



える。「サウンドデザインタイム」は、年間5～8時間を想定し、学年ごとのテーマ（CMクリエイター、BGMクリエイターなど）から、個別に課題を設定して取り組む。「集団の価値」や「理想の関係」を探究するには、既存の作品や生活の中の音楽を振り返って情報収集したり、音楽が流れる場面や目的の見通しをもって創意工夫したりする必要がある。教師が伴走者となって試行錯誤したり創作した作品を疑似体験したりする活動を行い、生徒がAARサイクルを回す探究的な学びを実現できるようにする。

### 3 授業実践例

(1) 題材 サウンドデザインタイム  
「BGMクリエイター」

(2) 実施時期／学年／配当時間  
令和6年5月／第2学年／全8時間

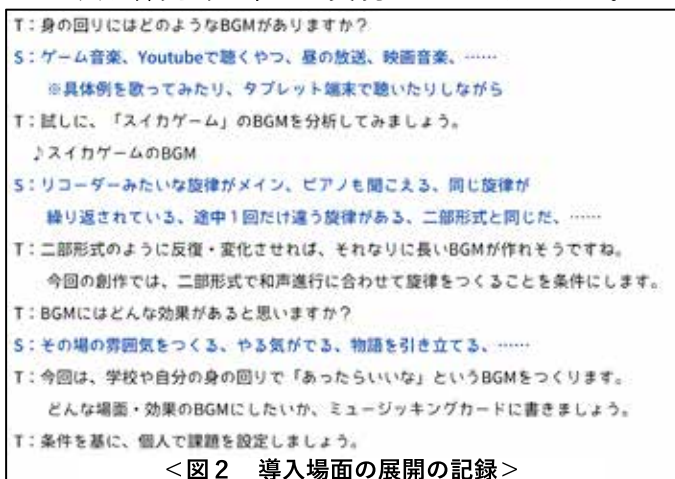
#### (3) 題材の目標

社会の中の「BGM音楽」の役割や音楽の構造に関心をもち、音の重なり方や反復、変化、対照などの構成上の特徴について理解し、課題や条件に沿った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付け、創作表現を創意工夫する。

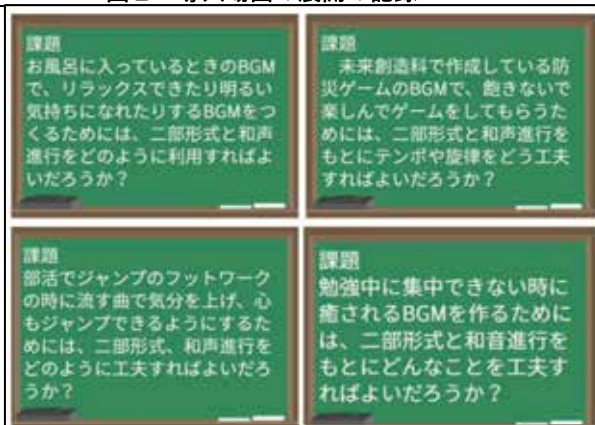
#### (4) 実践の概要

第1時では、2年生のテーマが「BGMクリエイター」であることを伝え、身の回りにあるBGMについて調べたり、その効果を話し合ったりした(図2)。教師や友達との対話の中で、BGMのような長めの音楽であっても、ある旋律の反復と変化で成り立っていることに気付くことができた。また、本題材前に扱った「夢の世界を」「夏の思い出」「荒城の月」での学習から、二部形式との共通点を見いだす生徒もいた。これらの気付きから今回取り組む創作の条件を「4小節×4の二部形式」「和声進行に合わせた旋律創作」とし、個人の課題を設定して創作に取り組んだ(図3)。各自でミュージッキングカードにBGMを使用する場面や生み出したい価値などを記入することで、「集団の価値」や「理想の関係」の探究に向かう課題を設定することができた。また、表したいイメージや創作の条件など、創作表現を創意工夫するために必要な要素を含んだ課題を設定することができた。このように、既習事項や導入から条件を決め、場面設定と生み出したい効果を考える学習を繰り返し体験することで、生徒は段々と自身で課題を設定できるようになると考える。

第3時では、作成したBGMが、個人の課題にあるような効果を生み出しているかを検証するために、生徒同士で聴き合う活動を設定した。「勉強に集中できる」「お風呂でリラックスできる」「部活動でテンションを上げる」などを、実際に疑似体験したり聴き合ったりした。疑似体験しながら、どのような音楽になれば、より効果的かという見通しをもって、作品の加筆修正を行った。「勉強に集中できる」を疑似体験していたグループでは、「リズムの打楽器の音が大きくて気になる」「テンポがゆっくりの方が集中しやすくなりそう」「a,a',b,b'よりも、最後はa'にした方が、変化が少なくていい」などの意見があり、それを基によりふさわしい作品になるよう修正していた。具体的な場面と生み出したい効果が個々の課題によって明確になっていることで、エージェンシーを発揮して疑似体験したり、疑似体験による改善点の見通しがもちやすくなったりしたと考える。また、自分の好きな音楽と、自分が設定した具体的な場面で聴きたい音楽とが異なることにも気付き、新たな自己との出会いを実現することができたと考える。



<図2 導入場面の展開の記録>



<図3 生徒が設定した課題>

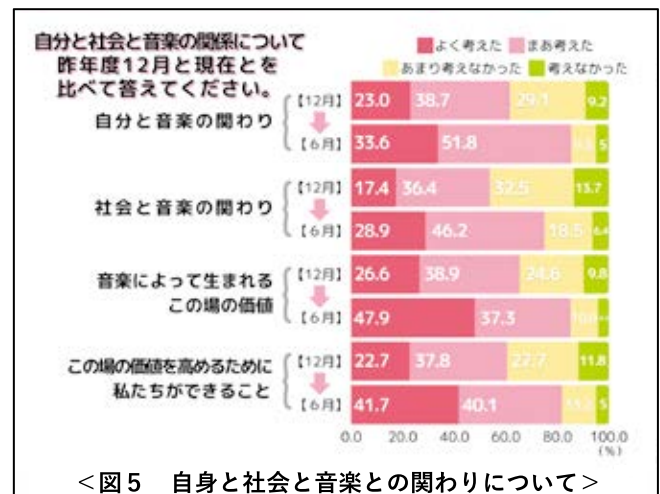


<図4 生徒が疑似体験する様子>

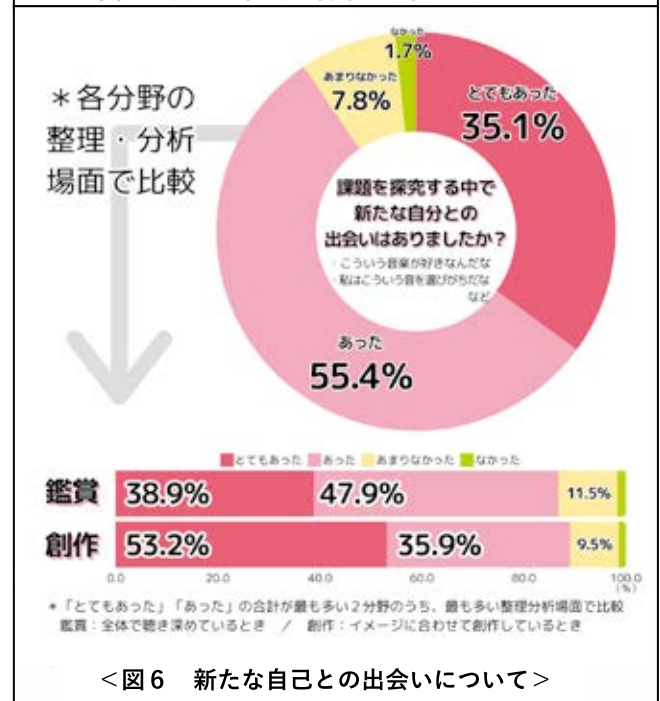
#### 4 研究の成果と課題

成果として、「ミュージッキングカード」を活用して「場面設定」「この場の価値」「私たちがすること」について考え課題設定を通して、自分と社会と音楽の関係について意識を高めることができた(図5)。音楽の授業が教室だけに留まらず、生徒の音楽世界へとつなげることに寄与したと考える。また、90.5%の生徒に、授業の中で新たな自己との出会う自覚が見られた(図6)。特に自覚の多い創作場面と鑑賞場面の数値について符号検定を行った結果、創作場面で自分の好きな音楽や選ぶがちな音に気付き、新たな自分との出会いを自覚した生徒が有意に多い(P<.001)。これは「サウンドデザインタイム」を行ったことにより、自分の好きな音だけに向かうのではなく、課題の場面設定と生み出したい効果に向けて創作していくことで、生徒がエージェンシーを発揮しAARサイクルを回して探究的な学びを実現し、新たな自己との出会いを増やすことができたからだと考える。

課題として、「この場の価値」を考えて見直しをもつことに難しさを感じる生徒が、鑑賞では54.1%、創作では63.4%いる。教科の特性として「目に見えないもの」「すぐに消えてしまうもの」である音楽に対して、その効果や価値について見直しをもつことは、もともと容易なことではない。「ミュージッキングカード」はそれを可視化できる手立てではあるが、より生徒がエージェンシーを発揮して自らAARサイクルを回すためには、「見直し」をもつことに対して更なる手立ての必要性が考えられる。今年度を本研究の土台として、2、3年時に向けて明確な向上がみられるよう実践研究を進めていく。



<図5 自身と社会と音楽との関わりについて>



<図6 新たな自己との出会いについて>

#### 5 今後の展望

本研究では、創作以外の分野においても同様に「ミュージッキングカード」を使用して課題設定を行ってきた。結果、特に鑑賞領域において生徒のモチベーション向上や社会とのつながりを考える姿が見られている。これは、昨年度までの研究において、個別最適な学びと協働的な学びを一体的に充実させながら取り組んできた鑑賞の授業との親和性が高く、仮説とは別の部分での成果が得られたものと考えられる。このように「見直しをもち、やってみて、結果を振り返り、別のことにもつなげていく」ということが、まさにAARサイクルを回す探究的な学びであり、本研究が他にどのような効果をもたらすのかを楽しみながら、更に試行錯誤を続けていきたい。音楽によって自己を確立し続け、自分の人生を豊かで幸福なものにしていくことができる生徒の育成のため、今後も自身と社会と音楽の関係を探究し続けていく決意である。

#### <参考文献>

清水 稔 (2023) 『よくわかる音楽教育学』 ミネルヴァ書房, pp.12-13  
 白井 俊 (2020) 『OECD Education2030 プロジェクトが描く教育の未来』 ミネルヴァ書房  
 スモール, C./野澤 豊一・西島 千尋訳 (2011) 『ミュージッキング—音楽は〈行為〉である』 水声社  
 文部科学省 (2018) 『中学校学習指導要領解説 音楽編』 学校図書  
 山本 文茂 (2018) 『音楽はなぜ学校に必要か』 音楽之友社  
 若松 俊介 (2020) 『教師のいない授業の作り方』 明治図書出版