

令和6年度岡崎市教育研究大会レポート

1

6A 音楽(小)

岡崎市立矢作東小学校 加藤こころ

2 研究テーマ

リズム創作の活動を通じて、思いや意図をもって音楽を表現する子供の育成
～4年音楽「いろいろなリズムを感じ取ろう『いろんな木の実』」の実践から～

3 研究概要

(1) 主題設定の理由

本実践は、小学校4年生を対象に行った。本学級の児童の様子を見てみると、休み時間にYouTubeなどのSNSで流れる流行の曲を歌ったり踊ったりしている姿を多く見る。それらの流行の曲を楽譜にして渡すと、楽しそうにリコーダーの演奏をする様子も見られる。現代の子供たちは様々な音楽が身近にあり、またそれらの音楽に親しむ環境が整っているため、音楽を聴いたり歌ったりすることには意欲的である。しかし、「その曲のどこが好きなの?」と聞くと、「みんなが歌っているから。」「よく流れてくるから何となく歌っている」と答える児童がほとんどである。このことから、その曲のどんなところが好きなのか、自分はどんな音楽が好きなのかを考えて音楽と関わっている児童は少ないことが分かる。そこで、リズム創作の活動を通じて、楽器の音や曲の感じなど音楽をつくりだす様々な要素に着目し、自分が感じ取ったことを基にリズムを考えることで、思いや意図をもって音楽と関わるができる子どもの育成を目指し、本研究を行った。

研究の仮説と手だて

① 目指す子供像

リズム創作の活動において、思いや意図をもって自分のリズムをつくり出せる子供

仮説

リズム創作の活動において、楽器がもつ音の特徴や曲の特徴と、音楽の構造との関わりを捉えることができれば、児童は思いや意図をもって自分のリズムをつくり出せるようになるだろう。

② 手だて

- 手だて1：それぞれの楽器がもつ音の特徴に着目して音楽づくりができるように、たくさんの楽器に触れる経験や自分の好きな楽器を選んで演奏する活動を取り入れる。
- 手だて2：楽器が出す音のイメージをもち試行錯誤しながら創作活動が行えるようにするため、リズムづくりを行う際に音楽作成アプリ「カトカトーン」を使用する。
- 手だて3：曲の特徴にあったリズムをつくり出せるように、『いろんな木の実』を二つのまとまりに分け、それぞれの曲想の特徴が何かを考えさせる。

③ 抽出児童

児童 A の変容から、手立ての有効性を検証していきたい。

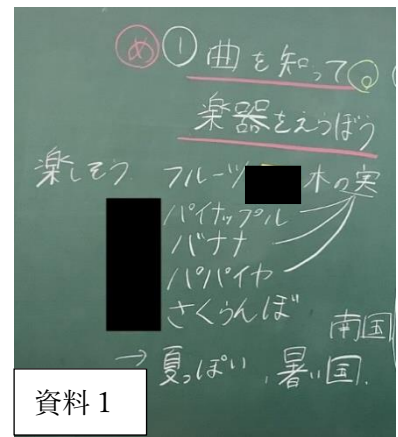
児童 A は、音楽が好きな児童である。演奏することも鑑賞の授業も主体的に行う姿を見ることができる。しかし、「パパゲーノとパパゲーノの二重唱」の鑑賞の授業では、「大好き！会いたかった！」と伝えていると思う。なぜなら、悲しむほど好きだから。」と記述していた。曲を聴いて感受したことに、知覚を結び付けることが苦手であることがわかる。本実践を行い、自分が感じた曲のイメージが、音楽をつくりだす要素のはたらきとどのように結びついているのかを捉え、学びを深めてほしい。

(2) 実践

第 1 時「曲を知って楽器を選ぼう」

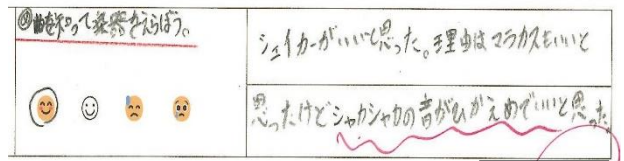
第 1 時では、『いろんな木の実』という曲と出会い、自分が演奏してみたい楽器を選ぶという実践を行った。

はじめに、「いまから流す曲が新しい曲だよ。」ということだけを伝えて曲を流し、曲との出会いを行った。児童は、「フルーツがたくさん出てきた！」「夏っぽい感じがする曲だったよ」というように、捉えた曲の感じを自由に発言していた。(資料 1) 繰り返しているところがある所や、「いろんな木～の～」のところと、果物の名前が出てくるところでは曲の感じが違うというところに気付いている児童もいた。

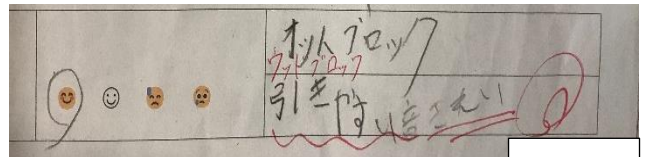


その後全ての楽器に触れて自分の好きな楽器を考える活動を行った。**(手だて 1)** 今回使用する楽器は「マラカス・タンブリン・鈴・トライアングル・シェイカー・クラベス・ギロ・ウッドブロック・カウベル」の 9 つとし、児童になじみのある楽器や、『いろんな木の実』のラテン系音楽に合った楽器を設定した。選択肢が多いことも児童にとって好きな音を選べるという喜びにつながっていた。

マラカス、タンブリンなどは「知ってるよ」「使ったことある」と話していた児童もギロやカウベルなどには「どんな音が鳴るの?」と興味を示していた。順番に楽器に触ってみる中で、友達が演奏している姿を楽しそうに見ていたり、交代の時間になっても代わりたくないと話していたりする児童もいた。曲との出会い、楽器との出会いは子供にとって魅力的なものであったと考える。「シャカシャカの音がひかえめでいいと思った」という児童の振り返りからも (資料 2)、色々な音を聴いた中で自分の選んだ楽器のよさはなにか考えることができたことがわかる。(※1) しかし、子供が演奏をしている場面を見ると、その楽器が出せる一番大きな音を出していたり、力いっぱい音を出すことがその楽器の正しい音だと考えていたりする児童が多くおり、楽器がもつ音の特徴を生かした演奏とは言えない状態だった。児童 A の振り返り (資料 3) から、好きな楽器を見



資料 2



資料 3

つけることはできているが、どんなところがきれいだと思ったのかの記述は見られなかった。楽器の音の特徴を感じ取って演奏につなげるためには、まだ手だてをうつ必要があることがわかった。

第2時 「自分が選んだ楽器のよさってなんだろう」

第2時では、『いろんな木の実』を歌って曲を覚える活動をしつつ、自分が選んだ楽器をじっくり触ってみることで、その楽器はどんな音が出るのか、どんな演奏ができそうかを考える実践を行った。

(手だて1) どんな音がする？という教師の問いかけに対し、「カッコッカッコッ」や「パンパン」「シャンシャン」など、初めは聴こえた音を擬音で表していたが、「音の長さや、高さにはどんなとくちょうがあるのかな？」と問いかけ方を変えると「高くて短い」や「振ったら長い音も出せる」といった音の高さや長さなどの要素をもとに自分の楽器の音色と向き合うようになった。(資料4) このことから、音の高さ、長さ、音色など、音楽を構成する要素に着目して、自分の楽器の音を聴く活動が有効であることがわかった。また、『いろんな木の実』を流しながら、「曲に合わせて好きなように演奏してみ

ね。」と子どもに委ねると、同じリズムで刻んでみたり、主旋律のリズム(歌と同じリズム)に合わせて鳴らしてみたりする姿が見られた。前時よりウッドブロックやカウベルを打つ強さや、マラカスやシェイカーを振る強さも優しく、児童の活動が「楽器の音を出してみる」から、「楽器を演奏する」に推移していることがわかった。

児童Aのスクールタクトの記述(資料5)からも、ウッドブロックの音の違いを聴き分け、それぞれがどんな音に聴こえるかを記述していることがわかる。この実践を行うことで、児童が楽器のもつ音の特徴を捉えることができたのではないかと考える。(※2)

T1:自分が選んだ楽器、どんな音がする？

B1:(トライアングルを選んだ児童)

チーンってなる！

C1:(マラカスを選んだ児童)

シャンシャンとか、シャシャシャとか。

T2:違う音が鳴るの？

C2:振る速さをかえるとなんか違う音がする。

T3:音の長さや、高さにはどんなとくちょうがあるのかな？

D1:(カウベルを選んだ児童)

僕の音は、なんか高くて短いカンカンっていう音だよ。

E1:(タンブリンを選んだ児童)

シャンシャンとか、パンパンとか2つの音が鳴るし、振ったら長い音も出せる。

資料4

自分の選んだ楽器は

ウッドブロック

音のとくちょう

・こんな音が出せる・こんなところが好き
・～なイメージ・いろんな木の実のここに合うと思う！など

ウッドブロック

は右と左で音が違う

左はかつかつかつ

いう音で右はこっこっこって言う

音でした

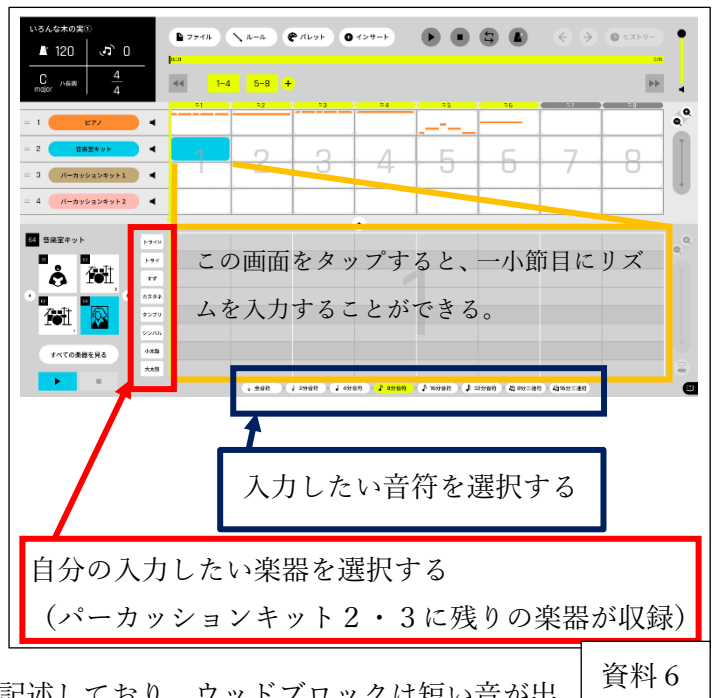
資料5 児童Aのスクールタクト

第3時 「自分の楽器の特ちょうにあったリズムをつくろう」

第3時では、曲に合わせて2つのリズムをつくる実践を行った。リズム創作には、「カトカトーン」というアプリを利用した。**(手だて2)** 今回の実践を行う中で、このアプリを使用したのには2つの理由がある。

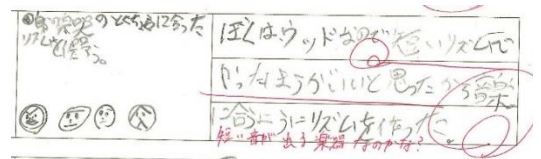
一つ目は、音を入力すると楽器の音で再生することができることである。カトカトーンには数多くの楽器のデータがあり、今回児童が選択した9つの楽器も収録されている。(資料6)

つくったリズムを楽器の音で再生できると、演奏した際のイメージをもちやすくなると考えた。また、前時で考えた自分の楽器がもつ音の特徴に着目するための手助けになると考えた。実際に、ウッドブロックの音の高さを反対にしてみたり、同じ高さだけを使ってリズムをつくってみたりしている姿もあった。作ったリズムをすぐに楽器の音で再生することができるので、入力して聞いてみた後に「なんか思っていたのと違う。」とつぶやきながら作り直している児童の姿を見ることができた。(※a) 児童Aの振り返りをみて

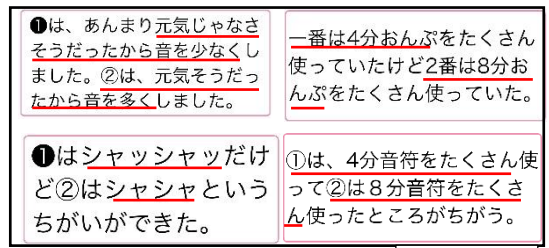


も「短いリズムでやった方がいいと思った」と記述しており。ウッドブロックは短い音が出るという特徴をもとに音楽に合うようにリズムをつくることができたことがわかる。(資料7) また、前時に見つけた「2つの音が出る」という特徴も生かしたリズムをつくることができていることもわかる。

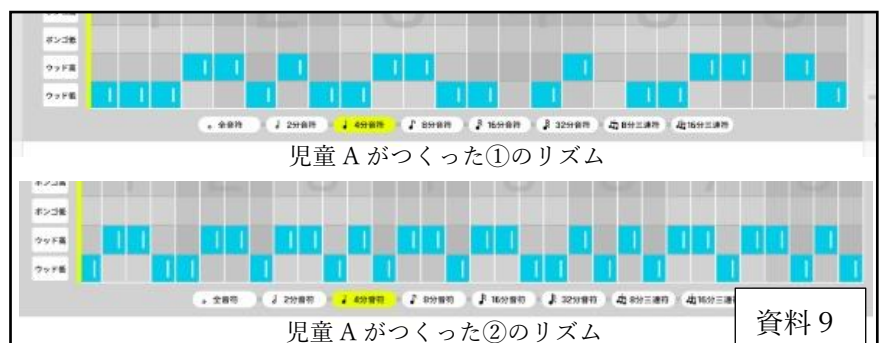
(※3) タンブリンや鈴を振り続けて鳴らす長い音などは出せず、すべての音が出せるわけではないアプリの音が完璧だとは言えないが、リズム創作の際の有効な支援になることがわかった。



二つ目は、『いろいろな木の実』のメロディーを聴きながら、リズムを入力できるという点である。今回は教師が『いろいろな木の実』の二つのまとまりに分け、それぞれメロディーを入力したデータを児童に配付した。(手だて3) そうすることで、児童は自分がつくっている部分を繰り返し聴きながら創作することができ、個人の活動が充実した。また、曲を聴きながらリズムをつくる中で「曲の感じに合ったリズムをつくる」という意識が働き、「①の部分はちょっとゆったりしているからあんまり音を入れないようにした」「②は楽しい感じの曲だから、楽しいリズムをつくりたい」という考えをもつことができた。(資料8)



②のほうが音を多く、複雑なリズムにしている児童が大半であり、『いろいろな木の実』という曲が、①よりも②のほうが音の数が多いことやリズムに特徴があるということをつかえることができたこ



とがわかった。児童 A のカトカトーン画像（資料 9）を見ても、①よりも②のほうが音の数が多く、高さの変化も大きいリズムをつくっていることがわかる。（※A）

第 3 時はアプリを使っての創作活動ではあるが、実際の楽器も用意した。「少しできたら自分でも演奏してみたり、実際に楽器の音を出したりしながらリズムをつくってみるといいよ。」と呼びかけることで、楽器本来の音を聴いたり、楽器に触れながら活動するようにした。アプリはあくまでリズムづくりの支援をするものであり、この授業の目標は自分のつくったリズムを実際に自分で演奏することであることを児童も教師も理解して授業を行うことが重要である。楽器の音や曲の特徴を感じ取る授業では、やはり生の音楽に触れながら活動を行うことが必要であると考えた。

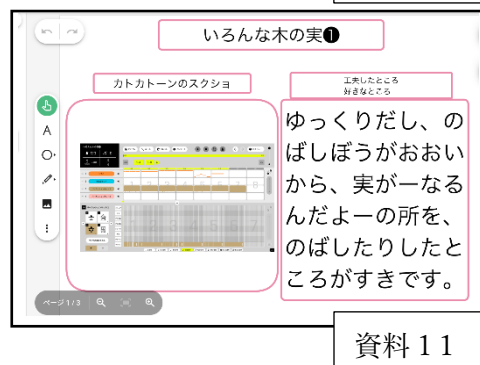
第 4 時 「自分のリズムを発表しよう」

第 4 時では、つくったリズムを曲に合わせて演奏する中で、自分のリズムについて振り返りを行った。マラカスの音の特徴に注目し、速い曲想に合うリズムをつくったと述べる児童や（資料 10）（※4）、ゆっくりで長く伸ばす音がある①のメロディーには同じように長い音を使ってリズムをつくったと述べる児童の姿（資料 11）（※B）から、楽器がもつ音の特徴や曲の感じを聴き取り、どんなリズムをつくりたいか思いをもってリズム創作を行うことができたことがわかる。実際に演奏している様子を見ても、よく曲を聴き、曲の感じに合った演奏をしようとする児童の様子を見ることができた。

児童 A も①と②のリズムの違いについて振り返る場面で休符があるリズムとないリズムでは感じ方が違うということに気付いていた。（資料 12）ゆっくりしている①には休符があるリズム、①と比べてメロディーに音の数が多く②には休符を入れずにリズムをつくっていることから（資料 9）も、曲の特徴を聴き取り、リズムをつくることができていることがわかる。（※C）



資料 10



資料 11

①と②でどんなちがいができたかな？

うんがあるか無いかでとても印象が変わってくるから1はうんがあつて2ないから1と2で特徴がある

資料 12

(3) 研究の成果と課題

仮説に対する手だての検証

① 手だて 1 に対する検証

P2※1やP3※2、P4※3、P5※4のように、児童が「速い音が出せる」「落ち着いた音」と述べていたり、ウッドブロックの音の高さに着目したりしている姿から、楽器の音色の特徴を捉えている姿を見ることができた。よって、手だて 1 は有効であることがわかった。特に自分の楽器にはどんな良さがあるのだろうと考える活動は、その楽器のいいところを見つけようとする中で、様々な特徴を見つけ出すことができていた。

② 手だて 2 に対する検証

P4※a から、楽器の音の特徴を活かしながらリズムづくりを行う姿を見ることができた。よって、手だて2は有効であると言える。また、カトカトーンを使用することにより、自分がつくったリズムをすぐに再生して、聴くことができた。聴いて直してをくり返す児童の姿から、思いや意図をもって自分のリズムをつくる姿を見ることができた。教師があらかじめメロディーを入力しておくことで、実際に曲に合わせてながらリズムをつくることのできるという点でも、創作活動において有効的な手段であると言える。

③ 手だて3に対する検証

P5※A、※B、※C から、「①はゆったりとしていて②は楽しそう」というような曲の感じの違いにも着目し、リズムづくりを行っていることがわかる。よって、手だて3も有効であったと言える。初めに曲を聴いたときに、「前半と後半で曲の感じが違うよ」とつぶやいた児童の気付きをきっかけに、多くの子供たちが曲の感じの違いに気付くことができた。また、自分でリズムをつくる中で「①は音を少なくする」「②は音の数を増やす」というように述べていたことから「ゆったりした感じにするには音を減らすとよい」「楽しい感じにするには音が細かかったり、複雑なリズムにしたりするとよい」というように曲の感じを生み出す音楽の要素のはたらきを理解して、音楽づくりを行えたということがわかった。

④ 仮説の検証

以上のように、手だて1、2、3の有効性から、仮説「リズム創作の活動において、楽器がもつ音の特徴や曲の特徴と、音楽の構造との関わりを捉えることができれば、児童は思いや意図をもって自分のリズムをつくり出せるようになるだろう」は妥当であると判断できる。

今後の課題

発表をしている児童の様子を見ると、つくったリズムを正確に演奏することができている児童は6割ほどだった。入力したリズムを音で聴くことができるので、反復練習がしやすく有効な支援なのではないかと考えていたが、課題も残った。児童の振り返りの中でも、「CDに合わせてとむずかしかった。」「一回ずれると入る場所が分からない。」という記述がみられた。しかし、カトカトーンで制作している姿を見ると「曲に合わせて正しくリズムがたたけない」児童に2つの原因があることがわかった。一つ目は、自分がたたきたいリズムを正確につくることができていない児童。この児童は、一見曲に合わせてリズム打ちをしているようにみえるが、カトカトーンの画面では、意図せず裏拍になってしまっていたり、小節ごとのまとまりがなくなったりしたリズムをつくっている。このような児童には、1小節に入る音符の数や、8分音符は4分音符の半分の長さであるというような音価についての知識を習得させることが必要であると考え。二つ目は、つくったリズムを正確に聴き取ることができていない児童。この児童のカトカトーン上のリズムは曲に合わせてリズムができているが、それを自分で再現することが難しい。このような児童には、教師と一緒に楽器で演奏してみたり、「タン」「ウン」といった言葉で練習するように促したりすることが有効であると考え。

今回の実践で、児童は思いや意図をもって自分のリズムをつくりだすことができた。演奏する場面で課題が見られたが、教師が適切な支援を行い、今後は自分で演奏する喜びや他者と聴きあうことでそれぞれの違いを楽しんだりする活動につなげ、音楽の楽しさを感じられる授業を行いたい。