

# 研究授業報告

11月24日(水)6限	校内授業研	学年教科	1年 音楽
授業者	協力者	指導助言者	司会・記録
田村 有実子 教諭			草場 博文 教諭 矢治 朋恵 教諭
学習内容	単元「マイソングをつくろう」～自分の性格を表現してみよう～		
本時のねらい	自分の性格を旋律で表現する活動を通して、音のつながり方を工夫しながら思いや意図をもって創作することができる。		
「問い」を生み出す工夫	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の性格を表現するために、必要な要素をもとに設定を考えさせる。</li> <li>・アプリ「ソングメーカー」で自分のつくった曲を随時確認しながら作業をさせる。</li> <li>・班の交流で、その性格を表現できているかを聴き取り、アドバイスし合う活動をする。</li> </ul>		
協議の柱	授業者が設定した「問い」を生み出す工夫は、学習者の主体性につながったか。 <b>【音楽科】</b> 性格を表現するための設定を考え、ICT を使って表現することは創作意欲につながったか。		

## 【授業の様子】

「創作に必要な要素」について振り返ります



ソングメーカーで、マイソングを創作します



できた曲を互いに聴き合います



ワークシートでイメージを深めます



メモと照らし、確認しながら作曲します



班でアドバイスや感想を交流します



## 事後研報告

協議の柱	<p>授業者が設定した「問い」を生み出す工夫は、学習者の主体性につながったか。</p> <p>【音楽科】性格を表現するための設定を考え、ICT を使って表現することは創作意欲につながったか。</p>
------	---

### 【授業者の振り返り】

音楽の授業には、歌唱・鑑賞・創作などの授業内容がある。コロナ禍の影響で、歌唱が思うようにできていない状態がある。創作は時間の確保が難しく、いろいろなことをしようとすると内容が盛りだくさんになりやすい題材である。生徒はソングメーカーを初めて利用することもあり操作方法の不慣れにより手間取った場面も見られた。ソングメーカーは、イメージしたものを手軽に表現するツールとして活用している。生徒は、自分の考えたものの音につながる様子やイメージしたものを表現できているかなどを確認しながら進めることができていた。

この授業では、生徒が自分の創作するイメージを丁寧に記入することに重き、まず作ってみようとする生徒より多くいた。書くことに時間をかけすぎ、ソングメーカーで創作にあてる時間が少なくなってしまった。

授業の題材を「自分の性格」にしたのは、どんなテーマにすると生徒がワクワクしながら作業できるかという視点で考えた。選手の入場テーマ曲のように自分にまつわる曲を考えさせるイメージである。4小節にすればよいという考えもあるが、本校の生徒には、8小節にチャレンジさせたいと考えた。まずは楽器の演奏方法や楽譜のかき方がわからなくても、曲を作る楽しさや面白さを感じさせる時間にしたかった。実際、生徒の意見からは、創作に対して前向きなコメントが聴かれたのは嬉しい。迷いながら実施した授業なので、たくさんの意見をいただき今後の参考にしたい。

### 【質問】

質問	回答
生徒の目指す姿として、「マイソングをつくる」というめあてを立てているが、創作活動が少なかったように感じた。そのことをどう考えているか。	創作にあてることができた時間は短かった。そのため、本時は8小節中の4小節と絞った。アプリの操作方法についての確認が必要だったのと、どんな要素を大切にするのかをじっくり考えさせる部分に時間をかけすぎた。
評価規準のイ①にある『「思い」や「意図」を持っている』というのは、それぞれどういう内容だととらえているのか。	「思い」を込めさせるまではできなかった。「元気」「明るい」を表現するために「跳躍進行を使う」といった「意図」のある創作をさせたいと考えたが、直感的な創作となってしまった。つなげる工夫が必要だった。
意図に合わせた表現方法を選択するための知識・技能は、習得できているのか。	音の長さについては、前期に小学校の学習内容を復習している。旋律については本時が初めてである。意図をもって旋律を選択するのは難しいため、例を提示するなど工夫すればよかった。次の時間には、「意図」を持たせることを押さえて 創作させたい。
ソングメーカーを使う以前はどのようにして創作の授業を行っていたのか。また、そのときの方法と ICT を活用することで生徒の意欲は以前とどんな違いがあったのか。	以前は、簡単に音符をかいて手拍子で表現するリズム創作をしていた。旋律をつけるような創作はこれまで難しかった。昨年、他学年の授業で、詩をつくり、リズムにのせる創作を行なった。ソングメーカーを使うことで、旋律をつける授業に挑戦する取組ができた。 意欲については、手拍子と ICT を使うのではそんなに変化はないように感じるが、機器操作ができるほどに、集中しながら創作していたようである。メロディをつくるのに、このアプリは有効だと感じている。

<p>アドバイスし合う活動では、どんなアドバイスが出る とよかったのか。</p>	<p>リズムについては、アドバイスをし合うことができていた。 旋律について「明るさを表すには高い音色がいいよ」と いったアドバイスが出て欲しかった。リズムと旋律の2つ にアドバイスをすることになったので難易度があがり 意見が出にくくなってしまったと感じる。</p>
--	--

【グループ協議】※A 班は無し

<p>○ソングメーカーを使うことですぐに作曲・聴いて再編集できる点はとてもいい。操作において、できる生徒とできない生徒に差が生まれたのが残念だった。操作マニュアルを資料として classroom にあげるなど対策を するとよかったと感じる。</p> <p>○C 層の生徒や目的をはずれ操作自体を楽しんでしまう生徒への手立てをどのようにするかも課題である。</p> <p>○班での聴き合う時間を確保したり、前時までに様々な曲を聴いたりするなどインプットの時間を大事にすると 「思い」や「意図」のある創作活動になったのではないかな。</p> <p>○ソングメーカーを使うことは、生徒の持つ才能や特技を新たに発見する機会となっていた。</p> <p>○テーマとして「自分の性格」を取り上げることが表現を難しくしたかもしれない。一人一人が設定するのでは なく、例えば「担任の先生のテーマソング」のように設定を共通するとアドバイスをしたり、作品を共感して聴 けるのではないかと考えた</p> <p>○出来上がった作品をどのようにして評価するかが難しいと感じた。また、お互いに送りあったアドバイスを取り 入れている様子をどう評価するかも難しいと感じた。</p> <p>○ソングメーカーを使って曲をつくるというツールは有効な手段だった。</p> <p>○意見交流するときに自分の性格をというのがそれぞれ違うため、どの要素をつかってどう表現したかなど 評価する基準をはっきりさせることが望ましい。曲の雰囲気だけでなく、要素に注目し、どのような工夫を取り入 れたかを意見交流できるようになるとよいと感じた。</p>
--

まとめ

- 「創作で必要な要素」についてのやり取りは良かった。
- ICT を活用することで、自分が考えたことをすぐに音として表せることや創作した曲を誰かに聴いてもらえるこ  
とができたというのはすごく魅力的に感じた。なにより生徒が楽しそうに活動している様子を良いと感じた。この  
ような授業であれば音楽を「苦手」とならないだろう。
- 「自分の性格」を旋律に乗せて表現するのは難しいとは思った。ただ、ICT を使い新しい学び方を模索する授業  
は良いと感じる。校内研だからこそできると思う。今回のソングメーカーなど web アプリの活用が広がってきたと  
思う。自分も活用できそうなものを探してみたい。
- 自分の性格が難しいという意見もあったが、自己理解や他者理解ということを考えてとても重要で面白い  
授業だと思った。ぜひ、来年度以降の続編も期待したいです。
- 創作活動、特に「意図」をどのように評価するか明確にする必要があると感じた。
- 技能教科における評価の基準をどのように設定するかは参考になると思う。アドバイスをし合う活動では、どこに  
着目させて意見を述べるかなど積み重ねの活動が大事だとわかった。アドバイスを出しやすい発問を考えたい。
- 見ていて楽しかった。創作する時間を多くとることができるようにしたいが、前半の知識技能の部分の押さえも必  
要といった場合どうすればよいか悩む。
- ソングメーカーを活用することで、作曲活動を音楽が苦手な生徒も簡単に取り組むことができた。ソングメーカ  
ーの取扱説明書をスライドでつくることで使い方の難しさをカバーできるだろう。ベースとなる曲を楽しさや悲し  
さといった「意図」をもって編集する活動を準備活動として入れると作曲しやすさにつながるかもしれない。学年  
を重ね、経験を積むことで上手くなると思う。