

音楽科

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

本校は、令和2年度より、「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—」を主題に、研究を進めてきた。本校音楽科では、これからの生きていく上で必要となる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、これまでの授業を捉え直し、考察を行ってきた。

研究初年度の令和2年度では、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」ことを目指して、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た。具体的には、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、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。教材は「展覧会の絵」（ムソルグスキー作曲・ラヴェル編曲版）であり、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・感受する授業内容である。第2時では、生徒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った。次に鑑賞の授業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。この実践から、目的意識（紙芝居に合う音楽）と相手意識（幼児）を具体的に設定したことで、意欲的に創作する生徒の姿が見られた。またタブレット端末を用いたことにより、楽器操作が苦手な生徒も意欲的に取り組む姿が見られたり、つくった音楽を友達と聴き合うことで更に良いものが生まれたり楽しみながら何度も試し、創作する姿が多く見られた。しかし、紙芝居の完成を待たずしての創作だったこともあり、具体的にどのような音楽をつくったらよいかグループでの話し合いが十分に持てない中での創作となってしまった。「教科横断的プロジェクトの作成」という副題に関しても課題が残ったことから、今年度も同様の授業実践を行い、昨年度取り組めなかった個別最適化学習にも焦点を当て、研究を進めていくこととした。

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

今年度は昨年度に引き続き、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）」と「デザイン思考」に焦点を当て、研究を進めることとした。「デザイン思考」を新たに加えたのは、幼稚園児という相手意識を持つことで、ただ自分が好きに音楽をつくるのではなく、相手のニーズに合わせた音楽を考えるという思考が働くと考えたからである。「展覧会の絵」（ムソルグスキー作曲・ラヴェル編曲版）を教材に、第3学年で表現領域と鑑賞領域の関連を図った授業を行った。

学習指導要領の指導内容との関連は次の通りである。

A 表現（創作）ア：創作表現に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫すること

イ（イ）：音素材の特徴及び音の重なり方や反復，変化，対照などの構成上の特徴

ウ：創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な，課題や条件に沿った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付けること

B 鑑賞 ア（ア）：曲や演奏に対する評価とその根拠

イ（イ）：生活や社会における音楽の意味や役割

イ（イ）：音楽の特徴とその背景となる文化や歴史，他の芸術との関わり

（2）関連・連携を図った教科等について

3年「幼児向けに紙芝居をつくろう」

昨年度同様，技術・家庭科（家庭分野）との関連を図り，幼児向けの紙芝居にふさわしい短い旋律を創作した。昨年度の課題から，今年度は家庭分野と更に綿密に計画を練り，国語科や美術科とも連携の可能性を見出した。家庭分野で幼児にふさわしい紙芝居を考え，美術科で描き方について学び，国語科では相手にふさわしい読み方について学習する。家庭分野で紙芝居を作成した後，音楽科で紙芝居に合う音楽の創作を行う。鑑賞教材「展覧会の絵」（ムソルグスキー作曲・ラヴェル編曲版）で音楽の要素の働きとイメージとがどう結び付いているのかについて学び，音色，調，速度，強弱などを変化させることのできる創作アプリを用いて，紙芝居に合う音楽の創作を行った。昨年度は一つの創作アプリのみを使用した，今年度は幅広い創作活動ができるように，複数の創作アプリを用いることとした。

3年 題材名「紙芝居に合う音楽をつくろう」プロジェクト名「幼児向けに紙芝居をつくろう」

題材計画（5時間扱い）本時は4時間目

次	時	学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字）	評価規準（○）3観点【 】	本校が定める Society5.0を主体的に生きるための資質・能力
1	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枚の絵を基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>○音楽の特徴とその背景となる文化や歴史、他の芸術との関わりについて理解している。【知】</p> <p>○組曲「展覧会の絵」の音色、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受しながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考えるとともに、曲に対する評価とその根拠について考え、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。【思】</p> <p>○音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。【態】</p>	
2	2	<p>■ムソルグスキーの気持ちの変化を感じ取る</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」の音色、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受しながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考えるとともに、社会における音楽の意味や役割について考え、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。【思】</p>	
2	3	<p>■紙芝居に合う音楽をつくろう</p> <p>①前時で学習した内容を踏まえ、タブレット端末で創作アプリを使って、簡単な旋律をつくり、音色やリズム、速度、調を変化させ、雰囲気を換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合う短い旋律をつくる。</p>	<p>○音素材の特徴及び音の重なり方などの構成上の特徴について理解している。【知】</p> <p>○音楽を形づくっている要素や要素同士の関連を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感受しながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考え、まとまりのある創作表現を創意工夫している。【思】</p> <p>○音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に創作の学習活動に取り組もうとしている。【態】</p>	<p>「デザイン思考」</p> <p>「イノベーターのマインドセット」</p>
	4 本 時	<p>■紙芝居に合う音楽をつくろう</p> <p>①前時に作成した旋律と紙芝居を合わせ、紙芝居のイメージに合うよう工夫する。</p> <p>②グループで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>○創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な条件に合った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付け、創作で表している。【知】</p>	<p>「デザイン思考」</p> <p>「イノベーターのマインドセット」</p>
	5	<p>■紙芝居に合う音楽をつくろう</p> <p>①音楽と紙芝居を合わせ、相互評価する。</p> <p>②最終版を提出する。</p>	<p>○創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な条件に合った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付け、創作で表している。【知】</p>	<p>「デザイン思考」</p> <p>「イノベーターのマインドセット」</p>

実践事例

教科名「音楽」・学年「3年」

授業者	鏡 千佳子	授業クラス	3年1組～4組
プロジェクト名		教科等横断を図る教科等名と内容	
幼児向けに紙芝居をつくろう		家庭「幼児との関わり」 国語「ブックトーク」 美術「紙芝居の制作」	
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	
「デザイン思考」 「イノベーターのマインドセット」		創作表現に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫する。【思考・判断・表現】 音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に創作の学習活動に取り組む。 【主体的に学習に取り組む態度】	
STEAM教育の視点			
これまでの創作活動は、授業内での完結型が多かったが、他教科と連携を図ることにより、目的意識（紙芝居に合う音楽）と相手意識（幼児）が具体的に定まり、創作の活動に意欲が高まると考えた。これらを設定することで、相手のニーズに合わせた音楽を考える「デザイン思考」の育成につながると考えた。また、タブレット端末を使うことで「イノベーターのマインドセット」（とりあえずやってみる、失敗しても前進する）の育成が効果的になると考えた。			
本時の授業のねらい			
音色，リズム，速度，調などを工夫し，幼児向けの紙芝居に合う音楽をつくる			
授業の流れ・活動等			時間
1. 音楽を創作する ・前時につくった音楽と紙芝居を照らし合わせ，内容に合った音楽になっているか確認し，個人で創作する。			15
2. 相互評価する ・一人ずつ自分がつくった音楽と紙芝居をグループ内で発表し合い，紙芝居に合った音楽になっているか，お互いに評価し合う。			15
3. 最終調整をする ・グループからの助言を受けて，最終調整をする。 ・必要に応じてグループで話し合いながら創作するよう促す。			10
4. 紙芝居に合わせる ・つくった音楽を紙芝居と合わせ，グループ全員で通す。			5
5. 音楽を提出する ・つくった音楽を画面収録し，オンライン学習システムに提出する。			5
			