

# 音楽

## 【ICTを活用するポイント】

児童生徒が、聴覚と視覚とを統合させながら音楽表現を創意工夫したり、音楽を聴き深めたりする授業

### 子供の視点から

#### 「資質・能力の把握のために」

録音や録画はもちろん、楽譜の読み書きが得意でも作品を記録が容易です。学習カードや作品をクラウドや端末に記録することで「何ができるようになったか」の蓄積が容易にできます。今までの学びを新たな学びにつなげることも容易にできそうです。

#### 「子供の興味・関心・学び方等の把握」のために

例えば音楽づくりや創作では、演奏技能の負荷を取り除くことができるため、思いや意図に迫る表現ができるでしょう。

### 教材の視点から

#### 「素材の教材化」のために

思考の流れを想像しながら学習活動を考える教材研究で活用できます。例えば、教材にしたいと考える楽曲を、サブスク音楽配信サービスや動画サイトなどで聴いてみます。同じ作品でも異なる楽器や異なる演奏家による演奏で聴き比べ、音楽表現の共通性や固有性について考えながら、よさや美しさを味わって聴く活動につなげる事ができそうです。

### 思いや意図に迫る授業

### 問題解決の過程の視点から

#### 「主体的・対話的で深い学び」のために

音楽づくりや創作では、つくった音楽を再生して音で確認しながら、創作表現を創意工夫したりペアやグループで感想やアドバイスを伝え合いながら、つくった作品を修正したり、さらに工夫を重ねたりすることができそうです。

また、歌唱や器楽では、音を可視化するソフトを活用して、音高や音量、アーティキュレーションなどを確認することで、表したい音楽表現を創意工夫するための一助となりそうです。



### StuDX Style (文部科学省より)

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/mext\\_00007.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/mext_00007.html)



## 実践報告 小学校5年生「和音に合わせた旋律づくり」

### アップデートしよう

- ①演奏や記譜の困難さからの解放
- ②様々な感覚を働かせた追究
- ③工夫や修正の容易さ
- ④つくった音楽の工夫前後の比較のしやすさ

### 使用したアプリ等

- ・音楽作成ソフト
- ・Peer to Peerによるデータの共有

(今後はクラウド利用を視野に)

### 本時のねらい

友と協力し、音の長さや高さの組み合わせ、フレーズのつながり方、速さなどについて考え、視覚と聴覚で確認しながら試行錯誤し、場面に合った旋律をつくることのできる。

導 入	既 習 の 確 認	学習課題の確認 ○グループでつなげた旋律がイメージに合う音楽になっているか聴き合い感想を伝え合う。	★音楽では、複数の感覚を関連づけて音楽を捉え、学習を深める工夫をしています。 ★音楽づくり・創作の学習では端末を活用することで演奏や記譜の不安を軽減することができ主体的な取り組みにつながります。
展 開	思 考 ・ 試 行	グループで追究 ○つながりやまとまりがイメージに合うか確かめながら旋律をつくり、さらに速さについても追究する。	
終 末	共 有	よさの共有 ○場面に合った音楽になっているか、友からの評価を参考に自分の作品を見つめ直す。	



①



③



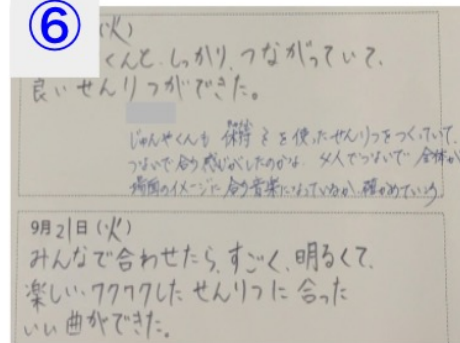
⑤



②



④



⑥

音楽物語のナレーション部分に合う作品の追究  
～「つながりやまとまり」と「速度」を視点として～

## 児童生徒の姿から

### <導入>

前時までに旋律のつなぎ方を工夫してグループの作品をつくることができた子供たちは、その出来に「いいじゃん!」と満足していました(写真①)。先生が本時、新たな視点として「速度」を示したことから(写真②)より自分たちの思いに迫る作品の追究が始まりました。

### <展開>

はじめは、「速度」を♩=80から♩=240へと変化させることを楽しんでいた子どもたち。その後、先生との対話をきっかけに、場面にふさわしい「速度」の試行・思考を繰り返します(写真③)。記録した作品を端末を用いて様々な「速度」で再生し、実際の音で確かめ、それに合わせてナレーションを読んだり、立て札を立てる動作をしたりしながら、♩=110が場面にふさわしい「速度」であることを発見しました(写真④)。また、納得のいく作品をつくりあげた子供たちは、端末上の鍵盤で実際にくりかえし演奏し、楽しんだり味わったりする姿もありました(写真⑤)。

### <終末>

共有場面では、友から「ワクワクする」「雰囲気合っている」と感想をもらい、振り返りのワークシートには、「速度」の変化により「明るくて楽しい、ワクワクしたせんりつに合ったいい曲ができた」と記述が見られました(写真⑥)。

端末を用いて自分たち作品と客観的に向き合い、「つながりやまとまり」と「速度」を視点として友と関わりながら試行錯誤することで、場面に合うイメージに迫ることができました。

## 授業者の先生から

データの共有機能を使うことで、友と友との旋律を容易につなぐことができるようになるとともに、つないでできた作品を速度を変えながら実際の音ですぐさま再生できることにつながりました。このことは、視点を意識した子供たちの試行錯誤を支えるものでした。また、試行・思考した曲の速度をその都度、端末に記録することで、「つながり・まとまり」や「速度」を比較しやすく、より表したいイメージに迫る追究につながりました。

## この事例のポイント👉

### ○創造的な試行錯誤が容易に!

・表したいイメージが表現できているか、つくった旋律を端末で再生し、その都度確認したり、工夫の前と後とを演奏で比較したりすることが容易になるため、創造的な試行錯誤につながります。

### ○消えてしまうものを記録して共有!

・演奏した音や創作した音楽をデータとして記録することで、客観的に自分のつくった音楽を聴いて確認したりよさや課題を全体で共有したりし、振り返りに活用することができます。

今後、クラウドに保存したデータを活用することで、友の作品のよさにふれたり、感想を書き込んだりする学習への発展も期待できます。