

音楽の諸要素へ耳を傾け、根拠や理由を付して考え、 それを他者と共有する音楽活動

—小学生を対象にしたワールドミュージックと、 中学生を対象にした合唱活動—

新山王政和* 木村 愛** 平木順子***

*音楽教育講座

**岡崎市立本宿小学校

***岡崎市立形埜小学校 (元・額田中学校)

A Report of the Musical Activities That Focused on Elements of the Music — in Case of the World-Music, and a Chorus Lesson —

Masakazu SHINZANOU*, Ai KIMURA** and Junko HIRAKI***

*Department of Music Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

**Motojuku Elementary School, Okazaki, 444-3505, Japan

***Katano Elementary School, Okazaki, 444-3435, Japan

1 音や音楽の諸要素を核とした活動の重要性

音楽とは音で勝負 (play, game) するものであり、音を操ってその勝負を楽しみ、そしてよりレベルの高いステージをめざした追求を楽しむものだと考える。そのためには、音や音楽の正体や仕組み・仕掛けを知っていて、それを巧みに使いこなせる技術を持っていなければ、より高いレベルで音楽をプレイすることには結びつかない。なぜなら、これらの知識や技術の裏づけを伴うことによって初めて単なる音の塊や羅列に音楽的意味や価値が付加され、感情や情動が呼び起こされるからである。さらに、音を音楽に組み立てていくためには演奏者は予め自らの思いや意図を持って音楽に臨まなければならない、それを具現化するための演奏上の工夫や作戦を他の演奏者と共有するためには、自ずと言語活動に支えられたコミュニケーション力も必要になってくる。鑑賞者の立場に目を転じて、音楽を聴いて楽しむこととは、演奏者の思いや意図を想像・予想しそれを具現化するための演奏上の工夫や作戦を逆推理することに他ならない。つまり、より優れた芸術性をめざすかぎり、「優秀な演奏者を育てること」と「レベルの高い鑑賞者を育てること」は同義であり、両者は不可分かつ可逆的な関係にある。

ところで music の語源であり人間の知的活動を司る女神ムーサの技を意味する musike という言葉に立ち返ると、もともと音楽とは知的なものや技術的なもの

の両方を必要とすることがわかる。そして「たやすくできた」ことや「簡単に知った」ことにはすぐに飽きてしまっても、努力や練習によって達成感・成就感を伴って手に入れたものはより確かなものとして身に付いていく。これらを鑑みると music とは「音を楽しむ」というよりも「音を嗜む」ことに近く、「音で楽 (こころよい・たやすい)」よりも「音から刺激を受ける」という意味合いに近いものであると言えよう。

しばしば誤解されるが、「感性を磨く」ことと「勘や閃きに頼る」ことは、全く別次元のものである。この違いとは、美術においてピカソの絵を芸術たらしめ子どもが書いた絵との「違い」を我々に想起させるものと同じであろう。より多くの人に理解され受け入れられる創造性や独自性とは、「知識・技術・経験による99%の裏付けに1%のインスピレーションが加わって成立する」とも言われており、決して個性を主張して奇をてらうことや単なる閃き、思い付きからのものではない。意識下・無意識下に於ける様々な知識・技術・経験の集積という土台があってこそ、初めて独りよがりではない普遍的な独自性や創造性が生まれてくる。例えば作曲家は音を適当に並べ替えているのではなく、予め頭の中で響きを鳴らしてから楽譜へ変換している。これは何も考えずに話す人や、文字を書いた後から並べ替えて文章にする人がいないのと同じことである。演奏家も単に音符を音へ置き換えているのでは

なく、自分の音楽的表現要求というフィルターを通してながら楽譜を音楽へと再変換する。そして鑑賞者も漠然と音響情報を耳にしているのではなく、自分の好みに合った音色や音楽表現を求め、自らの音楽的・表現的要求と照らし合わせながら聴くことによって、心の中には絶えず情動が沸き起こっている。すなわち、作曲や創作のみならず演奏や聴くという行為そのものが既に創造的な活動を行っていることに他ならない。これらを鑑みて「表現＝演奏すること、鑑賞＝座って聴くこと」という既成の概念を超えた「演奏しながら自分の音や他の人の音を聴く、演奏しているつもりになって聴き取る」というスタイルの活動が、教育現場に於いて今後よりいっそう模索されることを期待する。

本報告では、音楽の諸要素に注目して創造的に音楽に向き合うように試みられたワールドミュージックと、自らのこだわりや思いを持って合唱表現を創り上げていった実践を紹介するとともに、そこで工夫されていた教授行為やその技術についても考えたい。

2 子ども達に音楽の諸要素へ耳を傾けさせ、聴き取らせることを試みたワールドミュージックの実践

2.1 授業の概要

小学校6年生を対象としたワールドミュージックの活動に於いて、世界各地の音楽を聴きそれぞれが有する特徴を感じ取った上で、その紹介を画用紙2枚の宣伝広告へまとめさせた実践を紹介する。ここでは単なる調べ学習に陥ることを避けて音楽と向き合わせるために、各グループが一種類の音楽だけを担当し、まず音楽へ耳を傾け音楽から感じ取った印象をイメージカラーとして「色」へ置き換えることから始めている。一般的には音楽から受けた印象を言葉や文章で表現させる活動が多いのだが、その場合、国語力に長けた子どもが音楽とは離れて表現してしまうケースも見られた。なぜなら音楽という抽象的な音響現象をダイレクトに言葉や文章へ置き換えて表現することは、小学校段階ではまだ難しいと考えられるからである。本実践では、色彩的な印象を拠り所として色へ置き換える活動から始めたため、音楽力、国語力ともに多様なレベルにある子ども達にとってはより親しみやすかったと思われる。その際に理由と根拠を付して色を考えさせているのだが、その音楽のイメージカラーになぜその色を選んだのか、日ごろ埋もれがち子どもも含めて、発表会の直前まで熱心に意見を交換していた。

2.2 大まかな授業の流れ

この授業では、音楽を漠然と聴いてしまったり単なる調べ学習に陥ったりしないように、まず音楽の特徴を掴んで「色のイメージ」に置き換える活動をさせ、それを基にして音楽の特徴を聴き取ったり、演奏の目

的、使われている楽器、踊り等について調べさせた。

①授業前の仕込み：子ども達は音楽を色に置き換える体験が無かったため、「ふるさと」を思い浮かべてその曲のイメージカラーを考えさせた。そして、音や音楽という捉え所の無い抽象物を色という具体的なものに置き換えることで、音や音楽からイメージしたことを他の子ども達と比べさせ、意見の交換をさせた。その際、なぜその色を選んだのか？その理由も合わせて考えるようにさせたが、実際に曲の特徴から色を選択した子どもはクラスの約1/4にとどまり、約2/4は歌詞からイメージした色を選んでいった。その後、歌詞以外の音楽的要素から色をイメージできるように、授業の一部を使って楽曲からイメージカラーを考える練習を積み上げた。

②グループ分け：クラスを5～6名ずつ7つのグループに分け、「ゴスペル」「バラライカ」「フォルクローレ」「ハワイアンミュージック」「トーキングドラム」「バクパイプ」「フラメンコ」を1グループ1つずつ担当させた。まず担当した音楽だけが入っているCDを繰り返し聴くことで、その音楽を聴いた印象に基づいてイメージカラーを決めさせた。その際、色を選択した理由と根拠を合わせて考えさせたのだが、音楽的な側面に注目して音楽を聴き、音や音楽に関する特徴的なものに気付かせるためには子ども達だけの話し合いでは焦点が定まりにくかったため、教師が適宜グループの中に入り意見集約を図った。

参考に、フラメンコを担当したグループがCDを聴きながらイメージカラーを赤色に選ぶ話し合いの様子を一部抜粋して紹介する（T＝教師、C＝子ども）

- C：歌やカスタネットみたいな音がするね。
 C：なんだか歌い方を聴くと茶色っぽいね。
 T：なるほど歌い方ね。歌い方のどのあたりが茶色っぽいのかな？
 C：そんな感じがしたから・・・
 C：曲を聴くと納得できる理由を選ぼうよ。
 C：茶色かな？筆者は違うような感じがするけれど。
 C：赤色の感じがするよ。なんだか歌い方が激しい感じがするし、茶色とはちょっと違う感じがする。
 C：橙色の感じがするな。激しい感じだけど、歌声だから。激しいは激しい音楽だけど、うるさい感じじゃないから橙色。
 C：〇〇さんはどう思う？
 C：テンポが速い感じがするから赤とか橙とか明るい色の感じがする。

C：カスタネットからはどんなイメージ？（以下略）

③イメージカラーに置き換えることでその音楽の印象がある程度固まったところで、資料やインターネットを用いてそれぞれの音楽の歴史や時代的背景を調べさ

せ、発表用資料として画用紙2枚におさまるように整理させた。その中には音楽的特徴、演奏する目的、楽器や踊りの説明、その音楽のイメージカラーと選んだ理由を必ず含めるように指示した。その際、教師が子ども達に聴き取らせなかった音楽的特徴や調べさせなかった事項を予め次のよう設定し、そこへ子ども達の思考が向くように導いている。

1. 「ゴスペル」聴き取らせる特徴&事項：力いっぱい歌う、苦しい人を励ます歌、歌詞の内容
2. 「バラライカ」聴き取らせる特徴：切ない感じ、ギターに似た音、トレモロ
3. 「フォルクローレ」聴き取らせる特徴：笛やギターの物悲しい感じ、国によって楽器が違う
4. 「ハワイアンミュージック」聴き取らせる特徴：ゆったりした感じ、フラダンスの手の動き、音色
5. 「トーキングドラム」聴き取らせる特徴&事項：音の高さが変えられる太鼓、遠距離通信に使われた
6. 「バグパイプ」聴き取らせる特徴：音色、和音と低音（しくみ）、大きな音量
7. 「フラメンコ」聴き取らせる特徴：踵のアクセント、ギター、踊り、かけ声

このように予め活動の目標を教師が設定し、子ども達の注意をそこへ向けることによって、単なる調べ学習に陥らないように配慮されていた。

④発表会：調べたことを説明してからその音楽を流すという流れで1グループ10分程度。発表を聴く人はイメージカラーの納得度と説明のわかりやすさを評価し、音楽を聴いた感想も学習カードに記入する。

2. 3 子ども達が作成した宣伝広告

子ども達が宣伝広告としてまとめた発表用資料から、文字情報のみ抜き出して以下に記しておく。

1. 「ゴスペル」

*教師が聴き取らせなかった音楽的特徴&事項：力いっぱい歌う、苦しい人を励ます歌、歌詞の内容

*音楽を聴いて選んだイメージカラー：うす青。

*次の文字情報以外に世界地図1枚と4コマ漫画。

・筆者たちが青を選んだのは、2つの理由があります。1つ目は、青と言えば自由を思いうかべます。当時どれいをしていたアフリカ人は空のような自由を求めていたからです。2つ目は、海です。深くて冷たい海でも仲間がいます。

・ゴスペルの歌詞(日本語)：もし神が共にいてくだされば誰が筆者に逆らえるか。もし神が共にいてくださればどうして恐れがありません。夜のどろぼうのように敵が来る時これらすべての状況の中で筆者たちは大丈夫。イエスの名において。

・ゴスペルについて(4コマ漫画)：17世紀アメリカ人はアフリカ人をどれいとしてらちする、自由を失う→身分平等キリスト教が広がる、幸せに→キリスト教に

敬意をもち歌で表す→人種差別をなくそうと、今もどこかでゴスペルがうたわれている。

・どうしてゴスペルは楽器をつかわないのか?：ゴスペルはもともと黒人どれいの人たちが歌っていた。その人たちはいつも辛い生活を強いられていたが歌を歌うことだけは許されていた。が、やっぱり楽器はつかわせてもらえなかった。だからそれが現代までひきつがれて今でも楽器をつかっていないのだと考えました。

2. 「バラライカ」

*教師が聴き取らせなかった音楽的特徴：切ない感じ、ギターに似た音、トレモロ

*音楽を聴いて選んだイメージカラー：朱色。

*次の文字情報以外に大小の写真6枚。

・イメージカラーの理由：最初のほうが夕日に向かっている感じがするから。

・ロシアの人がバラライカをひいているところ(写真)。これは1998年のバラライカです(写真)

・4世紀：この頃からバラライカが存在していたと思われる。古墳時代：大和朝廷が国土の統一を進める。

・17世紀：バラライカ、このころドンブラ(洋ナシのような形の胴を持つ弦楽器)を元につくられている。江戸時代：鎖国が完成する。

・18世紀：ロシアの一般家庭において広く普及するようになった。江戸時代：杉田玄白らが解体新書を出版する。

・19世紀：いままでは農民の楽器とされていたが後半に改良され今の形になった。明治時代：大日本帝国憲法が公布される。

・ばち：ギターはピックと言うものを使って音を鳴らすけれど、バラライカは三味線やびわなどで使われるばちと言うものを使って音を鳴らす。

・バラライカで使われる弦：スチール弦という弦や、羊やぶたの腸から作られるガット弦がある。(写真)

・ギターとのちがいは：ギターの弦は6本あるけれどバラライカは3本しか弦がない。

・バラライカはロシア語で「おしゃべりをする」という意味。

・質問：Q. 音の大きさはどれぐらい?→A. 農家の家庭で使われてたから家の中だけ聞こえればいいので音は小さい。

Q. バラライカの祖先は?→A. ドルマという弦楽器

Q. バラライカはどんなときに使われるの?→A. 民謡や、おどりのばんそうに使われる。

3. 「フォルクローレ」

*教師が聴き取らせなかった音楽的特徴：笛やギターの物悲しい感じ、国によって楽器が違う

*音楽を聴いて選んだイメージカラー：うす茶。

*次の文字情報以外に大小の写真9枚と図1枚。

・イメージカラーの理由：さばくみたい。さみしい感

じがしたから。田舎みたいで静かな感じがしたから。とちゅうからテンポが速くなるから、白色でない感じがしたからこの色にしました。

・ケーナ(写真)：左の写真はケーナです。ケーナは大きく二つに分かれます。ボリビアタイプとアルゼンチンタイプに分かれ、さらに A, F, G 管に分かれます。写真からわかるように長さや太さが変わります。太古の昔は人間の骨で作られたとも言われますが、現在は竹などでできています(写真)。

・シーク(写真)：これもまたアンデスの葦。笛、パンフルートのアンデス版ですが、音階の並び方は前の段と後ろの段でジグザグに並んでいます(図)。現在は二つを束ねて一人でふくことは多いのですが、伝統的に二人で前後を分けて吹いています。アンデスの風を思わせる叙情的な音が出ます。

・ボンボ(写真)：南米のフォルクローレ音楽で使われるドラム。打面の皮はヤギ、牛、ヤクの皮でできていて低い音が出ます。ふちの木の部分をたたいて表現することも可能です。ボンボは基本的に1つのボンボに1つのスティックで演奏する楽器です。

・チャランゴ(写真)：スペイン人が南米大陸に持ち込んだギターを(当時はビウエラデマ)真似してアンデスの人々がアルマジロのこうらを反きょう板にして作ったギターがチャランゴだと言われている。小さいのに10本の弦があり、ソ・ド・ミ・ラ・ミと複弦で並んでいる。ウクレレより小さく、胴は木をくりぬいてつくっている。

・チャフチャス(写真)：リヤマの爪を布の輪につなぎ合わせて作った打楽器。爪が大きければカランカランという乾いた音が、小さければジャッジャッという細かい音がする。

・フォルクローレとは(全ての楽器が並んでいる写真・演奏集団の写真)：一般的には「コンドルは飛んでいく」や「花祭り」などの南米の主にアンデス地方の音楽をフォルクローレと呼んでいます。日本から一番はなれた所にあるはずの音楽なのに、伝統的な音楽は日本のお祭りの時の曲とそっくりなんです。

4. 「ハワイアンミュージック」

*教師が聴き取らせたかった音楽的特徴：ゆったりした感じ、フラダンスの手の動き、楽器の音色

*音楽を聴いて選んだイメージカラー：うす青。

*次の文字情報以外に写真1枚。

・イメージカラーの理由：海のイメージ AlohaOe の歌詞：山辺に振る雨は音もなく注ぎ、小鳥の巣をぬらしほのかに花を咲かす、アロハオエ、アロハオエ、世は恵みに満つれば心も変わらじ、また会う日まで、優しきバラの花、海に映る山、人の子の心は、そよよなおもうるわし。AlohaOe の歌詞2曲目：山に登った雲が美しい雨を降らせているわ、木々に向かって雲は伸びていく、まるで新芽から花が咲き始めるように、これ

でサヨナラ、木陰にたたずむあなたを抱きしめたい、ここから離れる前に、また会えるときまで。

・ウクレレについて(写真)：1879年ポルトガルの船乗りが母国の楽器をハワイに持ち込んだのが元といわれている。その後、ポルトガル人がハワイにあった「コアオオ」という木でつくったのが始まり。ウクレレという言葉はハワイ語で「飛び跳ねる(lele)ノミ(uku)」という意味で、当時の人気奏者のあだなから取られたとも、小さな楽器の上で奏者の指が目まぐるしく動く様を表現したとも言われている。

・フラダンスの始まり：1500年位前のことです。この頃のハワイには、まだ文字や言葉というものがなくて、いろいろなものを手や体の動きで表現していたんだそうです。これがフラダンスの始まり。つまりフラダンスは踊りであると同時に、体を使って歌詞を表現する「歌わない歌」でもある。

5. 「トーキングドラム」

*教師が聴き取らせたかった音楽的特徴&事項：音の高さを変えられる太鼓、遠距離通信に使われた

*音楽を聴いて選んだイメージカラー：赤。

*次の文字情報以外に世界地図1枚と写真3枚。

・イメージカラーの理由：山おくで火をかこんで、ぎしきをしているようなえんそうなので赤にしました。

・アフリカ西部、どんな目的に使うのか(写真)：トーキングドラムは西アフリカで遠距離の通信に用いる。アフリカではトーキングドラムは「ブンゲング」と呼ばれている。病人の治療、雨ごいなどの呪術や宗教的な目的に言葉が使われます。

・アフリカに住む人々の生活の中では、音楽がとても多くの役割を果たしています。例えば、神話や伝説、教訓、身の回りの出来事などが音楽に織り交ぜられて演奏されます。

・名前の由来：人声言語の音韻やリズムを模倣するアフリカの太鼓などの総称。「トーキング=しゃべる」「ドラム=たいこ」→「しゃべるたいこ」

・ぼうのこと：L字型にまがり先が球状になっているバチ。

・何でできているか?：材質、山羊皮、革ひも、木

6. 「バグパイプ」

*教師が聴き取らせたかった音楽的特徴：音色、和音と低音(しくみ)、大きな音量

*音楽を聴いて選んだイメージカラー：あかね色→途中から赤へ変更。

*次の文字情報以外に世界地図1枚と写真1枚、絵1枚。

・イメージカラーの理由：音が大きくなる場所から祭りのイメージがしたから(CDを何度も聴いて、あかね色から赤へ変更)

・2つの音が出る仕組み：バグパイプの上の3本はドローンという。1つの楽器から2つの音が出るわけ

は、上の3本のドローンのうち短い2本のテナー・ドローンという所から高い音が出ていて、1番長いベース・ドローンという所から1オクターブ低い音が出ているから2つの音が出る仕組みになっている。

・衣装(写真)：チェックのキルト(裁判官などの公式の服につかう布)に身を包んで演奏するのはスコットランドならではの。武器としても使われていたので男性が演奏。

・なぜその名前が付いたか?：袋(バッグ) + 管(パイプ) = バグパイプ。ケルト民族が発明した楽器。動物から取った皮で作った袋に5本の管をつなげて作ってある楽器。「おもさ28kg」

・仕組み：バグパイプの音が出る仕組み：3本のパイプの下の皮袋にためられている空気をおしだして、その空気の圧力によって旋律管とドローン管のリードを振動させることで音が出る。

・穴の数：バグパイプの一番下の部分のおさえる穴の数は8個又は9個。種類があるので8個か9個。

・バグパイプは元々武器だった!?: まだ戦争時に使用する武器が弓矢や槍だった18世紀頃バクダン同様に武器として使われていた。とは言ってもバグパイプで相手をきずつけるわけではなく、その大きな音を利用して相手に精神的なダメージを与えていたのです。

7. 「フラメンコ」

* 教師が聴き取らせたかった音楽の特徴：踵のアクセント、ギター、踊り、かけ声

* 音楽を聴いて選んだイメージカラー：赤。

* 次の文字情報以外に写真4枚。

・イメージカラーの理由：激しい、いきおいがある。テンポが速い。歌い方が強いから。

・フラメンコとは：フラメンコはスペイン南部アンダルシアで発生した民族音楽舞踊です。フラメンコは本来踊り(バイレ)と歌(カンテ)とギター(トーケ)の3つの要素から成り立っている。フラメンコの中には、なげきや夢、はかない希望を歌にたくして感情のはけ口としたのです。カスタネットは、本来スペインの一般的な民族舞踊で幅広く用いられるもので、ジプシーたちはピーストという指鳴の技でリズムをきざんでいた。

・この写真は女の人がフラメンコを踊っている姿です
・この写真はフラメンコで使うカスタネットです

・フラメンコには、コンパス(リズム)というものが必要です。

・コンパス：どんなにきれいに踊れても、コンパスをはずしたらフラメンコではなくなる。

・フラメンコの由来そして歴史：語源は明らかにされていないがフラメンコには古くから「ジプシー」という意味があった。フラメンコにジプシーが深く関わっている。

・イサベル女王によってスペインを出て、その後イン

ドを追われた流浪の民ヒターノ(ジプシー)が定住し、彼らの音楽とアラブ系の音楽、その音楽の3つが一緒になって出来上がったのが今のフラメンコの始まりです。ですからフラメンコは西洋の中にありながら非常に東洋的色彩を持った独特な音楽です。

・フラメンコは世界的にも芸術性が高いと評価される舞踊のひとつである。日本においても鑑賞だけでなく、習う人が大変多く人気の踊りである。

2. 4 本実践のまとめ

この実践では音楽の諸要素へピンポイントに注意を向けさせることで、子ども達がそれぞれの音楽的特徴に気づき、音や音楽からそれを捉えることができていた。ワールドミュージックの活動は音楽と離れた調べ学習に終始してしまうことが少なくなく、「見たことある、知っている」というような資料的伝聞のレベルに止まってしまいがちである。また一般的な鑑賞は「見た、聞いた、知った」という一過性の体験が教師から一方的に提供される劇場型一斉聴取を採る場合が多いが、本実践ではグループ単位で絶えず音楽の要素を聴き取ろうと耳を傾け、感じたことを話し合い、聴き取ったことを整理し、それを言葉へ置き換えることで最後まで音や音楽への興味関心を失うことなく活動を維持することができていた。そのためには、音楽の要素を聴くことに抵抗や困難を感じる度に、メンバー全員が共通の話題として議論できる音楽のイメージカラーへ思考を立ち返らせて、活動が拡散したり停滞したりすることを防いでいた。さらに授業実施以前に予め教師が子ども達に聴き取らせたいポイントを設定し、そこへ子ども達の注意が向くまで様々な働きかけを繰り返すことで、活動の目標を焦点化し方向を維持していた。これらの仕込みや仕掛けの工夫があってこそ、子ども達の中に学びと活動の結果、そして音楽的な成果を残せる授業展開が可能になったものと考えられる。

3 集団を対称にした活動に於いて、音楽の諸要素から合唱表現を工夫させた実践の紹介

3. 1 授業の概要

合唱の授業では、教師の指導の下、繰り返し歌うことで演奏表現を組み立てていく活動が多い。これとは異なり今回紹介する実践では、自分達の演奏を録音して聴かせ、気付いたことを付箋紙に書いて大型楽譜へ貼らせることで、まず音楽の諸要素の面から生徒に問題意識を持たせていた。次に、多くの生徒が共通して問題だと感じる部分を取り上げて「何が、なぜ問題なのか?」を考えるように導き、その原因を教師と共に探し、解決するための練習を模索している。ここでは、生徒自らが音楽の諸要素に関する問題点を他者とも共有した上で、ともに解決策を考えることを通じて

クラス全体が納得しながら演奏表現を「共創」していた。なお用いられた教材は、松井孝夫による作詞・作曲の合唱曲「分岐点」である。

3. 2 授業のながれ

この実践では教師と生徒の間で交わされたやり取りや言葉の往復が重要な意味を持つため、授業の一部を紙上再現する。活動には*印を付して示し、Tは教師の指示、Sは生徒の発言を記している。

T：えっとこの前の時間にね、この「分岐点」をどうゆう風に歌うのを目標にするって訊いたらね、みんなからいい言葉が出てきて「私たち自身3年生のみんなが共感できる歌にしたい」という目的を言ってくれたのね。ちょっとまとめてあるの。(紙掲示)

「自分自身や3年生のみんなが共感できる『分岐点』にしよう」いつもこの目標を頭に置いて歌えるといいなと思います。

で今日は、その中でも最初が肝心ということだったので、今日のやる所は前半、前半に絞ってやっていきます。じゃあ一度、みんな歌詞をすごくしっかり読むことができるし、この曲を聴いた最初の感想でもね、歌詞のことがいっぱい書いてあったので、もう一回群読をしていきたい。

これってみんなに渡した小さいのと一緒なんだけど、先生がこれを書いていたら〇〇さんが「先生〇〇って言葉ありません」って。先生勝手に詞を変えちゃっていたんですけど、〇〇さんが間違いに気付いてくれました。これで正しい。

*クラス全体で歌詞を群読する。

T：今読んでいて、エネルギーをここで感じるなどか、ここはすごく明るくなるな、暗くなるなどか、そういう所があったかな。それを思い浮かべてみて。明るい感じ、暗い感じ、迷っている感じ。

じゃあ、ここは速く読みたいなどか、ゆっくり読みたいなどか。ちょっとずれてもいいから、1番だけもう一回やってね。

*1番だけ、もう一度歌詞を群読。

T：自分の中で、いろいろ感じてほしいなと思います。

じゃあ今日はこんな順でどうかなと思います。まず、音を思い出したり、今読んだのを言葉で表すとどんな風になるかなとか考えながらパートで10分くらいやりましょう。もっと短くなるかもしれないけど、で、一度ここへ戻ってきて録音して、聴いてみよう。いろいろ直す前に一回、その前に聴いてみよう。比べるためにね。なかなか衝撃的かもしれない。あと直せるところをどんどん直していきます。いつもみんながやっているようにパートリーダーの子がでてきて、それぞれのパートでどんどん意見を言って、なるべくみんなの意見で直していきたい。

*パート練習。リーダーを中心に、全員が気付いたことを言い合う。生徒達はそれを細かく楽譜に書き込んで見せ合っている。

*約10分後、教室へ集合して全体の練習。生徒から指揮者を出して教師の伴奏で歌い、それを録音する。

T：今歌ったのを聴いてもらうけど、付箋を渡したよね、あれにね、楽譜はもうだいたい頭に入っていると思うので、ここはこうしたいとか書いて。終わったらここ(黒板の大型コピー譜)へ直接貼ってほしいので、付箋に直接書いてくれるかな。パート練習で気をつけたことはもちろんだけど、さっきの群読で自分の感じたことも思い出しながら書いてください。

*今歌った録音をみんなで聴きながら、気付いたことを付箋に書き込む。

*書き終わった生徒から楽譜へ付箋を貼っていく。

T：だいたいどういうところにね、みんなが直したいと思っているかよく分かったと思うので、実際今からはどんどん直していきたいので、パートリーダーは前に出てきて。指揮者はここでお願いします。

意見をどんどん出していってもらって、なるべく歌と交代でこうやってどんどんやっていけたらね。

T：じゃあ、どこをやってみたいか言ってみて。パートのことで、他のパートも関係してくるので、どっち(全体のこと)でもいいと思うよ。

S：最初のゆっくりやる場所。じゃあゆっくりやる場所。

T：最初の8小節いきますから。

S：最初の入りをしっかり。ハーモニーをしっかり。

T：指揮に注目しておかないと、せっかく意見を言ってくれてもできないよ。

*Sの指揮Tの伴奏で、該当する部分を歌ってみる。

S：「あてしなく」になってる。はっはっはっ。

*Sの指揮Tの伴奏で、該当する部分を歌ってみる。

S：「は」、最初の「は」は意外と生きていた。

T：「は」はOK。他は？

S：バラバラにならないでください。

S：一個一個の音がゆっくりだから比較的発音、入りとかを合わせていかないと余計バラバラに聴こえてくるので、タイミング指揮者を見てしっかり合わせて。

S：あと「未来」のMと「心に描がき」のKもしっかりしてない。

T：Mの音は唇を閉じてMみらい。今のは子音、子音がほとんどだったんだけど、子音に気をつけてもう一回やってみよう。

*Sの指揮Tの伴奏で、該当する部分を歌ってみる。

T：子音以外はどうか、こうしたいなどか？

S：「一歩ずつ」のところはfかかっているんだけど、mfから変わってなかったからfをしっかり大きく。

S：「ん」があまり響いてなかったから、もっと響かせるように。

T：ここだね「すすんで」、**「あゆんで」**。「すすんでゆこう」

T：それから今、ここで言ったよね、「**一歩ずつ**」。そのどんな気持ちかな。fがあるから大きいと言うよりも、なんでここにfを付けたかなってのも考えて歌ってね。じゃあ「**未来の自分**」から。

* Sの指揮Tの伴奏で、該当する部分を歌ってみる。

S：やっぱりミの音（ん）の発音がずれてると思う。「すすんで」。唇をこするんじゃないで〜。

T：じゃあ「**進んで**」。こうです。

* 「すすんで」の「ん」タイミングを合わせる練習。

T：いま「ん」ってどうだった？

S：まだ。

T：進めようかな。次はどこを？

* パートリーダーが楽譜を見ながら意見を出している。

S：ここ「い」の部分ってさ、入って音が聴こえない。「ま」からいきなり。「いま」なのに。

T：はい最初の低い「い」の音は最後、もう時間が無くなったからね。「いま」の「い」を意識して、そこだけやって終わろう。

S：そのへん音の高さにアップダウンがついてるから、「**いままでの〜**」

* Sの指揮Tの伴奏で、該当する部分を歌ってみる。

T：はいどうだった？

S：「い」が小さいというより、「ま」がでかいんだ。「いま」ってなってる。おそらく。

S：やさしく？

S：「**いままでの〜**」、こうゆう流れよ。

T：じゃあ「い」から「ま」をね、丁寧に。

* Sの指揮Tの伴奏で、該当する部分を歌ってみる。

T：ちょっと短すぎてわからなかったけど、意識するってことは覚えといて。じゃあ席について。振り返りカードに今一番心に残っていることを書いて下さい。

* ふりかえりカードの書き込み(約2分)。個別の質問に対応している。書き込みが遅い生徒へアドバイス。

* 最後に一回通して歌い、それを録音する。

3.3 本実践のまとめ

合唱の活動でありながら、生徒は自ら音楽の諸要素へ注意を向けて、そこから音楽の特徴を捉えようとしていた。さらに自分達の目線から問題点を探り、その解決方法をクラス全体で考えようとする場面もしばしば見られ、メンバー全員で納得しながら演奏表現を創り上げていく「**共創**」へ積極的に取り組んでいた。教師はそれを誘発するために指導者という立場から一歩退いて、グループダイナミクスを応用したコーチングの活用によって生徒を刺激し、音楽的な面から問題意識を持つように導いていた。そして、自らの演奏録音

を聴いて気付いたことを付箋紙に記して大型楽譜へ貼らせることで集団全体の問題意識を集約・焦点化し、その原因や解決法をクラス全体で模索させるなど、生徒の思考や活動を活性化するための仕掛けや仕込みが工夫されていた。その結果、生徒は自らの意見と他者の意見を比較したり試したりすることを通して音楽表現を工夫し、より高いステージでの演奏をめざしていた。このように授業の仕掛けや仕込みが準備され、様々な教授技術が巧みに活用されていたからこそ、生徒の中に学びと活動の結果や音楽的な成果を残し得る授業展開が可能になったものと考えられる。

4 確かな力としての成果を残し、音楽的な結果を示す授業を成立させるための3つの方策

子ども達の中に学びや活動の結果を残し、音楽的な成果を示すためには、対個人／対集団に於いて様々なやりとりを交わし、活動を活発にさせ思考を活性化するための工夫が必要になる。次に教師による教授行為を取り上げ、「**授業の構造化**」「**コーチング**」「**グループダイナミクス**」の3つの視点から整理しておく。

4.1 音楽科授業の基本的構造

4.1.1 音楽科授業を支える4つの柱

①音楽の諸要素を理解させ、それを使いこなす技術を身に付けさせる（音色、強弱、音高、リズム、メロディー、ハーモニー、など）。

②音楽の諸要素は知識だけで教えられるものではなく、活動することによって納得し、理解される。

③活動を繰り返すことによって一過性の体験が経験として積み上がっていく。

④音楽の諸要素は、活動と経験によってより強固に理解され、さらにそれらを使いこなすために必要な技術が高められていく。これにより、さらに高いレベルで音楽の諸要素を捉えることができるようになり、ブラッシュアップされた形で再び(田)へと繋がっていく。

4.1.2 音楽科授業を構造化する5ステップ

① [評価(診断)のステップ] (相手を知る)

前時までの子どもの様子を分析し次の授業の計画立案へ繋げる。その際、次の3ポイントを考慮する。

・知識と技術：音楽の諸要素について、何をどのくらい知っているのか？何ができて何ができないのか？

・活動状況の診断：どんな活動が得意で、どんな活動が苦手なのか？

・経験の診断：これまでにどんな練習や活動を、どのくらいやったことがあるか？

② [計画のステップ] (授業の立案・準備)

授業の中で、何に焦点を絞りそれをどのように教えるのか、次の3ポイントにそって予想することで、予めその対処法を想定し活動のネタを用意しておく。

・音楽の諸要素：どれに焦点をしばって、どのように教えるのか作戦を立てておく。

・活動：どんな活動をさせるのか、活動の仕掛けや仕込みを工夫し、メニューやネタを考えておく。

・経験：活動を反復させ経験へ高めるための方策や子どもへの突っ込み、揺さぶりなどを用意しておく。

③ [教えるステップ] (実際の授業場面)

授業では、指導や説明をしながら次の4ポイントにも気を付け、気を配るように心がける。

・診断 (子どもの情況把握) → 音楽の諸要素に対する理解の程度や活動具合を瞬時に判断する。

・配慮：今どれにターゲットをしばり、どのネタや仕込み、仕掛けを使うのかを瞬時に判断する。

・経験：言語・非言語行動を用いて子どもへ突っ込みを入れて揺さぶることで、活動を刺激して反復させ、活動を深めて経験へと高める。

・管理運営：活動に向かうモラルや態度、好奇心や関心にも注意し、子ども同士の人間関係にも気を配ってモチベーションを高く維持する。

④ [学習・活動] (子ども自身が学びを深める時)

授業中、子ども自身が学習したり活動したりする場面に於いて気をつけるポイントを次に整理する。

・子ども一人一人が考えたり練習したりしたことを他者とも共有させ、全体の共通理解にさせる (根拠を持って互いに評価しあい、理由を付して認めあう)。

・教師は、言語行動や非言語行動を用いて学習への動機付けを行い、反復 (スパイラル) を促す。

(木) [評価 (診断)] (現時点の子どもの状況を知る)

次の授業へ繋げ、より上のステージへ向かわせるために、次の3ポイントにそって分析しておく。

・何がどこまでできたのか、まだ何が苦手なのか、何をどのくらい理解できたのか、活動の様子や進み具合を判断する (形成的評価)。

・「活動あって学びなし」と言われるような流れっ放しの活動や、単なる教師の模倣、無意味な訓練の繰り返しだけの授業になっていなかったか、そして子どもの理解や試行を伴わない授業や単なる訓練だけの授業になっていなかったか、等をチェックする。

4. 2 「計画的臨機応変」のために音楽でも活用可能なスキルⅠ：コーチング

音楽で行われる活動の多くは、既に体験したことのある活動や類似の活動の繰り返しである。その「もうやったことある、知っている」ことの中に隠れている技術や知識の大切さを子どもの無意識下から導き出し、意識させ、気づかせ、自覚させるために有効なスキルの一つとして、コーチングを提案しておきたい。

4. 2. 1 コーチング・スキルの適用可能範囲

コーチングはその対象者のランクを限定し、成熟レ

ベルが低すぎる相手には向かない。

↑ 「コーチング」の適用ランク

上位レベル 「カウンセリング」の適用ランク

下位レベル 「ティーチング」の適用ランク

↓ 「トレーニング」の適用ランク

4. 2. 2 コーチングの基本的概念

コーチングの基盤になっている考え方を整理する。

①「子どもを指導する」という意識ではなく、子どもとともに一緒にやろうという姿勢で臨む。

②子どもが「やったことある」「知っている」「できている」ことを無意識下から導き出し、自覚させる。

③子どもの潜在的な知識やスキルを引き出し、知性に高め、それを使いこなせるように導く。

④「どうしたいのか」「何ができるようにになりたいのか」子どもに自分自身の言葉で説明させることで、漠然とした活動の目標が明確になる。

4. 2. 3 対象者である子どもの実態

コーチングの基本プロセスを整理する前に、対象者である子どもの姿を確認しておきたい。なぜなら相手の姿を理解しないままで行う教授行為とは、独りよがりの押し付けや、思い付きで気まぐれなものになってしまう可能性を否定できないからである。

①聞きたいことだけを聞いている。

②自分の都合の良いように聞いている。

③興味や関心の無いことは聞き流してしまう。

④自分が知らない (できていない) ことを理解していない (認めようとしない)。

⑤自分の理屈の範囲内でしか判断しない。または自分の理屈で片付けてしまおうとする。

⑥しかし自分の考えや意見・言い分は聞いてほしいと思っている。

4. 2. 4 コーチングの基本プロセス

子どもの姿を理解した上で、次のコーチングプロセスに従って、それまでに子どもが蓄積してきた知識や技術を整理させ、課題の解決方法の模索を手伝う。

①子どもとラポールを構築する。

②子どもと目的に向けての会話のきっかけをつくる。

③子どもと一緒に現状 (どんな状態か) を確認する。

④子どもと一緒に活動の課題や問題点を特定する。

⑤それができるようになるとどうなるのか、子どもにイメージさせてみる。

⑥子どもと一緒に、解決方法、勉強の方法、活動の種類や練習方法などを考える。

⑦子どもを力づけ、フォローし、見守る姿勢を見せる。

⑧必要に応じて③へ戻り、さらに上のレベルへ向けて反復 (スパイラル) を促す。

4. 2. 5 子どもを動かすためのアプローチ

コーチングを実践する際に、子どもをどのように刺激して問題解決を促せばよいのか、その際に注意すべきポイントを整理しておく。

- ①相手が話を聞くきっかけや雰囲気をつくる。
- ②相手がわかるように話す。
- ③相手のどんな話でも興味をもって聞く。
- ④課題に立ち往生したら、頭をリセットさせる。
- ⑤明確な目標を自覚させる。

また、子どもと対面する際に有効なスキルとしては、同質の原理に依拠する次の2点が効果的である。

- ①ミラーリング：相手と同じ言動をしたり声の大きさや体の姿勢などを合わせたりすることで、話に同意している姿勢を示す。
- ②ペーシング：相手の話し方や喋るスピードのペースを合わせることで、話に同意している姿勢を示す。
- ③バックトラッキング：相手の最後の言葉を取り上げてそのまま返し、形を変えてそれを問い直すことで、会話を継続していく。
- ④ but から and へ：相手の言葉に否定の言葉で返すのではなく、いったん受けとめた上でそれに付け加える形で提案をする。

さらに、無口な相手に沈黙が続いてしまう場合には、質問の仕方を工夫することでその沈黙の原因を探ることも大切である。

- ①：「はい」「いいえ」で答えられる質問ではなく、相手に喋らせる質問を用いる。(否「△△な練習は好きかな?」→良「△△ではどんな練習が好きかな?」)
- ②相手の沈黙の理由を見定める。
 - ・質問の意味が分からない。
 - ・質問の意味は分かるが、答えが分からない。
 - ・答えは分かるが、答える言葉を考えている。
 - ・答えも答え方も分かるが、答えたくない。

4. 2. 6 コーチングの構造化と継続

コーチングが一過性に終わってしまわないように、次の方策を用いて持続的、継続的なものにする。

- ①コーチの役割は次の各段階における対象者の様子と進捗状況をモニターし続けること。
 - ・Task：現状の確認と新たな課題の確認
 - ・Plan：課題達成の計画立案、新たな計画提案
 - ・Do：練習メニューや活動内容の吟味と適否の判断
 - ・See：何が解決されて何が不十分なのか、評価する
- ②目標を設定する際のチェックポイント
 - ・「ぐ」具体的な目標かどうか?
 - ・「た」対象者に達成可能な目標になっているか?
 - ・「い」意欲的に取り組める目標になっているか?
 - ・「て」定量的に評価や判定が可能な目的かどうか?
 - ・「き」記録することが可能な目標になっているか?

4. 3 「計画的臨機応変」のために音楽でも活用可能なスキルⅡ：グループダイナミクス

音楽の諸要素に関する様々な知識や技術とは、活動することによって理解され、生きた知識や技術になる。その活動を繰り返し深めることによって体験が経験へ繋がり、知識や技術はより確かなものとして強固に身に付いていく。これを実現するためには、子どもを揺さぶったり突っ込んだりするのための「仕掛け(気づかせて、興味を持たせる)」や「仕込み(活動へ向かわせる下準備)」、「ネタ(指導や活動例)」をしっかり整え、計画的臨機応変に対応できるよう準備しておく必要がある。そこで活用可能なスキルとして、グループダイナミクスを取り上げる。

4. 3. 1 グループ活動を支える6つの柱

動きのあるグループ活動を構築するためには、「自己指導力(自己教育力)」を育てることが必要である。そのためにグループ内ではどのようなコミュニケーションを形成すればよいのか、留意点を整理する。

- ①意見は理由と根拠を付けて考えるようにさせる。
- ②意見は互いに関連づけて考えるようにさせる。
- ③それぞれの意見に対してお互いに頷く・首をかしげる・向き合えるような人間関係を作らせる。
- ④グループの中で、それぞれ意見を出し合って係わり合うことができるような人間関係を作らせる。
- ⑤互いの意見や疑問の係わり合いから、自分達の思考を揺さぶり高めていけるような関係を作らせる。
- ⑥個人の思考をグループの中で比較し合い深めていくことによって、それぞれの個人の意見が集団の思考へまとまるように指導する。

4. 3. 2 グループを動かすためのアプローチ

グループ内の人間関係を構築するために教師が働きかける(揺さぶる)際には次の点にも気を付ける。

- ①活動の指示や課題は具体的に、明確に示す。
- ②発問や問いかけは問題を焦点化して限定的に行う。
- ③働きかけや揺さぶりは、予め教師が想定した落とし所へ向かって発問を変えながら問い続ける。
- ④子どもの思考を深めるには、「なぜ? どうして? 本当にそうなの?」等のようなネガティブな質問を使い分けると効果的な場合もある。
- ⑤音楽に関する意見の集約や活動の評価は、最終的には必ず教師が行う。教師による専門的な評価によって、子ども中に正否や良否の音楽的判断基準が育っていく。
- ⑥適宜メンバー個々の意見や問題意識を整理・集約させて、グループ内の共通認識(共通理解)としてまとめてみるように促す。
- ⑦活動が漫然とし始めたら、敢えて活動の流れを止めてみる勇気を持つことも重要。

5 おわりに

音響現象としての音の塊や音の羅列から人はどのようにして音楽的価値や意味を見出し、そこへ情動を感じるのか、その基盤になっている音楽的な仕掛けや仕組みとはいったい何なのか、これらを考え、聴き取り、感じ取ることができるような活動の試行を今後も期待する。そしてそこには音を音楽へ変換する要素、つまり音の並び方（リズム）、音の繋げ方（メロディー）、音の重ね方（ハーモニー）についての工夫や作戦があることを知り、その効果を考えたり作曲者の意図やねらいを逆推理したりすることを繰り返すことで、将来的には自分自身の音楽的要求や情動とのすり合わせを

通じて自らの音楽的嗜好にまで高める、そのような成果を望みたい。それを実現するために、まずは音の素になっている音色・強弱・音高を聴き取る力を確実に身に付けさせることから取り組んでほしい。

今回二つの実践を紹介したが、今後も「活動しただけ」という一過性・劇場型の授業ではなく、子ども達の中に学びや活動の結果を確かな力として残し、音楽的な成果を示すことで、子ども自身の音楽的自立を導き得るような授業を模索していきたい。

(2008年9月17日受理)