

15	豊川	豊川市立豊小学校	ひきた こずえ ----- 疋田 梢
分科会番号	8	分科会名	音楽教育

研究題目

仲間とかかわり合いながら、旋律づくりに進んで取り組む子の育成
～6年「和音の音で旋律づくり」の実践を通して～

研究要項

1. はじめに

本学級の児童は、仲がよく男女分け隔てなく相手のことを考えて行動したり、教師の働きかけやアドバイスを素直に聞き入れたりすることができる児童が多い。音楽の授業では、コロナ禍により、歌ったり、楽器を演奏したりすることに対して多くの制限を受けてきた。そのため、特に歌うことに関して、恥ずかしさを感じている児童がいる。創作活動においては、その楽しさを感じていながらも、リズムなどの楽典的な内容への苦手意識から積極的に取り組むことができない児童も少なくない。また、自分の意見や考えをもつことができても、それを相手やクラス全体に伝えることを苦手と感じている児童もいる。

本題材を通して、仲間と交流しながら、創作活動の楽しさを感じてほしいと思い、本研究に取り組んだ。

2. 研究の構想

(1) めざす子どもの姿

仲間とのかかわりを通して創作意欲を高め、自分の考えを深める子

(2) 研究の仮説

仮説Ⅰ 授業の導入で旋律づくりに必要な基礎技能を習得させる時間を設けたり、タブレット端末とワークシートの活用方法を工夫したりすることで、進んで旋律づくりに取り組むことができるだろう。

仮説Ⅱ 創作した旋律を聴き合い、友達との意見交流の場を設定することで、よりよい作品に仕上げようとする意欲を高め、自分の考えを深めることができるだろう。

(3) 具体的な手立て

①導入の工夫（仮説Ⅰ）

毎時間、和音あてゲームやリズム打ちを取り入れ、和音の構成や響き、リズムパターンについて、旋律づくりに必要な基礎技能を習得させることで、創作に対する抵抗感を減らし、安心して活動に取り組めるようにする。

②タブレット端末とワークシートの活用（仮説Ⅰ）

タブレット端末のスクラッチ機能を使うことで、演奏技能の差に関係なく、旋律をつくりやすくする。

また、教科書の内容をわかりやすくまとめたワークシートを活用することで、学習の見通しをもたせたり、軌跡を残したりして、進んで学習に取り組めるようにする。

③共通のテーマの設定（仮説Ⅱ）

クラスで共通のテーマを設定し、創作する旋律のイメージをもたせることで、同じ視点で友達の旋律を聴き合うことができるようにする。また、友達の旋律を聴き合い、アドバイスしやすくする。

④友達とのかかわりの場の設定について（仮説Ⅲ）

グループでの意見交流の場を設定することで、自分がつくった旋律をさらによくしようという意欲を高めさせる。その際、付箋に自分の思いや考えを書いてグループ内で伝え合い、意見交流をしやすくする。

（4）抽出児について

A児はどの学習に対しても意欲的に取り組むことができる。歌うことも好きであるが、楽器の演奏や創作活動に対して苦手意識がある。1学期に行った、「ボイスアンサンブル」では、リズムに対しての抵抗感が強く、「自分はピアノを習っていないから、リズムがわからない。」と言って思うようにリズムアンサンブルをつくることができなかつた。そこで本題材を通して、友達と協力しながらタブレット端末のスクラッチ機能を用いた旋律づくりをさせることで、A児に創作活動の楽しさに気づかせたり、自分で作曲したという達成感を味わわせたりしたいと考えた。

（5）題材構想(最終ページに記載)

3. 研究の実際

（1）手立て①導入の工夫(仮説Ⅰ)

ア 和音あてゲーム

毎時間の導入時に、教師がハ長調のⅠ度、Ⅳ度、Ⅴ度、Ⅶ度をランダムで1つずつ弾き、聴こえた和音の種類を数字で表させる活動を行った。慣れてきたら、2つ、3つと続けて弾くことで、子どもたちもゲーム感覚で和音の響きの違いを聴き分けていた。ハ長調だけでなく、イ短調やヘ長調でも取り組ませた。

イ リズム打ち

8ビートを流しながら、旋律づくりに出てくるいくつかのリズムパターンを口ずさませながら、手を叩かせる活動を行った。リズムパターンは、タン（4分音符）や、タタ（8分音符）、タタタタ（16分音符）、ターアー（2分音符）と、4分休符、8分休符等を組み合わせ、4拍にした基本的なものに限定して行った。黒板に本時のリズムパターンをいくつか提示し、8ビートに合わせて教師が指し示したリズムを、児童は口ずさみながら、手で叩いた。（写真1、2）

写真1 エイトビートを用いたリズム打ちの様子



写真2 エイトビートを用いたリズム打ちの様子

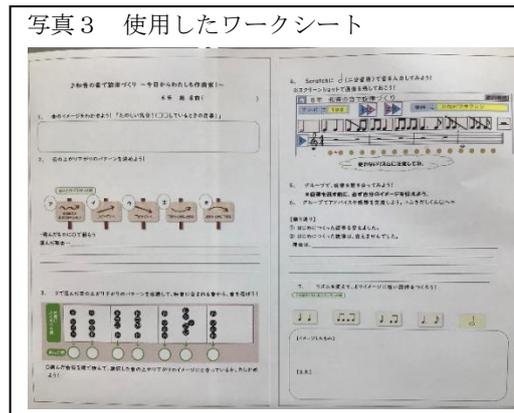


(2) 手立て②タブレット端末とワークシートの活用 (仮説Ⅰ)

本題材ではタブレット端末とワークシートを使用し、学習を進めていった。

京都市情報研究会（令和5年度版）が作成したタブレット端末のスクラッチ機能は、使い方が簡単で、リズムや音、速さを自由に選択したり旋律のイメージに合った音色も同様に選択したりすることができる。最初に、タブレット端末のスクラッチ機能を自由に操作させて、使い方に慣れさせた。和音を選択するところからスタートし、次に和音の構成音から好きな音を選ばせた。和音の構成音がはじめから限

写真3 使用したワークシート



定されて選択肢に出てくるため、どの児童も正しい旋律をつくることができた。使用できるリズムパターンもいくつかあり、イメージした旋律に合うリズムを選ぶことができた。題材終了時に、リコーダーや鍵盤ハーモニカで、自分で創作した旋律を演奏することを予定していたため、今回は、はじめから複雑なリズムパターンは使わないように指示しておいた。

その後、和音に含まれる音から、音を選択し、4小節の旋律を完成させた。その際、ワークシート上に選んだ音を線で結び、選択した音の上がり下がりイメージと合っているかどうかを確認させた。

ワークシートには、旋律づくりのテーマやイメージ、旋律の音の上がり下がり、和音の構成について、タブレット端末上でつくった旋律の記録等が書けるようにした。(写真3) 本題材において、和音の響きを聴き分けることはとても大切である。しかし、ただ聴き分けるだけではなく、和音の構成について簡単に理解させることも必要である。そこで、和音が3度ずつ上に積み重なっていることを理解させるためにも、ワークシートを活用した。

(3) 手立て③共通のテーマの設定 (仮説Ⅱ)

創作活動のテーマを共通に設定することで、方向性を定め、児童が取り組みやすくさせる。また、旋律のイメージを膨らませるために本時では、「楽しい気分」とテーマを定め、「楽しい気分ってどんなとき？」と投げかけ、自分なりの「楽しい気分になる場面」を考えさせた。次に、音の上がり下がりについていくつかのパターンを提示して選ばせることで、自分のイメージに合う旋律に近づけるようにした。音の動きをつける際に、なぜその音の動きを選んだのか理由付けさせることで、思いをもって旋律をつくれるようにした。

(4) 手立て④友達とのかかわりの場の設定 (仮説Ⅱ)

創作活動の後半では、4人程度のグループを設定し、それぞれがつくった旋律を互いに聴き合い、アドバイスをするために意見交流の場を設けた。その際、はじめに設定した【「楽しい気分」→〇〇をしているとき】を具体的に、グループの仲間に伝えてから音源を再生させた。その後、①その旋律がテーマに合っているのか、②よかった点はどこか、③こうするともっとよくなるというアドバイスという視点を提示し、付箋に書いて交流させた。

4. 研究の成果 (○よかった点、●改善点)

(1) 手立て①導入の工夫(仮説Ⅰ)について

○和音あてゲームやリズム打ちを毎時間の授業の導入に位置付けることで、和音の響きの違いを意識して音楽を聴いたり、自然と体でリズムを覚えたりすることができるようになった。和音あてゲームでは、繰り返し行ったことで、ハ長調だけではなく、イ短調やト長調、ヘ長調の和音でも聴き分けることができた。

また、リズム打ちでは、4分音符は1拍、8分音符は2分の1拍、2分音符は2拍…というように、言葉で説明すると、どうしても苦手と感じてしまう児童がいることがあるが、8ビートに乗せてリズム打ちをさせることで、目と耳と体で、リズムを覚えることができ、リズムに対して抵抗感が強かった児童も楽しみながら、リズムを習得することができた。

○導入の活動をパターン化し継続して行ったことで、児童にも安心感が生まれ、落ち着いて活動に取り組むことができた。特にリズム打ちを継続したことで、リズムに対して抵抗感をもっていたA児がだんだんと自信をつけていった。題材後の学芸会の合奏ではタンブリンをやりたいと申し出た。今まで、楽器の演奏に消極的だったA児がタンブリンに立候補したことは、私にとっても驚きであり、大変うれしく感じた瞬間であった。

(2) 手立て② タブレット端末とワークシートの活用（仮説Ⅰ）について

○教科書の内容を基にしたワークシートを作成し、活用した。A児は、犬とおいかげっこをして楽しんでいる時をイメージして旋律をつくった。自分のつくりたいイメージをワークシートに書くことで、自分が表現したい場面と曲のイメージが合うように何度も旋律をつくり変えていた。

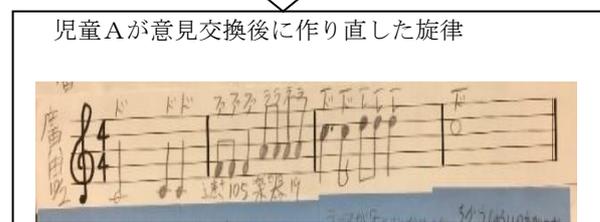
また、A児は、タブレット端末で作った旋律を正確にワークシートに写譜することができた。（写真4）このように、ワークシートにつくった旋律を記録として残すことができ、

次の時間には、短時間で前時につくった旋律を入力し、スムーズに授業に取りかかることができていた。ワークシートがあることで毎時間、前回までに学習したこと、本時にやるべきこと、次の時間にやることをワークシートを参照しながら確認でき、見通しをもって学習に取り組むことができた。

和音の構成については、5年生で学習済みではあったが、忘れてしまっている児童も多くいたため、教科書とワークシートを使って再度確認を行った。タブレット端末のスクラッチ機能では、和音を決めるとその和音の構成音しか選択できない機能が付いていたため、あえてここで和音の構成を理解させる必要はなかったかもしれない。だが、まとまりのある旋律に仕上げるためにも、和音の学習は必要なことだと考えたので、和音の構成を確認する時間を設けた。

また、つくった旋律をグループで聴き合った際に、友達からもらったコメントが書かれた付箋をこのワークシートに貼らせた。題材を通して、学習の足跡を残し、最後に仲間からの励ましの付箋を貼ったことで、達成感を味わっていた。

○A児はタブレット端末を使用して創作活動ができることに對してとてもうれしそうであった。A児の他にも、リズムや写譜を苦手とする児童はいたと考えられる。その中で、タブレット端末を使用した創作活動は、創作活動のハードルをぐっと下げる効果があり、児童にとっても学習機会と達成感が得られていた。タブレット端末のスクラッチ機能は、画面をタップすることで音の高さを変えられたり、リズムを自由に選択できたりと、操作が容易で、なおかつ、その場ですぐに聴いて確かめられる。（写真5）児童はすぐに操作方法を



覚え、ゲーム感覚で創作活動に取り組んでいた。そこには、楽器の経験や技能差に関係なく、どの子も活動に楽しんで取り組む姿があった。

- 手軽に創作活動ができる反面、テンポやリズム、音の高低をやみくもに変えてしまう児童もみられた。従って、初めに決めたテーマと旋律のイメージが合っているのか、その都度確認させた。あくまでもタブレット端末のスクラッチ機能の使用は目的を達成するための手段・方法であり、タブレット端末を使用することが目的となってしまっただけではいけないことを教師自身がきちんと理解をし、授業を組み立てなければならないことを痛感した。

(3) 手立て③共通のテーマの設定(仮説Ⅱ)について

○テーマを「自分が楽しい気分になる場面」と設定したことで、児童も悩むことなく学習に取り組むことができている。そして、グループで聴き合う際にも、【楽しい気分ときの音楽】と視点に着目して聴くことができ、アドバイスをたくさん書く姿が見られた。

(4) 手立て④友達とのかかわりの場の設定(仮説Ⅱ)について

○本時では、より活発に意見を伝え合ったり、アドバイスをし合ったりして、よりよい作品に仕上げられるように、意見交流する場を設けた。A児は意見交換の際、音の高さや速度についてアドバイスをもらい、旋律をつくり直した。

(資料4、7)

グループの仲間から感想をもらうことで、とてもうれしそうな児童の様子が見られた。

グループで聴き合い、感じたことなどを付箋に書くという活動を取り入れることで、グループの仲間の作品を真剣に聴いたり、丁寧にコメントを書いたりすることができた。普段、なかなか友達に自分の意見が伝えられない児童

も、相手に自分の思いを伝えるために、付箋に多くのアドバイスを書いていた。(写真7)

- 付箋にコメントを書くことに一生懸命になってしまっただけで、言葉で伝えることができずに、次の子の順番になってしまう場面がみられた。言語を通じた意見交流の場を設けることを目標としていたが、設定時間が短かったために、活動の幅を狭めてしまった。

5. おわりに

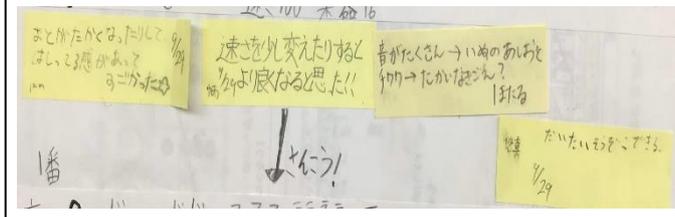
本題材を通して、児童は意欲的に学習に取り組むことができた。音楽は技能教科であるため、創作活動ではどうしても楽器の経験や技能に差が出てしまい、積極的になれない児童もいた。本題材では、タブレット端末のスクラッチ機能を用いたアプリを使用した。児童は楽しみながら創作活動を行っていた。そういった面で児童全員が同じ土俵に立ち、学習を進められたことはよかったと感じている。

コロナ禍で歌うこと、楽器を演奏することをたくさん制限されてきたこともあり、なかなか音楽の授業で自分を表現することができなかった児童にとって、今回の創作活動は、今後の表現活動においてもプラスになったと信じている。今後も、友達とかかわり合いながら楽しく学べる授業づくりをし、子どもたちがより音楽を楽しみ、進んで表現できるよう研究を続けていきたい。

写真6 意見交流の様子



写真7 意見交流の付箋



【題材構想】

学習の流れ	手立て
<p>「星の世界」の特徴や音の重なりを捉え、各パートの旋律を歌おう※A</p>	<p>※A 拡大譜を用意して、主な旋律に副次的な旋律が重なっていることに気づかせる。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・2小節ずつ和音の響きが変化しているように感じたよ。 ・音の重なりがきれいだから、声を響かせながらやさしく歌いたいな。 	<p>興味をもたせる</p>
<p>主な旋律と副次的な旋律の重なりを聴き合って合唱しよう。※B</p>	<p>※B 階名唱をすることで、旋律が2段目と4段目が同じで、3段目は異なる旋律になっていることに気づかせたい。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・伴奏の響きをよく聴きながら歌えたらいいな。 ・主旋律につられないように歌うためにはどうすればよいか。 	<p>比較させる</p>
<p>和音の響きやその移り変わりを感じ取りながら合唱しよう。※C</p>	<p>※C クラスを半分に分け、合唱（演奏）するグループと、聴くグループに分け歌声がきれいに重なっているか確認させる。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・I、IV、V、V7の響きを整理して歌うと、全体のバランスが整って聴こえたよ。 ・最初のころに比べて、他の旋律を聴きながら歌うことに慣れてきたよ。 	<p>※D 音が和音に含まれていることを意識して、和音の響きを感じ取りながら演奏させる。</p>
<p>「雨のうた」の節奏を聴いて、曲全体の感じと構成をつかもう。※D</p>	<p>※E アとイの響きが違うことを感じ取らせることで、それが短調と長調の違いであることを理解させたい。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・短調で始まり、長調へと変化して、最後は短調で終わるんだね。 ・アは、同じ旋律が追いかけてっしているみたいで、イは、和音の構成音で重なっているね。 	<p>※F 和音の移り変わりや、調整の変化を感じ取りやすくするため、演奏の途中でも、和音や調整に変化を感じた場合は合図をして確認させる。</p>
<p>和音の響きを感じ取りながら表現の仕方を工夫して演奏しよう。※E※F</p>	<p>でる</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・アは、カノンのような旋律がはっきり聴こえるように、出だしをしっかり吹きたいな。 ・鍵盤楽器の響きをよく聴くようにして演奏したいな。 	<p>※G スクラッチ機能の使い方に慣れさせるよう、自由に操作させる。ここではまとまりのある音楽をつくらなくてもよいことを伝える。</p>
<p>スクラッチを使って曲をつくろう。※G</p>	<p>興味をもたせる</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・まずは2分音符で、4小節の旋律をつくれればいいんだね。音がボタンで選べるから、楽譜が書けなくても操作できるよ。 	<p>※H スクラッチでI、IV、V、V7の和音をつくって、繰り返し聴くことで、和音の響きを覚えさせる。</p>
<p>和音について知り、和音進行に沿って簡単な旋律をつくろう。※G※H</p>	<p>※I グループ発表を聴き合い、再度、旋律を工夫する時間を設けることで、友達のよいところや、アドバイスを取り入れ、さらに深めさせたい。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・選んだ音がつながって演奏されて楽しいな。 ・作曲家になった気分でおもしろいね。 	<p>でる</p>
<p>和音の音を使ってイメージに合う4小節の旋律をつくろう。※H※G</p>	<p>※J 本時の授業で、和音の音を使ってイメージに合う旋律をつくることができたか、振り返りの視点を与える。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・5年生で習ったことを思い出せたよ。 ・和音の順番に音を入れたら、曲ができたよ。 	<p>振り返らせる</p>
<p>グループで発表を聴き合い、さらに工夫ができないか考えてみよう。※I（本時）</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・「野球をしているときの音楽」は力強いイメージでつくりたいな。 ・二分音符を使うことで、ゆったり落ち着いた曲に仕上がったよ。 	
<p>つくった旋律を聴き合おう。※J</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・同じ和音でも、選ぶ音や、リズムが違くと雰囲気がすごく変わってくるね。 ・作曲家の人もこうして作曲しているのかな。 	