

群 教 セ	G05 - 03
	平14.207集

自由な発想を生かして 楽しく音楽づくりに取り組める児童の育成 - コンピュータを含む多様な表現方法を取り入れて -

特別研修員 荒木 一也 (群馬町立金古小学校)

《研究の概要》

本研究はコンピュータや多様な表現方法を取り入れることによって、自由な発想を生かして楽しく音楽づくりに取り組める児童の育成を目指したものである。具体的には、児童が物語の内容や自分の感じたイメージにあった BGM を作るために、コンピュータソフトの機能や打楽器などの音源を活用して、意欲的に創作活動に取り組む児童を育成するものである。

【キーワード：音楽 - 小 音楽教育 表現活動 創作 コンピュータ】

主題設定の理由

音楽の授業において大切なことは、児童が楽しく表現活動や創作活動に取り組めることであり、その活動を通して音楽を愛好する心情を育てていくことである。特に創作活動においては個を生かした指導を通して、自らの力で工夫して作品づくりに取り組める態度を育てていくことが大切であり、その活動の中で音楽を生み出す楽しさを児童に感じさせていくことを重視すべきであると考えます。

児童はこれまでに簡単なリズムを作って楽器で表現することや、リコーダーで短いふし作りを行う活動をしてきた。それらの活動では授業にしっかり取り組んでおり、創作活動自体が難しいと感じている児童は少なかった。しかし、単に音を並べていくという感覚であったため、自分が音楽を作り上げたという満足感・達成感は十分とは言えず、もっと創作活動をやりたいという積極的な声はあまり聞かれなかった。したがって実際の授業の場面では、児童一人一人の発想力や思いが反映される活動を、意識して取り入れていかなければならないと考えた。

本研究では自由な発想を生かした音楽を創作する活動の中で、多様な表現方法を取り入れることにより、一人一人の児童が音楽づくりに興味を持ち、楽しんで授業に取り組めるようになることを目指している。創作は、本来音楽活動の中でも、子供たちが興味・関心を持ちやすい活動であるにもかかわらず、それを十分に生かし切れていない面がある。その要因として、児童の個人的な音楽経験の多少によって、導入場面での意欲の違いが著しく出てしまうことがあげられる。また、「創作＝音符や楽器を使った学習」という意識が強く、音符や楽器の演奏が苦手な児童は、最初から抵抗感をおぼえてしまうことも考えられる。そこで、そのような障害を取り除き、児童それぞれが自由な発想を生かして楽しく創作することのできる環境を提供するのである。

たとえば表現方法の一つとして、コンピュータを用いることにより、楽しく音符と関わることができ、また演奏という過程に時間をとられることなく、その都度、音を確認して活動を進めていけるので、自分が抱いた曲のイメージを表現させやすくなっていく。また実際には演奏することが難しい楽器の音色も、自由に試してみることができる。つまり児童がコンピュータという機器を通して、自分の感じた音のイメージをよりスムーズに表現していけるわけである。さらに、打楽器や効果音的な道具を使うことにより、リコーダーなどの従来の楽器演奏に消極

的であった児童も前向きに取り組んでいけるであろう。

以上のようなことから、コンピュータを含む多様な表現方法を工夫することにより、自由な発想を生かして楽しく音楽づくりに取り組めるようになるものと考え、本主題を設定した。

研究のねらい

児童が物語の内容やふしの感じをとらえて、楽しく音楽づくりに取り組むために、コンピュータの機能や多様な音源を使用した表現活動を取り入れることにより、児童一人一人が自由な発想を生かして意欲的に活動に参加できるようになることを、実践を通して明らかにしていく。

研究の見通し

- 1 音楽づくりに取り組む段階で、コンピュータを含む多様な表現方法を用いることで、児童は興味を持って楽しく活動できるだろう。
- 2 音楽づくりの過程で、コンピュータや多様な音源を用いることにより、児童は楽しみながら楽譜に対する理解を深めたり、表現の技能を高めたりしていけるだろう。
- 3 表現を工夫する段階で、コンピュータの機能や多様な楽器を組み合わせる演奏形態を工夫していくことで、より豊かな音楽表現を目指していけるだろう。

研究の内容と方法

1 研究の内容

(1) 自由な発想を生かして楽しく音楽づくりとは

自分のイメージしたものを、音楽的なまとまりという枠にとらわれず、自由に表現していくことで、断片的な音のつながりや打楽器等によるリズム表現、さらには効果音的なものも積極的に認めていく。

たとえば「一小節に入る音符の長さ」や「不自然でない音のつながり」などの事柄、つまり形式や旋律を理論面から意識することは、児童にとって負担が大きい。そこで、直感的に思いついた短い旋律やリズム、つまり動機のような形での創作を基本にしていくことが重要であると考え。

また、自分のイメージを音という形で具現化するために、コンピュータを含めた多様な音源を使い、イメージが容易に音楽として表せる環境を設定していくことで、児童の自由な発想を生かし、いろいろな音楽表現を楽しく行えるような授業の工夫をしていきたい。

(2) 多様な表現方法とは

- リコーダー、鍵盤楽器によるふし作り

旋律楽器の演奏を希望する児童については、鍵盤楽器やリコーダーを用いて創作をしていく。

- 打楽器による音

打楽器を用いて効果音的な要素を取り入れ、感覚的に表現活動を行う。

- 歌（鼻歌）による音の表現

断片的な旋律を口ずさんだものを、コンピュータに入力したり、楽器演奏を組み合わせたりしていくことで表現の幅を広げていく。

○ コンピュータによる表現

自分で作った旋律を入力し、様々な音色や速さで演奏することにより、自分のイメージした表現に近づけていく。また、リズムだけをあらかじめ打ち込んでおき、音符をマウスでドラッグするだけで旋律線を作れるようにしたり、短い旋律のパターンを用意して、それを貼り付けたりすることにより、音楽づくりを進められるようにすることができる。

(3) 研究で目指す児童像

この研究では、自分でイメージしたものを音楽として表現していくことに興味を持ち、楽しんで音楽づくりに取り組める児童の育成を目指していきたい。

さらに児童がコンピュータを含む多様な表現方法を試していくなかで、積極的にそれらを活用し、自由な発想を生かして、各自が持った音楽のイメージを創作という形で表していければよいと考える。

2 研究の方法

研究の見通しに基づき、以下の計画で授業実践を行い検証する。

(1) 授業実践計画

対 象	群馬町立金古小学校 5年1組 24名	題材名	音楽と朗読で物語を表現しよう
期 間	7時間（平成14年10月）		
抽出児	A子 楽器の演奏に自信がもてないため、積極的に活動できないことが課題であると考え。そこで、コンピュータや多様な表現方法を通して、楽しく演奏し前向きに創作活動に取り組めるよう支援したい。 B男 時折、授業に集中して取り組めないことがあるのが課題と考える。そこで、授業に対して興味・関心を持たせ、常に意欲的に活動できるように支援したい。		

(2) 検証計画

検証項目	検証の視点	検証の方法
見通し1	個々が感じ取った物語の場面を音楽にしてみる段階で、音符を画面の楽譜上に貼り付けていくだけで演奏が行われるコンピュータの機能を活用したり、リズム表現だけで演奏効果の得られる打楽器類を用いることで、どの児童も興味を持って楽しく音楽づくりに取り組むことができたか。	・取り組みの観察 ・発言（つぶやき） ・作品
見通し2	メロディやリズムを作っていく段階で、その都度実際に試しながら音を確認できるコンピュータの機能や、様々な楽器や音源を使うことにより、児童は楽しみながら楽譜に対する理解を深めたり、表現の技能を高めたりできたか。	・取り組みの観察 ・作品 ・録音
見通し3	作った音楽の表現を工夫する段階で、音やテンポを自在に変えることのできるコンピュータの機能や、音色を豊かにするための多様な楽器を組み合わせる演奏形態を工夫していくことで、自分のイメージに近づけるように、より豊かな音楽表現を目指していったか。	・VTR録画 ・ワークシート ・作品 ・取り組みの観察

研究の展開

1 題材及び題材の考察

題材	「音楽と朗読で物語を表現しよう」	教材	走れメロス
本題材は、物語を素材に、歌唱と共に場面を効果的に表現する音楽の創作を、楽しくできるようにしていくことを目指すものである。ここで用いる教材の曲は、太宰治の小説「走れメロス」をモチーフに作られている。歌詞は物語の一部分を取り上げたものであり、教科書には曲間に朗読するためのあらすじが示されている。児童はこの物語に関心が高く、創作活動においても興味を持って取り組んでいけると考える。場面の变化や心情の変化もとらえやすく、音楽づくりを進めていくのに適した教材である。			

2 目標

物語の雰囲気をとらえ、自由な発想を生かしていろいろな音楽表現を楽しむ。

3 評価規準

	ア＜関心・意欲・態度＞	イ＜音楽的な感受や表現の工夫＞	ウ＜表現の技能＞	エ＜鑑賞の能力＞
題材の評価規準	- 自由な発想を生かした音楽を楽しんでいる。 - 自分自身の感じ方を生かしながら、友達と協力して音楽づくりを進めようとしている。	- いろいろな音楽表現の可能性に気づいたり、それらを自分の表現に生かしたりしている。 - 自由な発想を生かした音楽づくりを通じて、音楽表現のイメージを広げている。	自由な発想を生かして物語のBGMを工夫して表現している。	- 友達の表現を互いに聴き合い、そのよさを感じ取っている。 - 楽曲を特徴付けている要素と曲想との関連を感じ取っている。
学習活動における具体的な評価規準	物語に合う音楽についてのイメージを自分なりに持とうとしている。 グループで友達と協力して、音楽づくりに取り組み、よりよいものにしようとしている。	自由な発想を生かして音楽表現の可能性に気づき、様々な音源の組み合わせを試している。 コンピュータや様々な楽器を試しながら、自分のイメージする音楽に近づくように表現を工夫している。	自由な発想を生かし、楽器やコンピュータの特徴を生かして表現している。 BGMの役割を理解し、効果的な音楽表現をしている。	他のグループの演奏や自分たちの演奏の録音を聴いて、そのよい点を感じ取ろうとしている。 リズム・旋律・速さ・音色と曲想との関連を感じ取っている。

4 指導計画(全7時間計画)

過程	時間	学習活動	支援及び指導上の留意点	評価の観点と方法(○)及び十分満足できると判断するキーワード(○)
第一次 イメージをもつ・表現の仕方を考える	1	「走れメロス」を朗読する。 ・あらすじを知る ・物語の内容に親しむ(一斉) 「走れメロス」(教科書)を歌う。 ・歌詞を読む ・範唱を聴く ○物語のBGMの役割を考える。 ・参考曲を聴く(一斉)	○教科書の文章では不十分なので、原作から、あらすじを抜粋し朗読することで、物語の内容や場面設定をとらえやすくする。 ・主人公の気持ちや状況の変化に特に注目させ、これからの活動に生かせるようにしていく。 ○前半の語りの部分と後半の緊張感のある部分の歌い分けを意識できるようにする。 ○物語に音楽を入れることの効果を確かめるために、実際のBGMを参考に聴かせていく。 ・児童がよく知っている、ドラマや映画のものなど。 ・音楽によって、場面の印象が変わることを、複数の音楽を同一場面で示すことにより、感じ取らせていく。	工 ○BGMが持つ効果を理解しようとしている。 (発言・観察) - どのような音楽的要素で構成されているかを感じ取ることができる。 ア ○自分の表現しようとするイメージを自分なりに、もとうとしている。 (発言・ワークシート)
	2	○「走れメロス」について話し合う。 ・場面ごとの、気持ちや状況の変化(一斉) ○場面ごとのイメージを持つ。(個人)	○物語から受ける印象を率直に発表させる。 ・主人公の気持ちの変化 ・結婚式や処刑場などの場面による変化 ○登場人物を確認し、それぞれの立場を理解できるようにする。 ○イメージを持ちやすいように、場面ごとのキーワードを抜き出しておく。 ・川が氾濫→緊張感、激しさ ・処刑される→暗い感じ ○自分の表現したい音楽のイメージを言葉で表現できるようにする。	

			・場面ごとの変化に応じた表現を意識させる。	イメージを分かりやすく言葉で表現できる。
第二次 作る・音を探す・修正する	3	4人のグループに分かれ、イメージを音にしていく。 - 鍵盤ハーモニカ - リコーダー - コンピュータ - 打楽器類 - 鼻歌 - 前時に各自が持ったイメージを音に表していく。 (グループ・個人) - コンピュータを使って表現する。 - 多様な音源を使って表現する。	- リコーダーや鍵盤ハーモニカ、コンピュータなどを自由に選ばせ、イメージしたものを実際の音に表してみる。 - 音楽的なまとまりは意識しなくてもよいこととする。(効果音的扱いでもよい) - 楽器を使わず、いきなりコンピュータに入力する方法もとらせていく。 - 動機を元にした作品作りを意識させる。 - 断片的な主題(動機)の具体的提示をしていく。 - コンピュータに入力してみる際、楽譜に表せない児童については教師の側で採譜をする。 - 旋律楽器以外の打楽器や様々な音源での表現も試してみる。	見通し 1 イ - 自由な発想を生かし、自分の表現しようとするものを音として表現している。 (観察・作品) 効果的に表現している。 ウ - 自由な発想を生かし、楽器やコンピュータの特徴を生かして表現している。 (観察・作品) 積極的に工夫している。
	4	- 自分たちが作った音を聴き、イメージに合うか検討する。 - イメージにより近づけるように、修正を加えていく。 (グループ)	- コンピュータを使う場合は作った音楽にいろいろな音を試行錯誤してあてはめる。 - その場面に合った音色を探していく。 - コンピュータと他の音源との組み合わせを工夫できるようにしていく。 - 自分のイメージしたものに近いように繰り返し活動していく。 - コンピュータを使用しない場合は、自分の作った音楽を楽器等で演奏できるように練習していく。 - グループ内の意見交換を活発にさせる。	見通し 2 イ いろいろな音楽表現の可能性に気づき場面のイメージに合う音を探そうとしている。 (観察・作品) 場面のイメージに合った音を効果的に使用している。
	5	コンピュータと他の音源との組み合わせを工夫していき、BGMとして完成させていく。 (グループ)	- 効果を高めるために様々な音の素材を試してみる。 - コンピュータ - 打楽器 - 効果音として使えるもの - コンピュータの音色や演奏速度を工夫して、より効果的な表現にしていく。 - グループをめぐり、より情景に合うBGMに近づけていけるようにアドバイスを与える。	ウ コンピュータや様々な楽器の特徴を生かした表現することができる。 (観察・作品・録音) BGMとして効果的な表現をすることができる。
第三次 まとめ・発表する	6	- 発表会に向けグループごとに練習をする。 - グループ内で聴き合って工夫をする。 - 他のグループとの意見交換をする。	- 自分たちの演奏を録音し、改善できる点を見つけ、よりよい表現を目指していく。 - 互いの音色や表現方法を注意深く聴けるよう注意していく。 - グループ間の音が混じらないように配置を工夫する。 - 積極的に意見を出せるようにし、それらを試していく中で、より効果的な演奏効果を見つけていけるようにする。	見通し 3 ア 友達と協力して練習しながら、音楽づくりに取り組んでいる。 (観察・作品) 主体的に練習に取り組み、グループの意見をまとめながら活動している。
	7	- 発表会を行う。 - 他のグループのよいところを発見する。 - 演奏を録音し聴く。 - 自分のグループの自己評価をする。 - 他のグループのものについても再確認する。 - 意見交換をする。 - よかった点を発表する。 (一斉)	- ワークシートにより、他のグループの評価や自己評価を行っていく。 - 評価のポイントをあらかじめワークシートにまとめておけるようにする。 - 作品の情景や主人公の気持ちがよく表現されているかに視点を置いて、鑑賞ができるようにする。 - 互いによい面を認め、音楽づくりに満足感がもてるようにしていく。	エ - 演奏の成果を自分なりに自己評価できる。(ワークシート) 具体的に自己評価できる。 - 他のグループの演奏を熱心に聴くことができ、よい点を発見しようとしている。 (観察・ワークシート) どんな点がどのようによいかを具体的に明らかにできる。

研究の結果と考察

- 1 音符を画面の楽譜上に貼り付けていくだけで演奏が行われる、コンピュータソフトの機能を活用したり、リズム表現だけで演奏効果の得られる打楽器類を用いたことは、児童が興味をもって楽しく音楽づくりに取り組む意欲を高めることに有効であったか

児童はコンピュータを扱うことに興味・関心が高く、コンピュータソフトを使って音楽づくりをすることに対し、導入時より「はやくやってみたい」と意欲を示す児童が多く見られた。音楽を作る前に場面ごとのイメージをもたせ、そのイメージに近づけるように創作活動を行った。従来のようなリコーダーや鍵盤楽器などが主体の授業では、演奏すること自体に抵抗を感じてしまう児童もいたが、コンピュータソフトの機能や打楽器などの音源を取り入れたことで興味を持って音を探し、自分の求める音楽を試行錯誤しながら、楽しく活動している姿が多くみられた。

コンピュータを使った活動では、自分のイメージに合わない部分を、その都度音を確認しながら修正することができ、一度作った旋律を忘れてしまうこともないので、記譜の技術がなくても意欲を継続できていた。また楽譜に入力した音符が間違いなく演奏に反映される安心感が、児童の意欲を大いに引き出す原因となり、楽しく音楽づくりに取り組む姿が目立つようになった。

打楽器についてはラテン楽器なども含めた様々な種類の楽器を用意することで、音階を意識せずに、叩いた音の効果やその組み合わせを工夫することで直感的かつ意欲的な取り組みができた。また、鍵盤楽器などとも組み合わせしていくことで、積極的に音楽表現の幅を広げていく姿勢も見られた。

楽器演奏に自信が持てないA子は、楽譜を入力することで正確に演奏してくれるコンピュータを使うことにより、前向きに活動でき、グループの仲間と協力しながら音楽づくりに取り組む姿が目立つようになった。課題に対して意欲を継続的に持てないことがあるB男は、コンピュータ上で自分の曲が様々に変化することに面白さを感じ、グループのリーダーとなって率先して音楽づくりに取り組んだ。そして「川の氾濫」の激しさを表現するために、どんな音を使ったら効果的になるかを考え、いろいろな音源を熱心に試す姿が見られた。

他に「町の様子」を選んだ児童はクラベス（拍子木）やウッドブロックなどの楽器をリズムの変化をつけることで効果的に使い、個性的な音楽を楽しみながら作ることができた。

授業が終わった後も、「もっと工夫したい。」とか「別の場面もやってみたい。」という児童の声が多く聞かれ、休み時間などに創作活動に取り組む姿がみられた。

以上のようなことから、コンピュータの機能を活用したり、リズム表現に適した打楽器を用いたりすることは児童が興味を持って楽しく音楽づくりに取り組むことに有効であると考えられる。

- 2 その都度実際に試しながら音を確認できるコンピュータの機能や、様々な楽器を使った表現方法を用いたことは、児童が楽しみながら楽譜に対する理解を深めたり、表現の技能を高めたりしていくことに有効であったか

コンピュータでの音楽づくりは、楽譜に音符を貼り付けていくことから行い、児童は実際に自分の作ったものがイメージに合うかどうかを、何度も確認しながら修正して完成させていった。この音符を入れていく過程で、拍子や調号、音符の長さなどの違いによって、音楽がイメージ通りに演奏されない場合があることを知り、楽譜に関する知識が、音楽づくりの重要な要素であることを児童は実感としてとらえていくことができた。そして、部分的に音を入れ替え

たり、楽器のパートを増やしていくなど（資料１）自分たちの表現がイメージに近づくように積極的に音楽を作り変えていた。またコンピュータを使って「走れメロス」の原曲を入力したグループが二つほどあったが、調号が的確に入力されないときちんと演奏されないことに気づき、調性の必要性を実感していった。つまり、コンピュータを使った活動を通して、音符の理解や記譜の能力といった表現の技能が高まったといえる。

資料１ パートを増やす工夫



楽器の組合せでもいろいろな工夫が見られ、「結婚式」をイメージした班ではトライアングルを教会の鐘の音として擬音的に使ってみたり、「川の氾濫」を表現しようとした班では太鼓やシンバルに加えて、ダンスで使われるボンポンを激しくふることで、より表現を豊かにしようとし、成果をあげていた。

A子は、コンピュータソフトを操作して、他の児童と相談しながら音符や音色を入れ替えていき表現を工夫していった。貼り付けた音符の音を正確に演奏してくれるコンピュータの機能は、試してみようという気持ちを高める効果があり、A子は自分の納得がいくまで、何度となく音楽に修正を加えていく姿が見られた。B男も鍵盤ハーモニカを使って作った旋律をコンピュータに打ち込み、多くの音色を使って演奏させようと熱心に試す姿が見られ、効果的な表現ができていた。これは今まで授業で使ってきたリコーダーなどの楽器よりも、表現の幅が広がったことで、児童の技能が発揮しやすくなったためである。

以上のようなことから、コンピュータの機能や様々な楽器を使用したことは、児童の表現技能を高めることに有効であったと考えられる。

3 音やテンポを自在に変えることのできるコンピュータの機能や、音色を豊かにするための多様な楽器を組み合わせることは、児童が自分のイメージに近づけるような活動を行っていくことに有効であったか

「川の氾濫」のシーンをコンピュータを音源として表現しようとしたB男の班は、教師がヒントとして示した基本のパターン（資料２）を使い、音を重ねたりリズムを加えて音楽づくりを行った。

資料２ 基本のパターン



そしてその複雑な旋律（資料３）を速度を上げて演奏することで

表現の効果を高めていこうと考えていった。このような音楽を児童が楽器を使って演奏するのは困難であるし、速度を上げて演奏することはなおさら不可能である。しかしながら、コンピュータソフトを使用することで、自在に速さが調節でき、自分のイメージに合う速さを試しながら見つけることができた。音色についても、作った旋律を弦楽器、管楽器、打楽器とさまざまな音で演奏してみることで、表現しようとする場面のイメージに近づけられるようにしていった。これも、それぞれの楽器を実際に演奏することはむずかしく、コンピュータの機能を活用して実現したものである。

資料３ B男が作成した「川の氾濫」



A子の班は「走れメロス」の旋律をモチーフとして使い、そこにリズムを付け加えたり、音色を変化させるなどして、主人公たちの「友情の

証」を表現するために熱心に話し合いながら試行錯誤を繰り返していた。

授業が進むにつれ、コンピュータで音楽づくりを進めていた班も、木琴やシンバルといった打楽器や、ペットボトルに砂を詰めて振ったりといった音源を組み合わせていく工夫をするようにしていた。このように様々な音源を各班が工夫して組み合わせ、より自分たちのイメージに近い音楽づくりをしていった。

「たおれこんだメロス」を選んだ班は、オルガンと木琴を組み合わせ、どのように演奏したらメロスの疲労感を表せるかを、他のグループの意見も積極的に聞きながら、音楽をイメージに近づける努力をしていた。また「友情の証」を選んだ班は、コンピュータソフトを使って曲の骨組みを作り、それを基にして実際の楽器を使って演奏の工夫を行っていた。そのことにより、曲の効果やよりよい表現方法の工夫をあらかじめ確認することができ、さらにそれを楽器演奏によって効果的に発展させることができた（資料４）。

以上のようなことから、コンピュータの機能や楽器の組み合わせを工夫することは、児童が自分のイメージに音楽を近づけていくことに有効であると考えられる。

資料４ コンピュータで基本となる音楽づくり



→ 楽器で演奏を工夫する



研究の成果と今後の課題

- 創作活動を行う際、コンピュータソフトの機能や打楽器をはじめとする様々な音源を使用することにより、どの児童も創作活動に関して抵抗感が少なくなり、前向きな気持ちで取り組めるようになった。また、自由な発想を生かして自分の抱いたイメージに近づける音楽づくりに関しても、いろいろな演奏形態を選べることから工夫の幅を広げることができ、児童の創作に対する関心が高まったと言える。
- 児童はコンピュータソフトの機能や多様な音源をうまく使い分け、話し合ったり試したりしながら楽しんで創作活動に取り組んでいた。また基本的な旋律をコンピュータで作し、楽器で演奏する中で変化を加えていくなどの工夫も見られ、コンピュータや楽器演奏を非常に効果的に活用し、自分のイメージに近づける音楽づくりに生かすことができた。
- 児童のイメージをふくらませるためのヒント、たとえば旋律やリズムのパターンの効果的な提示方法については工夫の余地があり、児童の活動に適したコンピュータのソフトウェア開発も含めて今後も研究を進めていきたいと考えている。

<使用ソフトウェア>

- ・キューブミュージック（スズキ教育ソフト）
- ・音楽帳（河合楽器製作所）