

豊かな創造性を育む音楽づくりの指導に生かす評価の在り方

— 低学年の音楽づくりにおけるパフォーマンス課題の実践を通して —

神馬 侑子 (千葉市立小中台小学校)

[研修先 千葉大学教育学部]

《研究の概要》

本研究は、小学校低学年の音楽づくりにおけるパフォーマンス課題の実践を通して、指導に生かす評価の在り方について研究を進め、検証したものである。パフォーマンス課題により、児童自身が何を学び、何ができるようになればよいか見通しを持って活動させることができた。また、毎時間ルーブリックを作成し、指導方法を見直したことで授業の改善を図ることができ、指導に生かす評価の在り方が明らかとなった。

1 問題の所在

新たな社会“Society 5.0”の到来が近付いている。“Society 5.0”とは「創造社会」であり、「デジタル革新と多様な人々の想像・創造力の融合によって、社会の課題を解決し、価値を創造する社会」である。これからの子供たちは、直面する様々な変化を柔軟に受け止めていく必要がある。そして、感性を豊かに働かせながら考え、自分なりに試行錯誤したり、多様な他者と協働したりして、新たな価値を生み出していくことが求められている。また、「次期指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ」(2016)において、「豊かな感性や想像力等を育むことは、あらゆる創造の源泉となるものである」と述べられていることから、音楽科の学習の充実が一層求められていると考える。

学習指導要領では、音楽科において、生活や社会の中の音や音楽と豊かに関わる資質・能力を育成することを目指している。また、このような資質・能力を育成するためには、音楽的な見方・考え方が必要である。

「千葉市学校教育の課題 21世紀を拓く」にも、小中学校9年間を見通した系統的な学習を通して、音楽的な見方・考え方を働かせることの重要性について記述されている。その9年間の学びの基盤となるのが、小学校低学年における音楽教育である。特に音楽づくりは、直接的に自己の創造性を発揮して音や音楽と関わり、音楽的な見方・考え方を働かせる学習の礎ともなるものであり、創造性を育むためにも大切な学習である。

「幼稚園、小学校、中学校、及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」の答

申(2016)では、「ペーパーテストの結果にとどまらない、多面的・多角的な評価を行っていくことが必要である。」と述べられていることから、パフォーマンス課題が知識・技能を活用して、どのように見方・考え方を働かせているのかを見取るために有効であると考えられる。

そこで、パフォーマンス課題を作成し、児童の思考の流れを見取ることとする。パフォーマンス課題は、単に演奏する、音楽をつくるといったパフォーマンスを求めるものではなく、学習を通して得た知識やスキルを総合的に活用する創造的な営みのパフォーマンスとして捉えることができるものである。さらには、学年を超えて繰り返しパフォーマンスを深めていくことで、長期的な資質・能力の育成が可能となる。

以上のことから、低学年におけるパフォーマンス課題の実践を通じた音楽づくりの指導と評価に着目し、研究を進めていくことで、創造性の育成の一端を担うことができると考え、本主題を設定した。

2 研究の目的と方法

(1) 研究の目的

パフォーマンス課題の実践を通して、低学年における音楽づくりの指導に生かす評価の在り方について明らかにする。

(2) 研究の方法

①研究主題に関する基礎的理論研究	4月～8月
②音楽づくりの題材構想	6月～9月
③教員の意識調査	7月
④児童の意識・実態調査(事前・事後)	7月・11月
⑤検証授業の実施	9月～10月
⑥検証授業の分析と考察	10月～12月

3 研究の内容

(1) 研究主題に関する基礎的理論研究

①創造性とは

創造性 (creativity) については、さまざまな見解・考え方がある。ここでは、高須(2015)の研究を基に、これまでの研究者の定義を踏まえた上で、音楽づくりにおける「創造性」について定義する。

高須(2015)は、学校音楽で育成できる創造性とは、「新しいものの見方や考え方、表現の仕方、さまざまなものを組み合わせて新しいものをつくる能力や、新たな発想 (アイデア) を生み出す能力」であると定義している。

さらに、高須(2015)は、「Sawyer(2003)は、ジャズにおけるジャム・セッション等を研究することにより、集団による創造性の重要性を明らかにした」と述べている。Sawyerの研究は、「協働的な学び」による「創造性」の育成の可能性を示すものと考えられる。

以上を踏まえ、本研究では、音楽づくりにおける「創造性」とは、「自らの経験や体験を土台として、あらゆる音や音楽に対して感性を働かせ、発想力やオリジナリティを生かして、他者と協働しながら試行錯誤して音楽をつくっていく力」と定義する。

②創造的音楽学習から音楽づくりへ

音楽づくりとは、あらゆる音を基に、子供たちが自分で工夫しながら音楽をつくる活動であり、創造的音楽学習の流れを汲んでいる。創造的音楽学習において大切な点を、坪能(1995)は次のように5点挙げており、これは音楽づくりの活動においても非常に大事なことである ([資料1])。

- 1 音素材として楽器の普通の音だけではなく、身の回りのすべての音を素材とする。
- 2 音楽をつくる過程で、即興が大きな役割を占めること。
- 3 西洋クラシックをベースとした調整的な音楽だけではなく、現代音楽、日本の音楽や世界の諸民族の音楽、ポピュラー音楽など幅広い音楽語法をもとにしていること。
- 4 子供主体の活動であること。
- 5 グループで音楽をつくることを基本とするため、互いにコミュニケーションを取り合いながらの音楽活動であること。

〔資料1〕創造的音楽学習とは

創造的音楽学習から音楽づくりへの移行は、平成元年学習指導要領で「音楽をつくって表現できるように

する」という指導内容が入ったことが大きな変化である。また、平成20年学習指導要領において、「音楽づくり」という名称が使われるようになったが、特に、「音楽の仕組み」を手掛かりにして音楽をつくることについて明示されたことが重要な点である。

音楽をつくるためのプロセスには、次のようなものがあると坪能(1995)は述べている。

一つ目は、「音楽を聴く・音を探す」活動である。音楽づくりでは、楽器の音だけでなく、全ての音が音楽の素材となるため、「音を聴く」活動を取り入れることが必要である。また、「音を探す」活動は、子供の創造性を最も喚起するものの一つである。

二つ目は、「音楽的アイデアを得る」ことである。自分が聴いたり探してきた音が、音楽をつくるための「もと」になるとき、これを「音楽的アイデア」と呼ぶ。「音楽的アイデア」の数を最小限にすると、分かりやすく、まとまりのある音楽が出来上がるのである。

三つ目は、「音楽をつくる」活動の中核とも言える「音楽のルールを考える」活動である。自分でつくる音楽には、どのようなルールがふさわしいかを、自分たちで考えることが大切である。

③パフォーマンス課題とは

西岡(2016)によれば、パフォーマンス課題とは、「様々な知識やスキルを総合して使いこなすことを求めるような複雑な課題」である。

パフォーマンス課題を開発するにあたっては、「本質的な問い」を意識し、それを単元の教材に即して具現化していくことが必要である。「本質的な問い」とは、一問一答では答えられないような問いであり、様々な知識や技能を総合することで促すような問いである。また、学問の本質に迫る問いであり、生活との関連が見えてくるような問いである。

例えば、音楽科であれば、「この曲の名前は何か。」という問いではなく、「この曲のイメージはどのように捉えられるか」というような問いが「本質的な問い」となる。このような「本質的な問い」を探究するパフォーマンス課題に取り組むことで、「深い学び」が実現され、「原理や一般化」に関する「永続的理

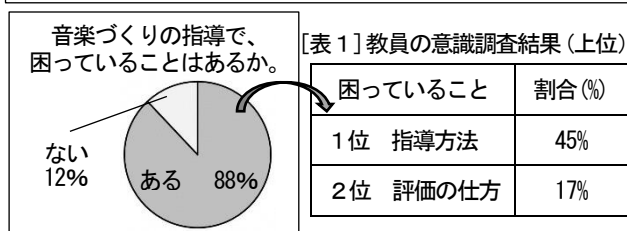
解」(教科の「見方・考え方」)が身に付くと言われている。

④ルーブリック(評価指標)の必要性

これまで教育現場では、作品や実演の評価基準が明確になっておらず、教師の主観に偏ったり、評価の観点がずれていたりする傾向にあった。そこで、出来るだけ一貫した評価にするために用いるのが、ルーブリック(評価指標)である。例えば、ルーブリックは、レベル1からレベル3までの3段階で尺度を示し、具体的な子供の姿(達成度)を記述しておく。レベル1は乗り越えさせたい実態水準、レベル2は合格水準、レベル3は理想的な水準というように、子供が指導によってどれだけ力を付けたのかを見取り、次の指導の工夫を考えるためにある。つまり、ルーブリックを作成し、具体的な評価基準を明示することで、評価の信頼性や妥当性が高まるだけでなく、「指導と評価の一体化」にも繋がるのである。

(2)意識調査

調査期間	令和3年7月5日～7月16日
調査対象者	千葉市立A小学校教員(担任・専科)
調査人数	34名
調査方法	選択・記述式



[図1] 音楽づくりの指導の意識調査

音楽づくりの指導において、約9割の教員が「困っている」と答えている。困っている要因は、「具体的な指導方法が分からない」が最も多く、続いて「評価の仕方が分からない」が多かった。意識調査から、具体的な指導方法や評価方法について、明らかにする必要があると言える。

(3)検証授業

対象	千葉市立A小学校 第2学年B組 30名
期間	令和3年9月22日～10月29日

視点1 創造性を育む土台作り

児童の創造性を育む土台には、それまでの経験が重要であり、音楽づくりに繋がる活動を行っていくことが必要である。また、「音楽を聴くこと」が好きな学級

であることを生かして、常時活動や題材に入るまでに「聴く活動」を多く取り入れることで、感性を磨いたり、音楽づくりの発想(アイディア)を培ったりするようにした。

①聴く力を育てる常時活動・即興的な音遊び

ア 「音日記」で身の回りにある様々な音を集める

マリーシェーファー「サウンド・エデュケーション」を基に、音日記の活動を行った。見付けた音をオノマトペで表したり、音楽を形づくっている要素と結び付けて説明したりすることで、一つ一つの音をじっくりと聴く経験を積ませた。音日記の記述は、最初は生活音(特に電化製品の音)中心であったが、児童が見付けた音を紹介し合っていくうちに、自然音(風や木々の音等)や動物の声等に幅が広がっていった。また、強弱に関わるテーマを与えることで、強弱を意識した記述が多く見られるようになった。例えば、単に雨の音と表すのではなく、雨が弱い音「ぱらぱら」、強い音「ざあざあ」と比較して表現した児童や、風の音が窓を閉めても大きく聴こえることから、かなり大きい音だと記述した児童がいた。

イ 「動く音をたどろう」で音色の違いに気付く

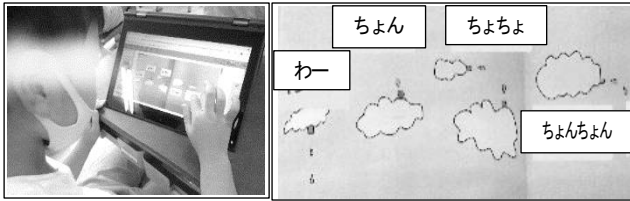
「動く音をたどろう」の活動(「サウンド・エデュケーション」参考)では、目を閉じて音が鳴る方を指差ししながら、一つの音にじっくりと耳を傾けることで、音色の違いや面白さに気付かせるようにした。余韻が残る楽器と残らない楽器を用いたところ、「響く楽器と響かない楽器がある。」ということに、児童は気付いた。

また、シェーカーの仲間の楽器を2種類使った結果、児童の振り返りに「音が似ている楽器があった。」という記述が見られた。楽器の音色を比較して聴く力が高まってきたことが伺える。児童の記述を分析すると、音色に関する記述が24名(86%)見られた。

②想像力と独創性を育てる活動

島崎(1993)を参考に、絵本「もけらもけら」の絵を、音(オノマトペ)で表す活動を行った。初めに、絵本「もこもこ」を読み、音をオノマトペで表す楽しさを味わった後、「もけらもけら」の絵をいくつか選んでオノマトペで表現させた。児童には、GIGA スクール構想

における1人1台タブレットPC(以下、「ギガタブ」という。)のスクリーンを使って、発表ノートとして絵本の絵を配付した。児童は、それぞれ気に入った絵を選び、ギガタブを使ってオノマトペで表現した。



〔資料2〕ギガタブを用いて活動する児童の様子と表現した音
児童は、絵の形から音のイメージを持ったり、絵全体を一つのストーリーに見立てて、想像を膨らませたりしながら活動した。同じ絵でも、一人一人異なる音(オノマトペ)の表現となり、独創性が見られた。

③新たな発想(アイディア)を生み出す活動

ア「音探しゲーム」で様々な音色のよさに気付く

音探しゲームでは、一つの楽器で音の出し方や強弱を変えることによって、様々な音色を出せることに気付いた児童が多かった〔資料3〕。

【音探しゲームの活動の仕方】島崎(1993)参考

- 1 机の周りを、7～8人で囲む。
- 2 1番の人から一つの楽器を選び、音を鳴らす。
- 3 次の人は、同じ楽器を使って、前の人と違う音を出す。→時計回りに同じように続ける。
- 4 違う音の出し方が見付からなくなり、グループの他の人も見付からなくなったら、その人から違う楽器を使って音を探していく。

楽器の音色のよさに気付いた児童

・スレイベルのリンリンという音が気持ちよかった。

音の出し方に気付いた児童

・楽器には、色々な音の出し方があるのだなと思った。

強弱に気付いた児童

・音には、大きい音や小さい音があった。

音楽を形づくっている要素を関連させて考えた児童

・音を変えるには、強さを変えたり、叩く場所や叩き方を変えたりするなど、色々なことを変えることができる。

〔資料3〕「音探しゲーム」の振り返りの記述

イ「音つなぎゲーム」で即興的に音を組み合わせる

音つなぎゲームでは、音を重ねていくことで音色が変化していくよさや面白さに気付いた児童が多かった。また、活動を通して、楽器の組合せがもたらす音色や音の重なりよさ、自分たちで音楽をつくっていく楽しさに気付くことができた児童もいた〔資料4〕。

【音つなぎゲームの活動の仕方】

- 1 机の周りを、7～8人で囲む。(基本2人組×4)
- 2 1グループの二人が、それぞれ一つずつ楽器を選んで音を鳴らす。
- 3 前の二人の音をよく聴きながら、2グループの二人が楽器を選んで音を重ねる。

- 4 3グループの二人が音を出し始めたら、1グループの二人は音を立てないように気を付けながら、楽器を机に戻す。(同じように続ける。)
- 5 何度も回ってくる度に、楽器を変えるか、音の出し方を変えるかして、表現の幅を広げる。

音色に関する記述

- ・色々な楽器を組み合わせて鳴らすと、すごく気持ちがいい音がした。
- ・前のグループは、強い音だったから、優しく音を鳴らした。
- ・前のグループが高い音だから、自分たちも高い音にした。

音の重なりに関する記述

- ・前の音とびったり合わせた方が音楽っぽいけど、わざと違う感じの音でやってもいいと思った。
- ・同じような音が重なると、繋がっているような感じがした。

〔資料4〕「音つなぎゲーム」の振り返りの記述

以上のような活動をパフォーマンス課題の前に行うことで、創造性の土台となる、想像力や独創性、発想(アイディア)を培うようにした。

視点2 主な音楽を形づくっている要素を明確にした題材構成と評価場面の精選

④本実践のパフォーマンス課題(第2学年)

題材名 みのまわりのものをつかって音楽をつくろう

本題材では、身の回りにある物を楽器(音素材)として使い、音楽づくりを行った。パフォーマンス課題の作成要件を踏まえて、〔表2〕のような本質的な問いと永続的理解を設定した。

〔表2〕本質的な問いと永続的理解

本質的な問い	音楽をつくるには、どのような音素材を使って、重ね方をどのように工夫すればよいだろうか。
永続的理解	身の回りの物から生み出される音は、児童一人一人の感性と、生活との創造的な関わりの中にあるものであり、大切な存在である。 そのような音を使って、音楽をつくるには、音色を大切に、呼びかけとこたえといった音楽の仕組み、始め方や終わり方といった全体のまとまりを工夫する必要がある。

また、〔資料5〕のような課題の説明と活動の仕方を、題材の初めに児童に提示した。

【パフォーマンス課題】

1年生との交流で、「音楽会」を開きます。1年生が楽しめるような音楽をつくって、音楽のプレゼントを届けましょう。
また、最近、プラスチックごみを減らすなど、物の使い方や捨て方について問題になっています。そこで、わたしたちにもできるエコ活動として、身近にある物を再利用して楽器にし、音楽をつくることにします。
音楽をつくるにあたっては、呼びかけとこたえを使って、30秒から1分程度の音楽をつくってください。

【活動の仕方】

- ・3、4人のグループで、30秒から1分程度の音楽をつくる。
- ・始め・中・終わりを工夫して音楽をつくる。
- ・呼びかけとこたえを用いて音楽をつくる。

〔資料5〕パフォーマンス課題と活動の仕方

ア 指導計画

次	時	◎ねらい ○児童の主な活動 ☆音楽を形づくっている要素	評価規準		
		◎音遊びを通して、音やフレーズのつなぎ方の特徴に気付いたり、様々な要素の働きが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、聴き取ったことと聞き取ったこととの関わりについて考えたりする。	知 技	思 判 表	履
第一 次	1	○本題材のパフォーマンス課題を知る。 ○紙を使って音遊びをする。 ☆ [音色、強弱、呼びかけとこたえ]	① 因	↓	↓
	2	○グループで、身の回りにある素材を使って、一人一人違う音をつくる。 ○身の回りにある素材を使って、音の重ね方を考える。 ○自分がつくった音を簡単な図形で表す。(ギガタブ) ☆ [音色、音の重なり、強弱、呼びかけとこたえ]	↓	① 思	↓
第二 次		◎身の回りの素材を使って音の出し方を工夫したり、呼びかけとこたえを用いた簡単な音楽をつくったりする。	↓	↓	① 履
	3	○グループで終わり方を考える。 ○グループの終わり方を、簡単な図形で表す。(ギガタブ) ☆ [音色、音の重なり]	↓	↓	① 履
	4	○呼びかけとこたえを使って、グループで音楽をつくる。 ☆ [呼びかけとこたえ]	↓	② 思	① 履
	5	○互いにつくった音楽を聴き合い、録画する。(1年生へ届ける) ○学習の振り返りをする。	② 因	↓	↓

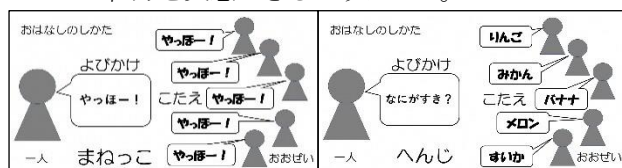
イ 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 知 呼びかけとこたえを用いた音やフレーズのつなぎ方の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどと関わらせて気付いている。	① 音の重なり、呼びかけとこたえを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと聞き取ったこととの関わりについて考えている。	① 身の回りにある多様な素材の音に興味・関心を広げながら、様々な音を表現したり友達と音楽をつくったりする学習に、楽しんで取り組もうとしている。
② 因 身の回りにある素材の音色を生かした音の重なりを付けて、呼びかけとこたえを用いて、簡単な音楽をつくる技能を身に付けている。	② 身の回りにある素材の音色を生かし、その組合せが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、呼びかけとこたえの仕方を考え、どのような音楽にするかについての思いを持っている。	

ウ 授業の実際

【第1時】呼びかけとこたえを「お話の仕方」とする

紙1枚を使って、教師対児童全体で音遊びを行った。「紙でお話しよう。」をテーマにして、会話するときには、どのようにしているか思い浮かべさせながら、教師が鳴らした音を真似させたり、違う音で返したりさせた。途中で、[資料6]のようなスライドを提示し、「お話の仕方」として意識させることで、呼びかけとこたえの仕方を実感できるようにした。



【資料6】第1時で使用したスライドの例

観点別ルーブリック【知識】B基準

呼びかけとこたえを用いた音やフレーズのつなぎ方の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどと関わらせて気付いている。

呼びかけとこたえに関する記述

- ・紙でも音でお話ができる。
- ・お話の仕方が分かった。
- ・音で「遊ぼう。」と言っているみたいだったから、「いいよ。」と返した。
- ・こたえ方には、真似っこするのと、違う言葉(音)があった。

【資料7】観点別ルーブリックと振り返りの記述

評価場面は音遊びをしているときとし、特に、呼びかけとこたえに関連する児童の発言や行動を観察した。また、[資料7]のように呼びかけとこたえに関する振り返りの記述も評価対象とした。

【第2時】教師の助言や音の重ね方の視覚化で、呼びかけとこたえを意識させる

児童は、音を重ねる音楽づくりが初めてのため、音の重ね方を学習する時間とした。その際、まなボード(協働学習を促す教材)と付箋を使って、音の重ね方を視覚的に捉えられるようにした。

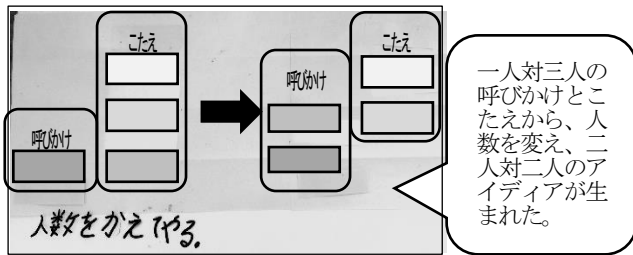
初めは、どのように重ねたらよいか悩む班が多かった。そこで、活動の途中で前時を想起させ、「お話するように重ねてごらん。」などと助言することで、児童は徐々に音の重ね方を考え始めた。

児童の思考の流れが分かるように、抽出班の活動中の発言や、まなボードの記述を以下に載せる。

S1: どうする? / S2~S4: うーん。(無言が続く。)
 T: お話するようにしてみたら? S2さんは、夏休みの音日記の頃から気付いていたよね。
 S2: ぼくが、お話してみるからお返事して。
 T: いいね。じゃあ、S2さんに皆がお返事してみよう。
 S1: まずは、ぼくがお話するから、皆がお返事して。
 S1.3.4: うん。
 ~全員で演奏~
 S1: できたね。今のを付箋で表してみようよ。
 ~重ね方を視覚化~
 S2: じゃあ、今度は返事する人数を変えてみようよ。
 S1: 2人ずつにする?
 S3: いいね。やってみよう。
 T: どんなお話の仕方ができたかな?
 S1: 人数を変えて、お話してみたよ。
 ※下線部は、呼びかけとこたえに関する発言

【資料8】1班(抽出班)児童の活動中の発言

1班では、[資料8]のように、呼びかけとこたえを「お話の仕方」として捉え、音で試しながら音の重ね方を考える姿が見られた。1班の具体的なアイデアを以下に図で示す([資料9])。



【資料9】1班のまなボード

2班では、【資料10】のように、ある児童が強弱に着目したアイデアを出したことから、グループ内でアイデアの共有が行われ、下線部のような強弱と音の重なりを結び付けて考える姿が見られた。

S1: 一人ずつ重ねていこうよ。
S2: どういう順で?
S1: だんだん音が大きくなるようにしようよ。
S3: 誰の音が一番大きいか試してみよう。
S4: ぼくの音は小さいよ。
~皆で試す~
S1: S3さんの音が一番大きいから、最後にしよう。

パターン1

【資料10】2班(抽出班)児童の活動中の発言と、まなボード①

また、授業の中間の振り返りで、呼びかけとこたえを用いた音の重ね方を知ったことで、【資料11】のように、似た音を組み合わせる会話のように音を重ねたいという新たなアイデアが生まれた。

③かき合わせるように、似た音とあわせ
3.

パターン2

【資料11】2班のまなボード②

このように、音色と呼びかけとこたえを結び付けて音の重ね方を考えた2班は、複数の音楽を形づくっている要素を関連させて思考することができたと評価した(【資料12】)。

観点別ルーブリック【思・判・表】A基準 ※B基準に加えて
キーワード: 音色/強弱/組み合わせる/結び付ける

観点別ルーブリック【思・判・表】B基準

キーワード: 音の重なり/呼びかけとこたえ

音の重なりや呼びかけとこたえを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと聞き取ったこととの関わりについて考えている。

【資料12】第2時の観点別ルーブリック

【第3時】終わり方を考え、ギガタブを用いて図形楽譜を表す

第4時で見通しを持って音楽をつくることができるように、終わり方を考える時間を設けた。

抽出グループとして、3班の児童の思考の流れを、授業中の演奏聴取や映像記録から見取った。

3班(抽出)児童の思考の流れ

前半

- 最後は「元気に終わる」イメージを持つ。
- ←教師の助言「元気は元気でも、どんな風に元気な感じにしたいのかな?皆でわいわいしている感じ?考えてみてね。」
- グループで話し合い、段々人が増えていき、パーティーになる場面を思い浮かべる。

3班は、上記のような音楽のイメージを持ち、始め・中・終わりを次の表のようにまなボードに示した。

始め	中	終わり
最初は、二人ぼち(兄弟)	友達に来て、段々大きくなっていく	最後は、友達とダンスするみたいなイメージ

【資料13】3班の音楽の流れ(まなボードへの記述)

その後、音で試しながら終わり方を考えた結果、全員で同時に鳴らして終わるアイデアが生まれた。さらに活動を続ける中で思考が深まり、三人が鳴らしている間に一人だけが時々鳴らし、最後は一人の音で終わるといったアイデアに更新された(【資料14】)。

【資料14】3班の図形楽譜

3班は、グループで話し合い、試行錯誤しながら活動し、アイデアが更新されていった。また、最終的に決定した終わり方を図形楽譜で示したことで、児童は、自分たちの音楽の終わり方を再確認することができた。そして、振り返りでは、「次の時間は、この終わり方に合うように音楽をつくりたい」と、次時への意欲も見られた。このように、児童が学びの見通しを持って、粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次に繋げるという学びの過程を見取っていくことが大切である(【資料15】)。

観点別ルーブリック【主体的に学習に取り組む態度】B基準

身の回りにある多様な素材の音に興味・関心を広げながら、様々な音を表現したり友達と音楽をつくらしたりする学習に楽しんで取り組もうとしている。

【資料15】第3時の観点別ルーブリック

【第4時】呼びかけとこたえを使って音楽づくり

前時で考えた終わり方に合わせて、呼びかけとこた

えを用いて音楽をつくった。授業の初めに、視覚的、体験的に呼びかけとこたえの仕方を全体で確認することで、本時の目標を児童に意識付けた。

ここでは、「思考・判断・表現」の見取り方の例として、抽出グループの3班の思考の流れを示す。

3班児童の思考の流れ（抽出）

音色を工夫して、呼びかけとこたえを用いて音楽づくりをする姿

3班は、「S1 が呼びかけて、他三人が一人ずつこたえていく」というアイデアを基に、活動を進めていた。さらに、一人一人、音の出し方を工夫し、どの音色が合うか確かめながら活動していた。途中で教師がどこの部分に呼びかけとこたえを入れるか確認したところ、「中に入れる」こととなり、[資料16]のようにまなボードに記述する姿が見られた。

始め	中	終わり
二人ほっち	呼びかけとこたえ S1 対 S2, S3, S4 (回していく)	S1 が時々 他三人が同時に 終わる

[資料16] 3班のまなボード（前半）

呼びかけとこたえを会話に見立て、言葉に合うリズムを使って音楽づくりをする姿

その後、言葉をリズムに置き換えながら呼びかけとこたえの仕方を工夫する姿が見られた。

例えば、「おいで」と呼びかけたら「行くよ」とこたえるよう促し、同じリズムでの呼びかけとこたえを提案する姿が見られた。また、「おいで」に対して「待つてね」とこたえるといった違うリズムでの呼びかけとこたえも見られた。

このように、第1時で学んだ真似をする方法や、違う言葉（リズム・音）で返事をする方法を活用することができ、知識を活用して思考していることと見取することができる。3班の児童のように、単に呼びかけとこたえを用いるだけでなく、音色の工夫をしたり、リズムを取り入れたりする姿は、十分に目標を達成していると捉えることができる（[資料17]）。

観点別ルーブリック【思・判・表】A基準 ※B基準に加えて
キーワード：音色/リズム/強弱/組み合わせる/結び付ける

観点別ルーブリック【思・判・表】B基準
キーワード：呼びかけとこたえ

身の回りにある素材の音色を生かし、その組合せが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、呼びかけとこたえの仕方を考え、どのような音楽にするかについての思いをもっている。

[資料17] 第4時の観点別ルーブリック

さらに、ギガタブを用いて、自分たちがどこまでできているか確認しながら学習を進める姿が見られた（[資料18]）。活動する際に、発表ノートを見ることで、アイデアが思い付かない時の手掛かりとしたり、自分たちの学習の仕方を自ら確認したりする等、低学年であっても、自己の学習を調整しようとする姿が見られたことは、大変意義のあることである。

3班 ギガタブの発表ノートを見て、やることを確認
S1 が音楽づくりのルールを読み上げながら、どこまでできているか確認

・必ず呼びかけとこたえを入れる→できている！
・終わりに合わせているよね・・・うん。合わせている。
→学習の仕方を自己調整（確認）する姿

[資料18] 3班児童の活動の振り返り中の発言

⑤分析と考察

ア 集団による創造性の育み

創造性は、集団における関わりによって、より育まれると考えられる。今回は、全ての音楽づくりの活動をグループで行った。音楽づくりの過程では、音そのものと向かい合い、そこから音楽的アイデアを生み出し、発展させていくことが大切である。そのため、一人では発想（アイデア）を更新していくことが難しい。グループ活動を通して他者と関わり、コミュニケーションを図りながら活動を行うことが必要である。また、活動の記録を分析すると、言語によるコミュニケーションだけではなく、暗黙知を含む非言語的なものが多かった。そこには、音楽科ならではの音を介してのコミュニケーションがあり、最も大事な点である。やはり、音や音楽を軸にして、他者と発想（アイデア）を広げていくことが重要であると考えられる。

一方で、グループ活動における音楽づくりを行って、課題も浮かび上がった。グループ内で質の高い音楽理解の共有を図るには、それまでの経験が大きく影響する。今回は、創造性の土台作りとして様々な活動を行ったが、それでもグループ内で個人差が大きかった。創造性を育むためにも、多くの音楽経験を積むことが必要であると考えられる。

イ パフォーマンス課題の有効性

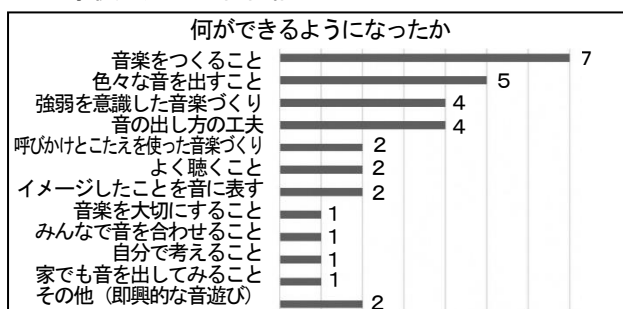
パフォーマンス課題を作成し、身に付けさせたい力を明確にして実践を行った。題材の前半では、最後に取り組むパフォーマンス課題に必要な知識や技能が身

に付くようにした。その後、パフォーマンス課題において、学習してきた内容を総合的に活用できるようにした。このように題材構成を工夫したことで、児童が知識・技能を活用して、どのように見方・考え方を働かせているのか思考の流れを見取ることができ、大変有効であった。

ウ 評価基準の明確化

パフォーマンス課題の実践では、毎時間観点別ルーブリックを作成した。その結果、児童の行動や発言から細やかな見取りをすることができた。また、1時間ごとに児童が身に付けた力を把握し、次の指導へ生かすことで、授業の改善を図ることができた。このように、評価基準を明確にすることで、評価がぶれなくなったり指導に生かしたりすることができると考える。

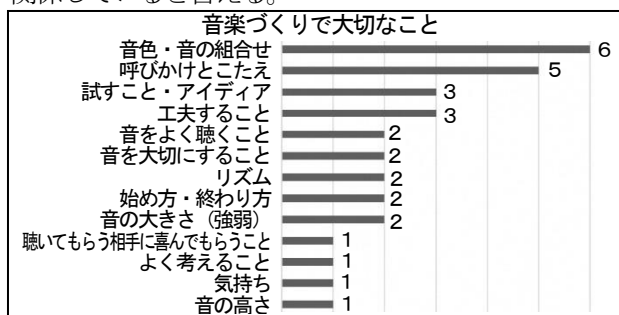
エ 事後の児童の自由記述から



【図2】 児童の意識調査結果1 (事後)

事後に、児童に「何ができるようになったか」について自由記述でアンケートを行った ([図2])。すると、今回の実践で行った「音楽づくり」ができるようになったと回答した児童が最も多いことが分かった。「呼びかけとこたえを用いた音楽づくり」と答えた児童を合わせると、30名中9名となり、学級の約30%であった。また、多くの音遊びで、音の出し方を工夫したり音色のよさや面白さを味わったりしたことで、音に関する回答が多く、関連する回答を合わせると、13名(43%)となった。以上の結果は、即興的な音遊びや音楽の仕組みを手掛かりとした音楽づくりを行ったことと、思考の拠り所となる音楽を形づくっている

要素が主に音色と呼びかけとこたえであったことが関係していると言える。



【図3】 児童の意識調査結果2 (事後)

また、[図3]の結果から分かるように、自由記述において「試す」「アイディア」「工夫」「考える」といった言葉が挙げられた点に着目したい。これは、児童自身が創造性に関わる視点を持つようになったと捉えることができ、今後も実生活で使える力を身に付けられたと考える。

4 研究のまとめ

(1) 成果

本研究では、児童に多くの音遊びを経験させた上で、集団において音を介してコミュニケーションを図る場を設定したことで、発想 (アイディア) が更新される姿が見られ、創造性を育むことができた。

題材を通して児童に身に付けさせたい力が明確にした上で、パフォーマンス課題を作成したことで、児童がどのように見方・考え方を働かせて思考しているか、思考の流れを見取ることができた。

また、ルーブリックを作成し、毎時間評価を行い、児童が身に付けた力を把握した上で指導方法の見直しを図ったことで、授業の改善を図ることができた。

(2) 課題

パフォーマンス課題の本質的な問いは、学年が変わっても普遍的なものである。今回は、一つの学年でしか実践できなかったため、今後他学年でも実践を行うことで、指導に生かす評価の在り方について系統的に検証していく必要がある。

【主な引用/参考文献等】

- ・中央教育審議会「次期指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ」2016年
- ・中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」平成28年12月
- ・高須一「これからの学校音楽教育が子どもに培うべき学力とは何か」音楽教育実践ジャーナル 2015年
- ・西岡加名恵 他著「カリキュラムマネジメント・ハンドブック」ぎょうせい 2016年
- ・西岡加名恵、石井英真 編「教科の『深い学び』を実現するパフォーマンス評価」日本標準 2019年
- ・坪能由紀子「音楽づくりのアイディア」音楽之友社 1995年
- ・島崎篤子「音楽づくりを楽しもう！」日本標準 1993年

