

02	一宮	北部中学校	アキヤマ ユイ 氏名 秋山 優衣
分科会番号	8	分科会名	音楽教育

1 研究主題

「音楽のよさを感じ、かかわり合い、音楽表現を創意工夫できる生徒の育成」
～伝統芸能に親しむ創作活動と、ICT による協働的な学びを通して～

2 主題設定の理由

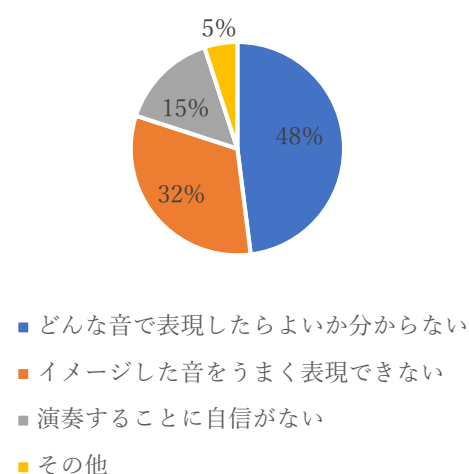
音楽の授業では、仲間と音や表現を共有しながら音楽のよさを味わい、自分の思いや感じたことを表現する力を育むことが求められる。しかし、創作活動になると、「正解がわからない」「イメージした音をうまく表せない」と感じ、活動に消極的になる生徒は少なくない。特に日本の伝統芸能を題材とした創作では、歌舞伎や下座音楽に馴染みが薄く、難しいという印象から興味をもちにくい様子も見られた。

事前に創作活動についてのアンケートを行ったところ、「演奏に自信がない」「頭の中のイメージを音にする方法が分からない」と答える生徒が多く見られた。一方でアニメやゲームなどの映像作品には日常的に親しみ、効果音や BGM によって場面や登場人物の感情を自然に受け取っていることも分かった。

そこで、本実践では歌舞伎『勧進帳』の下座音楽を題材とし、伝統芸能の理解を身近な映像教材によって深めるとともに、和楽器ではなく身近な道具を活用した創作活動を取り入れることにした。演奏技能ではなく「場面にふさわしい音を考えること」を重視することで、生徒が安心して創作に取り組める環境を整えたいと考えた。

また、創作活動では他者の考えに触れることが表現を広げる重要な機会となる。そこで、中間発表に Google スライドのコメント機能を活用し、互いの表現のよさや工夫を共有できる場を設定した。自分たちでは気付かなかった視点を取り入れながら表現を見直すことで、多様な考えを活かした協働的な学びにつなげたいと考え、本研究を設定した。

創作で難しいと感じること



3 目指す生徒像

- ・下座音楽の役割や「音で情景や心情を描く」という特徴を理解し、日本の伝統音楽に親しみをもつ生徒。
- ・登場人物の心情や場面を想像し、身近な音の特徴を活かして表現意図に合った音楽を創意工夫する生徒。
- ・ICT を活用して仲間と考えを共有し、互いの表現のよさを認めながら、よりよい表現を目指して主体的に学び続ける生徒。

4 研究の方法

(1) 研究の仮説

【仮説1】

教師のアフレコと現代語訳を取り入れたアニメーション教材によって歌舞伎への興味・関心を高め、身近な音を用いた創作活動を行うことで、生徒は下座音楽の役割や音楽がもつ演出効果を主体的に理解できるだろう。

【仮説2】

Google スライドを活用して、互いの表現のよさを伝え合う場を設定することで、他者のよさや工夫を参考にしながら自分たちの表現を広げ、「聞き手に伝わる音楽」を創意工夫する力を高めることができるだろう。

(2) 仮説を検証するための研究の手立て

【手立て①】

現代語訳と教師のアフレコを取り入れたアニメーション教材を活用する。

【手立て②】

身近な物から生まれる音を用いた創作活動を取り入れる。

【手立て③】

Google スライドのコメント機能を活用した中間発表を行う。

5 研究の構想

【研究主題】 音楽のよさを感じ、かかわり合い、音楽表現を創意工夫できる生徒の育成
～伝統芸能に親しむ創作活動と、ICT による協働的な学びを通して～

【目指す生徒像】

- ・下座音楽の役割や「音で情景や心情を描く」という特徴を理解し、日本の伝統音楽に親しみをもつ生徒。
- ・登場人物の心情や場面を想像し、身近な音の特徴を活かして表現意図に合った音楽を創意工夫する生徒。
- ・ICT を活用して仲間と考えを共有し、互いの表現のよさを認めながら、よりよい表現を目指して主体的に学び続ける生徒。

【仮説1】

教師のアフレコと現代語訳を取り入れたアニメーション教材によって歌舞伎への興味・関心を高め、身近な音を用いた創作活動を行うことで、生徒は下座音楽の役割や音楽がもつ演出効果を主体的に理解できるだろう。

【仮説2】

Google スライドを活用して、互いの表現のよさを伝え合う場を設定することで、他者の表現のよさを参考にしながら自分たちの表現を広げ、「聞き手に伝わる音楽」を創意工夫する力を高めることができるだろう。

【手立て①】

現代語訳と教師のアフレコを取り入れたアニメーション教材を活用する。

【手立て②】

身近な物から生まれる音を用いた創作活動を取り入れる。

【手立て③】

Google スライドのコメント機能を活用した中間発表を行う。

6 研究の実践

(1)【手立て1】

歌舞伎『勧進帳』は、独特の言い回しや時代背景から、生徒にとって物語の内容を理解することが難しい教材である。内容が理解できなければ、下座音楽が果たす役割についても考えにくいと考えた。そこで、歌舞伎の台詞を現代語訳し、教師が登場人物の台詞をアフレコした約1分間のアニメーション教材や現代語訳のワークシートを作成した。文字や映像と音声を組み合わせることで、登場人物の心情や場面の展開を具体的にイメージできるようにした。

また、アニメーション映像は生徒が必要に応じて繰り返し視聴できるようにするとともに、ワークシートには場面ごとの台詞と再生時間（秒数）を記載した。これにより、生徒は必要な場面だけを繰り返し視聴しながら、登場人物の心情や物語の展開を確認し、表現意図に合った音づくりに取り組むことができた。

授業では、生徒は映像を楽しみながら視聴し、「弁慶が焦っている」「富樫が疑っている様子」など登場人物の心情や場面について話し合う姿が見られた。また、「この場面にはどんな音が合うだろう」と下座音楽の役割を意識しながら創作活動への意識を高めることができた。

(2)【手立て2】

本時では、和楽器を演奏させることなく、下座音楽が場面や登場人物の心情を音で表現する役割を理解することを目的とした。そのため、和楽器ではなく、机、椅子、菜箸、プラスチックコップ、金属製の皿、アルトリコーダーなど、生徒の身近にある物から生まれる音を創作活動に取り入れた。

まず、創作活動に入る前には、全員で同じ台詞を取り上げ、場面や登場人物の心情を考えながら音を表現する活動を行った。「この台詞はどのような気持ちで話しているのか」を全体で考え、その後「その気持ちを表すにはどのような音がよいか」を話し合いながら音を選ばせた。音の選び方や表現の工夫を全体で共有することでスムーズに創作活動に取り組めた。

また、同じ素材でも、叩く場所や強さ、速さによって音の印象が変わることを印象づけ、「どんな音が出るか」だけでなく、「どんな場面に合うか」を考えさせた。活動のなかでは、金属製の皿を菜箸で叩くだけでなく、もう一本の菜箸で皿を押さえながら叩くことで、音の響きを抑え、短く切れのある音を生み出す工夫をする生徒が見られた。この工夫を全体で共有したところ【資料1】、他の生徒も素材の押さえ方や叩く位置、強さなどを工夫しながら音を試す姿が見られ、音の出し方に関する発想がさらに広がった。

【アニメーションの一画面】



【アニメーション映像を視聴する様子】



【班活動の様子】

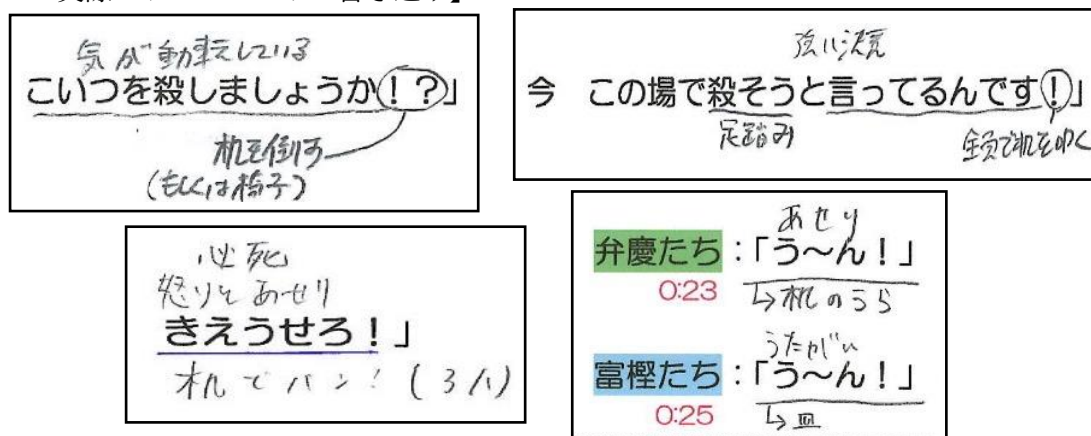


その後、班ごとに登場人物の心情や場面を話し合い、「気が動転している場面だから、机か椅子を倒して強い音で表現しよう」「義経を守らなきゃという必死さと、富樫に対する怒りと焦りを表現するために、机を叩く音と手拍子の音を混ぜてみよう」「弁慶の強い決意の場面だから、一人じゃなくて全員で机を叩こう」「同じ台詞だけど、それぞれで心情が違うから、違う音に変えよう」など、表現意図を明確にしながら創作を進めていた。【資料2】和楽器の演奏経験に関係なく、一人一人が積極的に意見を出し合い、試行錯誤を重ねて表現をよりよいものにしようとする姿が見られた。

【資料1 音の出し方の工夫を全体で共有する様子】



【資料2 実際のワークシートの書き込み】



(3) 【手立て3】

創作活動の途中で中間発表を行い、Google スライドのコメント機能を活用して、互いの演奏のよかった点と理由を伝え合う活動を行った。コメントはすべての班のものを誰でも閲覧できるようにし、自分たちの班に寄せられたコメントだけでなく、他の班の表現に対するコメントからも、音の出し方や重ね方などのよさに気付けるようにした。【資料3】

【資料3 実際に書き込まれたコメント】



そして中間発表後には、コメントを読み返す時間を設け、他の班の表現や、それに対する仲間の捉え方を参考にしながら、自分たちの表現を振り返らせた。コメントを参考にしながら、次回取り入れたい表現や改善したいことを具体的に書かせることで、次の創作活動をスムーズに行うことができた。【資料4】

その結果、最終発表では、カーテンを勢いよく滑らせる音や、体育館シューズの靴底同士を打ち合わせた音、ほうきやバケツを用いた音を取り入れるなど、中間発表では見られなかった新たな表現の工夫が見られた。【資料5】

また、ワークシートには「カーテンはなんとか疑いが晴れたことを示したいと思った」「一種の音だけではなく、たくさんのジャンルから違う音を鳴らして、迫力を増したいと思った」などの表現意図が記述されており、中間発表で得た気づきを活かしながら、自分たちなりの表現へと発展させる姿が見られた。

【資料6】

【資料4 中間発表後の改善点】

○次回改善するところ、やりたいこと

・金属の音をうまく使う
・たくさん
・たたく以外の表現
・強弱をうまく使う

○次回改善するところ、やりたいこと

もっともっと大きい音をだしたい。→木でできて
る机やほうきをうまく鳴らすことでより、臨場
感をだしたい。
また、合図なしでもタイミングを合わせたい。

○次回持ってくるもの（あれば）→ほうき、けん玉

【資料5 最終発表で道具や音の工夫をする様子】



【資料6 工夫した音や演奏の聴きどころを書かせたワークシート】

カーテンは、なんとか疑いが晴れたことを示したいと思い、
考えてみたので見とける

・今この場で殺そうと言っているんですけど、このところが一番、イライラ
が増していると考えたので、1種の音だけではなく、たくさん
のジャンルから違う音を鳴らして、迫力を増やしました。

両者が「うん」という場面は、だんだん自然にできて
いた。だから、だんだん音も、音も、表現した。

強い意思→折れる ので、強く大きい音 → 弱くだんだんゆっくりと...
という感情の変化を表現した。

のりから歩くからの所を軽い音でゴップで何回も
叩くことによってのりからという様子を
表現した。

7 研究の成果と課題

(1) 成果

【仮説1】

教師のアフレコによるアニメーション教材を導入したことで、生徒は歌舞伎の物語や登場人物の心情を具体的にイメージしながら学習に取り組むことができた。従来は難しいという印象をもちやすい歌舞伎であったが、現代語訳を取り入れたことで内容への理解が深まり、「弁慶は焦っているから速い音が合いそう」「富樫が疑っている場面だから、緊張感のある音にしたい」など、場面や人物の心情を根拠としてそれにふさわしい音色を創意工夫する姿が見られた。

また、創作活動では、和楽器ではなく身近な物から生まれる音を活用したことで、演奏技能に左右されることなく、一人一人が安心して活動に参加することができた。生徒は音色や音の重なり、強弱、速さなどを工夫しながら、「どのような音なら場面を表現できるか」という視点で試行錯誤を重ねていた。これは、下座音楽の役割を理解し、自分なりの表現へとつなげることができた結果であると考えられる。

このことから、アニメーション教材による物語理解と身近な物を用いた創作活動は、生徒が主体的に表現を創意工夫する上で有効であったと考える。

【仮説2】

創作活動の途中で Google スライドのコメント機能を活用した中間発表を行ったことで、生徒は他者の表現のよさに触れ、自分たちの表現を見直すことができた。「皿を小刻みに叩くことで緊迫感が出ていた」「机を細かく叩く音のあとに弾けるような音になっていて衝撃が伝わった」など、仲間がよいと感じた表現を知ることで、班ごとに他者の表現を参考にしながら、話し合う姿が見られた。

また、自分たちだけでは気付かなかった表現方法に触れることで、新たな発想を取り入れようとする様子も見られた。実際に、最終発表ではカーテンを勢いよく滑らせる音や、体育館シューズの靴底同士を打ち合わせた音、ほうきやバケツを用いた音など、中間発表では見られなかった新たな表現の工夫が見られた。コメント機能を活用したことで、互いの表現のよさを共有し、一人一人が聞き手としても主体的に学習へ参加することにつながった。

このことから、ICT を活用した協働的な学習は、他者の表現のよさを参考にしながら自分たちの表現を広げ、創意工夫する力を育成する上で有効であったと言える。

(2) 今後の課題

本実践では、身近な物を活用したことで、演奏技能に関わらず多くの生徒が主体的に創作活動へ取り組むことができた。一方で、場面や人物の心情を音で表現することが難しく、音選びが単なる思いつきになってしまう班も見られた。今後は、音色や強弱、速度などの音楽を形づくっている要素と表現との関係をより丁寧に扱うことで、表現意図を根拠をもって説明できる力を育てていきたい。

また、Google スライドのコメントでは理由を添えて具体的なよさを書く生徒がいる一方で、「よかったです」など抽象的なコメントも見られた。コメントを書く視点や具体例を提示することで、お互いの表現を見直し、学びを深められるように改善していきたい。

今後も、ICT を活用しながら、生徒一人一人が仲間と関わり合い、主体的に表現を創意工夫できる授業づくりを目指していきたい。