

生涯にわたって音楽文化と豊かに関わる資質・能力の育成(最終年次)

～音楽を介して自他と関わり、音楽的な見方・考え方を働かせながら協働的に学ぶ生徒を育成する方略の研究～

平澤 香織

Kaori HIRASAWA

概要

1年次研究では、副題を「学びを生かし、主体的に音楽と関わる生徒を育成する方略の研究」とし、「逆向き設計」論の手法を取り入れた授業実践を行った。学習の中核部分に「本質的な問い」を据え、パフォーマンス課題に取り組みさせた。その結果、異なる曲や題材、領域や分野との関連を考え、様々な角度から音楽の特徴を捉えたり、捉えた事柄に広がりや深まりが生まれたことを生徒自身が実感したりできるようになった。2年次研究においては、「逆向き設計」論に基づいた学習活動に加え、生徒自身が過去から現在に至る自らの学びの「つながり」を見だし、自己の学びを調整させながら将来の自己へ「つながり」をもたらすための方策について研究を行った。その結果、生徒が領域や分野の枠にとどまることなく、広く音楽と関わり、学んだことを活用したり、過去の学びを振り返ったりすることができるようになった。最終年次では、これまでの研究の成果を基盤とし、ICTを効果的に活用しながら多様な他者と関わり、自らの考えに広がりや深まりをもたせていくを通して、音楽を介して自他と関わり、音楽的な見方・考え方を働かせながら協働的に学ぶ生徒の育成を目指す。

キーワード：「逆向き設計」論、本質的な問い、永続的理解、パフォーマンス課題、他者との協働

1. はじめに～研究の目的

学習指導要領(2017年7月)の総則編には、「各教科等の特質に応じた物事を捉える視点や考え方である『見方・考え方』は、新しい知識及び技能を既にもっている知識及び技能と結び付けながら社会の中で生きて働くものとして習得したり、思考力、判断力、表現力等を豊かなものとし、社会や世界にどのように関わるかの視座を形成したりするために重要なものであり、習得・活用・探究という学びの過程の中で働かせることを通じて、より質の高い深い学びにつなげることが重要である。」と示されている。

また、学習指導要領解説で、音楽科で育成を目指す資質・能力を「生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力」と示されたことにより、生徒が教科としての音楽を学ぶ意味が一層明確になった。さらに、「生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力を育成することは、生徒がその後の人生において、音や音楽、音楽文化と主体的に関わり、心豊かな生活を営むことにつながる」とも記されていることから、生徒自身が学ぶ意味を考えることで学びの質を高めるとともに、学校での学びを終えた後も主体的に音楽と関わり、豊かな人生を送ることができる生徒を育成することが重要だと考えている。

2. 生徒の実態(2年次研究の成果と課題)

本校音楽科の2年次では、自己や自己の学びと音楽との「つながり」を見だし、学びを広げたり深めたりする

ことや、過去の学びと現在の学びの「つながり」を実感しながら、将来の自己との「つながり」を考えて学ぶことのできる生徒の育成を目指し、授業実践を行った。その際に効果的に働いたのが学習の連続性や関連性、系統性をもたらす題材配列や題材構成の工夫である。具体的には、一つの題材内において、どのように学習内容を配列するか、一単位時間内において、どのような学習活動を展開するかを工夫することに加え、題材間で同じ領域や分野が続かないようにしつつ、題材で取り上げる「音楽を形づくっている要素」や【共通事項】に関連性や連続性をもたせるよう意図的に配列し、領域や分野の「つながり」をもたせるよう考えた。その結果、生徒が、領域や分野の枠にとどまることなく、広く音楽と関わり、学んだことを活用することができるようになった。また、生徒自身に「つながり」を予想させたり、振り返らせたりしながら授業を展開することで、過去の学びを振り返ったり、未来の自分と音楽との関わりを見据えて学習したりすることができるようになった。一方で、学びを深めるという観点においては、鑑賞の学習で生徒が納得するまで自ら何度も楽曲を聴いたり、楽曲の背景についてウェブブラウザで検索したりするなど、「個」に応じた学びという視点においてICTを有効に活用することができ、根拠を明確にしながらか課題を解決していくことができた。しかし、「集団」としての学びという視点においては、まとめの活動でスライドを用いて他者と交流するという活用方法に留まり、課題を追究していく過程の中で効果的に用いることはできなかった。

以上のことから、2年次研究の課題として以下のようなことが挙げられる。

- ・歌唱分野における「理解」や「思考」と「技能」のレベルの
かい離について
- ・ICTのより効果的な活用と学習形態について

これらの課題を解決するためには、「知識」と「技能」のバランスやそれらの習得方法を考えた授業実践の在り方や「音楽を介して集団で学ぶ」生徒自身が「分かる、できる」という気持ちを強く実感できる、効率的に学習活動が進められるなどの学習効果が現れるようなICTの活用の仕方を進めていくことが肝要であると考えます。

2. 1. 目指す生徒像

本校音楽科では、以上の課題や求めを踏まえ、最終年次研究の目指す生徒像を以下のように捉え直した。

- ・自己の学びを振り返ったり生かしたりしながら、音楽的な見方・考え方を働かせ、学びを広げたり深めたりすることができる生徒
- ・ICT機器を効果的に活用し、音楽を介して他者と協働しながら学ぶことができる生徒

3. 研究主題及び副題

学習指導要領では、音楽科の目標に「音楽的な見方・考え方を働かせ」という文言が出てくる。音楽的な見方・考え方は、「音楽に対する感性を働かせ、音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉え、自己のイメージや感情、生活や社会、伝統や文化などと関連付けること」である。これを働かせて学習することによって、実感を伴った理解による「知識」の習得、必要性の実感を伴う「技能」の習得、質の高い「思考力、判断力、表現力等」の育成、人生や社会において学びを生かそうとする意識をもった「学びに向かう力、人間性等」の涵養が実現する。このことによって、生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力は育成され、生涯にわたって音楽に親しむ素地を育てていくことにつながると考える。

以上のことから、本校音楽科の最終年次研究の主題と副題を以下のように設定した。

- 生涯にわたって音楽文化と豊かに関わる資質・能力の育成
(最終年次)
～音楽を介して自他と関わり、音楽的な見方・考え方を働かせながら協働的に学ぶ生徒を育成する方略の研究～

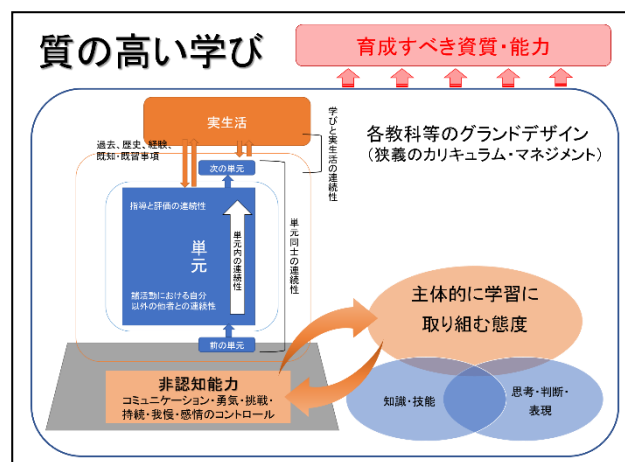
4. 研究の内容と方法

本校の最終年次研究においては、生徒の実態やこれからの時代の潮流を踏まえ、引き続き「質の高い学び」に向かうために、単元や題材における「連続性」、さらには高めたい「資質・能力」を踏まえた単元や題材の全体

構想(以下、グランドデザイン)というものを設計することが重要であると捉えている*1。

なお、本校研究の概要にもある通り、このグランドデザインにおいて特に重要視しているのは「主体的に学習に取り組む態度(≒非認知能力)」へのアプローチである。主体的に学習に取り組む態度は、学びに向かう基軸となるものであり、その高まりがさらに質の高い学びを生み、ひいては各教科等における資質・能力の育成につながるものと考えられるためである。

このことを踏まえた本校の最終年次研究の構造図は以下である。



本校最終年次研究の構造図

この中で、本校音楽科では、特に「題材同士や題材内の連続性」及び「非認知能力の育成」に焦点を当てて実践研究を進めることとした。これらが、「2. 1.」で示した目指す生徒の育成に向かう上で特に重要な視点であると考えたためである。

4. 1. 題材配列及び題材構成の工夫と「永続的理解」へと至る問いや課題の設定

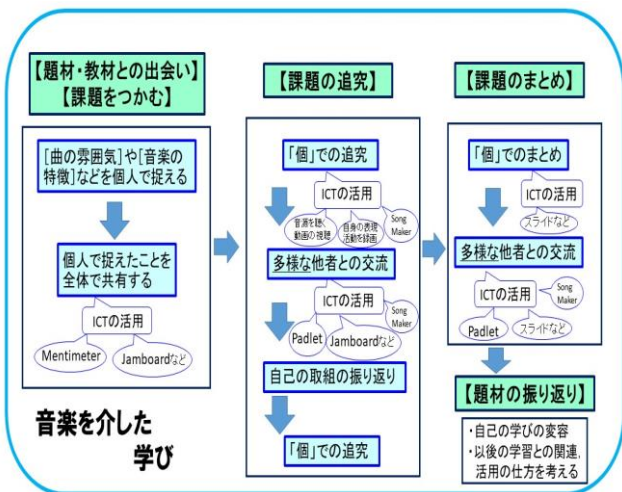
音楽科は、学年を追って学習内容を積み上げていくというよりも、表現(歌唱、器楽、創作)と鑑賞の多様な学習活動を繰り返していくことにより、学びの対象を広げたり、学びの質を高めたりするという特徴のある教科である。そのため、領域や分野にとらわれず、過去の学びと現在の学びをつなげ活用していくことは、音楽文化と豊かに関わる資質・能力の育成を目指す上で必要不可欠である。そして、その中で教科や題材の中核となる「本質的な問い」*2を設定することが大切である。「本質的な問い」とは、その題材において習得する知識及び技能に迫る際に有効に働く手立てであり、その問いを追究していく中で思考が深まり、自分が感じ取ったことや表現したいことと音楽的な特徴がどのように関わっているのかを学ぶことができると考える。それが「永続的理解」*3へと至り、それらを積み重ねていくことで、学校での学びを終えた後にも音楽と関わっていくことができると考える。

4. 2. 「協働的な学び」を充実させる効果的なICTの活用

音楽科の学習では、これまでも、合唱や合奏など、他者とともに一つの音楽表現をつくっていく体験を通して、イメージを伝え合ったり、「協同」する喜びを感じたりすることのできる指導が大切にされてきた。この「協同」に留まらず、表現及び鑑賞の学習において、生徒一人一人が自らの考えを他者と交流したり、互いの気づきを共有し、感じ取ったことなどに共感したりしながら個々の学びを深め、音楽表現を生み出したり音楽のよさや美しさを味わって聴いたりできるようにすることが音楽科の学習の重要な特質である。その力を育むために必要だと考えるのが、「協働的な学び」である。協働的に学ぶ上で大切なことは、多様な他者と関わりながら、自らと向き合い、高めていくことであり、非認知能力の多くの要素と深く関係があると言える。年間35時間(第1学年は45時間)という限られた時数の中で協働的な学びを充実させていくためには、ねらいや視点を明確にした上で、多様な他者と交流していくことが大切であり、ICTを効果的に活用することが有効であると考えられる。

そこで、本研究では、「課題をつかむ・追究する・まとめる」という一連の学習過程の中で、ICTを効果的に用い、瞬時に自分の考えを発信したり仲間の考えを把握したりしながら多様な他者と交流する場面を設定し、生徒の考えに広がりや深まりをもたせていく。そして、題材の途中と最後に自らの学びを振り返る場面を設定し、自らの非認知能力について見つめ直すことで、より質の高い学びへとつなげていくことができると考える。

以下はそのイメージである。



ICTを効果的に活用した学習の流れ

5. 実践と考察

実践. 「イメージを表現しよう (第1学年)

<A (3) 創作 ア, イ (ア), ウ

〔共通事項〕 旋律, リズム>

5. 1. 題材の構想

本題材における実践を行うにあたり、第1学年の生徒に対し、これまでの音楽科の学習の取組に関する調査を行い、次のような意識があることが分かった。92.6%の生徒が、授業の中で、これまで学習した内容を関連付けたり思い出したりして課題を解決しようとしていると回答している。具体的には、「夏の思い出」で作詞者の尾瀬に対する思いが高ぶっていくと強弱が変化したため、「魔王」ではどうなっているのかと考えたり、「魔王」で登場人物によって声の音色を変化させ感情を表していたことを結び付け、オーケストラの作品では楽器の音色を変化させることで何を表しているのかと考えたりするなど、それぞれの題材で学習した内容を関連付けることで、学びを深めているという実態が見えてきた。そのような学習の中で自ら高めることができた力として、以下のようなことを挙げている。

これまでの学習を通して高まったと思う力	高まった 少し高まったの回答
曲の雰囲気や感じ取ったことを言葉に表すこと	58.7%
「音楽を形づくっている要素」をもとに、音楽の特徴を見つけること	54.0%
自分が感じ取ったことを、「音楽を形づくっている要素」と結び付けて理由を明確にすること	61.3%

※「高まった」「少し高まった」「あまり高まっていない」「高まっていない」の四件法

これらのことから、「音楽を形づくっている要素」をもとに音楽的な特徴を捉え、曲の雰囲気と結び付けながら魅力を考えていく力は、これまでの学習を通して高まってきたと言える。また、創作の学習に対しては、次のような意識があることも調査から分かった。85%の生徒は自分のイメージを自由に表現できるため、同じテーマでも一人一人が全く違う作品を作ることができる創作の学習を楽しんでいると感じている。一方で、69.6%の生徒が創作の学習の中で難しい部分があると考えており、以下がその内容である。

難しいと感じている内容	とてもそう思う そう思うの回答
音符や休符の種類や長さ	36.3%
記譜	45.0%
イメージを思い浮かべること	32.5%
自分のイメージを表現するために、どのような音のつながりやリズムを用いればよいのか考えること	50.0%
拍子	33.8%

※「とてもそう思う」「そう思う」「あまり思わない」「思わない」の四件法

以上の結果から、特に自分のイメージを表現するためにどのような音のつながりやリズムを用いればよいのかを考えることに難しさを感じていることが分かり、音楽を形づくっている要素が楽曲の表す雰囲気と大きく関わっていることは理解しているが、具体的な工夫点を考え、雰囲気と結び付けることが苦手な一面も垣間見えてきた。

そこで、今回は自分たちの身近なものをテーマとすることでよりイメージを具体化し、それを表現するための工夫点を試行錯誤しながら決定することで作品を創り上げる学習活動を展開していくことが効果的であると考えた。創作にあたっては、アプリを使用することで様々なリズムや音のつながりを何度も試しながらよりよい表現を追究する。そのことによって、音楽を形づくっている要素を視点として考えた曲の工夫点が雰囲気とどのように結び付くのかという理解を深めることができると考えた。

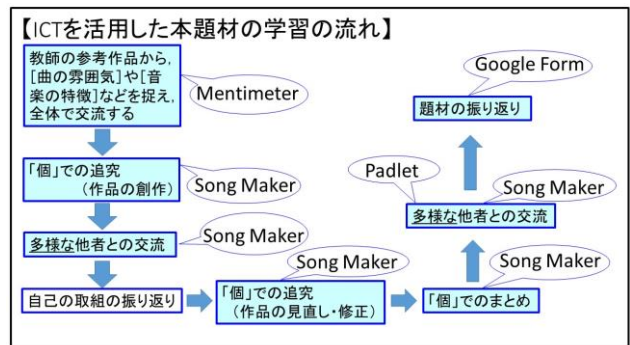
本題材では、自分のイメージを明確にもち、それらを生かして旋律を創作する活動を中核に据えている。この活動では、「対面式で新入生に部活動を紹介する時のBGMをつくる」というテーマのもと、競技の様子や活動している様子を具体的にイメージし、それを実現させるために用いるリズムをはじめとする「音楽を形づくっている要素」について考え、旋律の創作をさせる。

また、「部活動紹介で流すBGM」という生徒にとって身近な場面を設定することで、楽曲の雰囲気をよりイメージしやすくしたり、「学びと実生活とのつながり」をもたらしたりすることができると考えた。

「鑑賞」や「歌唱や器楽」の学習では、教材となる楽曲が存在するが、「創作」の学習では、そのような楽曲がないため、生徒が具体的なイメージをもつことが難しい。そこで、本題材では教師による参考作品を提示し、その作品から曲の雰囲気を表すためにどのような工夫をしたのかを考えたり、その工夫点を変化させるとどのような雰囲気の違いが生まれるのかを考えさせたりすることを通して、学習の流れに見通しをもたせるようにした。

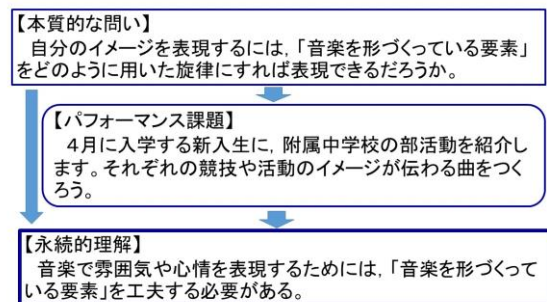
「創作」の学習では、自分のイメージを生かして作品を創り上げていく。そのイメージを表すために、「音楽を形づくっている要素」をもとにどのような工夫をしたのかという視点が大切になってくる。その力は「表現」と「鑑賞」の学習を積み重ねることによって培われていくものである。これまでの学習の中で、「低い音を使うと重々しい雰囲気を表すことができる」「速度を速くすると元気な雰囲気を表すことができる」など、生徒は音楽の特徴と曲の雰囲気の関係性について学んできた。それらを活用しながら創作した作品の意図が、他者に伝わるのかを確かめるために有効なのが作品交流の場である。自分の作品が「音楽」としてどのように評価されるのか、他者の作品が「音楽」としてどのような評価があるのかを客観的に捉え、それらを自己の作品に取り入れることで、作品

の質が向上すると考えた。そして、ICTを用いて交流することで、限られた時間の中で多様な他者とのかかわりをもつことができ、学びに広がりや深まりをもたせていくことができると考えた。また、ICTの活用にかかわっては、題材を通して、以下のような活用場面を設定した。



ICTを活用することで、限られた時間の中で効果的に学びを進めていくとともに、何度も試行錯誤しながらよりよい表現を追究していくことで、作品の質を向上させることができると考えた。

なお、本題材は、「逆向き設計」論の考え方を取り入れて構成した。「永続的理解」へと至る「本質的な問い」とパフォーマンス課題は以下である。



なお、本題材の指導計画は以下である。

時	学習内容	評価観点
1	<ul style="list-style-type: none"> ○参考作品を聴き、音楽の特徴と曲の雰囲気について感じ取る。 ○音符や休符の種類と長さを確認する。 ○パフォーマンス課題や旋律創作の条件を把握する。 ○部活動を選び、それぞれの競技や内容のイメージや曲の雰囲気について考える。 <p style="text-align: right;">【工夫②】</p>	知
2	<ul style="list-style-type: none"> ○自分の考えたイメージや曲の雰囲気を表すには、どのような工夫をすればよいのか「音楽を形づくっている要素」をもとに考える。 	技・思
3	<ul style="list-style-type: none"> ○旋律をつくる。 ○中間交流を行う。 <p style="text-align: right;">【工夫②】</p>	
4	<ul style="list-style-type: none"> ○中間交流で学んだことを生かして作品を見直し、よりよい作品するにはどうしたら良いのかを考える。 ○旋律をつくり、記譜する。 <p style="text-align: right;">【工夫②】</p>	技・思
5	<ul style="list-style-type: none"> ○作品を交流する。 ○題材全体を振り返り、自らの学びの変容や今後の学習との関連、活用の仕方について考える。 <p style="text-align: right;">【工夫①・②】</p>	技・態

毎時間の学習後には、これまでの研究の成果として継続して行ってきた「学習の記録」に取り組み、本時の成果と課題、次時への見通しについて記述させた。そうすることで、生徒が自分の学習状況や課題点を適確に把握し、解決に向けて取り組むことができると考えたためである。

また、創作活動は個人での作業であったが、途中経過を少人数で交流し、よりよい作品にするにはどのような工夫をすればよいのか解決方法をアドバイスする場面を位置付けた。そうすることで、自己の作品を高めるだけでなく、他者の作品を客観的に見つけ、根拠をもって批評する力を高めることができると考えたためである。

ワークシートの記述や交流場面における学びの様子等を含め、授業の細かな実際については以下に述べる。

5. 2. 授業の実際

本題材はテーマに対する自分のイメージを生かし、「音楽を形づくっている要素」をもとにしながら具体的な工夫点を考え、創作を進めていくこととした。


1時間目では、スキージャンプを表現した教師の参考音源を聴き、どのスポーツをイメージした作品なのかを全体で考えた。どのような音楽の特徴からその競技をイメージしたのかを全体で交流することを通して、曲の雰囲気と音楽の特徴の結び付きについて理解を深めた。その後、パフォーマンス課題を提示し、その追究に必要な部活動の選定、その競技や内容のイメージを考える活動に入った。部活動の種類と創作の条件は以下である。

【部活動】

- ・野球部 ・サッカー部 ・バドミントン部 ・バレーボール部
- ・ソフトテニス部 ・美術部 ・音楽部

【創作の条件】

- ・拍子は四分の四拍子
- ・調はハ長調
- ・4小節の旋律をつくる
- ・使用する音符と休符は基本的に次のものとする
- ・旋律をつくる際に使用する音域は、基本的に2オクターブまでとする



2・3時間目からは、自分が選んだ部活動の競技や内容の印象から曲の雰囲気をイメージし、それを表すためにどのような工夫をするのかについて考え、Google が提供する Chrome Music Lab 内にある Song Maker という作曲ツールを用いて創作する活動に取り組んだ。作品がある程度形になったところで、少人数での交流を行った。その際、発表者は選んだ部活動のみを言い、作った旋律を紹介した。発表を聴く鑑賞者は、発表者が考えた雰囲気を表すためにどのような表現の工夫をしたのか、自分が感じたことを発表するという手法をとった。あ

らかじめ雰囲気と工夫点を伝えるとその視点に着目して曲を聴いてしまうため、先入観がない形でのように聴き手に伝わるのかということを大切にしようと考えたため、このような方法とした。そして、聴き手が感じたことを発表者に伝えた後、発表者が自分の考えを伝え、より伝わるようにするにはどうすればよいのかアドバイスを求めた。

4時間目では、これまで学んだ教材を使いながら終止音について確認した。その内容と中間交流で学んだことを生かし、自分の作品を見つめ、完成させることを主な学習活動として展開していくこととした。

最後の5時間目には、作品を完成させた後、オンライン掲示板アプリ Padlet を用いて交流を行った。具体的には、Song Maker で作成した作品の URL と曲の雰囲気、それを表すための工夫点を投稿し、個人で仲間の作品をじっくりと聴き、よかった点についてコメントを書くという方法である。そして、最後に振り返りを行い、「本題材での変容と今後高めていきたいこと」について考えることで、今年度の学習の成果を実感するとともに、今後の音楽科の学習に対する意欲付けへとつなげることができた。

5. 3. 結果と考察

本題材では、ICT を活用することで、限られた題材の時間で効果的に学びを進めていけるよう展開した。

1時間目では、教師の参考音源を聴いた際に、Mentimeter を使用し、仲間がどのような考えを持っているのか視覚的にわかるようにしたことで、同じ曲でも様々な印象や音楽の特徴を感じ取ることができることを学んだ。以下は、Mentimeter で全体交流した際の生徒の考えである。



例えば、16分音符を用いた細かいリズムで音をだんだん低くしていくとスキージャンプの滑走台を加速して滑っている感じがするなど、具体的な場面をイメージしながら「音楽を形づくっている要素」の視点から音楽の特徴と結び付けて考える姿が見られた。この学びが次時からの創作の活動につながっていくものとなり、生徒は自分が選んだ部活動の競技や内容の印象から曲の雰囲気をイメージし、それを表すための工夫点について考えた。以下は生徒が記述した実際のワークシートであ

る。

【部活名】 バレーボール部	→	【その競技や活動の印象】 3回を相手に返す、仲間、ボール <u>明るい雰囲気 おもしろい</u> <u>スパイク、スライディング、ラリー</u>
【どのような雰囲気の曲を作りますか?】 <u>明るく元気で楽しそうな雰囲気</u> ラリーをしている		
【そのために、どのような部分を工夫しますか?】 <u>全体的に高い音域に拘る。</u> リズミカルな曲にする。 <u>ボールの高さに合わせて音を上下させ、技のイメージをリズムをいれる。</u>		

この生徒は、バレーボール部の印象を「明るい・元気・おもしろい」と捉え、「レシーブ・トス・スパイクという3回で相手に返す」という具体的な競技の場面をイメージした。そこから、明るく元気で楽しそうな雰囲気の曲にするために、「音楽を形づくっている要素」をもとに工夫点について考えた。特に音のつながり方とリズムに着目し、明るい雰囲気を伝えるために全体的に高い音を使うが、その中でボールの高さに合わせて音の高さを変える、レシーブはボールが上がっている時間が長いので四分音符などの長めの音符を使い、アタックはボールの速度が速いため短い音符を組み合わせる細かいリズムを使おうと考えた。どの生徒もこれまでの学習を生かしながら、自分のイメージした曲の雰囲気を表すためにどのような工夫をすればよいのかを考え、それをもとに Song Maker を用いて旋律を創作する活動に取り組んだ。Song Maker を使用したことで、手軽に旋律を入力し、すぐに聴いて確かめることができることから、生徒は何度も試行錯誤しながらよりよい作品にしようと主体的に学習に取り組むことができていた。その後、中間交流で得た他者からのアドバイスや他者の作品からのヒント、4時間目に学習した終止音の内容を生かし、自らの作品を改善しようとする生徒が出てきた。終わりの音に違和感があると感じていた生徒は、「終止音を『ド』にすれば終わった感じ」を出すことができる、仲間からのアドバイスを生かした生徒は、「テニスのラリーが続いている様子を表すために、同じリズムを繰り返していたが、打ち合うボールの速さが変わっていったり、だんだん白熱してくる様子を表したりするために、リズムを少しずつ細かくしていく」というように、自分の作品をよりよくしようと追究していた。

最後の5時間目には、Padlet を用いて交流を行った。以下は交流の様子である。

The screenshot shows a Padlet board with two columns. The left column is titled 'バドミントン部' (Badminton Department) and features a composition titled '1B'. The composition's mood is described as 'exciting and competitive' (結構激しい戦いになるように音を大きくして、クリアを出したり、ヘアピンをしたりという様子を表しました). The right column is titled 'バレーボール部' (Volleyball Department) and features a composition titled '1B'. The mood is described as 'bright and fun' (明るく、元気で楽しそうな雰囲気のラリーの様子を表そうと考えました). Both compositions include feedback comments from other students, such as 'シャトルが動いている感じが音の上下で表現されていて分かりやすかったです' and '休符が少なく、雰囲気がとても伝わりました。高い音を使っているところがいいと思います。'

バレーボール部に投稿されている作品は、2・3時間目で紹介したワークシートを記述した生徒のものである。最初に考えた雰囲気と工夫点をもとに、終止音についての学習を生かしながら作品を完成させた。以下は完成した作品の Song Maker で入力したものと記譜したものである。

選んだ部活動ごとにカテゴリを分けて作品を提示したことで、生徒は自分と同じ部活動を選んだ他者の作品を聴くことができ、同じテーマでも様々な表現の工夫をした作品をつくることができると学んだ。初めて Padlet を用いた交流を行ったが、「同じ班以外の人とも交流でき、自分のペースで何度も仲間の作品を聴くことができたので、雰囲気と工夫点の結び付きをより感じる事ができ

た。」「色々な人からのコメントで自分の作品の魅力が明らかになったので自分の自信になった。次はこれを越える作品を作りたいという意欲がわいてきた。」など、生徒自身も成果を感じる交流ができた。最後に振り返りを行い、1年生全体としては、「本題材での変容と今後高めていきたいこと」について以下のように考えている。

本題材での変容	<ul style="list-style-type: none"> ・最初は雰囲気を表すためにどのような工夫をすればよいのかを明確な根拠を示して考えることができなかった。今回の学習で何度も試行錯誤する中で、音のつながり方が曲の雰囲気に大きくかかわっていることを実感し、イメージと合わせて工夫することができた。 ・交流で聞いた仲間の意見を生かし、自分の作品をよりよくしようと改善することができた。
今後高めていき	<ul style="list-style-type: none"> ・明るい雰囲気や緊張感のある雰囲気を表現することはできるようになってきたが、明るい雰囲気から悲しい雰囲気へと変化させていくことは難しいと感じた。これからの学習を通して学んだことを生かし、創作できるようになりたい。 ・「音楽を形づくっている要素」で旋律やリズム、強弱、速度は活用できるようになったが、構成やテクスチャを深く考えることはできていないので、活用できるようになりたい。 ・創作した旋律をしっかりと記譜をして楽譜に表せるようになりたい。

創作の題材に関わる内容もあるが、他の領域や分野に生かせる視点も含まれている。このような考えに至ったのは、これまでの様々な学習の積み重ねがかかわっていたためと考えられる。また、今回の学びを生かして、自分の力を更に高めていきたいという記述があることは、これからの生徒の学びへの意欲につながることも考えられる。

6. 今次研究の成果と課題

本校音楽科では、今次研究の主題を「生涯にわたって音楽文化と豊かに関わる資質・能力の育成」と掲げて研究をスタートさせることとした。

本稿では、これまで最終年次研究について述べてきたが、以下に本研究の成果と課題、及び今後の新たな研究に向けての展望を述べる。

6. 1. 研究の成果

本校音楽科の1年次研究では、副題を「学びを生かし、主体的に音楽と関わる生徒を育成する方略の研究」とし、これまでの研究の成果として見られた個人思考と集団思考を適宜使い分けたり、生徒自身が学びの関連性を考えながら学習に取り組んだりすることを継続させながらも、「自分自身のための学び」から、「多様な音楽文化

の理解・継承・発展」へと生徒の学びの目的をシフトさせることが必要であると考え、「『意欲』から『意味』への転換」に焦点を当てて研究を進めてきた。

1年次では特に「逆向き設計」論で提唱されている、学習の中核部分を「本質的な問い」に転換するという手立てを整理し、表現領域(歌唱・器楽)、鑑賞領域における「本質的な問い」を「(題材で取り上げた)音楽の魅力と、その音楽が長く親しまれている理由を追究すること」だと据え、両領域において一貫して取り組ませることとした。

その結果、領域が異なっても同じ「本質的な課題」に取り組ませることで、「音楽そのものも持っている魅力」を追究するために、様々な角度から曲の特徴を捉えたり、捉えた事柄に広がりや深まりが生まれたりしたことを生徒自身が実感できるようになった。また、中学校までに音楽科を学習する意義について生徒自身が明確に考えられるようになったことで、単に「現在の自分自身が楽しいから」学んでいる段階から「将来の自分や他者にとって現在の学びが有効に働く」と生徒自身が実感できる段階に引き上げることができた。

2年次研究では、副題を「音楽を介して自他と関わり、『つながり』を考えて学ぶ生徒を育成する方略の研究」とし、過去から現在、そして将来へと至る学びの連続性や関連性を考え、自己調整しながら学びを進め、深めることのできる生徒の育成を目指した。

1年次の研究を一步進め、2年次では、題材配列及び題材構成を工夫し、一つの題材内において、どのように学習内容を配列するか、一単位時間内において、どのような学習活動を展開するかを工夫することに加え、題材間で同じ領域や分野が続かないようにしつつ、題材で取り上げる「音楽を形づくっている要素」や[共通事項]に関連性や連続性、系統性をもたらせるよう意図的に配列し、領域や分野の「つながり」を予想させたり、振り返らせたりしながら授業を展開することで、過去の学びを振り返ったり、未来の自分と音楽との関わりを見据えて学習したりすることができた。

最終年次では、副題を「音楽を介して自他と関わり、音楽的な見方・考え方を働かせながら協働的に学ぶ生徒を育成する方略の研究」として、自己の学びを振り返ったり生かしたりしながら、音楽的な見方・考え方を働かせ、学びを広げたり深めたりすることができる生徒の育成を目指した。

そうした考えのもと、多くの題材を、これまでの研究でも取り組んできた「逆向き設計」論の考え方に即して構成し、授業を展開してきた。学校行事を結び付けたパフォーマンス課題を提示したことにより、具体的なイメージをもって創作に取り組むことができたとともに、本質的な問いを追究していく中で、作曲ツール Song Maker を用いて何度も聴いて試しながら作品を創り上げた。そのこ

とにより、「音楽を形づくっている要素」を根拠としながら工夫点を明確にし、永続的理解へとつなげることができた。

最終年次では、それに加え、音楽を介して他者と協働しながら学ぶことで、より生徒の考えに広がりや深まりをもたせることができるよう、ICT を効果的に用いながら授業展開を工夫した。具体的には、「課題をつかむ・追究する・まとめる」という一連の学習過程の中で、ICT を用いることを試み、多様な他者と交流する場面を設定した。

他者と関わる際の ICT の活用については、即時性はもちろんのこと、同じグループや固定されたメンバーだけではなく、誰と交流することが自分の考えを深めたり広げたりすることにつながるのかという視点をもって、生徒自身が選択できるような形をとることで、学習に深まりをもたせることができた。このような選択の幅をもたせることは、「他者とつながる力」や「自分を高める力」などの非認知能力へのアプローチを高めていくことにつながっていったのではないかと考える。また、自分のイメージを作品として具現化できたことや、その作品の工夫点を他者に伝えることができたという経験が、生徒の自信へとつながり、非認知能力を育成することができた。

6. 2. 今次研究の課題と今後の展望

以上の成果があった今次研究であるが、その一方で課題もいくつか見られる。例えば、以下である。

①「歌唱領域における「理解」や「思考」と「技能」レベルのかい離」について

この点については、1年次・2年次研究ともに課題として捉えてきており、課題を解決するための方策を模索し続けてきた。しかし、ここ数年にわたるコロナ禍の中、歌唱の取組には多くの制限があり、十分な学習活動を行うことはできなかった。そのような状況も影響し、声を出すことに抵抗があったり、変声期前後の声の出し方の違いに戸惑いを覚えたりしている生徒もいる。しかし、表現領域と歌唱領域の学習を重ねていく中で、「理解」や「思考」に高まりが見られ、自らの思いや意図を生かして「○○のように表現したい」と考えるが、それを表現する「技能」が不足していることに気付く生徒も増えてきたとともに、「表現できる技能を身に付けたい」と前向きな姿勢を見せる生徒も多い。自分の思いや意図を自分自身で表現できることは音楽の醍醐味であり、生涯にわたって音楽文化と豊かに関わることのできる資質・能力の育成に大きくかかわってくる。今後も題材配列や構成を工夫するとともに、題材の枠にとどまらず柔軟な指導計画の立案を視野に入れ、授業を展開していく必要があると考えている。

②「ICT の活用に伴う学習効果と音楽的な活動とのバラ

ンス」について

前述のように、今次研究では、これまでの研究で進めてきた「逆向き設計」論の考え方に即した題材構成の中に ICT の活用を取り入れていくことで、効果的かつ効率的に学びを進めていくことができたと考えられる。楽曲を何度も聴いたり試行錯誤しながら自分が納得いくまで旋律を創作したりするなど、「個」での学びの充実化を図るとともに、他者との交流を大人数でより効率的に行えるようになったことは大きな成果と言える。一方で、ICT を活用することで、生徒が他者と直接的に音や言葉を介してコミュニケーションをとる場面や、実際に生徒が演奏したり表現したりする音楽的な活動をする場面が減ってしまったように実感している。

第1学年での箏を扱った題材の実践では、実際に生徒が楽器を演奏したり、「六段の調」を講師の生演奏で聴いたりする学習活動を取り入れた。映像資料では知ることのできない箏の音色や響き、演奏の迫力を生徒は存分に感じ取っており、その時の目の輝きや真剣な眼差し、身体全体で曲や楽器の魅力を体感しているその姿こそが、本当の意味での「音楽を介した学び」であり、音楽科として大切にしていかなければならないものだと感じた。ICT を用いることの利点ばかりに目を向けるのではなく、実際に音や音楽を感じ、表現するという音楽科の本質を大切にしながら、「不易と流行」の視点を常にもち、効果的な指導が行えるように工夫していくことが、今後の音楽科の課題になると考える。

注釈

- *1 グランドデザインの詳細については、北海道教育大学附属旭川中学校。「研究紀要(70)」の総論に述べている。
- *2 「本質的な問い」の詳細については、北海道教育大学附属旭川中学校。「研究紀要(69)」の音楽科に述べている。
- *3 「永続的理解」の詳細については、北海道教育大学附属旭川中学校。「研究紀要(69)」の音楽科に述べている。

参考文献・論文

- (1)文部科学省「学習指導要領解説(平成 29 年7月)」
- (2)北海道教育大学附属旭川中学校。「研究紀要(66)」
- (3)北海道教育大学附属旭川中学校。「研究紀要(67)」
- (4)北海道教育大学附属旭川中学校。「研究紀要(68)」
- (5)北海道教育大学附属旭川中学校。「研究紀要(69)」
- (6)「平成 29 年版新学習指導要領の展開」明治図書. 2017
- (7)「平成 29 年改訂中学校教育課程実戦講座音楽」ぎょうせい. 2018
- (8)「中学校・音楽科 新学習指導要領ガイドブック」教育芸術者. 2018

- (9)西岡加名恵.『『逆向き設計』で確かな学力を保障する』.
明治図書. 2008
- (10)西岡加名恵.『『資質・能力』を育てるパフォーマンス評価
アクティブ・ラーニングをどう充実させるか』. 明治図書.
2016
- (11)西岡加名恵/石井英真.『Q&A でよくわかる!『見方・考え
方』を育てるパフォーマンス評価』. 明治図書. 2018
- (12)西岡加名恵/石井英真.『教科の『深い学び』を実現する
パフォーマンス評価 『見方・考え方』をどう育てるか』. 日
本標準. 2019
- (13)奥村好美/西岡加名恵.『『逆向き設計』実践ガイドブック
『理解をもたらすカリキュラム設計』を読む・活かす・共有
する』. 日本標準. 2020