

21	西尾	鶴城小学校	カトウ ユイ 氏名 加藤由似
分科会番号	8	分科会名	音楽教育

- 1 研究題目 鑑賞を通して、音楽の楽しさを深めていく子どもの育成  
 —小学6年生鑑賞「木星」の実践を通して—

2 主題設定の理由

本学級は、歌うことが好きな子どもが多い。5月「おぼろ月夜」では、なぜ始まりがpで始まるのかを考えた時に、月が出ているということは夜だから、静かな雰囲気をつくるためなのではないか、「春風そよふく」の部分では、風をイメージし弱いところや強いところを意識して歌おうという意見が出た。鑑賞を行った時には、感じたことや明るいなどの雰囲気をなんとなく感じ取っている子どもが多かった。しかし、なぜ明るく聴こえるのかや迫力があると感じたのかまで考えて聴き取ることができる子どもは少なかった。そのため、音楽を形づくっている要素に着目して聴くように伝えたと、どのような視点で鑑賞をするとよいのかを理解した子どもが増えた。

そこで、今回の「木星」の鑑賞では、さらに要素についての理解を深めることで音楽がもつ楽しさに気づく子どもが増えるのではないかと考えた。また、鑑賞で聴き取るだけで終わりではなく、実際に聴き取ったことをもとにどのように表現すればよいのかを考えていく単元を考えた。そこから、研究テーマの「鑑賞を通して、音楽の楽しさを深めていく子どもの育成」を旨とするにした。

3 目標

- ・音楽を形づくっている要素（音色、構成、速度）とその働きを理解している。
- ・自分の思いをもって楽器を選んだり、曲のよさを感じ取ったりしている。
- ・鑑賞に関心をもち、音色や構成を楽しみながら曲を聴こうとしている。

#### 4 仮説と手立て

仮説1 楽器の音色の特徴を聴き取ることで、鑑賞に関心をもつだろう。



手立て① オーケストラで出てくる楽器をそれぞれ聴き、その特徴を共有する。

仮説2 ワークシートを工夫することで、知覚・感受をより引き出せるだろう。



手立て② 聴き取ったことをつなげながら、派生していく形のワークシートを用いる。

仮説3 鑑賞したことをもとに、それらを表現することで音楽の楽しさをより味わえるだろう。



手立て③ ストーリーを作り、タブレットの「Flat」のアプリを使い、鑑賞で聴き取ったことを表現する。

#### 5 指導計画（7時間完了）

##### ○楽器の音色を知る

- ・ピアノ版とオーケストラ版の「木星」を聴き比べる・・・1時間
- ・オーケストラに出てくる楽器の音色をそれぞれ聴く・・・1時間

##### ○「木星」を聴き取る

- ・「木星」の特徴を聴き取る・・・2時間

##### ○ストーリーに合った楽器を考える

- ・「木星」に合うストーリーを考える・・・1時間
- ・ストーリーに合った楽器を考える・・・1時間
- ・発表会をする・・・1時間

## 6 授業実践と考察

### (1) 仮説1について

始めに、音色に着目したり、今後の見通しをもったりするために、ピアノで演奏されている「木星」とオーケストラで演奏されている「木星」を聴き比べる時間を設けた。すると、ピアノ版では、優しい感じがしたが、オーケストラ版ではピアノ版とは違ってさまざまな音がして迫力があるなどの意見が出た。そこで、オーケストラの音色とはどのようなものなのか子どもたちに尋ねると、オーケストラについて学習していてもそれぞれの楽器がどのような音色をしているのかはわからないと答える子どもが多く見られた。

次に、楽器の音色をそれぞれ聴き取る活動を取り入れた。曲による雰囲気の違いを防ぐために、「木星」の一部を用いて、音色の特徴を聴き取っていった。聴くことはできても、それらがうまく自分の言葉

で表すことができない子どものために、「明るい」や「華やか」などの言葉が書かれたヒントカードを黒板に提示した(資料1)。すると、その中から自分の思いに近いものを選択することができ、多くの子どもが意見を出すことができた(写真1)。また、その意見をクラスで共有することで楽器の特徴を全員で確認することができ、次の活動で同じ土台のもと活動をすることができた。

ヒントカード	
力強い	やわらかい
堂々とした	楽しい
軽やかな	暗い
ゆうがな	悲しい
華やかな	するどい
明るい	はじけるような
心地よい	ほのほの
優しい	迫力がある
ふんわり	やわらかい
ゆったり	さびしい
あたたかい	しずかな
不気味な	きらきらした
落ち着く	すがすがしい

資料1  
提示したヒントカード

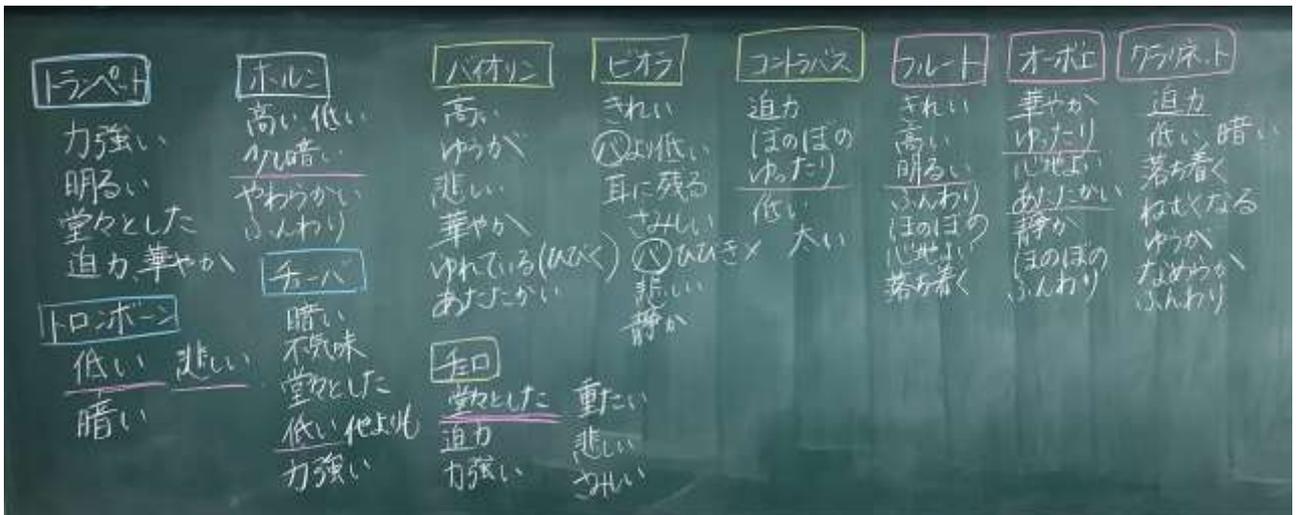
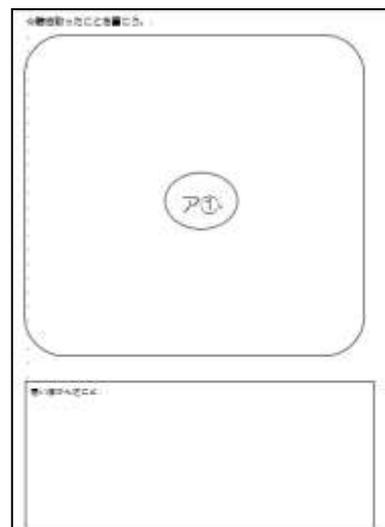


写真1 楽器の音色を考えた時の実際の板書

## (2) 仮説2について

楽器の音色の特徴を聴き取った後、オーケストラ版の「木星」を聴き取る活動を行った。今回は、ワークシートの書き方を工夫し、フローチャートのように派生させていく書き方にした(資料2)。すると、力強い音と感じた子どもも音色が太い音だっただけではなく、周りの音が関係しているなど要因が1つではないと気づく子どももいた。また、聴き取ったことをもとにそこから何を想像したかを書く欄を設けた。キラキラした音が聴こえ、それがベルのように聴こえたため、冬のイルミネーションを想像する子どももいるなど、聴き取ったことを根拠に想像することができる子どもも出てきた。

同じ旋律が繰り返されていることに気づく子どもはいたが、どのように変わったのかまで聴き取っている子どもは少なかった。そこで、2つの旋律を聴き比べることで、繰り返された後では、迫力が違うと気づく子どもが出てきた。また、そこから想像したことを尋ねると、最初の旋律では海に行く感じがしたが、繰り返された旋律では海から帰ってくる感じがしたなどの意見が挙がった。そのような意見からストーリーが作れそうだという意見が出てきた。



資料2  
配付したワークシート

## (3) 仮説3について

ストーリー作りでは、次のストーリーに合った楽器を考える活動に全員が参加できるようにするために、グループで1つのストーリーを考えた。タブレットで音源を子どもに配ってあったため、繰り返し聴きながらストーリーを作っていく姿が見られた。「木星」を聴き取ったときの板書や想像したことをもとに、主人公を変えたり付け加えたりしながら、ストーリーを作っていた。

次に、作成したストーリーを演奏するとしたら、どの楽器が合うのか考える時間を設けた。今回は、演奏することに苦手意識をもっている子どもでも参加しやすいように、タブレットのアプリ「Flat」を使用した。Flatでは、「木星」の楽譜をあらかじめピアノで作成したものを子どもたちに配布した。子どもたちは、楽器を変えるのみの操作で、ストーリーに合う楽器を考えた(写真2)。子どもたちなりにストーリー



写真2 タブレットを用いながら、合う楽器を考えている様子

に合った楽器を選ぼうと何回も繰り返し旋律を聴きながら考える姿が見られた。音色を選ぶことができた子どもには、強弱や速度を変えてもよいことを伝えた。さらに、ストーリーに合ったものになりうれしかったと振り返りで記述する子どももいた。

## 7 仮説の検証

### (1) 仮説1

子どもたちは今まで楽器の名前は知っていても、その楽器の音色まで意識したことがなく、いつもの授業でも金管楽器や木管楽器でさえも聴き取ることが難しかった。しかし、今回の単元で楽器の音色をしっかりと聴き取ることで、その楽器の音色の特徴を思い出し、その後の活動でも考えることができた。また、実際に楽器を演奏すると、楽器に興味を示す子どももたくさん見られた。

ヒントカードは、子どもたちにとって有効であ

ったと考えられる。自分の言葉では表現したいことがうまく伝えられない子どもも、そのヒントカードの中から自分が言いたいことに近い表現を探し、意見を交流することができたからだ。そのことで、ふだんよりも多くの意見が集まり、楽器の特徴を聴き取ることができた。その一方で、そのヒントカードに頼りすぎてしまい、子どもたち自身の言葉がなかなか出にくく感じた。また、感受がメインになってしまい、音楽を形づくっている要素をもとに、なぜそう感じたのかまで考える子どもが少なかった。ヒントカードを出すタイミングを考えていく必要があると感じた。



写真3 楽器ごとに特徴を表した表

### (2) 仮説2

ワークシートを工夫することで、今までは要素1つについて感じたことを1つしか書いていなかった子どもも、多くのことが関連していることに気づけるようになった。不気味な感じがするのは音が鋭いからであることや、迫力があるが木管楽器で演奏されているため楽しい感じがすると感じ取り、そこから何かから逃げている途中であることを想像することができた(写真4)。そこから、今回のワークシートは子どもに新たな視点を与えることに有効であったと考える。

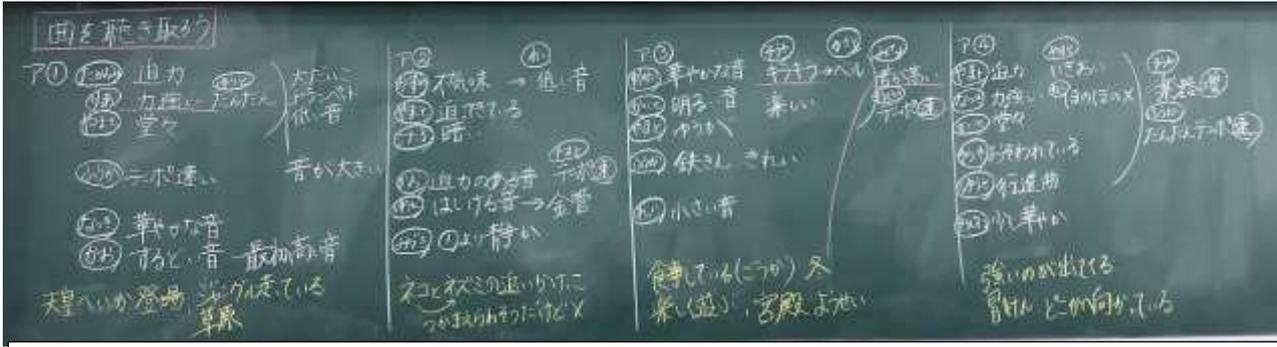


写真4 聴き取ったことをもとに全体で共有した板書

(3) 仮説3

ストーリー作りでは、鑑賞したときに想像したことをもとに、グループで話し合い、物語を決めていった。主人公を決めてからストーリー作りをしていったが、配信した音源を繰り返し聴いたり、鑑賞で聴き取ったことのワークシートを見返したりする様子が見られた。ストーリーに合う楽器を選ぶ際には、なぜその楽器にしたのかを書く欄を設けたことで、音色の特徴を生かしながら楽器を考えている子どももいた。また、その後グループや全体で共有したり、アドバイスタイムを設けると、新たな視点を持ち、より自分たちのストーリーに合った楽器を選ぶことができた(資料3)。全員が授業に参加できる

★ストーリーに合った楽器を選ぼう		
	選んだ楽器	なぜその楽器にしたか
①	バイオリン	ほなやかで明るい音だから。 うれしき♪ひびくような ほなやかさ。
②	ホルン	明るい音がでる全管楽器で 開けたような感じの音だから。 自由な開放感→
③	オーボエ	少し暗い感じの音でこもた ような音の出方だから。 つかまる♪
④	チェロ ビオラ	喜ばしき まわりひびくようなゆたりに した明るい音だから。 助けてもらった開放感♪

資料3

子どもが実際に書いたワークシート

るようにと考え、タブレットを用いて表現活動を行ったが、本物の楽器の音色とタブレットでの機械音との違いが大きく、本来の音色ではない楽器があったり、音域の違いによりその楽器での演奏が難しかったりすることもあった。子どもたちは、本来の音色を想像しながら、タブレットの音色を聴き分けて活動を行っていた。楽器の種類を選ぶだけの活動にしたことで、演奏に苦手意識をもつ子どももタブレットを用いて、全員が楽しく活動することができた。

8 成果と課題

鑑賞を通して表現活動をすることで、音楽の楽しさをより味わう子どもが増えた。しかし、生の楽器の音色と機械を通しての音色では違いがあり、難しい部分もあった。タブレットを使ったことで全員が同じ土台に立ち授業に参加することはできたが、本物の音色を通してさらに音楽の楽しさを深めていけるように、これからも指導していきたい。