

音楽：創作における体験学習の工夫～和音進行を材料とした旋律創作の実際～

1 MAPを生かした指導の工夫

音楽の美しさを感じる場合、聴くことによる経験が多く、歌や楽器の演奏がこれに続く。創作で音楽の美しさを体験することは少ないが、生徒が直接音に向かい合い、和音や旋律の創作を実践する過程で、MAPの手法を生かした音楽の授業を工夫してみた。

2 教科・単元名 音楽Ⅰ・創作（和音進行を材料とした旋律創作）

3 指導対象学年 1学年

4 単元の目標

(1) 教科としての目標

和音に合った旋律音の響きが心地よく感じ取れることを体験し、拍子やリズム、和音以外の音との関連を意識しながら旋律を完成し、表現できる。

(2) MAP導入のねらい

旋律の創作に必要な和音を生徒自らが設定し、それに応じた旋律をつくる過程において、想像力を養い、新たな発見がある。そこから生徒の音楽観を広げていく動機けをしたい。その上で、同じ視点で創作した作品の「違い」を生徒同士が互いに尊重できるように、作品発表（表現）を行いたい。

本単元では、「ハモる」体験を、自らの創意と工夫で学ばせたい。

5 指導に当たって

生徒は、言葉や文字で言い表せない事柄、ましてや目に見えないものを音で創作し、表現することなど、日常思ってもみないであろう。音楽の授業において生徒の創造性を培う場合、シンプルな和音や和声（ハーモニー）から、新しいメロディを生み出す手掛かりを探ることは、貴重な体験学習である。

創作活動の共有化を図りながら、作品を音にする楽しみも感じ取らせたい。

6 単元の指導計画（5時間）

| 小単元 | 時数 | 学習内容 |
|----------------|----|---|
| 導入 | 1 | 音楽の3要素※、特にリズムについて理解する |
| 和音選択・旋律の創作（本時） | 2 | 各自構想を練り、和音設定や旋律創作を行う 鍵盤楽器等で、和音と旋律のハモリを探る |
| 情報交換 作品の完成 | 1 | クラスメイト同士の情報交換・作品批評 音の流れや響きを確認し、旋律を仕上げる |
| まとめ | 1 | 16小節程度の作品発表、振り返り |

※音楽の3要素（リズム、メロディー、ハーモニー）

7 本時の指導

(1) 本時のねらい

創作の導入段階において、作品を制作する過程での「気付き」を重視するため、和音の流れ＝曲の流れ＝旋律の流れ のフローを意識させたい。

生徒が自分自身で作り出す「流れ」こそ、この単元のもっとも大事なもののなので、MAPのアクティビティや考え方を取り入れ、創作活動が一つのアドベンチャーとなるよう、支援したい。

(2) 指導に当たって

気負わず、気楽に楽しませ、創作への可能性を広げてあげたい。

(3) 授業の展開 (2時間)

| | 学 習 内 容 | 生 徒 の 活 動 |
|---------------|---|---|
| 導入 (15分) | <ul style="list-style-type: none"> ・挨拶 ・アクティビティを伴った前時の振り返り ・前時の復習 ・本時の授業についての説明 | <ul style="list-style-type: none"> ・元気に、生き生きと挨拶する。 ・既習曲(翼をください)の出だしをハミングする。 ※1番は目を開け、2番は目を閉じて歌う ※楽曲のイメージに合わせ、体をストレッチさせる活動をする ・ノート、教科書(楽典の単元)を準備する。 ・音符や休符、拍子、そして簡単なリズムパターンの知識について、復習する。(音楽の3要素) ・本時の授業における、和音を設定し旋律創作する構想(プラン)を立てる、という内容を理解する。 |
| 展開1 (20分) | <ul style="list-style-type: none"> ・3~5名のグループ分け(5分) ・アイスブレイキング(アクティビティ《雨の音》) ・和音プランの構想学習(15分) <p>【体験学習サイクル】</p> <p>【体 験】</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・教師の合図でゲーチョキパーを出し、3~5名のグループを組み、机を並び替え学習体制を整える。 ・グループで輪になり両手を広げ、片方の手で隣の人の手を叩き、強弱を工夫して、雨の音を作る。 ・雨の音を体験した感想をグループ内で振り返り、音への感覚的視野を拡げる。(体験学習サイクル) ・音楽ノート(五線譜)に和音の構想を練る。黒板①~④の事項に留意する。キーボードを用意する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>①高さの異なる3つ以上の音を組み合わせる。音は三和音にこだわらず、黒鍵も含め自由に設定。</p> <p>②必要に応じ、キーボード等で音を確認し、楽譜(大譜表のへ音譜表)に記入する。イメージや、音符で書けないアイディアは、余白にメモする。</p> <p>③16小節を目安に、構想を練る。</p> <p>④書式や音高等、必要に応じグループで相談する。</p> </div> |
| まとめ (15分) | <ul style="list-style-type: none"> ・体験学習サイクルと和音プラン完成【振り返り】 | <ul style="list-style-type: none"> ・互いの作品をグループで鑑賞し、自ら作成した作品についてお互い感じたことを共有する。 |
| 適 宜 休 憩 し 継 続 | | |
| 展開2 (35分) | <ul style="list-style-type: none"> ・旋律の創作 <p>【一般化 / 適用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・和音と旋律の響きを確認 | <ul style="list-style-type: none"> ・前時のグループになり、本時の授業内容を確認。 ・展開1の内容をもとに、旋律の創作を行う。 ・和音プランをもとに、①~③に留意し創作する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>①リズムパターン譜を参考に拍子・音符を決める。</p> <p>②メロディの音は、和音構成音を使う。</p> <p>③大譜表の書き方に留意し、グループ内で相談や確認をし、不明な点は先生に質問する。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・創作した旋律が、あらかじめ構想した和音の音とどのように調和するか、キーボードで確認する。 |
| まとめ (15分) | <ul style="list-style-type: none"> ・振り返り 本時のまとめ ・次時の学習についての説明と準備 | <ul style="list-style-type: none"> ・2時間の授業を通して気付いたことや感じたことをグループ内で互いに発表する。 ・次時の学習に向けて、今振り返った発表を作品の演奏にどう生かすのかを各自で考え、具体的な方法を決定する。(グループで意見交換しても良い) |

| 教師の働き掛け（MAPを導入したねらい） | MAPの考え方を生かした指導の留意点 |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・声掛け等，授業に向けての雰囲気づくり。 ・音楽を聴覚から主体的に感じ取れる工夫を体験させる。（目をつぶって歌うことによって，聴覚のすばらしさを体験できる） ・創作に必要な音楽知識について，最小限の学習にとどめ，着想，独創，模倣等，アイデアを生かし創作できる様にする。 ・生徒に，創作のプランが自らの音感覚を拡げることにつながることを学んでもらう。 | <ul style="list-style-type: none"> ・授業に目が向いているか，始業前からでも感情・身体に十分配慮する。 ・アイスブレイキングの活動を行うが，和音の変化による音の広がりに合わせて体を動かすなど，楽曲へ関心を向けたアクティビティを行うと効果がある。 ・本時の目標は「自ら創作した和音での旋律創作」であることを明確に示す。 ・自発的な音楽活動の拡大が，一つのアドベンチャーになるととらえさせる。 |
| <ul style="list-style-type: none"> ・グループの分け方については，生徒にまかせ，3～5名になるようにする。 ・和音の構想を練る前段階での，音楽的なアクティビティ。気持ちをほぐさせる。 ・プランを練る活動にあたっては，無理のない計画で，達成可能な内容であるよう生徒に促す。 ・生徒が所有する鍵盤ハーモニカでもよい。 ・キーボードで和音を弾く時，グループで音の確かめ合いや和音の流れをやり取りするなど，互いの価値を認め合い，その後の活動に生かすよう指導する。 ・三和音やコードなどの音楽の枠組にとらわれる必要は全くなく，生徒に積極的な創作活動を行わせ，2つの《ソウゾウ》（「想像」〈和音〉と「創造」〈和声〉）が鍛えられ，体験させることを主眼とした。 | <ul style="list-style-type: none"> ・創作に興味関心をもって授業に参加するために，目標に踏み出すきっかけとなる準備・行動は十分観察する。 ・クラスの個人や，グループ内の状況に創作面で良い変化や反応があれば，その活動を認め，意欲をもたせる。 ・創作が進まない生徒がいた場合，全体の様子を見ながら，臨機応変に対応。 具体的には，創作の手を休めさせ，構想に対する創作の進み具合をお互いに確認し合い，気持ちが前向きでない時は，気分的に盛り上がるリズム遊び等（身体を使うもの）の活動などを教師とともに行うなど，工夫する。 |
| <ul style="list-style-type: none"> ・和音プランからできた音楽の「流れ」に，旋律を作成することで，和音と旋律の関係を「考え，悩み，ハモる」という一連の体験学習としてとらえ，両者の一体感を感じ取らせたい。 ・和音と協和する音，しにくい音の違いを，生徒自身の気付きにより感じさせたい。 | <ul style="list-style-type: none"> ・創作に対する可能性を，各自やグループで認識し，クラス全体が共通の目的をもって参加した創作だという確認。 （Full Value Contract） ・C-Zoneの拡大，目標へ踏み出すことができたか ・新しい旋律への期待感をもち，生徒一人一人が，より深く，楽しく参加できる環境を整えたい。 |
| <ul style="list-style-type: none"> ・自らが選択した和音を用いて，自らが創作した旋律であるが，その「流れ」の美しさを体験を通して感じ取ることができたか。 ・他の生徒が創作した作品を尊重し，聴くことの大切さを感じられるか。 | <ul style="list-style-type: none"> ・グループ学習と，創作への振り返り。 ・グループの成長の度合い（発達）を意識する。 |

創作における音符や休符、拍子およびリズム等の取り扱いについて

- 楽譜の読み書きに関する約束ごと(楽典)の中から、創作を行う上で必要な事柄(音符や休符、拍子)については、小学校や中学校で学習した内容を踏まえ、生徒の実態に応じて、指導計画や時数を配慮し取り扱うこと。
- 旋律創作の上で必要不可欠なリズムの取り扱いについては、和音との関連に留意をしながら、教師が幾つかのパターン(8分音符程度まで)を例示し、生徒に理解を促すこと。

(4) 評価

- ・創造性にあふれ、独自性をもった作品を作ることができたか。
- ・和音の特徴を感じ取り、旋律を創作することができたか。
- ・和音のプランニングは自分なりにうまく目標達成できたか。
- ・グループの中で、創作についての意見交換ができたか。
- ・他のメンバーの意見や作品を見て(聴いて)自分の作品によりよく反映することができたか。
- ・発表の際、自分の創作に当たっての考え方を他人に説明できたか。
- ・創作の過程で、作品やアイデアに対して、常にフィードバックを行い、工夫することができたか。
- ・意欲的に創作に取り組むことができたか。

8 MAPを生かした効果、まとめ、考察等

授業では、生徒に対し音楽に対する視野(音楽観)を拓けることに主眼をおき、まずは創作の単元目標に向けて、生徒とともに楽しむことが大切であると考え。その過程において、MAPを生かしながら周囲に支えられ、より良い「個」からグループ、集団へと発展させ、さらに工夫する要素が自然とでてくるものと感じている。それにつけても、生徒を現象面だけでとらえることなく、そのバックボーンにある「心の揺れ」をとらえ、指導を重ねるため、我々教師は生徒とともに学校生活を送っているわけだが、生徒は毎日変わる。昨日と今日でも違うし、朝から午後、夕方にかけて変わることもある。我々教師は、あらためて生徒に接する方法、場合を常に新鮮に考え直さなければならない。学校の主役は生徒である。「気付くこと」「仲間を尊重すること」「体験すること」など、効果的な手法としてMAPはとても役に立つものである。本単元では、音楽の”創作”を通して、和音の流れと旋律の作曲を試み、ハーモニーへの「気付き」を実感することにより、生徒の音楽に対する新たな発見をもたらし、より豊かな音楽的素養を培うことを目的とした。