

〔課題演習報告〕

音楽的思考力を高める音楽科学習指導の研究
—鑑賞活動を生かした音楽づくりを通して—横 張 唯
Yui YOKOHARI福岡教育大学大学院教育学研究科教職実践専攻教育実践力開発コース
(2017年1月6日受理)

本研究の目的は、鑑賞活動を生かした音楽づくりを通して音楽的思考力を高める音楽科学習指導法を〔共通事項〕をよりどころに究明することである。音楽的思考力が高まった状態とは、主体的に考え表現することができる姿である。〔共通事項〕は、音楽を形づくっている要素（音楽を特徴付けている要素、音楽の仕組み）を中心に考えることとした。実践の結果、①鑑賞活動と音楽づくり両者において要素とイメージとを関連付けること、②要素に応じて題材構成をすること、③要素を視点として鑑賞活動を生かした音楽づくりをすること、④活動を展開するためには、児童の主体性を大切にするための教具（リズムボードや作戦シートなど）や教師の支援が必要であることが明らかとなった。

キーワード：音楽的思考力、音楽づくり、音楽を形づくっている要素

1 はじめに

学習指導要領(2008)では、思考力や活用力の育成がより強く求められている。中央教育審議会の答申(2008)では、「歌唱の活動に偏る傾向があり、表現の他の分野と鑑賞の学習が十分でない状況が見られるため、創作と鑑賞の充実を図ること」と示されている。しかし、筆者は学校現場では、①鑑賞と表現が別々のものとして行われ、鑑賞での学びを表現に活用する場が少ないこと、②表現において、最も能動的・主体的な活動の一つである音楽づくりを行っている学級が非常に少ないことに気付いた。このことは、国立教育政策研究所の「特定の課題に関する調査（音楽）」(2010)によって、「創作（音楽づくり）の授業において、児童が、自分のイメージや思い、場面や様子などを音や音楽で表現できるように指導を工夫していますか」という教師への質問に対する肯定的な回答が約30%しかないことから明らかである。これでは、児童の「なぜそのような気持ちになったのか」や「どのように表現したらよいのか」などと考える機会を奪い、教師の価値観を児童にあてはめてしまうことになりかねない。

このことを改善するために、楽曲の特徴を聴き取る材料、自分の思いやイメージなどを表現する材料ともなる、〔共通事項〕に注目して考えてみた（図1参照）。

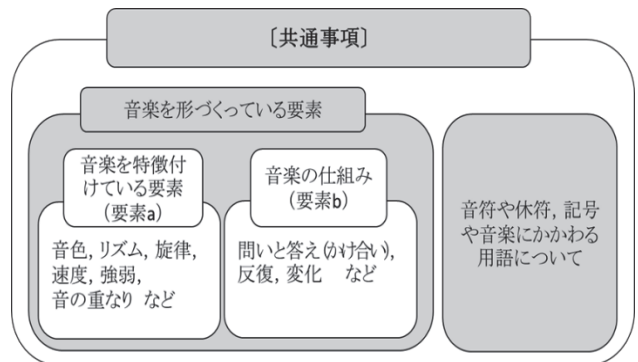


図1 〔共通事項〕の概要（執筆作成）

学習指導要領(2008)では、〔共通事項〕について、「音色、リズム、速度など音楽を特徴付けている要素や、反復、問いと答えなどの音楽の仕組みを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさなどを感じ取ること、『音符、休符、記号や音楽にかかわる用語』を音楽活動を通して理解すること」と記されており、「表現及び鑑賞の各活動を通して指導するもの」とされている。吉田(2012)は「〔共通事項〕をよりどころとして表現と鑑賞の関連を図った題材を構成するこ

とが必要」と述べており、津田(2011)は「音楽づくりと鑑賞は、(イ)の音楽の仕組みへの着目が重要となる点で関連が深い。両者の関連を図った指導を行うことが大切である」と述べている。しかし、前記の調査(2010)における、教師の回答の結果は、「鑑賞の授業で〔共通事項〕を聴き取るような指導の工夫をしていますか」の肯定的回答が約60%であるのに対し、「音楽づくりの授業で、〔共通事項〕を生かして表現できるように指導を工夫していますか」の肯定的回答は30%にも及ばない。これらのことから、鑑賞の授業と音楽づくりの授業両者において〔共通事項〕が軽視されているように感じられる。特に、音楽づくりの授業においては、〔共通事項〕の指導の在り方に課題があると思われる。

そこで、本論では、鑑賞活動の学びを生かした音楽づくりを通して、音楽的思考力を高める音楽科学習指導について、〔共通事項〕をよりどころに検討していくこととした。

2 研究の目的と方法

(1) 研究の目的

鑑賞活動を生かした音楽づくりを通して、音楽的思考力を高める音楽科学習指導を究明する。

(2) 研究の方法

音楽的思考力、音楽づくり、音楽を形づくっている要素をキーワードに先行研究から音楽的思考力を高めるための鑑賞活動を生かした音楽づくりの方法について整理する。その先行研究の分析を踏まえ、音楽的思考力を高める授業を構想する。それをもとに協力校において授業実践し、授業の分析・考察を行い、音楽的思考力を高める音楽科学習指導の在り方を明らかにする。

3 先行研究

(1) 音楽的思考力について

田畑(2003)は、音楽的思考力について、音を媒介として考える力と述べている。具体的には、①音でイメージする能力(イメージ力)、②音で感奮する能力(情動喚起力)、③音で認知する・解釈する能力(演奏解釈力)、④音で共に感じる能力(共感的理解力)、⑤音で表現する能力(表現技能力)がこれにあたるとしている。

寺田(2011)は、「〔共通事項〕は、音や音楽を介して思考・判断し、表現する力を育てるための基盤となる内容であり、(中略)〔共通事項〕の学習

が音楽科授業のあらゆる場面で展開されることで、単に音楽活動をする授業から、『音楽的思考を伴って活動する』『活動して音楽を思考する』授業へと転換させることができる」と述べている。これらのことから、音楽科における思考力の育成には〔共通事項〕が必要不可欠だと言える。

永田(2004)は、「音楽的思考」を「生徒が学習過程のはじめに内界にもった抽象的な思いやイメージを、授業の中で音楽的諸要素にかかわって発展させる思考の流れ」と定義し、内的な存在としての「音楽的思考」を外に表現するために、「思いやイメージ」と「音楽的諸要素」が大きく関わることを示している。つまり、音楽的思考は、〔共通事項〕の中でも音楽を形づくっている要素と思いやイメージが密接に関わる中でうまれるものであると考えられる。

そこで、筆者は音楽を形づくっている要素を視点に、鑑賞活動と音楽づくりそれぞれにおける音楽的思考力を次のように定義した。

まず、鑑賞活動における音楽的思考力とは、音や楽曲を聴いて直感的に感じたものやイメージの理由について、音楽を形づくっている要素を視点に客観的に捉える力(メタ認知)である(図2)。

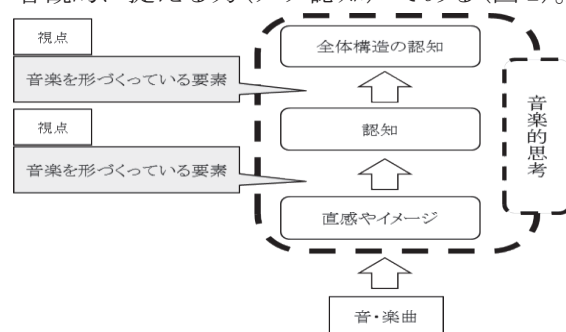


図2 鑑賞活動における音楽的思考(田畑(2003)を参考)

次に、音楽づくりにおける音楽的思考力とは、表現したいものに対する自身のイメージと音楽を形づくっている要素との往還によって、表現したいものを音楽表出する力である(図3)。

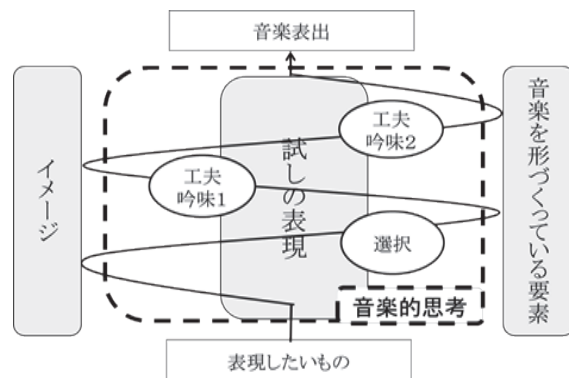


図3 音楽づくりにおける音楽的思考(田畑(2003)を参考)

音楽づくりにおける音楽的思考力は、単に往還をすることで得られる力ではなく、試しの表現を行いながら、表現したいものに対するイメージをもとに要素選択をし、表現の工夫吟味を繰り返す中で得られるものと考ええる。

音楽的思考力を高めるとは、このような自分自身の直感やイメージを音楽を形づくっている要素の視点で知覚・感受し、理由付けしていくことで、よりイメージに近い表現ができるようになるといった学びの高まりである。具体的には、鑑賞活動で身に着けた音楽を形づくっている要素を視点に、自分自身の表現したいものをより広い視野から表現できるようになるとともに、広がった自分自身のイメージや深まった音楽を表現し、自分なりの理由づけを行う学びができるようになることである。

(2) 鑑賞活動について

寺田(2011)は、「自分の感じた音楽的イメージが音楽の諸要素のどこと関連しているのか、どの要素からイメージが生起しているのかを吟味することで子どもは音楽の不思議さ、面白さを発見していく」と述べている。つまり、表現活動と根源的に深く関わっている鑑賞活動では、〔共通事項〕の中でも特に、音楽を形づくっている要素を手掛かりに、「イメージしたことや感じたことが楽曲のどこからなのか」や「なぜそのように感じたのか」を考える必要性があると言える。

(3) 音楽づくりについて

山本(2011)は、〔共通事項〕に示す音楽の仕組みを手がかりにして、児童が思いや意図をもって音楽をつくるようにすることの重要性を述べる。

津田(2011)は、音楽を構成する手がかりを音楽の仕組みとし、「音楽の仕組みに着目することは、必然的に音楽を特徴付けている要素に着目することになる。『旋律の反復、反復による速度の変化』というように、音楽を特徴付けている要素を伴って実態を生み出すからである」と述べる。

これらのことから、本研究では、音楽を形づくっている要素として、音楽を特徴付けている要素と音楽の仕組みの2点で考えることとする。

(4) 鑑賞活動を生かした音楽づくりについて

兼平(2009)は、「音楽づくりは子どもが『音楽的思考』を高めるために有効な学習活動」と述べている。しかし、前述したように、音楽づくりにおける音楽的思考は、表現したいものに対する自身のイメージと音楽を形づくっている要素との往還によって、表現したいものを音楽表出する際に

生じるものであり、単に音楽をつくるだけで高めることは難しいと考える。

日比(2014)は、「音楽づくりと鑑賞においては、領域を超えた関連付けを図ることで、音楽を聴き取り、感じ取る力が更に高まるのではないかと考える。また、相互に習得と活用を図ることにより、各領域において付けたい力もより高まると考える」と述べている。田室・河添(2014)は、「音楽づくりにおける指導事項は『鑑賞』の学習過程と『統合⇔分析』という相関性があり、一体的な学習を行うことで、双方の領域により深い学習効果が得られるのではないかと述べている。つまり、鑑賞活動を生かした音楽づくりは音楽的思考力の向上により効果をもたらすことが期待できる。また、寺田(2011)は、〔共通事項〕を軸に授業を構成し、表現と鑑賞の関連を図る必要性を述べている。

そこで、本研究では、音楽を形づくっている要素を視点として、鑑賞活動を生かした音楽づくりを行っていくことで、音楽的思考力を高めることができるかと考える。鑑賞活動と音楽づくりの関連方法については、寺田(2011)の研究を参考に、図4のように行うこととした(今後、音楽を特徴付けている要素を要素a、音楽の仕組みを要素bと記す)。

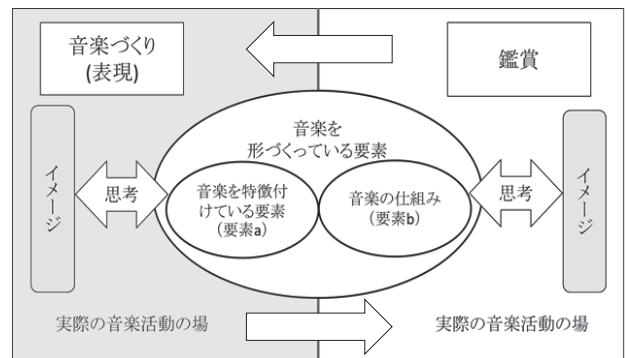


図4 鑑賞活動と音楽づくりの関連(寺田(2011)を参考)

4 授業実践

(1) 授業実践1

・実施日：平成28年6月～7月

・対象：福岡県内公立小学校 第4学年

題材名：要素を用いて『うさぎとかめ』の物語を楽器で表現しよう。

単元の目標

①要素に興味・関心をもち、主体的に演奏を聴いたり、要素を生かして音楽をつくったりしようとする。

(関心・意欲・態度)

- ②要素が生み出すよさを感じ取りながら、リズムや強弱、音の重なり(要素a)やかけ合いや反復(要素b)を工夫して音楽をつくることができる。(音楽表現の創意工夫)
- ③自身のイメージや物語をもとに、要素を生かして音楽をつくることができる。(音楽表現の技能)
- ④要素を視点に楽曲の特徴を聴き取り、よさや面白さを感じ取ることができる。(鑑賞の能力)

授業計画 計5時間

次	学習活動	時
1 (鑑賞)	○曲を聴いて様子を思い浮かべ(直感やイメージ)、その様子がなぜ思い浮かんだのかといった理由を要素を視点に探る(認知)。 (1)『アラ ホーンパイプ』(ヘンデル作曲)を聴き、楽曲とかけ合い、変化との関係を探る。—— 1 (2)『ファランドール』(ビゼー作曲)を聴き、楽曲と反復、音の重なりとの関係を探る。—— 1	2
2 (音楽づくり)	○鑑賞活動での学びを生かして、『うさぎとかめ』(4つの場面)の物語に合った音楽づくりをする。 (1)登場人物(うさぎとかめ)のイメージに合った楽器を選択し、リズムをつくる。—— 1 (2)物語のそれぞれの場面に合わせて、要素を工夫した曲をつくる。—— 1 ①場面のイメージをする。 ②要素(かけ合い・反復・音の重なり)を選択する。 ③選択した要素をもとに16拍の曲をつくる。 (3)全場面をつなげて演奏し、聴き合う。—— 1	3

①鑑賞活動(1/5時は省略、2/5時を記載)

まず、楽曲を聴いて、王様や馬の様子についてイメージさせた。次に、①登場人物と旋律との関係を要素を視点に探る活動、②イメージした様子の理由を王様と馬の旋律の現れ方(要素)を視点に探る活動を行った。

	A	B	C	D
せんりつのある場所	王様のせんりつ	馬のせんりつ	王様のせんりつ	馬のせんりつ
どのような様子か	めい、いそいそ 強そう、えらそう ゆるそう	走っている(いそいそ) 追いついている	追いついているようす	王様が馬に乗っている (バランスよく) にびたてている
なぜそのような様子だと感じたのか(理由のあき)	音のあがりさがり 強弱、強い音、ほかがある	音に速さがある、リズム 強い音、ほかがある	かけ合いみたい 反復	急いでいる 重なり

図5 A児の学習プリント

図5はA児の学習プリントである。A児は、王様が馬を追いかける様子やつかまえる様子をイメージした。①の活動では、強弱や音の高さ、リズムといった要素を視点にそれぞれの旋律が表す登場人物を判断することができていた(AとB)。②の活動では、イメージした様子を旋律の現れ方を視点に探ることで、反復と音の重なり気づき、イメージしたものの理由を発見することができていた(CとD)。学習後の感想には、改めてイメージした物語を書いており、全体構造の認知(A+B+C+D)を自ら行うことができていた。

このことから、楽曲から直感やイメージを認知し、全体構造の認知へと進めることができた。また、楽曲を聴いて直観的に感じたもののイメージしたもの理由を要素を視点に探っていく過程に、音楽的思考が働いたと考えられる。

②鑑賞活動を生かした音楽づくり(4/5時を中心に記載)

3/5時は、要素を指定(音色・リズム)し、イメージをもとに音楽表出する場を設定した。

4/5時は、各グループで物語の担当場面をイメージさせ、それに合った要素(かけ合い・反復・音の重なり)を選択させた(表1参照)。

表1 場面のイメージと選んだ要素(赤・青はグループ名)

グループ	場面3のイメージ	選んだ要素
赤	うさぎが寝ている間に、かめが通り越した。	音の重なり
青	うさぎが寝ている間に、かめが追い抜いた。	かけ合い

グループで要素を選択して曲をつくっていくには、イメージを共有するための話し合いが必要となる。場面3の赤グループの話し合いの様子(要素を選択するまでの過程)を談話記録1に示す。

談話記録1(場面3の赤グループ)

F児：分かった。じゃあ、かけ合いとか反復とかは？
G児：かけ合い違う。かめとうさぎが、追いかけっこしている感じになるもん！(右手と左手を交互に出すことで、うさぎとかめが競争し合っている感じになることを表す)。
F児・H児・I児：あー！(うなずく)
(もう一度全員で場面3の絵と3つの要素を見つめる)
F児：交互！交互は？交互やったら、うさぎとかめ別々に表せるよ！
G児：あ！確かに！(納得しながらも鑑賞活動の学習プリントの音の重なり部分を見返し、音の重なりを使えば、行動を同時に表すことができることを思い出す)
G児：え？音の重なりは？うさぎの寝ている音とかめの急いでいる音が同時だから合わせた方が良くない？
F児・H児・I児：あー！それにしよう。

このように、話し合いは、その要素が「イメージのどの部分に合うのか」や「どのような様子を表すことができるのか」など、場面のイメージと要素とを往還するものであった。その結果、表現に対する自分なりの理由付けを要素を視点にイメージと関連付けながら行うことができていた。

音楽をつくる過程では、イメージと選択した要素との往還の中で、工夫吟味(工夫吟味1=本時は、かけ合い・反復・音の重なりを工夫吟味すること)し、イメージに合った音楽をつくらせた。ここでは、選択した要素(かけ合い・反復・音の重なり)をもとに場面のイメージに合ったリズムをグループで話し合う姿が見られた。話し合いは、お互いのリズムを聴き合い(試しの表現)ながら、どのリズムが場面のイメージに合うかを決めるもので

あった。また、いくつかのグループは、強弱も加えて音楽表出をしていた（工夫吟味2＝本時は、強弱を工夫吟味すること）。

5/5時では、各グループが作った場面1～4の曲をつなげて演奏し、発表会を行った。児童がつくった「うさぎとかめ」の楽譜を図6に示す。

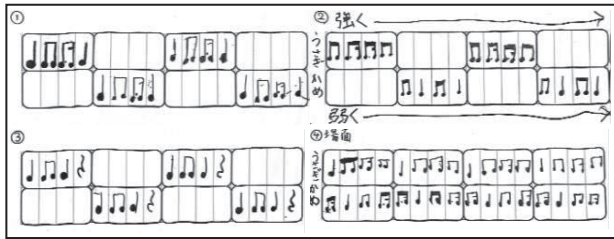


図6 児童が作成した「うさぎとかめ」の楽譜

発表後は、異なる要素でも同じ場面を表現できることやその面白さに気づく発言が多く出ていた。

③授業実践1の成果と課題

授業実践1の成果は、①場面のイメージをもとに要素を選び、その要素を使って音楽づくりができたことである。児童は、鑑賞活動で学んだ要素とそのイメージとの関連性を生かしながら、表したい場面の様子を表現することができた。②物語を題材に要素b(かけ合い・反復)と要素a(音の重なり)を中心とした音楽づくりの方法が明確になった。登場人物がうさぎとかめでは、双方向に働きかけがある。互いの動作を曲にする際、要素と場面のイメージとを何度も往還しながら要素選択をすることができていた。このことは、音楽的思考が働き、高められていると考えられる。

授業実践1の課題は、①要素とイメージが固定化してしまったことである。鑑賞活動において「話している様子＝かけ合い」といったように、イメージの理由を一つの要素と関連付けてしまった。そのため、音楽づくりにおいて話している場面を担当したグループはすぐにかけ合いを選んでしまい、他の要素による試しの表現など音楽的思考が働く様子はあまり見られなかった。このことから、要素とイメージの関連付けを複数間でも行ったり、自由に選択できる場面を設定したりして、固定化を防ぐ必要があると考える。②イメージと往還する要素が要素b(かけ合い・反復)に偏り、要素a(リズム・旋律など)は十分に取り扱うことができなかったことである。③音楽づくりにおける試しの表現の時間の確保が不十分であったことである。そのため、他の要素と比べた結果など、要素選択の理由を具体的に書いたり発言したりする児童は少なかった。そこで、これらのことを改善した授業実践2を試みることにした。

(2)授業実践2

・実施日：平成28年10月～12月

・対象：福岡県内公立小学校 第4学年

題材：要素を工夫して動物の様子を表現しよう。
単元の目標

- ①要素に興味・関心をもち、主体的に演奏を聴いたり、要素を生かして音楽をつくったりしようとする。
(関心・意欲・態度)
- ②要素が生み出すよさを感じ取りながら、音の高さや強弱、リズムや旋律(要素a)、変化(要素b)を工夫して音楽をつくることができる。
(音楽表現の創意工夫)
- ③動物のイメージや自身で考えた物語をもとに、要素を生かして音楽をつくることができる。
(音楽表現の技能)
- ④要素を視点に楽曲の特徴を聴き取り、よさや面白さを感じ取ることができる。
(鑑賞の能力)

授業計画 計6時間

次	学習活動	時
1 (鑑賞)	○曲を聴いて動物の様子を思い浮かべ(直感やイメージ)、要素を視点に作曲者の工夫点を探る(認知)。 (1)『白鳥』(サン＝サーンス作曲)を聴き、白鳥の様子を表すために作曲者がどのような工夫をしたのか、要素(音色・旋律)を視点に探る。……………1 (2)『白鳥』と『ぞう』(サン＝サーンス作曲)を要素(音色・音の高さ・強弱・リズム・旋律)を視点に比較して鑑賞し、作曲者が2匹の動物の違いをどのように表したのかを探る。……………2	3
2 (音楽づくり)	○鑑賞活動での学びを生かして、動物の様子に合った音楽づくりをする。 (1)動物の様子に合わせて、4つの要素(音色・リズム・強弱・旋律)を工夫した曲をつくる。……………2 ①動物の様子をイメージし、そのイメージに合った要素の作戦を立てる。……………1 ②作戦をもとに要素を工夫して動物の様子に合った4拍の曲をつくる。……………1 (2)動物の続きの様子に合わせて4つの要素を工夫した8拍の曲をつくり、互いの演奏を聴き合う。……………1	3

授業実践1からの改善点は次の3点である。①イメージと要素との固定化を防ぐために、一つのイメージ(動物の様子)に対して複数の要素を関連付ける。②要素aとイメージとの関連付けができた上で要素bを取り上げることで、より音楽的思考が働くようにする。そこで、複数の要素aが絡み合うことで動物の様子がイメージできる題材(5匹の動物)を使用する。また、鑑賞活動においては、絡み合う要素が変わればイメージも変わることに気づかせるために、サン＝サーンスの2つの曲『白鳥』と『ぞう』を比較する鑑賞活動を行う。③音楽づくりにおける試しの表現の時間の十分な確保をする。要素選択後も試しの表現の中で要素変更を可とし、思考が働く場を増やす。

①鑑賞活動(1/6時～3/6時)

1/6時は、『白鳥』を聴いて白鳥の様子についてイメージさせた。次に、作曲者が白鳥の様子に合わせてどのような工夫をしたのかを2つの要素(音色・旋律)それぞれを視点に探る活動を行った。

時の続きにあたる動物の様子を決め、それに合った要素を作戦シート②で考えさせた。J児の作戦シート①と②や4拍の曲を比べてみると、特に、旋律においては、前半4拍は隣の音となるドレミを多く用いて【なめらか】を表現し、後半4拍は離れた音となるラとドを繰り返し用いて【きれがある】曲にすることができていた（図9-C参照）。このことから、旋律は隣の音を使うことで【なめらか】になり、離れた音を使うことで【きれがある】曲になるという鑑賞活動における学びを生かした音楽づくりをしていると考えられる。また、要素aの後に要素bの変化を取り上げたことは、より音楽的思考を働かせることにつながったといえる。

○作戦シート①)

えらんだ動物	【 ヒヨコ 】
動物の様子	いばい、お母さまをわらわっている様子

○作戦シート②)

動物の様子	その後、起きて、いきなり翼に飛んでお母さんのわたりへ飛ぶ様子
-------	--------------------------------

○動物の様子に合った要素を考えてみてみよう。

音の高さ	【 低い 】
強弱	【 弱い 】
リズム	【 おおかわらない 】 ♪を使う
せんりつ	【 なめらか 】 左右2マス以内で音をかえる。 じれみを多く使う。

○その後、動物の様子に合った要素を考えてみてみよう。

音の高さ	【 高い 】
強弱	【 強い 】
リズム	【 かわる 】 ♪と♪を使う
せんりつ	【 きれがある 】 そら・高いどを使う。

リズム	
せんりつ	ドー レー ミー ドー
ふりう	強弱は、おている様子を表すために
したこ	弱くした。

リズム	
せんりつ	ソー ドウ ドウ ドー
ふりう	ソーで起きて、ドウドウで翼にもぐり様子。
したこ	ドーで「わたりのお母さん」となれた様子。

図 9-C J 児の学習プリント

図 10 に示す K 児は、作戦段階では動物の様子に合わせて強弱を【弱く】としていたが、つくる過程で「頑張って歩く」様子を表現するために、【強く】の方が合うという判断をした。このように、作戦シートはあくまで作戦を立てるものであるため、途中で要素を変更することも可能である。イメージの膨らみ（ちょこちょこ歩く→ちょこちょことしながらも頑張って歩く）に合わせて要素（強弱）の比較（試しの表現）が行われ、要素の再選択を行っていた。

L児は、作戦シー
 ト上で要素を変えることはできたが、それを実際
 につくる過程では教師の支援が必要であった。具
 体的には、池で泳ぎの練習をしていたヒヨコがト

コトコと池を上がる様子を曲にしようとした際、①続き（5 拍目）をどのリズムで何の音から始めたら良いのか、②池から上がる様子をどのように表したら良いのか戸惑っていた。その時の L 児に対する教師の支援を談話記録 2 に示す。

談話記録 2 (T は教師)

T: まずさ、リズムからつくっていいこう。そしたら、泳いで池からあがるトコトコは、タンとタタとウンどれがいいかな？

L 児: (少し考えて) タタ

T: タタ！じゃあ、タタ！

L 児: もうちょっと泳いでいるから！

T: あーなるほど。トコトコ泳いでいるところは？どうやったらあがる？(中略) ここから、練習している様子だったから、高いドードーだったね。じゃあ、トコトコはどんなふうに…

L 児: え！ちょっとまって！(5 拍目を指さしながら) ここまで泳いで、このあと池からあがっていくの。

T: あーいいよ。ここ(5 拍目)は何の音にする？泳ぐから？

L 児: 同じ音

T: 同じ音、いいね！なるほど、なるほど。

L 児 (学習プリントに音を書き込む)

T: あがっていくよね。どんな感じであがっていったらいい？

L 児: (首をかしげる)

T: じゃあ、ここまで弾いてみようか

L 児: (演奏する)

T: どうしたら上がる感じになるかな？

L 児: あー(少し考える) 上げる！

T: じゃあ、ここで泳ぎきって喜んでいたよね。
ドードードードーってなっていたね。

L 児: (ソの鍵盤を指で押さえる)

T: あーもっと下げたいの？

L 児: (うなづく)

T: (6～8 拍目を指さして) 最後は？

L 児: ソーラー…ソーラー、ララド？

T: わー！おもしろーい！弾いてみて、弾いてみて！

L 児: 演奏 (→満面の笑み)

T: いいねー！工夫したことに書いてみよう。

一つ一つの要素とイメージとの関連性を視点とした教師の声掛けをきっかけに、よりイメージに合った要素を考えることができた。また、試しの表現によってイメージに合った曲になっているかの確認も行っていた。その結果、L児は、①5拍目の泳げるようになった喜びは、タタのリズムに前の音と同じ高い音をつけたら表すことができること、②池からあがる様子は、少し低い音からだんだん音を上げると表すことができることを自分で見つけることができた。このように、要素選択後の工夫吟味を児童自身でできるようにするためには、一つ一つの要素とイメージとの関連性を視点とした教師の支援（声掛け）が大切である。

交流の場では、①発表する児童が動物の様子を述べ、演奏する、②演奏を聴く児童が要素を視点に発表した児童の曲のよさを動物の様子と関連付けながら伝える、③発表する児童が要素を視点に一番工夫したことを述べ、再度演奏する、という3つの活動を行わせた。この活動によって、演奏を聴いた児童は、要素を視点に曲の構造を認知することで、鑑賞活動における音楽的思考を、発表した児童は、音楽づくりにおける音楽的思考を働かせることができたと考える。

えらんだ動物	【 りょこ 】
動物の様子	きょろきょろ 歩き様子

○動物の様子に合った原そを考えてみよう。

音の高さ	【 高く 】
強弱	【 弱く → 強く 】
リズム	【 か かる ♪ ♪ ぽを使う 】
せんりつ	【 きれがある 】

リズム	
せんりつ	し め り う ら
エホウ	しきき強くくうしました。どうしてかというのとよむが
したこと	がんばっているようすがつたわらなななめら。

図 10 K 児の作戦シート①と
つくった曲

5 成果と課題

本研究における成果は 次の2点である。1点目は、音楽的思考力を高めるための鑑賞活動を生かした音楽づくりの進め方が分かったことである。鑑賞活動と音楽づくり両者に共通して用いられる要素を視点として、「①イメージを要素で理由付けする鑑賞活動を行う、②表したいイメージ・様子に合った要素を、試しの表現を通して選ぶ、③よりイメージに合った曲にするために、要素や奏法を工夫吟味する」という進め方が分かってきた。その過程で、音楽的思考が働くことが見えてきた。このことは、アンケート調査で、「曲をつくる（音楽表出）ことができる」と自己評価した児童が授業実践前より大幅に増加していること（図11参照）や、「動物の様子を表した曲をつくるための工夫」における記述で、イメージに合った要素を用いた児童が28.9%から81.6%まで増加した（図12参照）ことから明らかである。

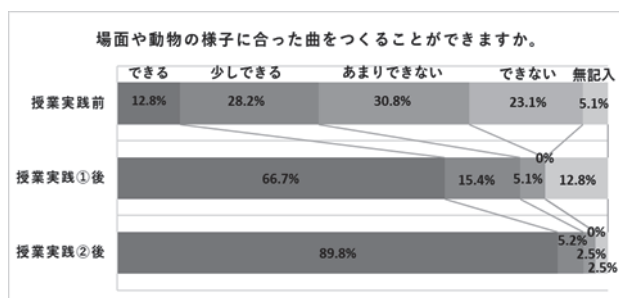


図11 児童の音楽づくりに対する自己評価

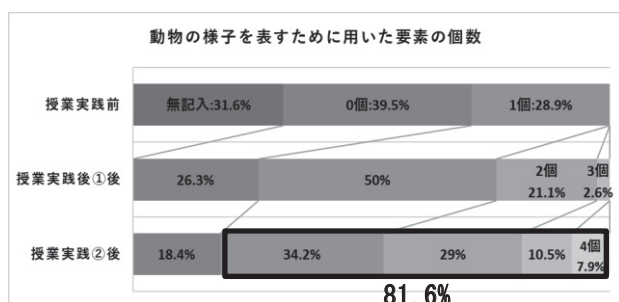


図12 授業実践前後の要素使用数の比較

また、図12の授業実践②の前後の記述の内容を具体的に見てみると、実践前は、ライオンの様子を表すために「大きい音を出すために大太鼓を何台か一緒にドーンという音を入れる」という記述をした児童は、実践後には「ライオンがネズミを追いかけている様子にしたいから、低い音と高い音をうまくつかうために、8分音符やスタッカートを使って、ソラソラッドレドレミミミッ」とや

ってつくる。」と記述していた。より具体化されたイメージに合った要素を細かく考えることができるようになっており、音楽的思考力が高まったといえる。2点目は、音楽的思考力を高めるための題材開発ができたことである。動物の様子を表す題材（実践2）には要素aを、物語を表す題材（実践1）には要素aの音の重なりと要素bを視点とした題材開発を考えた。要素aと要素bの組み合わせ方や順序が音楽的思考力を高めることにつながっていると考えられる。

これらの成果を受けて、今後究明すべきことは、次の2点である。1点目は、本実践で明らかとなった音楽科学習指導法を、発達段階に合った題材順序や形態の組み合わせ方等を考えながら、カリキュラムに組み入れていくことである。2点目は、要素に応じたさらなる題材開発である。本研究では、要素aと要素bを組み合わせた題材開発は不十分であった。今後は、要素になるべく偏りのない題材開発をしていきたい。

主要な引用・参考文献

- 中央教育審議会答申 2008 音楽科、芸術科（音楽）の現状と課題、改善の方向性 中央教育審議会
日比淳子 2014 小学校音楽科における主体的・創造的に取り組む力の育成を目指して—伝統音楽を素材として、鑑賞と音楽づくりの関連を重視した学習モデルの提示— 京都市総合教育センター研究紀要 報告 565
兼平佳枝 2009 日本の学校教育における「音楽的思考力」の展開過程 北海道教育大学紀要 60(1) P47-54
国立教育政策研究所 2010 特定の課題に関する調査（音楽） P219-139
文部科学省 2008 小学校学習指導要領解説音楽編
永田尚子 2004 歌唱表現における生徒の音楽的思考の発展を促す学習過程の構成 学校音楽教育研究 日本学校音楽教育実践会編 Vol.8 p173-182
佐野靖、坪能由紀子、津田正之、山本文茂 2011 最新初等科音楽教育法〔改訂版〕音楽之友社 p16-17, 106-107, p82-83, p22-25, p8-9
田畑八郎 2003 音楽表現の教育学～音で思考する音楽科教育～ p12-13
田室雛衣・河添達也 2014 小学校音楽科における音楽づくりと鑑賞の一体化をめざした授業開発研究 教育臨床総合研究 13 P77-84
寺田貴雄、阪井恵 2011 最新中等科音楽教育法〔改訂版〕音楽之友社 p102-103, p78-79
吉田朋子 2012 聴き取り感じ取ったことを基に想いや意図をもって表現したり味わって聴いたりすることのできる児童の育成—〔共通事項〕をよりどころとして表現と鑑賞の関連を図った指導法の工夫を通して— 佐賀県教育センター個別実践研究 小学校音楽科教育研究委員会デール 1957 視聴覚教育 日本放送教育協会