

群 教 セ	G05 - 04
	令 6.287集
	音楽一中

様々な視点で音楽のよさや美しさを味わって 聴くことのできる生徒の育成

——音楽を形づくっている要素に基づいた言語化や意見交流の工夫を通して——

特別研修員 萩原 裕輔

I 研究テーマ設定の理由

平成 28 年 12 月の中央教育審議会答申においては、音楽科の課題について、「感性を働かせ、他者と協働しながら音楽表現を生み出したり、音楽を聴いてそのよさや価値等を考えたりしていくこと（以下略）」と示されている。また、群馬県教育委員会令和 6 年度学校教育の指針の各教科等の指導の重点では「音や音楽を捉える視点となる音楽を形づくっている要素を明確にして題材を構想する。言語活動と音楽活動とを往還させ、知覚・感受したことと音楽を形づくっている要素の働きとの関わりについて、実感を伴った理解を促す。」と示されている。これらのことから、音楽の授業では音楽を形づくっている要素の明確化と言語活動や音楽活動を中心とした、他者との協働が重要であると考え。

研究協力校の対象は中学 1 年生であり、音楽の授業の受け方の基礎を作っていく時期にある。年度初めの授業では、「音楽の要素カード」を配付し、音楽を形づくっている要素に着目した簡単な鑑賞を行った。その際、大半の生徒がそのカードを頼りに、知覚したことを簡単な言葉で表すことができた。しかし、例年の 1 年生は、知覚と感受を結び付け、それを基に自らが見いだしたよさや美しさを言語化し、他者に上手く伝えられる生徒は少なく、学習を繰り返しても、曲の魅力を深めることが難しかった。鑑賞の学びを深め、感性を豊かにしていくためにも、何らかの手立てを講じる必要があると感じていた。

鑑賞の授業を通して、知覚したことと感受したことを結び付けることにより音楽を深く認識し、自らの言葉でよさや美しさを伝えられるようにしたい。また、そのよさや美しさを他者と共有することで、新たな気付きや深まりが生まれるようにしたい。そして、他の領域や分野の学習にも生かすことで感性を豊かにし、生涯にわたって音楽に親しむ態度の育成につなげたいと考え、研究テーマを設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 研究上の手立て

生徒が様々な視点で音楽を聴き、音楽のよさや美しさを味わって聴くことができるようにするために、次の二つの手立てを講じて授業実践をする。

手立て1 鑑賞する際の視点の提示

生徒が知覚したことを言語化しやすいよう、「音楽の要素カード」や「デジタルワークシート」を活用する。

気になるところを繰り返し視聴することでより音楽を深く感じられるように、個々のタブレット端末で視聴できるデジタル音源や動画を活用する。

手立て2 言語化し、伝え合う場の設定

その時間に感じた曲のよさや美しさを認識し、次時の鑑賞に生かすため、毎時間Google フォームを活用して振り返りを行い、Google スプレッドシートで共有する。

自分だけでは気付くことのできなかった曲のよさや美しさを発見し、考えを広げたり深めたりできるよう、グループやペアでの交流活動を取り入れる。

自ら見いだした曲のよさや美しさについて、友達の見解も参考にしながら、自分の言葉でまとめて伝えられるよう、プレゼンテーション形式や紹介文形式などで伝え合う場を設定する。

手立て1において、「鑑賞する際の視点の提示」をすることにより、音楽を形づくっている要素を基に知覚したことと感受したことを結び付け、音楽のよさや美しさを見いだすことができるようにする。そして、手立て2の「言語化し、伝え合う場の設定」をすることによって、自分だけでは気付くことができないよさを発見できるようにする。そして、新たな視点を獲得し、味わった音楽のよさや美しさを言語化し、自分の言葉で伝えられるようにする。これらの手立てを講じて、鑑賞を繰り返すことにより、感性を豊かにし、音楽に親しんでいく態度を養っていくことにつなげていく。

Ⅲ 実践例

1 題材名 「詩の内容と曲想の変化や音楽の特徴との関わりを感じ取ろう」（第1学年・2学期）

教材名 「魔王」（作詞／ゲーテ 作曲／シューベルト 日本語詞／大木惇夫・伊藤武雄）

2 本題材について

本題材は、「魔王」の鑑賞を通して、曲想と音楽の構造との関わりについて理解し、曲や演奏に対する評価とその根拠について、自分なりに考え、音楽のよさや美しさを味わって聴くことをねらいとしている。鑑賞の授業では、曲を聴いて感じたことを漠然と伝えたり、紹介文にしたりするだけでなく、音楽を形づくっている要素や要素同士の関連を知覚し、それらの諸要素や構造と曲想との関わり、それらによって生み出される効果を感じ、思いや意図をもって、自分なりに評価をし、他者に自分の言葉で説明することが大切である。

以上のような考えから、本題材では以下のような指導計画を構想し実践した。

目 標	(1) 「魔王」の曲想と音楽の構造、歌詞との関わりについて理解することができる。 (2) 「魔王」の音色、リズム、速度、旋律、強弱を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考えるとともに、「魔王」の曲や演奏に対する評価とその根拠について考え、よさや美しさを味わって聴くことができる。 (3) 「魔王」の曲想と音楽の特徴との関わりや歌唱表現の工夫に関心をもち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組もうとする。
	(1) 知識・技能 ・「魔王」の曲想と音楽を形づくっている要素との関わりについて理解している。

評価 規 準	(2) 思考・判断・表現	
	①音楽を形づくっている要素に基づき、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じて登場人物ごとの声の特徴を捉え、心情の変化と結び付けている。	
	②複数の歌手による演奏を比較聴取し、表現の違いや演奏者の工夫について考え、それぞれのよさやその根拠を自分の言葉で表現している。	
	③今まで学習したことを基に、その演奏のよさや美しさとその根拠について考え、自分の思いや意図が他者に伝わるよう、自分の言葉で紹介文にまとめることができる。音楽の要素に基づいた自分の思いや意図を紹介文にし、人に伝えようとしている。	
	(3) 主体的に学習に取り組む態度	
	・曲想と音楽を形づくっている要素との関わりや登場人物の声の特徴に関心をもち、主体的に鑑賞の学習に取り組み、楽曲に対する自分の思いや意図を紹介文で他者に伝えようとしている。	
過程	時間	主な学習活動
つかむ	第1時	・ドイツ語詞の「魔王」を鑑賞し、曲想と音楽を形づくっている要素との関わりやそれぞれの登場人物の特徴から、楽曲のよさに触れる。
追求する	第2時	・「魔王」（日本語詞）を語り手・父・子・魔王の四つの登場人物別に鑑賞し、それぞれの役にどんな特徴があるかを、音楽を形づくっている要素とそれらの働きが生み出す特質や雰囲気と関わらせながら考える。
まとめる	第3時	・様々な視点から「魔王」のよさや美しさを紹介文形式でまとめ、伝え合う。

3 授業の実際

本時は全3時間計画の第1時に当たる。

(1) 手立て1 鑑賞する際の視点の提示

題材の導入として、ドイツ語詞の「魔王」を鑑賞した。まず、音楽を形づくっている要素を「音色・リズム・旋律・強弱・速度」と、音楽を形づくっている要素以外の「その他」に絞り、それに着目して鑑賞した。「音楽の要素カード」を活用することで、言語化が苦手な生徒も知覚したことを「デジタルワークシート」に記入する様子が見られた（図1）。

その後、登場人物の三名が父・子・魔王であることを知った上で鑑賞し、それぞれの人物と音楽を形づくっている要素を結び付けた。その際に、生徒が個々のペースで聴きたいところを繰り返し鑑賞することのできる、登場人物別のデジタル音源と人物名のみが分かる動画を活用した。デジタル音源は自分の聴きたいところを何度も聴くことができるため、ほとんどの生徒がより具体的に登場人物ごとの特徴を捉える様子が見られた（図2）。

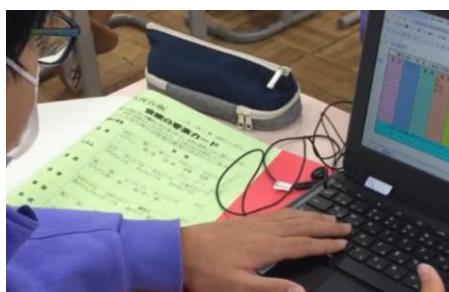


図1 「音楽の要素カード」の活用



図2 個人で音源や動画を繰り返し鑑賞

(2) 手立て2 言語化し、伝え合う場の設定

つかむ過程で鑑賞したことを基に、「魔王」の物語をイメージしたり、よさや美しさ（怖さ、面白さ）を考えたりする場面では、手立て1で知覚した音楽を形づくっている要素を根拠とし、自分の考えや思いを積極的に言語化する様子が見られた（次ページ図3）。

また、イメージした「魔王」の物語や、「魔王」のよさや美しさ（怖さ、面白さ）を共有する場面では、言語化したことを基に活発に交流する様子が見られた。

生徒の振り返りには、「魔王の声が低く落ち着いているところが逆に怖い」「子供の声が高いのはおびえているから」などの記載があり、音楽を形づくっている要素と登場人物を結び付けて曲の雰囲気を捉えることのできた生徒が多かった。また、「本当の物語や結末が気になる」など、次時の鑑賞への興味関心が高まっている生徒も多く見られた。

②音楽の要素と登場人物を結び付けよう			③知覚してみよう。どんな物語？どんな音楽？どんな？
父	力強く 熱い声 決断したように太々夫だと感じているよう		魔王が怖く感じようとしている。子供が何を言っているのかよく分からない。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。
子	少し声が高くて 何かがおびえているような感じ 急に響く 怖い		魔王が怖く感じようとしている。子供が何を言っているのかよく分からない。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。
魔王	ゆっくりはいつ 怖い感じが強い 怖い 急に響く 魔王を助けてあげよう		魔王が怖く感じようとしている。子供が何を言っているのかよく分からない。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。
共通	怖い 響く感じが強い 急に響く 魔王を助けてあげよう		魔王が怖く感じようとしている。子供が何を言っているのかよく分からない。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。魔王の音楽は「太々夫」に似ている。

図3 知覚したことを根拠に言語化

(3) 考察

ドイツ語詞の「魔王」を先に鑑賞することで、歌詞の内容に捉われず、純粋に音楽に集中し、音楽を形づくっている要素や、その働きによって生み出される曲の雰囲気や曲想の変化を捉えることができた。手立て1においては、着目する「音楽を形づくっている要素」を教師が指定したため、生徒は指定された要素に着目し、曲から知覚したことを「デジタルワークシート」に入力することで、その後の鑑賞にスムーズに移行することができた。音楽を形づくっている要素を焦点化することは、生徒自身が鑑賞する際の視点が明確になるとともに、手立て2において、言語化する際の根拠につなげることに有効であることが分かった。また、鑑賞する際の視点の提示の仕方（1回目…曲全体の音楽を形づくっている要素に着目する。2回目…登場人物ごとの音楽を形づくっている要素をつかむ。など。）を工夫したことがスモールステップで思考することになり、生徒が取り組みやすくなったという効果もあった。

これらのことから、鑑賞する際の視点を提示することが、音楽のよさや美しさを味わって聴くことにつながり、音楽を形づくっている要素と結び付けながら鑑賞を進めることで、知覚したことを根拠に感じたことを言語化し、自分の言葉で伝え合うことに有効であったと考える。

IV 研究のまとめ

1 成果

「鑑賞する際の視点を提示」をすることにより、生徒が「何を書けばよいのか分からない」という困り感が減り、思考の幅が広がって、様々な活動が円滑になった。「音楽の要素カード」の活用が、知覚したことを言語化するのに有効であったことも一つの理由だと考えられる。また、教師が鑑賞する際の視点を与え、段階的に鑑賞を繰り返すことで、その都度様々な気付きがあり、よさや美しさをより深く感じることに繋がった。それらのことが、曲から感じ取ったことについて知覚したことを根拠に言語化し、共有する活動をより活発にしていたと考えられる。

「デジタルワークシート」の活用は、知覚したことを可視化し、そこから感受したことを言語化する際の貴重な根拠となった。また、Google フォームやGoogle スプレッドシートを活用することで、生徒が感じ取ったことを素早く集約し、共有することができた。そして、共有したことを参考に考えを広げ、自身のまとめに生かしている姿も多く見られた。

2 課題

生徒の活動の様子や成果物から、一定の効果が得られたと感じたが、今回の実践のように段階を踏んで様々な手立てを講じるためには、ある程度時数が必要であることが分かった。他の題材との時数の兼ね合いも考え、少ない時数でも成立する手立てを精選し、別の方法も模索していきたい。

また、ICTを活用した「デジタルワークシート」の利便性の高さを感ずることができた。今後は様々な題材に活用できる汎用性のあるものにしていきたい。

今回の研究を生かし、今後は鑑賞と表現（歌唱、合唱等）の領域、双方の活動に相乗効果を生み出すことのできるような、新たな手立てを講じていきたい。

V 資料

1 「音楽の要素カード」

永久保存版		年 組 番 名前
音楽の要素カード 「この曲はいいね!」「この曲カッコいいね!」には、音楽の要素がうまく関わっている! 音楽の要素をたくさん見つけて、その曲の良さを解明しよう! いろんな曲も様々な音楽の要素が含まれています。		
音楽の要素	特 徴	
音 色	明るい 暗い やさしい きみしい はげしい 高い音 低い音 長調 短調	
リズム	拍子 歩くような 走るような 行進するような はねるような おどるような まわるような	
速 度	速い 遅い 中ぐらいの 歩くぐらいの だんだん速く・遅く 急に早く・遅く	
旋 律	なめらかな はげしい 優雅な 音がだんだん上る・下る 音がとび(音の跳躍)	
強 弱	強い 弱い だんだん強く・弱く 急に強く・弱く	
形 式	二部形式 ソナタ形式 ロンド形式	
構 成	繰り返す 変化 対照的 曲の組み立て	
テクニク	メロディーやハーモニーの重なりや掛け合い 音が重なっていく 音がつながっていく	

ここに音楽は、ほんの一側です。ある音楽は他の要素でも使えることがあるかもしれません。様々な曲を学習していく中で、新しい音楽を見つけたらどんどん付け足して、自分だけの「音楽の要素カード」を作ろう!

【NG例】…リズムが速い、リズムが遅い、強弱がある、など

2 紹介文ワークシート

「魔王」をみんなに紹介しよう!

1年 組 番 名前

ただし、以下のことを守って紹介文を書こう

☆「魔王」を聞いたことのない人が聴きたくなるような紹介文を書こう。

☆必ず、自分のおすめポイント(音楽的要素)を入れること。

☆タイトルは自由。☆音楽の要素を文章に取り入れて書こう。

☆あらすじだけにならないように。

「 」

「魔王」を聞いたことのない人が聴きたくなるような紹介文を書こう。☆必ず、自分のおすめポイント(音楽的要素)を入れること。☆タイトルは自由。☆音楽の要素を文章に取り入れて書こう。☆あらすじだけにならないように。

(例) シューベットの曲「魔王」は〇〇〇〇が素晴らしい、いろいろな場面が△△△△△△や☆☆☆☆が素晴らしい。また、□□□□も見所の一つです。～や～は、◎◎◎◎だったり、▽▽▽▽だったりするので、大変～へと感じました。特に私が良いと思ったのは、◇◇◇◇です。理由は………が………で………と思ったからです。みなさんぜひ、◆◆◆◆や★★★に注目して聴いてみて下さい。

3 「デジタルワークシート」(Google スプレッドシートで作成)

①魔王を聴いて感じ取った要素の特徴を書き出そう					②音楽の要素と登場人物を結び付けよう		③想像してみよう どんな物語? 会話? 場面? 気持ち? (左の音楽の要素を元に)
音 色	リズム	旋律	強 弱	速 度	父	子	
低い音	早い	音が飛んでいる	だんだん強く・早い	早い	力強く 低い音	だんだん強くな	魔王が怖く語るように話している+子が何かを優しく伝えるように話している+父が力強く「大丈夫だ」みたいに言っている+魔王が父をさっさとしまったのではないかなと思った。さっさとしまったのはなにかの生贄とかじゃないのかなと思った。子は父がさらわれたことが嫌だったから強く何かを伝えていたと思った。最終的に父は魔王によってなにかされてしまったと思う。友・魔王は余裕がある
こわい	跳ねるような	急に滑らかなる	急に強くなる	急に遅くなった	決心したような	大丈夫だと言っているよう	
何かを激しく伝えるような感じ							④ここまでで感じた「魔王」のよさ、おもしろさ、怖さなどを書きだそう
							伴奏が怖い音色を奏でながら歌で物語を作っているのはとても面白いと思った。ミュージカルなどでこういうのがあるそうだなと思った。
							自分で想像しているいろいろな物語を考えるのがまるで本のような世界で面白かった。
							ピアノの低い音が「魔王」という感じを出していた。いろいろな楽器を組み合わせたのも魔王感が出たと思った。
その他(音楽の要素に分類できないものやわからないもの)							

※コピーではなく、こちらに直接入力してもOK

4 1時間目の生徒の振り返り一覧(感じた「魔王」のよさや美しさや怖さ)

あなたが1つ目(場面も)	2つ目(場面も)	3つ目(場面も)	「魔王」を聴いて気づいたところ、次回の授業で知りたことなどを1つあげよう
1. 1人でやっていたから面白い	ドイツ風でかっこいいからストーリーが面白い	歌がそれぞれの役割になっている	日本語を聞きたくない
2. 伝言ゲームみたいで怖い魔王という曲名に惹かれている	リズムが速いところ	子と父の対決が面白い	魔王の登場シーン
3. 魔王が命懸けで歌っていたところ	魔王から逃げた感じがする	子と父の対決が面白い	どうしてストーリーが面白いのか
4. 子と父の対決が面白いところ	父が歌っている感じがして怖いと思った	父と子の対決が面白い	子と父の対決が面白いのか
5. 魔王が父と子を手を繋いでいる感じが怖い	父が歌っている感じがして怖いと思った	父と子の対決が面白い	父、子とって魔王は敵なのか
6. 魔王の曲が父と子の手を繋いでいる感じが怖い	父、子、魔王など色々な声が入っているから	子と父の対決が面白い	どんな話なのか日本語を聞きたくない
7. 魔王の曲が父と子の手を繋いでいる感じが怖い	魔王がたんとたうっているところ	子と父の対決が面白い	ひとりとひとりにきいてるのか
8. 歌、一人一人の役割が面白い	急に早くなったり強くなったりするところ、めっちゃ耳に残る、一番好き	子と父の対決が面白い	こんなに早い曲なのにどうやってしっかりと引けるのか面白い。
9. マイファザーの曲が父と子の手を繋いでいる感じが怖い	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
10. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
11. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
12. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
13. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
14. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
15. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
16. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
17. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
18. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
19. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
20. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
21. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
22. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
23. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
24. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
25. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
26. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
27. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
28. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
29. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
30. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか
31. 子と父の対決が面白いところ	子と父の対決が面白い	子と父の対決が面白い	何を言っているのか

本報告書に掲載されている商品又はサービスなどの名称は、各社の商標又は登録商標です。

各社の商標又は登録商標

Google スプレッドシート、Google フォームは、Google LLC の商標又は登録商標です。

なお、本文中には ™ マーク、® マークは明記していません。