

5年 わっ!? 「和」 !! (日本の音階を使って旋律をつくりましょう)

教育芸術社

本時のねらい

- 音の動き方や旋律の終わり方に着目しながら、思いや意図に合った表現をするために必要な音楽をつくる技能を身に付けることができる(知識及び技能)。
- 日本の音階やそれを使った旋律を聴き取り、それらの動きが生み出すおもしろさを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったことのかかわりについて考え、音を音楽へと構成することを通して、どのように全体のまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもつことができる(思考力、判断力、表現力等)。
- 日本の音階を使った音楽づくりに興味・関心をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習に取り組み、日本の旋律に親しもうとする(学びに向かう力、人間性等)。

デジタル教科書(+教材)活用の意図

1. 「デジタル教材」の使用により、演奏技能に困難を抱える児童への負担を軽減する。

本題材のような旋律づくりの活動では、鍵盤ハーモニカ等の楽器を使用し、一人ひとり児童が探り弾きをする中でオリジナルの旋律をつくりあげていくことが多い。このときに問題になるのが、演奏技能の個人差である。楽器の演奏に慣れていない児童は、自分の思い通りの音を楽器から取り出す段階でつまづいてしまう。デジタル教材では、五線譜上の音符を上下に移動することで簡単にオリジナルの旋律をつくることができ、さらに自動演奏により、つくった旋律を直ちに確認することができるため、すべての子どもが同じように活動に取り組むことができる。

2. つくった旋律を共有し、つなげるにより対話的な学びを促進する。

今回の授業では、学習支援ソフトウェアを併用することにより、各自がつくった旋律をグループ内で共有・統合し、短い旋律をつなげて一つの長い作品へと発展させる。その際、「だんだん盛り上がる旋律にしたい」あるいは「最後は落ち着く感じにしたい」などのグループの表現意図にしたがって、各旋律の順番を自由に入れ替えて試しながら作品を仕上げていくことができる。

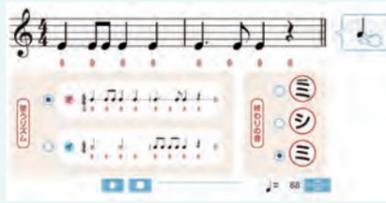
音楽づくりにおけるデジタル教科書(+教材)活用のポイントと課題

授業後の子どもたちの感想を読むと、「デジタル教材は簡単に操作できるので使いやすかった」「いろいろな音で試したり、リズムを変えたりできるので一番いい曲をつくることができた」などの肯定的な意見が多かった。実際に楽器を演奏できなくても様々な旋律を試行錯誤しながらつくっていけるところが、デジタル教材の最大の強みであるといえよう。

さらに学習支援ソフトウェアとの組み合わせにより、協働的な作業を促進するツールになるところも魅力である。音楽の場合、どうしても技能面での個人差があるため、特定の子もだけが活躍する事態に陥ることが少なくない。デジタル教材はこの問題を解決するための強力なツールになる。

一方で課題もある。つくった作品について、学習支援ソフトウェアなどの他のアプリケーションや端末のスクリーンショット等によって録画・録音するしか手立てがないことは、本題材のような協働作業を進めていく上での大きな課題であろう。例えばデジタル教材でつくった旋律を音声ファイルや MIDI 形式で出力するなどの機能の実装が望まれるところである。

学習活動(学習形態、学習活動内容)

学習活動 (学習形態・学習活動内容)	デジタル教科書+教材活用部分	留意点
1. デジタル教材を使用して各自2小節の短い旋律をつくる。	デジタル教材2種類のリズムから一つを指定し、音符を上下に動かすことで2小節の旋律をつくる。つくった旋律は再生して確認する。 	出来上がった作品は、修正する前に、学習支援ソフトウェアの録画機能を使って保存させ、あとから「お気に入り」の一曲を選ばせる。
2. 出来上がった作品を発表する。	デジタル教材の再生機能を使用して発表する。 	聴いている児童には、雰囲気やイメージなど個々の作品の曲想に注目させる。
3. 本時の見通しを持つ。	個々の作品をグループでつなげることで「どんな音楽にしたいか」「どんな音楽になりそうか」について、思いや意図を学習支援ソフトウェア上のワークシートに記入する。	どんな音楽になりそうか考えさせることで、仲間とつなげる際に、思いや意図をもとに音楽をつくることのできるようにする。
4. グループで個々の旋律をつなげて8小節の作品をつくる。	学習支援ソフトウェアの生徒間通信機能により、グループ内でメンバーの作品を共有し、学習支援ソフトウェア内で連結することにより連続演奏する。 	事前に設定した思いや意図を視点にして連結した作品を評価させ、作品を並べ替えながら作品を完成させる。
5. 作品を発表する。	個々の旋律を連結したグループの作品は、学習支援ソフトウェアの提出機能により教師に提出する。教師によってオルガンで演奏されるグループの作品を鑑賞する。	思い浮かんだことや感じたことを問うことで、都節音階を使ってできた音楽の雰囲気を全体で共有することができるようにする。
6. 本時の学習のまとめをする。	事前に設定した思いや意図と比較して、実際に出来上がった作品がどのような曲想になっていたかについて学習支援ソフトウェア上のワークシートに記入する。	つくったり聴いたりした旋律を基に考えたことを記述させることで、本時の学習をによって得た自身の変容を実感することができるようにする。

事例1 <第1学年>歌唱 《かたつむり》文部省唱歌

拍ののって明るい声で歌うことをねらいとした歌唱教材である。旋律が歌えるようになったところで、歌に合わせてこれまでに習った3つのリズムを打つ学習の場面で、デジタル教材（下図）を活用すると、リズムを各自で再生して聴くことができ、これらに合わせてリズムを打つ練習を繰り返すことができる。さらに、教科書 p.23 の二次元コードをタップしてウェブサイトへアクセスすると《かたつむり》の歌唱の音源を聴くことができるので、その音源に合わせてリズムを打つことができる。発展的な学習として、この曲にふさわしい小型の打楽器をそれぞれに選び、歌いながらリズムを打つことができるようになるよ。



(教育芸術社 1年 p.23 デジタルコンテンツ)

事例2 <第3学年>器楽 「リコーダーでシの音をふきましょう。」

第3学年で始まるソプラノ リコーダーの学習の導入となる教材である。音の出し方として「タンギング」と息づかいを、「はじめてふく音」としてシの運指を学ぶ。その上でシの音を、楽譜に示された簡単なリズムで吹く活動に入る。一度にさまざまな技能を身に付けて演奏するため、特に丁寧な練習が必要となる。

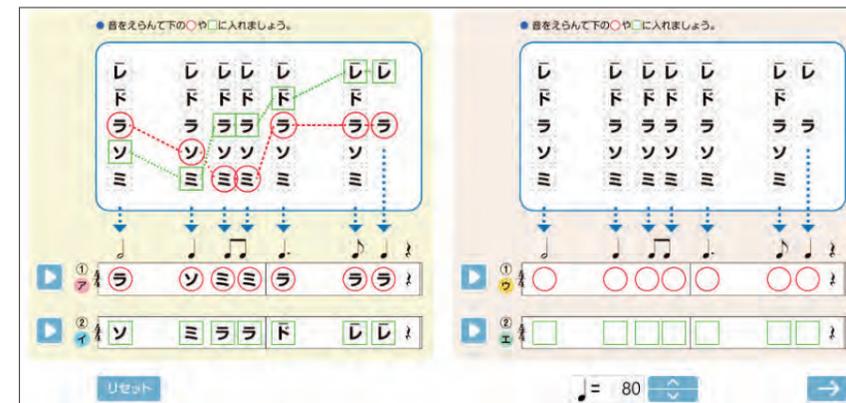
デジタル教材（下図）では、拍をきざむ音が流れ、演奏位置が小節単位で示される。それに合わせて、楽譜に書かれた音符や休符を正確に演奏する練習ができる。また、再生するテンポを変更できるので、さまざまな速さで息づかいを試してみるとよい。リコーダーの運指は右側に表示され、確認しながら練習できる。



(同3年 p.23 デジタルコンテンツ)

事例3 <第4学年>音楽づくり 「2人でせんりつづくり」

5つの音を使って、4分の4拍子で2小節の旋律を2つ作り、さらに二人の組になって、つくった旋律を4つつなげるにより、計8小節の旋律をつくる音楽づくりの教材である。デジタル教材（下図）を活用すると、リコーダーなどでの演奏が難しい児童でも、自分で音を出す代わりに入力した音を客観的に聴くことができ、試行錯誤しながら旋律をつくることできる。二人で旋律をつなぎ合わせる場面においては、2小節の旋律の入れ替えが簡単にできるため、旋律の流れを二人で聴いて相談しながら考えることができる。聴いた音を参考に、完成した旋律をリコーダーなどで実際に演奏することで、旋律のよさを味わえるとよい。



(同4年 p.60 デジタルコンテンツ)

事例4 <第6学年>鑑賞 《ハンガリー舞曲 第5番》ブラームス 作曲/シュメリング 編曲

曲想の移り変わりを味わいながら聴くことをねらいとした鑑賞教材である。音楽に合わせて、体を動かしたり指揮のまねをしたりしながら聴き、速さや強さの変化に気付いたり感じたりすることが期待される。この曲は大きく分けて①→②→③の3つの部分でできており、いずれも4分の2拍子である。教科書 p.37 の二次元コードからは、2拍子の指揮の例を示した動画にアクセスできる。点や運動がアニメーションで表示され、視覚的にもわかりやすい。児童は画面を見ながら、表示された軌跡を空中で描くように腕を動かし、基本的な指揮の練習ができる（下写真）。その上で曲の速さや強さの変化に合った振り方の工夫から、曲想の変化に気付くとよい。

