

3 中学校音楽科

(1) 題材名

第2学年選択教科「音楽」 - 「合奏曲をつくろう」 -

(2) 題材設定の理由

選択教科「音楽」の取扱いについては、学習指導要領第2章第3「指導計画の作成と内容の取扱い」の4において、「第2学年及び第3学年における選択教科としての『音楽』においては、生徒の特性等に応じ多様な学習活動が展開できるよう、第2の内容について、表現及び鑑賞の能力を高める学習、総合的な学習、課題学習、創造的な表現活動などの学習活動を各学校において適切に工夫して取り扱うものとする」と示されている。また、音楽を学びたいという意欲をもった生徒が選択していることから、選択教科「音楽」の授業では、必修教科「音楽」の内容を更に補充・深化させるとともに同教科における題材間の関連も図り、じっくりと取り組むことのできる題材を設定する必要がある。

昨今の生徒は、音楽情報の豊かな環境の中で様々な音楽や楽器に興味をもっている。そこで、第2学年の選択教科「音楽」では、生徒の日常生活に身近にある音楽「海の見える街」（アニメーション映画「魔女の宅急便」から合奏曲に編曲したもの）を教材として、楽器の基本的な奏法や簡単な編曲、曲にふさわしい表現の工夫について学習した。本題材は、この合奏体験を生かして友達との合作による合奏曲をつくり、演奏するという創作と器楽の活動領域相互の関連を図ったものである。

創作にかかわる活動は、聴いて感じ取る力やそれを判断する力、想像力や知識など、すべての音楽活動に通じる力の育成を可能にすることから、選択の授業にかかわらず指導計画的確に位置付け、指導の充実を図りたい学習活動である。

本題材では、「合奏曲をつくる」という目標を追究する活動や、その目標を支える「旋律やリズムをつくる」という活動を通して、生徒が今までの生活の中で育ててきた音楽に対する考え方や好みが生かされ、発想の深まりとともに音楽観が広げられていくものとする。創作課題を「グループでつくる合奏曲」としたのは、曲づくりが初めての生徒どうしが助け合いながら、先ず、つくる楽しさや喜びを味わって欲しいと考えたからである。また、合作であるにもかかわらず、作品の共通イメージをコードパートの提示にとどめたのは、音楽に対する理解を深めていく中で、曲づくりの方法や手順についても気付かせたいと考えたからである。なお、この活動を通し、音楽全体を成り立たせている要素・要因を感じ取らせ、今後の創作活動への基盤としたい。

さらに、自分たちの音楽作品を演奏するという再創造の場は、楽器の演奏技術や記譜・読譜などの知識の必要性を再認識し、身に付ける場になると考える。

(3) 題材の目標

- ・ 合奏曲のコードパートに合わせて旋律やリズムをつくる。
- ・ 音楽の諸要素と曲想とのかかわりやフレーズによる楽曲のまとまりを感じ取る。
- ・ 合奏曲づくりや作品の演奏を通して、創造的な表現活動のおもしろさや喜びを味わう。

(4) 教材

- ・ 「主人は冷たい土の中に」（作曲 フォスター 編曲 川崎 祥悦）
- ・ 「カノン」（作曲 パッヘルベル 編曲 橋本 祥路）
- ・ 「海の見える街」（作曲 久石 譲 編曲 村山 博子）

(5) 題材の指導計画 (全12時間)

次	時	学習過程	学習活動	指導上の留意点	評価の規準	教材
第一 次	1	表現目標の設定	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータを活用し、合作による合奏曲をつくることを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・創作活動へのイメージがもてるよう既習曲を楽譜や演奏記録で振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・創作活動へのイメージをもとうとする。(関) 	主力海人のはん見える街 ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
	2 3 4		<p style="text-align: center;">創作課題</p> <p style="text-align: center;">みんなで5パート32小節の合奏曲をつくろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの基本操作を知る。 ・コンピュータの操作に慣れる。 <p>課題1[コンピュータに挑戦して]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・個人差に留意し、操作の習熟を支援する。 ・コンピュータの操作方法は基本的なコマンドの提示にとどめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータを活用した創作活動の可能性と発展性がイメージできるように、コンピュータの操作に意欲的に取り組もうとする。(関) 	
第二 次	5 6	表現内容の構想及び表現の追究	<ul style="list-style-type: none"> ・合作による曲づくりの過程とルールを再確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・既習曲の楽譜の再提示により合奏形態と合作の方法を再認識するようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・曲づくりの方法と手順を理解しようとする。(関) 	
	7		<p style="text-align: center;">旋律リズムフレーズづくり (個別)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・提示された8小節のコードパートに合わせて旋律リズムフレーズをつくり、音色を設定する。 ・各自の作品を発表し、鑑賞し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・つくるための試行錯誤が行われるよう支援する。 ・ヘッドフォンを活用し、作品を通じた友達との意見交流を促す。 ・音色と曲想のかかわりに気付くよう助言する。 ・教師が先生機で提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・旋律リズムをつくるための試行錯誤ができる。(感) ・8小節の旋律リズムフレーズをつくることできる。(技) ・音色の工夫ができる。(感) 	
	8		<ul style="list-style-type: none"> ・作品としてまとめる。 (つくる過程の作品は、その都度、個人用FDに保存する。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が先生機で提示する。 ・お互いの作品について意見交流を促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の紹介を積極的にしようとする。(関) ・友達の作品のよさや工夫を要する点を指摘できる。(感) ・音楽の諸要素と曲想とのかかわりなど、創作・鑑賞活動で感じ取ったことや友達の指摘を生かして工夫を加え、作品としてまとめることができる。(感) 	
	9 本時 5分		<p style="text-align: center;">合奏形態によるフレーズづくり (4人グループ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各自のパート作品を組み合わせ、合奏形態にし、フレーズとしてのまとまりを検討しながら鑑賞する。 ・フレーズとしてまとめる。 (作品のFDへの保存) <p style="text-align: center;">まとまりのある合奏曲づくり (4人グループ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フレーズをつなぎ合わせて合奏曲にし、楽曲としてのまとまりを検討しながら鑑賞する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が合奏形態に組み合わせたフレーズを先生機で提示する。 ・合奏形態のフレーズを入力したFDと楽譜を生徒に配布する。 ・作品のグループ検討に当たっては、必ず個別の検討時間を設け積極的な意見交流を促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・各パートどうしのかかわりがフレーズとしてのまとまりにかかわっていることを感じ取ることができる。(鑑) ・まとまりのあるフレーズになるよう表現の工夫ができる。(感) 	
第三 次	10 11	表現の更なる追究及び発表と評価	<p style="text-align: center;">合奏練習と発表 (4人グループ中心)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・合奏曲の楽器の編成を考え、分担して演奏練習をする。 ・合奏練習を通して意見を出し合い曲想豊かな楽曲に仕上げる。 ・合奏曲を演奏し、鑑賞し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人差に配慮する。 ・打楽器パート等、演奏技能に合わせた修正を助言する。 ・打楽器の編成数によっては、他グループから演奏に加わる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・意欲的にグループ活動に参加しようとする。(関) ・演奏表現の工夫をしながら諸記号を書き込むなど、楽譜としての完成度も高めることができる。(感) 	
	12		<p>課題3[「合奏曲をつくろう」の学習を終えて]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が各フレーズを組み合わせ、楽曲にしたものを先生機で提示する。 ・楽譜を配布し、検討を要する箇所や表現の工夫を記入するようにする。 ・積極的な意見交流を促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・フレーズどうしのかかわりが楽曲としてのまとまりにかかわっていることを感じ取ることができる。(鑑) ・まとまりのある楽曲になるよう表現の工夫ができる。(感) ・各グループの表現意図が聴き取れる。(鑑) 	

※ (関) …音楽への関心・意欲・態度、(感) …音楽的な感受や表現の工夫、(技) …表現の技能、(鑑) …鑑賞の能力

(6) 本題材の指導におけるコンピュータ活用の考え方

題材設定の理由でも述べたように、創作にかかわる活動は、すべての音楽活動に通じる諸能力の育成を可能にすることから、指導の充実を図る上で重要な学習活動である。しかし、生徒は、曲をつくることに対して憧れはあるが、特に、記譜や演奏が苦手な生徒は、自分には無理だと思っていることが多く、スタートのところから意欲的に取り組みにくい活動である。そこで、誰もがつくることに向かって動き出せるようにするための一つの手だてとして、記譜や演奏の能力等にかかわらず、生徒の感受性を音による表現に直接結び付けることができる教具としてコンピュータの活用を考えた。コンピュータでは、機械的な操作の結果を聴き取りながら、更に自分のイメージを膨らませつつ「ある程度のもの」ができると考える。

コンピュータの活用を、学習の単なる興味付け、動機付けに終わらせることなく、創作という世界を拓くために活用したい。また、コンピュータの操作で挫折感を味わわせることのないよう、必要機能を絞るなど、活用方法に留意したい。

曲づくりの過程では、コンピュータによって楽譜と実音で示されたコードパートに合わせて、合奏曲の1パート8小節のフレーズをつくり、フレーズごとに作品を重ね合わせて合奏の形態をとりながら合作による合奏曲を仕上げていくことになる。この学習過程で生徒達は、音楽に対する自分の感じ方や考え方を認識することができる。また、ヘッドホンや先生機を効果的に使用し、生徒相互や教師との音楽の交流の場をもつことで、互いのよさを認め合い、音楽の幅を広げることができると思う。さらに、合奏形態における各パートの役割や楽曲の部分的・全体的まとまりを感得することができる。

学習活動の中で効果的に位置付けたい「振り返り」の場面では、個人用フロッピーディスク（以後FDとする）の使用により、視覚・聴覚を通した「振り返り」ができる。この活動は、教師にとっても個々の生徒の音楽的成長を理解する上で有効であり、同時に指導の反省と個を生かす教育を実現するための支援に役立てることができる。さらに、これらの積み重ねは、一人一人の生徒の音楽美に関する感性を実音によって記録することとなり、音楽科の目標である「感性の育成」という視点に立って、その成長の段階を具体的に把握することが可能になると考える。

(7) 本時の目標

- ・ グループで協力して表現の工夫を重ね、合奏曲としてまとめる。
- ・ 他のグループの作品の特徴を鑑賞する。

(8) 本時の展開（次ページ参照）

(9) 本時の評価

- ・ 創造的な音楽活動に積極的に取り組もうとする。 （音楽への関心・意欲・態度）
- ・ フレーズどうしのかかわりが、曲全体のまとまりと深くかかわっていると感じ取って表現の工夫ができる。 （音楽的な感受や表現の工夫）
- ・ 他グループの作品の表現意図を聴き取ることができる。 （鑑賞の能力）

(8) 本時の展開

過程	学習内容	学習活動		個に応じた指導の手だて		評価の観点							
		学習形態	主な学習活動	指導上の留意点	機器、教材、教具等								
導入	・活動準備	個別	・各自で活動準備をする。		・ヘッドセット ・FD	・積極的に準備しようとしていたか。(関)							
	・本時の学習内容の確認	一斉	・合奏曲をまとまりのある楽曲としてまとめることを再確認する。	・教師が各フレーズをつなぎ合わせて1曲にしたものを提示する。	・先生機を使用	・本時の学習内容を把握しようとしていたか(関)							
展開	・作品の検討	個別 グループ	・合奏曲における各パートの役割やフレーズのつながり等を考え、表現の工夫をする。	・パートの役割や曲全体の流れを考え、無理のないリズムや旋律になるよう助言する。 ・前時に加えて検討したことを学習プリントに記入し、グループによる検討資料とする。	・学習プリント (個別・総論) ・FD (グループ・個別・総論)	・表現の工夫ができたか。(感)							
	<p>【楽曲としての音楽のまとまりを考える視点】</p> <p>① 音色設定は適切か。 ② リズム、速度などの表現は適切か。 ③ フレーズは自然につながっているか。 ④ パートどうしの音の関連はよいか。 ⑤ 曲全体の構成はよいか。(どこで盛り上げる?) ⑥ 全体のまとまりはよいか。 ⑦ 聴いてみて「ちょっとどうかな」と思うところはないか。</p> <p>【各フレーズのイメージ(曲の感じ)とその工夫】</p> <p>—グループで話し合って記入しよう—</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>第1フレーズ</td> <td>第2フレーズ</td> <td>第3フレーズ</td> <td>第4フレーズ</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>曲の始まり → (どこで曲を盛り上げるか?) → 曲の終わり</p>		第1フレーズ	第2フレーズ	第3フレーズ	第4フレーズ					<p>音楽の諸要素と曲想、パートのかかわりとフレーズのまとまり、フレーズどうしのかかわりと楽曲のまとまりという部分と全体の視点から合奏曲をまとめようとしているか。</p>		
第1フレーズ	第2フレーズ	第3フレーズ	第4フレーズ										
開	・作品の鑑賞	一斉	(作品のFDへの保存) ・楽曲としてまとめられた各グループの合奏曲を発表し、鑑賞し合う。	・教師が提示する。 ・検討内容を言葉でも発表するようにする。	・先生機を使用	・各グループの表現意図が聴きとれたか。(鑑)							
	・創作についての振り返り	個別	・各グループの作品に対する感想を記入するとともに、合作による合奏曲づくりについて振り返る。	・自分の音楽や曲づくりの仕方に気付けるよう助言する。	・学習プリント (個別・総論・総論)	・自分の音楽や曲づくりの仕方について考えられたか。(関)							
まとめ	・次時の学習内容の確認	一斉	・グループごとに楽器を選択、分担し合奏練習に入ることを知る。	・合奏練習をしながら、作品の完成度を更に高めることを知らせる。 ・次時まで各グループの合奏用楽譜を印刷しておくことを知らせる。		・次時の学習内容を興味をもって把握しようとしていたか。(関)							

※ (関) …音楽への関心・意欲・態度、(感) …音楽的な感受や表現の工夫、(鑑) …鑑賞の能力

(10) 指導上の工夫

歌唱、器楽、創作、鑑賞のどの音楽活動も、本来、生徒が主体的でなければ成立しない活動です。そして、授業は、これらの活動を通した生徒の自己表現の場であり、生徒間や教師との人間関係が築かれたり、修復されたりする場でもあります。

しかし、思春期という自我の形成期にあって「私」を不安や孤独感を伴って意識し始めた中学生は、失敗を恐れたり周囲を気にするなど、人前で積極的に自己を表現したがない場合も多く見られます。そこで、本題材「合奏曲をつくろう」では、中学生が自我の発達段階にあることを踏まえ、まずは誰でも試行錯誤の行動が起こせる状態にすることを大切に考えました。

ア 音楽をつくれる状態にするための工夫

「自由につくりましょう」という何もない状態からまとまった楽曲をつくるとなると、どうしていいのかわからなくなる生徒も出てくることが考えられます。そこで、次のようなルールを設けます。

合奏曲の各パートやその8小節分のフレーズを分担し、4人グループで合作することとします。

コードパート(資-1)を提示し、メロディー、オブリガート、リズム(打楽器の編成数自由)、ベースの4パートのいずれかを担当することとします。

曲づくりの手段としてコンピュータを活用します。

- 合奏曲をつくろう -

The image shows a musical score for a group song. It consists of five staves labeled 'obbligator', 'melody', 'chord', 'rhythm', and 'bass'. The 'obbligator', 'melody', 'rhythm', and 'bass' staves are empty. The 'chord' staff is filled with a sequence of chords. Below the main score, there is a single line of music showing a sequence of chords.

資 - 1 提示用コードパート

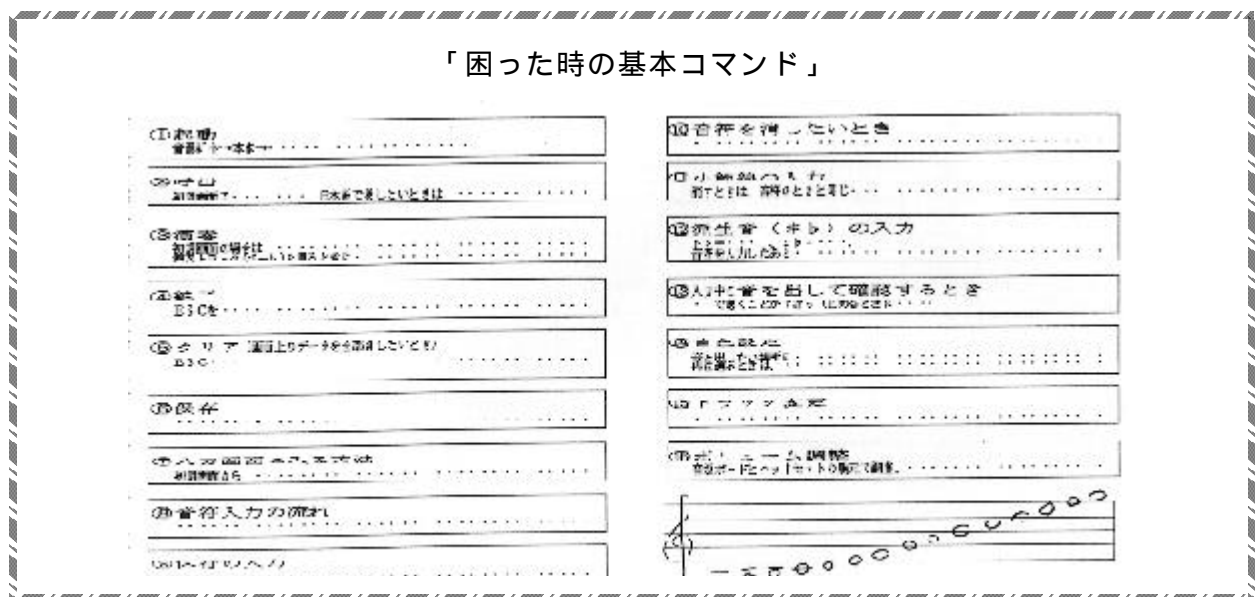
※なお、本題材の実践におけるコンピュータ等の設置状況は以下のとおりです。

- ◎ コンピュータ設置状況
 - ・コンピュータ
 - ・音源ボード
 - ・演奏用スピーカー
 - ・個人用ヘッドセット
 - ・入力用キーボード
 - ・プリンタ等周辺機器
- (以上21セット-指導者用1、生徒用20)
- ◎ 音楽ソフトの所有状況
 - ・「レコンポーザ Ver.2.5」(カモミュージック社) 21セット
 - ・「SC-P98 Ver.1.0」-score publishing software-
 - ・「レコンポーザ」作成データのコンパット可能(同上) 1セット
 - ・個人用データディスク

イ コンピュータを「音楽をつくる」道具として活用するための工夫

生徒が、コンピュータを「音楽をつくる」ための道具として活用できるようにするためには、先ず、操作方法を修得する段階で、教師が、生徒の誤操作等による疑問にも即座に対応できることが大切です。授業時数や教科本来のねらいからコンピュータ操作の修得段階に時間をかけすぎないようにする一方、特に、初めてコンピュータに触れる生徒が多い場合は、コンピュータの使用につまずかせることのないよう適切な支援をすることが必要です。

コンピュータの操作性についても工夫が必要です。複雑な操作や多くの操作によって生徒が学習への意欲を失うことは、最も避けたいことの一つです。今回は、「操作を知る」「操作に慣れる」の各段階で、生徒の状態に合わせた操作マニュアル(資-2)を作成し、習熟のための支援をします。また、各パート作品を重ねることやフレーズをつなぐなどのデータ処理操作については、教師が操作することとします。さらに、曲想に関する記号等の書き込みは、作品を演奏する再創造の場で行わせます。



資 - 2 操作マニュアル

ウ コンピュータで主体的な「音楽づくり」をするための工夫

コンピュータを使用すれば、表現意図をもたなくても何らかの音楽ができます。発達段階によっては、その偶然性の音楽のおもしろさを感じさせる授業を展開することもあります。本題材のねらいを達成するためには、コンピュータの機械的操作によって作り出す偶然性の音楽から出発する生徒も、主体的・創造的に自分の表現したい音楽へと工夫を重ねられるよう支援することが必要です。

その方策として、学習内容がイメージでき、その時々課題が把握しやすいよう既習曲を学習の視点を変えた教材として取り入れます。(右頁参照) 既習曲は、合奏形態によってその表現の工夫等を学習したものであり、同じ合奏形態の創作イメージを広げたり、楽曲の部分的・全体的成り立ちを感覚的に確認する補助教材としての役割も果たします。また、「既成曲」の合奏の後、「つくった曲」を演奏しようという発展的関連をもつ学習活動を設定することにより、つくることへの意欲を、そして、創造性を更に喚起することが期待できると考えます。

(第2学年必修教科「音楽」で学習)

- リコーダーによる合奏や重奏 -

(入力練習もイメージ化をねらって！)

入力してみよう！「主人は冷たい土の中に」

第1次感想 (コンピュータに挑戦して)

- ・自分たちが作曲したものを、自分たちで演奏できるなんて、すごい楽しみ！
- ・難しくてなかなか操作が覚えられなかったけど、結構分かってきた。

(第2学年選択教科「音楽」で学習) - リコーダーにチェンバロの音色で伴奏 -

※カノン(Canon): 各楽が独奏のような楽譜のこと。ただしここでは、演奏しやすいように各楽の1つの楽譜を中心に編曲されている。

伴奏を付けてみよう

□上の楽譜を使って、オルガン、ピアノ、琵琶奏、シンセサイザーなどで「カノン」の伴奏をしよう。

□下の楽譜も、同じような曲調の和音で伴奏してみよう。

(第2学年選択教科「音楽」で学習)

JASRAC 出 9802683-801

① ② キーボード ③ サインドウォール ④ セットドラム
 ⑤ キーボード ⑥ トライアングル ⑦ 木琴・ピアノ
 ⑧ 鉄棒・ピアノ ⑨ セットドラム ⑩ ピアノ・コントラバス



< 合奏練習する生徒たち >

生徒作品 「私たちのデビュー曲」

久美浜町立高龍中学校
第2学年選択教科「音楽」

The musical score is presented in four systems, each containing six staves. The staves are labeled as follows:

- Obbligato:** A single staff at the top of each system.
- Melody:** A staff with a treble clef and a '1' above the first measure.
- Chord:** A staff with a treble clef and chord symbols (C, F, C, G, C, F, C, G7, C) above the notes.
- Bass:** A staff with a bass clef.
- Percussion:** A staff with a bass clef, including 'S. Gym' and 'Bongos' markings.
- Drums:** A staff with a bass clef, including 'Bongos', 'Snare', and 'Cym.' markings.

The score is divided into four systems of measures:

- System 1: Measures 1 to 8.
- System 2: Measures 9 to 16.
- System 3: Measures 17 to 24.
- System 4: Measures 25 to 32.

エ 自分の音楽に気付かせ、音楽的自立を促すための工夫

「学びは本来個人的なもの」という視点で個別や一斉、グループによる学習場面を見直してみると、学習形態のそれぞれの目的がより明らかになり、その子の学びの段階といったものに、より気付けるように思います。そこで、学習過程における個人の学びを一層大切に考え、個別に思考する機会を確保した上でグループや一斉での学び合いに参加させることが大切だと考えます。自分なりの思考の時間をもった生徒は、たとえ漠然とした思いしか抱けていなかったとしても、友達の意見を聞くことによって「そういえばそうだなあ」とか「自分もそう思っていたんだ」というように、自分の思いを意識することができるからです。

本題材の創作過程では、音楽を通した自分や友達への理解を、コンピュータの自動演奏機能の活用により容易に深めることができると考え、個別の学びの後に、繰り返し作品交流や作品に対する意見交流の場を設けました。自分の音楽の特徴に気付いたり、友達の意見から音楽に対する興味や視点を広げたりしながら、「音程は正確に歌えるけれど、強弱に幅がない」「リコーダーの運指は覚えたから、次は音色や曲想に注意してみよう」というように、自分の音楽と向き合い、多様な音楽と主体的にかかわることができるよう、学習者として音楽的に自立を促すことが大切だと考えます。



< 本題材における創作過程 >

※ 「グループ活動におけるヘッドホンの利用」
今回のように3～4人のグループが4組程度であれば、同室内で同時にコンピュータで音を出し合っても聴取活動は可能ですが、多数のグループになり音が交差する場合は、右図のようなヘッドホンの活用も考えられます。



オ 適切な支援と生徒理解を深めるための評価の工夫

授業を生徒の豊かな成長の場とするため、教育活動の中で教科を通した個々の生徒理解を深め、適切な評価でその成長を支援できるよう多くの学校音楽教育関係者によって工夫が重ねられています。しかし、音楽は、構成的要素や技能的要素及び知識・理解的要素等の評価しやすい構造的な側面と、評価しにくい感性的な側面から成っています。そして、評価しに

くい音楽美に関する感性的な側面こそ、音楽表現の大事な部分であり、音楽科の指導内容の本質的な部分であるという特性をもっています。感性的な側面については、その表現の質を観察によって評価することになりますが、本題材では、毎時間の生徒一人一人の観察を座席表を活用して記録し、個々の生徒の創作の各段階をFDに記録したものと併せて生徒の表現した質的内容をとらえるための工夫としました。「感性」にしても「創造性」にしても、瞬時に表現され、「物」による記録として残しにくいものであることから、生徒一人一人をよく見ていく教師の目が最も大切だと考えますが、FDの活用は、その観察内容を補佐すると同時に観察眼を鍛えることができると考えます。

今回の学習過程では、最初、全音符と二分音符だけを使っていた生徒が、自分の音楽を追求していく中でシンコペーションを使った作品に仕上げたり、音楽の基礎的な知識に課題のあった生徒が、伸び伸びとした作品をつくりあげていく過程を見ることができました。また、授業中「分からない」を連発していた生徒には、躍動するリズムのおもしろさを評価し、フレーズとしてまとまりを考えるよう助言することで意欲をもたせることができました。

(11) まとめ

指導計画第一次終了後の「コンピュータに挑戦して」の感想では、多くの生徒が、心の弾みそのままの踊るような字体で「すっごく」や「メチャ^{*2}」(大変の意)の言葉を添えて、操作は難しかったけれど楽しかったことを表現しています。そして、この後取り組む曲づくりについて、「音を聴いてできるから自分のイメージと違ったところがすぐに分かる」「いろいろ音を変えて自分の好きな音で聴けるからよい」「コンピュータでピアノみたいに弾けるなんて思ってなかった」とコンピュータの特性に気付くとともに、「次は作曲……不安だけどいいのができたらいいなと思う」「早く曲をつくりたい」など、不安混じりではあるけれど次の学習に意欲を示しています。

第二次終了後の感想からは、できあがった曲を聴いて「自分の音楽的センスもなかなかいいぞ」「自分たちで曲がつくれてうれしい」と思った生徒がほとんどであったこと、「音色の選定」や「各パートの音の高さ」「反復などリズムや旋律の構成」等に工夫し、がんばったことを自他共に認めていることが伺えました。「自分たちで曲がつくれてうれしい」という気持ちは、第三次の「自分たちで作曲したものをコンピュータで鳴らすだけでなく、自分たちで演奏できるなんてすごい」となり、「リコーダーや楽器の腕を磨いて」、次の曲は、「先ず、曲の感じを考えてからつくる(バラード風とか)」「自分ですべてつくりたい」「日本の曲をつくりたい」と、楽器の演奏技術の必要性とともに自分の作曲の世界の夢を描きました。

近年の学力調査からは、「問題解決能力」や「創造的な表現力」育成の基盤となる自己学習力の必要性が言われていますが、「授業の中で、何をどうするのか」を問うとともに、その視点の一つとして、年間や学期及び題材を通して「関心」を「意欲」に、そして「態度」へと育てる授業が構想できているかどうかを振り返る必要があると考えます。前述の生徒たちの感想から、今回の題材においては、創作への手がかりとして活用したコンピュータは、学習の動機付けだけでなく、曲として完成に至るまで生徒の主体的・創造的な表現活動を支え、更に次への創作の世界を拓いていこうとする態度を育てることができたと考えます。

第1次感想（コンピュータに挑戦して）

- ・自分たちが作曲したものを、自分たちで演奏できるなんて、すごい楽しみ！
- ・難しくてなかなか操作が覚えられなかったけど、結構分かってきた。

入力してみよう！「主人は冷たい土の中に」