25年、56～57pp  
 高須 一、佐藤日呂志 「小学校新学習指導要領の授業 音楽科実践事例集」 小学館、2010年  
 文部科学省 「小学校学習指導要領解説 音楽編」 平成20年