

研究 成 果 報 告 書

研究テーマ

小中学校音楽科「音楽づくり・創作」分野における教員研修プログラムの開発
～音楽づくり（創作）のための発想をもち、即興的に表現する能力の育成に焦点を当てて～

氏 名 小町谷 聖

現 職（所属名、職名等） 長野県総合教育センター教科教育部 専門主事

修了又は卒業年月、専攻又は専修コース名

平成19年3月 大学院学校教育専攻科教科・領域教育専攻 芸術分野（音楽コース）

要旨

本研究の目的は、小中学校音楽科「音楽づくり・創作」分野の研修プログラムを作成し、研修講座や学校訪問指導等で活用し、その実効性を確かめることである。そこで、小学校学習指導要領A表現音楽づくり（ア）に示されている即興表現や音・音楽遊びをアクティビティに取り入れた研修プログラムを作成、紹介した。その結果、教師の中に、即興的な音楽づくりの活動の必要感が浸透し、音楽づくり・創作の授業に深まりが見られたという報告が寄せられた。

キーワード：音楽づくり・創作 即興表現 音・音楽遊び 発想力

I テーマ設定の理由

小学校における音楽づくりの指導について、小学校学習指導要領音楽A表現（2）の指導事項「音を音楽にする過程を大切にしながら、音楽の仕組みを生かし、見通しをもって音楽をつくること（5, 6年）」については多くの実践が見られるものの、（1）「いろいろな音楽表現を生かし、様々な発想をもって即興的に表現すること」の実践はまだまだ一般化しているとはいえない状況にあるように感じる。それ故に、子どもたちが音楽づくりで「作品」をつくらうとしたときに、アイデアがなかなか浮かばず活動が停滞してしまったり、考えることが中心になってしまい「面白い」と感じることなく学習が終わってしまったりするという先生方の悩みを聞く。また、中学校においては、2, 3年生においては「35時間という時数の中で、創作の学習に多くの時数を費やせないものの、学習を始めると、生徒の発想がすぐに浮かばず、結果として学習が深まらないで終わってしまう」という悩みも聞く。この原因の一つに「様々な発想をもって即興的に表現すること」の部分の経験が少ないと、子どもの音や音楽から発想する力が育たず、その積み上げがないままに作品づくりに向かっていることから、子どもたちに「つくることは難しい」「面白くない」というイメージが残ってしまっていることがあるのではないかと考えられる。そこで、即興的に音楽をつくる力が、音楽づくり・創作の基盤となっていることを、教師の身体を通して理解ができるように、即興的に表現する音・音楽遊びの教員研修プログラムを作成し、長野県総合教育センターの研修講座や学校での研修会等で紹介し、共有し合って広げていきたいと考え、本テーマを設定した。

II 研究内容

1 素材集め

即興表現，リズム遊び，合唱，器楽，ボディパーカッション等のワークショップに参加し，取り入れられる活動パターンを収集した。また，アクティビティを，文献を調査したり，自分で考案したりして作成した。以下の視点に沿って収集・作成した。

- ・子どもがわかりやすいもの。失敗を気にせず，心を開いてできそうなもの。
- ・音色，リズム，拍の流れやフレーズ等，音楽を特徴づけている要素を感じ取りやすいもの。
- ・いろいろな形態（ペア，グループ，全員で，または円になって，リーダーを見て等）のできるもの。
- ・活動を繰り返しても，同じパターンの反復にならないもの。

2 プログラムづくり

収集・考案した活動パターンをアレンジし，アクティビティをつくり，それを組み合わせ「小学校の音楽授業での常時活動」「中学校・高等学校で，音階を使った旋律づくりやリズムパターンの創作につながる即興音楽ゲーム」「その他：音楽を形づくっている要素に気付くための音・音楽遊び」のプログラムを作成した（表1）。

表1 音・音楽遊び・即興表現プログラム（一部）

<p>1 小学校 音楽の授業における常時活動</p>	<p>① ボディパーカッションであいさつ（全員で） ② リズム問答（エコー） ③ リズム問答（コール&レスポンス） ④ リズム問答（ボディパーカッション） ⑤ リズム問答（好きな打楽器を選んで） ⑥ ボディパーカッションゲーム（打楽器でリズム伴奏をしながら） ⑦ やまびこごっここの歌 ⑧ 歌でエコー，コール&レスポンス</p>
<p>2 中学校・高等学校 音階を使った旋律づくりやリズムパターンの創作につながる即興表現</p>	<p>・リコーダーサークル ・ゆるーい好きな食べ物あてゲーム ・リズムのもとづくりゲーム ・3/4ゲーム</p>
<p>3 その他：音楽を形づくっている要素に気付くための音・音楽遊び</p>	<p>・パートナーソング ・アフリカの音楽づくり ・インターロッキングの音楽づくり 等</p>

<アクティビティの一例>

・リズム問答

二人組で，最初は1人が打った手拍子のリズムをもう一人がまねる。次に，一人が打った手拍子のリズムにもう一人が呼応するリズムを打つ。くり返ししながら，ボディパーカッションや打楽器に音色を変えていく。

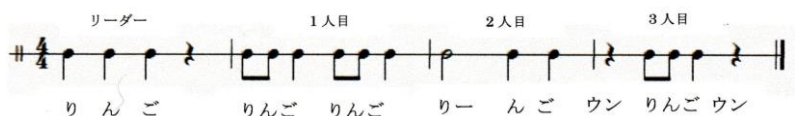
・ゆるーい好きな食べ物あてゲーム

3～4人のグループをつくり，一人ずつ「自分の好きな食べ物」のリズムを手拍子でたたく。その食べ物

は何なのか当て合う。その後、その食べ物のリズムや言葉を4人で重ねたり、減らしたりして即興的なアンサンブルをつくる。

・リズムのもとづくりゲーム

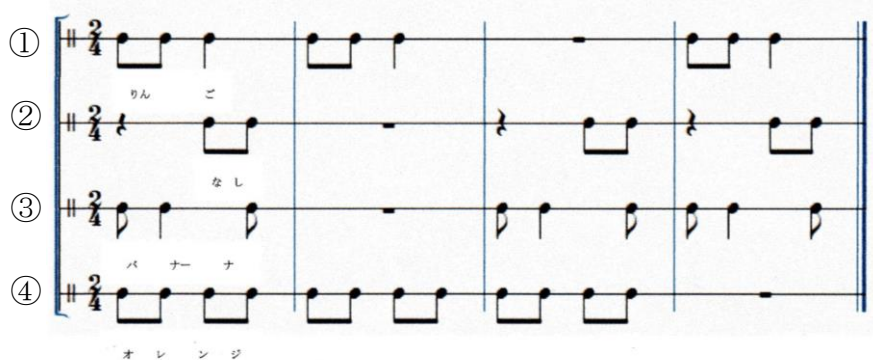
テーマを決め、リーダーが手拍子をたたきながらそのテーマから思い浮かんだ4文字までの言葉を拍に合わせて言う。次の人はその言葉をリズムを変えて言う。次の人、その次の人とリズムを変えて言う。



譜例1 リズムのもとづくりゲームの例（1人目～3人目はそれぞれ即興的にリズムを考える）

・3/4ゲーム

3～4人のグループをつくり、テーマを決め、一人一人そこから思い浮かんだ4文字までの言葉を、4分の2拍子、4小節で、それぞれ1小節だけ休みを考えて入れ、3回言う。4人の言葉の重なりの変化を楽しむ。慣れてきたら2回、1回にしてみても面白い。



譜例2 3/4ゲームの例（それぞれ即興的に自分で考える）

※プログラムでは、必要な時に教師が打楽器（小太鼓・大太鼓、ジャンベ、カホン等）でリズム伴奏を行う。

3 プログラムの紹介

作成したプログラムは、長野県総合教育センターの音楽科の小学校及び中学校の基礎講座、また学校を訪問しての研修会等で紹介した。

- ・紹介の際には、即興表現の必要性を示したプレゼンを提示しながらアクティビティを取り入れて行った。
- ・研修講座を受け、自校に戻ってプログラムを授業で行った先生からは「プログラムのゲームを行うことで、生徒の反応がよくなり、授業でも自由な発想が多く出てくるようになった」という声が寄せられた。
- ・「音楽づくり・創作」のみならず、表現領域、鑑賞領域の学習にも有効ではないかという声も寄せられた。
- ・音楽専科の先生だけではなく、音楽が専門ではない学級担任の先生等も「自分たちで気軽に楽しみながらできる。」という声が寄せられた。そこにどう音楽的な学びを深めていくか今後の課題である。

Ⅲ 成果と課題

1 成果

音楽を形づくっている要素や音楽の仕組みを生かして作品づくりに取り組むための発想力の土台は多様な即興表現や音・音楽遊びである、ということを少しずつ先生方に広めることができ、即興表現や音・音楽遊びについての関心が高まった。「実施しにくい」といわれてきたA表現音楽づくり（ア）の指導事項の積極的な実践につなげることができた。

音楽づくり，創作分野だけでなく，即興表現において音楽から発想する力を育てることは，他の表現領域，鑑賞領域にもつながるものだということがわかってきた。音・音楽遊びをくり返す中で，音色やリズム等の面白さに気付く力を高めることは，歌唱や器楽においても，楽曲の中に含まれている音楽を形づくっている要素に気付き，それをどう工夫していけばより自分たちが思い描く表現になっていくか考える力へとつながっていく。鑑賞においても，感じ取ったことを「そうしてそう感じたのか」と考える場面で，楽曲の中の音楽を形づくっている要素に気付く力は大切である。「音楽を形づくっている要素に気付く力」「音楽から発想する力」を楽しく育てられるという意味で音・音楽遊びは大切な活動であることが実践を通して分かってきた。

2 課題

小学校においては「常時活動」という言葉も出てきており，音・音楽遊びを授業の始めに取り入れ，楽しい雰囲気です授業が始まる工夫をしている教師が多くなった。さらに，ただ授業の始まりにみんなを楽しむために行うだけの音・音楽遊びにならないように，子どもの姿から〔共通事項〕の学びにつなげていく等，遊びの中で子どもたちに「何を学んでいるか」意識をさせていくことが大切である。また，楽しく活動した後の評価をどのようにしていけばよいか，さらに研修を深めていきたい。

今年度は，作成したプログラムを，センターの研修講座や教職員研修で伝えるだけになってしまったが，より多くの先生方にプログラムを活用してもらうために，レジュメや活動の動画を配信するなどして，授業づくりに役立ててもらいたいと考える。また，プログラムを続けていく中で，より使いやすいものに改善していき，継続して使えうことができるようにしていきたい。

研究助成金 経理報告書

所属 長野県総合教育センター

氏名 小町谷 聖

次のとおり報告します。

事 項	区 分	金額 (円)
ジャンベ	消耗品	10,866
折りたたみ式カホン	消耗品	51,246
研修会参加費 (パナムジカ)	旅費	3,000
ボディパーカッション講座参加費	旅費	4,000
ボディパーカッション楽譜	消耗品	1,728
トラベラーズドラム	消耗品	29,160
合 計		100,000円

注1) 他の経費との合算使用可

合算の場合は、本助成金による支払い額のみを金額欄に記載する。

注2) 区分欄には、旅費 (学会等参加費含む)、謝金、消耗品 (10万円以下の物品)、郵送料の区分を記載する。

注3) 合計欄は、助成額に等しい。

注4) 領収書を添付すること。