

音楽

鏡 千佳子

共同研究者 篠原 秀夫（金沢大学）

1. Society5.0に向けた教育を進めるに当たって

今、世の中は私たちの想像を超えた様々な問題が起こっている。これからも予測困難な問題が起こることは否めない。このような時代に生きていく生徒たちにとって、これから必要となる力は、どのような問題が起きても、様々な方法で解決策を導き出す力であると考えられる。例えば答えが一つであっても、そこに向かう道のはいくつもあるだろうし、答えが一つではないものに対しても、様々な角度や見方で、解決策を導くことができるような力が必要である。そこで、本校の研究目標「Society5.0を主体的に生きるための資質・能力の育成－STEAM教育を踏まえた教科的横断的プロジェクトの作成を目指して－」を受けて、音楽科ではこれからの生きていく力のどのような資質・能力の育成に寄与できるかについて考察した。

本校の音楽科は、令和元年度より、国立教育政策研究所の指定校事業において、授業で学んだ内容が、生徒自身のその後の学習や生活とどのように関わり、どのような意味や価値を持つのかを考える授業実践を行ってきた。本校の生徒は、新たな発見や知識を得ることに大変興味があり、普段の生活の中ではあまり耳にする機会のない音楽でも、どれも興味をもって取り組む姿が見られる。しかし、「授業で学んだことと生活や社会との関わり」や「自分と音楽との関わり」が薄いことが課題として挙げられる。生徒にとって普段の生活ではあまり馴染みのない音楽を教材とした授業では、自分や自分の生活との関係に実感が持てない生徒の姿が多々見られる。一年目の研究を終え、音楽の授業で学んだことが、音楽の力としてはもちろん「生きていく上でどのような力となっているのか」を考え、授業を構築することの大切さが分かった。教師がどのような意図を持って授業を行うかによって、授業の方向も生徒の意識も大きく変わる。しかし、Society5.0を主体的に生きるための資質・能力ばかりを意識すると、本来、教科で身に付けさせたい力がおろそかになる恐れがある。新学習指導要領で示されている音楽科の目標である「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」ことを通して、Society5.0を主体的に生きるための資質・能力の育成を図ることのできる授業を構築していきたい。

2. 資質・能力の育成に当たって

(1) 教科等として育成する資質・能力について

本校の生徒は1.でも述べたように、「授業で学んだことと生活や社会との関わり」や「自分と音楽との関わり」が薄いことが課題として挙げられる。さらに「学んだことを次の学びにつなげる、学んだことを生かして何か新たなものを作り出す」ということに関しても課題が見られる。これはつまり、そのような取組が少なかった、もしくは、取り組んだけれど、効果的な授業には至っていなかった、ということになる。そこで今年度は、新しいことを生み出す力を育成すべく、本校が定める「Society5.0を主体的に生きるための資質・能力」の中から、「イノベーターのマインドセット（型にはまらない考え方、失敗して前進する、など）」に焦点を当て、研究を進めることと

した。これまでの知覚・感受を意識した授業に留まらず、授業（鑑賞領域）で学んだことを生かし、創造（表現領域）する授業を目指し、表現領域と鑑賞領域の関連を図りながら、Society5.0を主体的に生きるためにどのような力となって働くのかを検証する授業を行った。実践内容は三年生の鑑賞領域「展覧会の絵」。音楽の特徴と絵を関連付けることで、音楽の要素の働きがどのような感じをもたらすかということを知覚・感受し、2時目では曲中に何度も出てくるプロムナードを聴き比べ、楽器の音色、調、速度、強弱などの変化から、作曲者の気持ちの変化を感じ取る。それらの学習を生かし、音色や調、速度や強弱を変化させ、短い旋律を創作する授業を行った。新学習指導要領の指導内容との関連はB鑑賞のア（イ）、イ（ア）（イ）、A表現のア、イ（イ）、ウ。

（2）関連・連携を図った教科等について

研究副題「STEAM教育を踏まえた教科横断的プロジェクトの作成を目指して」を受けて、今年度は技術・家庭科の家庭分野との関連を図った授業を試みた。鑑賞で学んだことを生かし、音色や調、速度や強弱を変化させ、家庭分野で作成した、幼児向けの紙芝居にふさわしい短い旋律を創作した。

3年 題材名「音楽の要素と曲想との関わりを感じ取ろう」

題材計画（4時間扱い）

次 時	学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字）	評価規準・手立て（○） 指導上の留意点（・）	他教科等との連携・本校が定める Society5.0 を主体的に生きるための資質・能力
1	<p>■どんな絵を見て作曲したのか、音楽の特徴から考えよう</p> <p>①10枚の絵をもとにつくられた曲の中から3曲を聴き、それぞれの曲の特徴をつかむ。また、どんな絵を見てつくられたのか想像する。</p> <p>②3曲の中から気に入った曲を1曲選び、特徴をまとめる。</p>	<p>○組曲「展覧会の絵」の音色、リズム、速度、強弱、調と曲想とのかかわりと、その背景となる歴史との関連に関心を持ち、鑑賞する学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>【音楽への関心・意欲・態度】</p>	<p>「自然体験や本物に触れる実体験を通して醸成される感性」</p>
	<p>■ムソルグスキーの気持ちの変化を感じ取ろう</p> <p>①4つのプロムナードを聴き比べ、作曲者の心情の変化を感じ取る。</p> <p>②ムソルグスキーがどのような気持ちで友達の展覧会を見て歩き、作曲したのかを考えながら、前半部分を通して聴く。</p>	<p>○組曲「展覧会の絵」を形づくっている要素（音色、リズム、速度、強弱、構造、調）を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じ取りながら、音楽を形づくっている要素や構造と曲想とのかかわりを理解して、解釈したり価値を考えたりし、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。</p> <p>【鑑賞の能力】</p>	<p>「自然体験や本物に触れる実体験を通して醸成される感性」</p>
2	<p>■自分の作品を表す音楽をつくろう</p> <p>①前時で学習した内容を踏まえ、タブレット端末で「SONG MAKER」を使って、簡単な旋律をつくり、音色やリズム、速度、調を変化させ、雰囲気を変えられることを体感させる。</p> <p>②家庭分野で作成した紙芝居に短い旋律をつくる。</p>	<p>○音色、リズム、速度、強弱、調を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じ取りながら、音楽で表現したいイメージをもち、どのように音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。</p> <p>【音楽表現の創意工夫】</p>	<p>「イノベーターのマインドセット」 （家庭分野：幼児の成長と遊び）</p>
	<p>■自分の作品を表す音楽をつくろう</p> <p>①前時に作成した旋律と家庭分野で作った絵本を鑑賞し、紙芝居のイメージに合うよう工夫する。</p> <p>②お互いの作品を鑑賞し合う。</p> <p>③よりよい音楽になるよう最終調整する。</p>	<p>○音素材の特徴、全体のまとまりを生かした音楽表現をするために必要な技能を身に付けて音楽をつくっている。</p> <p>【音楽表現の技能】</p>	<p>「イノベーターのマインドセット」 （家庭分野：幼児の成長と遊び）</p>

実践事例

音楽3年

授業者	鏡 千佳子	授業日	10月 22日(木)
授業クラス(時限)		関係・連携の考えられる教科等と学習内容	
3年2組(5限)		技術・家庭科(家庭分野)	
Society5.0を主体的に生きるための資質・能力		教科等で身に付けたい資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> 「イノベーターのマインドセット」 		<ul style="list-style-type: none"> 音色, リズム, 速度, 強弱, 調を知覚し, それらの働きが生み出す特質や雰囲気を受しながら, 音楽で表現したいイメージをもち, どのように音楽をつくるかについて思いや意図をもつ。 【音楽表現の創意工夫】 	
実社会とのつながり			
<ul style="list-style-type: none"> 試行錯誤しながら創りだしたものをアウトプットし, その良さを他者と共有する。 			
本時の授業のねらい			
自分の作品を表す音楽をつくろう			
授業の流れ・活動等			時間
1. 前時の復習			5
<ul style="list-style-type: none"> 音色, 速度, 強弱, 調などの変化によって作曲者の気持ちや様子が表されていたことを確認する。 			
2. タブレット端末で音楽の要素の変化を実践する			15
<ul style="list-style-type: none"> 「SONG MAKER」を使って, 簡単な旋律をつくり, 音色, リズム, 速度, 調を変化させ, 雰囲気を変えられることを体感させる。 			
3. 本時の課題に迫る			5
<u>紙芝居に合う音楽をつくろう</u> <ul style="list-style-type: none"> 技術・家庭科(家庭分野)で作成した紙芝居に合う短い旋律をiPadで創作することを伝える。 鑑賞の授業で学習した内容を踏まえて, 音色, リズム, 速度, 調などを工夫するよう再度伝え, グループで話し合いながら創作するよう促す。 			
3. 創作する			20
<ul style="list-style-type: none"> タブレット端末で, 音色, リズム, 速度, 調を工夫して, 自分の作品を表すのにふさわしい音楽をつくる 必要に応じて, 教師側から例を提示する。 			
4 作品を保存する			5