

音楽科における幼小中高一貫カリキュラムの開発

読譜学習とリズム学習を中心課題として

塚本 伸一（東海大学附属小学校）

研究の目的と方法

東海大学清水キャンパスは、幼小中高大の一貫教育体制が整った環境がある。しかし、従前よりカリキュラムの一貫性や具体的な活動が乏しい状況であり、本研究助成指定を機会に私学一貫校として幼小中高大に至る連続したカリキュラム構築を旨とする計画をした。現状として音楽分野においては、40数年間に渡り年1回の音楽イベントが幼小中高大のアウトプットの場として開催されてきた経緯があり、各校園が連携しやすい状況であった。しかしこれは、発表会形式のイベントに過ぎず、園児児童生徒の交流や指導者同士の勉強会を行ってきた経緯がなく、ホールを貸し切った単なる音楽イベントであった。

これらの素地を生かしつつ、教科「音楽」として有機的な連携を模索するために、音楽基礎能力の一つである「読譜力」と「リズム学習」に着目し、連携したカリキュラム構築を旨とするための取り組みを行うことにした。研究方法としては次の通りである。

- ① ICT活用によるフラッシュ授業
- ② 動画の利用
- ③ ドリル学習の開発・実践と反転学習
- ④ 幼児教育への拡大
- ⑤ アウトプットとしての音楽活動

児童生徒に身につけさせたい能力として主に「読譜力向上」をピックアップし、一貫教育の意義を具現化するために「連続したカリキュラムづくり」を旨とする事で、私学教育にしか成し得ない幼小中高のカリキュラム編成が可能になると信じて研究を行った。異動等が少なく研究を行う上には継続して出来る点も私立学校の

特色の一つであろう。

研究の内容と経緯

①フラッシュカードの電子化に向けての開発

全国各地で見られる紙媒体によるフラッシュカードを用いて、本校でも音符や音楽記号に関するフラッシュ活用がなされていた。様々な研究会に参加しても、画用紙に・教員が手書きで・たくさん色を塗り分け、という掲示物や教材が多く存在する。これこそ小学校音楽科の特徴の一つである。しかしこれらを作成するには時間がかかること以外にも、教材の複製が容易ではないこと、手動での操作が多く授業時間にロスが生じる等、まさしく電子化することが効率よい授業展開に相応しい教材であると感じ、次のようなフラッシュカードを開発した。

a) ドレミフラッシュ



プレゼンテーションソフトを用いて、ト音記号による楽譜を提示した。12音のフラッシュカードを用意して、授業の

導入部で活用した。本教材の活用方法として、クラスごとの取り組みを重視して、時間を競わせる「ドレミフラッシュ大会」と称した掲示板を音楽室入口に設置し、児童への意識を高めさせてきた。競争意識をあおるクラス一斉の取り組みに際しては、個人能力差による差別等が生ずる懸念があった。実際にも理解力の低い児童が数名いるとクラスタイムは大幅に遅れることがあった。しかし心配していたのは教員だけであった。理解度の低い者に対して、クラスの仲間が懸命に教え合う姿が授業時間外にも見受けられ、仲間を支えあう光景が多かった。また、

同一フラッシュを中高でも実践した。授業導入部の数分間での取り組みは生徒の集中力を高める意味でも効果的だった。更に読譜の苦手な生徒が教科書の楽曲に自主的に階名を付す行為が見られたことは、音楽の授業に対しての積極性の現れであると認識している。そしてこのフラッシュを用いることは、担当者が異なっても容易に実践できるメリットもある。

b) 鍵盤フラッシュ

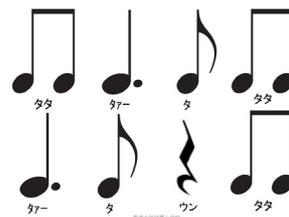


同じくプレゼンテーションソフトを用いて、鍵盤の位置を正確に理解するためのフラッシュカード電子版を開発した。対象としたのは鍵盤ハーモニカ学習のある年長・小1・小2である。従前の指導ではフラッシュカードを使用していなかった。「音と鍵盤を一致」させるために、教師は一人ずつ机間指導を行っていたために授業効率が悪く、学校外の指導によって理解している園児児童にとって大変退屈な授業だったに違いない。しかしこのフラッシュ電子版にしたことにより、本来の目的である「音と鍵盤の一致」以上に、次々と繰り広げられるスライドショーに対して積極的に関わるようになり、子どもの音楽に対する好奇心を高めることにも寄与したと推察できる。それは、ゲーム感覚で取り組む要素として捉えており、特に園児にとっては遊びと学習のボーダーレスによって、小学校との円滑な接続が可能になることを期待している。これに関しては今後の追跡研究課題の一つでもある。

c) リズムフラッシュ

同様にプレゼンテーションソフトを用いて実践してきた。学習指導要領に示された共通事項より第3「指導計画の作成と内容の取扱い」から児童の学習状況をレベルアップするために10回分作成した。始めに音符が示された後に児童が手拍子もしくは口頭でリズムを模唱す

る。その正解をスライド上にカタカナ表記させて答え合わせを全員で行うものである。従前よ



り本校では紙媒体で行っていたが、このスライドを用いるようになって自らの力でリズムを刻むことが出来る児童が大幅に増加した。鍵盤や音符のフラッシュを楽しんで取り組んできたことで、同様の学習方法で行ったリズム学習も、楽しい学習として初めから取り組むことができていたからだと推察される。レベル8では、世界のリズムを学ぼうと題して、ワルツ・サンバ・ボサノヴァ・マズルカなど、クラシックに限らずあらゆる世界のリズムを示す項目を作成したことで、現学習指導要領における音楽を形づくっている要素（授業改善の視点）であるリズムに関して系統的に学習できるカリキュラムを編成することが出来たと考えている。

② 動画の利用

a) 鑑賞学習での利用

本校音楽室には無線LANを使用できる環境、書画カメラやプロジェクター等の機器が充実している。また授業風景を録画して児童への振り返り学習として利用することもある。特に本年度からは鑑賞学習に際して、映像と音声の融合を積極的に行い、従前の既存CD等による鑑賞からDVDやインターネット動画等を用いた学習へ移行させてきた。種々の用い方があるが、超絶技巧の演奏を音声で聴かせた後に映像付きで鑑賞させることで、実際の楽器演奏での演奏者の様子が理解できる。このことは、生演奏が最適だがそれに代わる形態としては最善であると考えている。これによって実際の演奏会に児童が足を運ぶ割合が高まれば、より本物を見たいという欲求を満たす結果となり得るだろう。

b) 学園内の教員力を生かした動画作成



私学の一貫教育校の利点の一つとして、様々な能力を持った教員がいて、交流を積極的に行う

ことが出来ることが挙げられる。今回、小学生に対して同一学園内の音楽担当者（千葉県市原市にある附属望洋高等学校教諭）が発声指導を行う授業を展開した。当日は清水キャンパスの高校生も参加して、効果的な発声練習方法を学習することが出来た。当日の授業に参加できた学年は5・6年生であり、それ以外の学年は直接指導を受けることが出来なかった。その際、複数の教員に動画撮影を依頼して恒常的に利用できるようにするために動画を作成した。細部にわたった指導を行ってもらい、次年度以降も正しい発声法のためのノウハウを動画として記録することが出来たことで、発声法を生かした歌唱が可能となるよう配慮した。また、各学校の教員がこの動画と実際の指導を元にする事で、発声指導に関して一貫した指導が可能となった。担当教師の変更や進学に伴って指導内容が変わっても、児童生徒に混乱を来すようなことがなくなるのではないかと考えている。

③ドリル学習実践と反転学習

音楽基礎能力開発に向けての研究で様々な教材開発や授業改革実践の中で、どうしても外せなかった一つに、能力定着に向けた反復学習（ドリル学習）がある。



夏期休暇前までに行ってきた読譜能力向上の授業がどの程度定着して、どのような応用力を持つことが出来る

ているのかを確かめることは重要な意味を持つ。



1ページに20問を付し、学年に応じて200問、400問を冊子として配付した。児童にとって何よりも、音楽の宿題があることが衝撃だったようだ。時間記録項目をつくり、早い児童

で20秒、遅い児童で4分50秒という結果だった。各学年の授業進捗の実態に合わせて、学年別の課題も用意した。児童にとっては1学期に行った授業内容が楽譜として示され、階名を付すことで楽曲理解の復習となる。より深く定着させる上でも重要な反復学習だった。

これと並行して、2学期の器楽授業に向けて予習の意味合いを込めたリコーダーの技術習得のための動画を作成した。目的は、読譜学習は演奏のために必要であること、そしてリコーダー



一運指の確認の2点である。これは、今後積極的に取り組んでいく予定の「反転学習」の一端である。基礎的項目であるリコーダー一運指につい

ては、学習者の目線に立って丁寧かつ反復して視聴できるようにインターネット動画としてアップロードした。関係した学年は保護者の同意の下で夏期休暇中の宿題として取り組んだという報告を受けた。教師による模奏で滑らかな演奏法や息継ぎの場所を動画で示した。また伴奏に合わせたカラオケ動画を用いて、児童が学校外でリコーダーを練習する際にアンサンブルすることを通して音楽の楽しさを理解できるように設定したものである。

④幼児教育への拡大（幼稚園・児童館）

本校の募集活動に絡んだ出前授業として計画した内容である。幼児の音に対する感覚と視覚



認識との

融合を目ざして、音カルタを開発した。これは、サンプリングされた音を聴いてカルタを探して、スクリーンに映写される画像と一致すれば正解という流れである。動物・自動車・生活音・自然音など幼児に馴染みのある音を選び作成した。サンプリングされた音源を用いたのは、実際の音と幼児が使う擬音に差が見られる点を、様々な音体験することによって、音楽以前の音に親しむ環境を構築することが目的である。これもプレゼンテーションソフトを活用して作成したものであり汎用性が高いと考えている。カルタは年齢に合わせて正解を複数枚用意することも出来る。幼児には競争ではなく発見させる喜びを感じ取って音と楽しさが結びつく機会を増やしたい。

⑤アウトプットとしての音楽活動

清水キャンパスの幼小中高大が同じ音楽を同じように楽しむ企画を各校の児童会生徒会学友会と協力して、「Cups」というリズムアンサンブルを実施した。インターネット動画へ掲載したところ数ヶ月で 5000 件のアクセスがあるほど注目されている。これはリズム学習の成果として取り組んだものであるが、音楽という教科の特性上、発表ありきの授業であればあるほど自己表現への磨きが必要となり、音楽の基礎的能力が高まれば高まるほど複雑でかつ有意義な活動が保障されていると考えている。つまり、成果発表会を積極的に行うことができる教科が音楽科なのである。誰にでも成功体験を感じ取らせることが出来るし、他者との協同的な学びを通して豊かな人間性を育むことが出来るのも音楽科なのである。年に 1 回だけの従来の音楽イベントとは異なる幼小中高大による協同学習

の成果として今後とも仕掛けていきたい。

研究の成果と今後の課題

本研究に際し小学生中学生高校生にアンケートを行った。「音楽の授業を通して身につけたいこと」と題したものであるが、読譜力の現状を示したデータによると、音楽担当教員の 95% 以上が児童生徒の読譜力不足を指摘している。今回のアンケートでは「楽譜が読めるようになりたい」と回答した者は、小学生 10%、中学生 9.5%、高校生 12%だった。少ない数だが、ニーズがあることが証明されている。その他では、最も多かったのが「みんなと楽しく学びたい」という項目であり、これは協同学習が多くなりグループ討議や他者の意見を受け入れることを繰り返すことが定着した結果であると推察できる。「思考力」「判断力」「表現力」を清水キャンパスの音楽教育に換言すると、「音色などから想像して感じ取ることが出来る音楽のイメージ（思考力）」は「読譜などの音楽を読み解くための力（判断力）」を養うことによって「みんなと楽しく学ぶことができる（表現力）」のである。音楽科におけるカリキュラム研究の拡充は、楽しみながら音楽の力が向上するために必要最低限の基礎能力開発を仕掛けるために今後もより一層の研究が必要であろう。本年度は小学校を中心に研究活動を行ったが、本研究で開発した実践を、中高でどのように発展させていくかの検証が今後の課題となる。

参考文献等

- ・文部科学省（平成 20 年）『小学校学習指導要領解説音楽編』教育芸術社
- ・文部科学省（平成 25 年）『言語活動の充実に関する指導事例集』教育出版
- ・日本学校音楽教育実践学会編（2012 年）『音楽科カリキュラムと授業実践の国際比較』音楽之友社
- ・津田正之（2008 年）「小学校『音楽』の改訂のポイント」、『教職研修 6 月号』教育開発研究所
- ・筑波大学附属小学校（平成 26 年）『日本の初等教育 本当の問題点は何か』平成 26 年度研究紀要第 70 集
- ・東京学芸大学附属竹早学校園（2014 年）『公開研究会発表要項』