

文化的実践への参加としての音楽づくりに関する一考察 — 小学校における総合的な学習の時間と音楽との関連を通して —

山 崎 浩 隆

A Study on music composition for participating in cultural activities
— focused on the relation between integrated study
and music in elementary school —

Hiroataka YAMASAKI

Abstract

The purpose of this study is to clarify how the creative activities of children are influenced by the music composition in integrated study and music classes through the participation in cultural activities.

In this study, cultural activities mean the study and promotion of “Kasuga Boubura,” one of traditional pumpkins in Kasuga, Kumamoto City. As part of promotional activities, they created “Kasuga Boubura Ondo.” For creating it, ICT was used so as to compose the music without music theory or techniques. Utilizing the functions of ICT for adjusting and checking sound, they engaged in composition. Then, a piece of music was produced by combining good points of their works. The children emphasized “easy-to-sing melody,” and examined it. Then, they found that the easy-to-sing feature is related to rhythm and melody.

While composing music and participating in cultural activities, the children realized that their work would contribute to society and set their original criteria for judgment.

Key words : music composition, cultural activities, ICT

1. 問題の所在

2008年の中教審答申において、音楽科の課題の一つに学習活動が歌唱に偏る傾向があることが指摘され、創作と鑑賞の充実を図ることが改善点として挙げられた。これを受け、平成20年学習指導要領では、小学校における創作に関する内容を「つくって表現」から「音楽づくり」と改め、その指導を充実することが盛り込まれた。また、これまでの小学校における創作活動の課題として、「これまで音を音楽へと構成していくめあてやその指導方法について、必ずしも明確であったとは言えない」ということを当時の文部科学省教科調査官は述べている¹。ここで述べられている二つのことが、創作活動についての課題だと言えよう。

また、今年7月に発表された「特定の課題に関する調査（音楽）調査結果（小学校・中学校）」によると、創作（音楽づくり）では、「反復や変化などの構成を工夫する過程を大切史、思いや意図をもち、そ

れを生かしてつくることのできるような指導の工夫」が指導改善の項目に挙げられている²。つまり、どの子どもも創作の楽しさを味わうとともに、かつ自分の思いが作品に反映されるような指導が、今求められているのである。

2. 音楽づくりの様相

「音楽づくり」については、小島律子が戦後日本で行われてきた内容から「音楽づくり」の様相を考察している。小島は「音楽づくり」と呼ばれる創作の学習には二つの立場があるとして、「社会的状況において、音に直接的に働きかけながら音を構成することを通して内的世界に変化をもたらす表現活動」である「構成的音楽表現」と「音楽様式・構造を理解することが目指されている」といえる「音楽づくり」とに峻別している³。

「構成的音楽表現」は、「他者とかわるということが意識されて、構成が為されていく。そこには、

独りよがりでない、社会で共有されうるものをつくりたいという欲求があり、それによって構成を調和あるものにしていくよう、常に他者の目をもつことが要求されてくる。したがって所産である作品も社会性をもったものにならなければならない。」と他者とのかわり、そして社会性というものが活動の中に内在しつつ成立することを指摘している。この「構成的音楽表現」の考えに基づく実践は、「生成を原理とする21世紀音楽カリキュラム⁴」にその理念とあわせて指導計画案が系統的に示されている。

では、もう一方の音楽様式・構造の理解を目指す「音楽づくり」の指導では、社会性というものが介在する余地はないのだろうか。

佐伯胖は、価値の発見、価値の共有、価値の生産、価値の普及という人間の活動を「文化的実践」とよぶと定義した上で、それに参加することが「わかる」ことであり、「よい」とするさまざまなものごとを「よい」として認めあい、わかちあうこと、また、「よい」とされるものごとを生み出したり、普及させたりするために必要な手続きを明らかにし、その技能を身につけることだとしている⁵。

この文化的実践への参加という考え方によって題材を構成し、その中に音楽科学習を組み込むことで、「音楽づくり」によって「つくる」という活動やできた作品が社会にとって、そして何より子どもにとってリアリティのあるものとして立ち上がり、音楽様式・構造というものを意味あるものとして学ぶことができるのではないかと考える。

3. ICTによる音楽づくり

音楽づくりの活動において、表現の技能を十分にもっていないだけでも試行錯誤を繰り返し、作曲者の思いを表現できるようにする方法の一つとしてICTを活用がある。ICTを用いた音楽づくりについては、DTM（デスク・トップ・ミュージック）による実践が報告されている。その中で瀬浩明は、「生徒の創造力を引き出し、本格的な創作を経験させるためには、十分な『模倣』や『試行』を経て本来の『創作』へとつながっていく過程が必要とされる。しかし現状では『創作』には至っていない段階の実践が多いのではないかとされる⁶」と述べているが、これはその指導過程が曖昧になってしまうことが課題であり、DTMによる音楽づくりに限らず、音楽づくり全体の課題でもある。

しかし、いずれの報告もICTを活用することの有効性を認めるところは共通している。そして、瀬はその有効性を以下の3点を含めて考察している⁷。

- ① 音楽理論的な知識やソルフェージュの力を持っていなくても誰もが気軽に創作活動に当たることができる。
- ② 創作の途中段階で実際の音をシミュレーションし、確かめながら進めることができる。
- ③ データとして保存し、正確に、繰り返し再生することができ、編成や演奏技術によって変更の必要が生じたとき、速やかに対応できる。

音楽づくりは、思いや願いを音や音楽にどう反映させればよいのかを考えることとあわせてそれを表現する技能も必要である。つまり、思いや願いは表現の技能にも限定されるのである。それを払拭し、思いや願いの反映のさせ方だけを学習するために、ICTを活用することは、音楽づくりの学習にとって有効な指導方法だと考える。

4. 先行研究

音楽科学習における先行研究としては、ICTを活用した音楽づくりに関する研究は先述したもののようDTMによって音楽表現の有効性を考察した研究はある。しかしその中で、DTMの導入によって「バーチャルな体験に陥って実体験から遠ざかる危険性⁸」を指摘するものはあっても、それを解決するものは管見するところ見当たらない。

文化的実践への参加としての音楽科学習については、地域に伝わる歌を表現する活動を通して表現の仕方を学習するとともに地域の文化に参加しつつそれを再構成していくという実践⁹やサウンドスケープを通して地域の環境を見つめ直し一般市民の講習会で発表し、環境問題の啓発を行った実践があり¹⁰、音楽づくりによる文化的実践への参加についての実践研究も必要だと考える。

5. 研究の目的と方法

本研究の目的は、音楽づくりの学習を文化的実践への参加という枠組みの中で行うことにより、子どもの創作にどのような効果をもたらすのかを明らかにすることである。

ここでいう文化的実践とは総合的な学習と音楽との合科により創作した音楽作品を社会に発信し、リアリティのあるものにするということである。また、音楽づくりの方法としてICTを用いる。それは、子どもの表現技能の差を払拭するためであり、また模倣として試行が十分にできるようにし創作する子どもの思いや願いを表現に十分反映させるためである。さらに、創作をしたものを記録保存していくことがで

き、創作の足跡を考察し評価することが可能となる。

このような指導が、子どもの創作にどのような効果をもたらすのか子どもの創作の記録と作品の鑑賞記録から分析する。

研究実践は、2008年に熊本市立春日小学校5年担任の塚本知樹教諭が設定した総合的な学習の時間の題材「春日ぼうぶら物語をつくろう」と音楽科の題材「民ようや子もり歌めぐり」の合科によるものである。音楽の実践は2008年10月と11月に筆者が担当した。

6. 授業の計画

(1) 本研究における文化的実践

創作した作品が何らかの役に立つという経験が活動の意欲を高めるためには最も効果的なことだと考える。つまり、授業だけのための作品づくりではなく、授業以外のところで何らかの役に立つようにすること、学級の仲間や指導者に向けて内側だけの作品ではなく、学級外、できれば学校外の知らない人たちの役に立つことになれば、つくってよかった、がんばった甲斐があったという気持ちをもたせ、次の学習への意欲を高めることになるはずである。そのことが文化的実践へ参加することによってもたらされる大きな効果である。

そこで、本研究ではそのことが実現するように総合的な学習の時間と音楽とを合科的に取り扱う題材を設定することにした。

本研究における文化的実践とは、熊本市春日地区に伝わる伝統野菜「春日ぼうぶら」(かぼちゃの一種)についての調査・栽培の体験活動をする中で、そのよさを広めようとしたり次代に残していこうと努力したりしている方々に接し、自分たちも地域の一人として伝統野菜を普及しようとする活動である。

その一つとして伝統野菜にまつわる歌「春日ぼうぶら音頭」をつくり、他学年の子どもたち、教師、保護者、そして地域の方々へ発表するという学級の内側だけでなく外側へ向けた発表の場が設定された。

(2) 音楽づくりの方法

DTMによる創作活動を行わせる。熊本市内の小学校には学習統合ソフト「キューブきっず2」が導入されている。その中の音楽用のソフトを活用した。

このソフトは、五線譜に音符を貼り付けたり、移動させたりすると、その楽譜をコンピュータに内蔵された音源を使って演奏することができる。また、音色の変化も楽器のイラストを指定することで容易にできるようになっている。

このソフトを使って旋律をつくり、それを全員で

聴きあい、その中から選択したり、お互いの曲の部分を組み合わせたりして「春日ぼうぶら音頭」として最適な作品をつくるようにした。

できた作品には歌詞をつけ、また振り付けもして発表するようにした。

学習指導案

1 題材名

「音頭」の特徴を生かし、「春日ぼうぶら音頭」をつくろう。

2 教材

花笠音頭、河内音頭、あんたがたどこさ

3 題材の目標

- ・ 旋律の進行に関心をもち、進んで旋律づくりに取り組むことができる。
- ・ 歌いやすい旋律の進行の要素が分かる。
- ・ 歌いやすい旋律になるように気をつけて旋律をつくることができる。
- ・ 民謡を聴き比べることで、その特徴を見つけ、民謡のよさを味わうことができる。

4 指導計画（8時間扱い）

(1) 日本の五音音階を知る（1時）

子もり歌に使われている音を確認、五つの音からできていることと使われている五つの音の組み合わせが日本の感じを表していることを知る。

(2) 「音頭」の特徴をみいだす（2時）

二つの音頭を聴き比べ「音頭」の特徴を見いだす。

(3) DTMによる創作（3時）

見いだした音頭の特徴をもとに4小節の旋律をつくる。

(4) 作品の聴き合い（4時）

つくった作品を聴き合い、「春日ぼうぶら音頭」としてふさわしい作品を決める活動を通し、ふさわしい作品の観点を見いだす。

(5) 作品の修正と創作（5・6時）

見いだした修正の視点をもとに各自の作品を修正し、残り12小節をつくる

(6) 作品の選択・組み合わせ（7・8時）

全作品を聴き合い、選択・組み合わせをし「春日ぼうぶら音頭」を完成させる。

7. 学習の実際

(1) 「音頭」の特徴

「春日ぼうぶら音頭」をつくるためには、音頭の特

徴を知らなくてはならない。そのために、山形県の花笠音頭、大阪府の河内音頭を聴かせ、その共通点を見いだすようにした。

子どもたちは2つの共通点として、はずんで楽しい感じがする、はずむリズムがつかってあるということに気づいた。そこで、「春日ほうぶら音頭」もはずむリズムを使って楽しい感じのする歌にすることになった。また、同じようにはずむ民謡として熊本にゆかりの「あんたがたどこさ」があることを紹介した。

(2) 音楽づくりの手順

子ども歌に使われている5つの音から選ぶこと、そして「音頭」の特徴として見いだした付点の弾むリズムを使うことを条件として音楽づくりに取りかかった。

1台のパソコンを2人組で使い、相談しながらつくっていくようにした。2人組の編成は意図的には行わず、無意図的な名簿順にした。学級の実態として楽器を習っている子どもはおらず、特に、音楽づくりのペアの編成に対して留意する点がないと判断したからである。

また、DTMのソフトを使うのは全ての子どもが初めてであったため、音符を貼り付けるという操作をしなくてよいように、また、工夫する要素を音高に限定することで、より容易に音楽づくりに取り組むことができるように、「あんたがたどこさ」の楽譜をあらかじめ入力しておき、その音の高さを変えることで旋律ができるようにした。

(3) 判断基準の設定

以上のような条件と環境を設定し音楽づくりを始めた。まず、最初の4小節をつくりお互いに聴き合わせた。聴き合うに当たっては、DTMで楽譜通りに音を鳴らす機能を使った。また、つくった旋律の進行だけで判断できるよう、だれの作品なのか分からないように順不同で聴かせた。

譜例1の作品を聴いた子どもたちは、「歌いにくそう」という声を上げる子どもがたくさんいた。

ここで、「歌いやすいかどうか」という観点で判断することが、ここでの作品の吟味には必要な判断基準であることが子どもたちの間で明確になった。そこで、問題となったのは歌いやすいものとそうでないものとの違いである。何となく「歌いにくい」と判断するのではなく、根拠を明らかにしておく方が判断しやすいことを話した。そして、先ほど「歌いにくそう」と言った子どもたちに理由を聞くと、「高い音から急に低い音に下がるところがある」「音が高くて歌いにくそう」とのことであった。

つまり、「歌いやすさ」の判断基準として

- ・旋律ができるだけ近くの音に進むこと
 - ・歌いやすい高さの音を使うこと
- という2点があることが確かめられた。

その他の観点として、子どもたちが感じたことは、「同じ音を続けて使いすぎるとよくない。」ということであった。具体的な数までは明らかにならなかったが、同じ音が続くとはよくないと感じたようであった。理由は「歌いにくい」「つまらない」ということだった。「歌いにくい」ということにはさかさ疑問があり、音が同じだとずっとその音で歌っていればよいから逆に歌いやすいのではないかと問うた。子どもたちは、実際に歌ってみるとずっと同じ音だと歌いにくいと主張した。同じ音の連続は、旋律として意識しにくいということなのだろう。生活の中で同じ音の連続した旋律を聴く経験がないため、旋律として感じることができないことを言っているのだと考えられる。

そして、3つめの判断基準を設定した。

- ・同じ音をたくさん続けない。

この3つの判断基準にそって、各自の作品を修正し、残りの12小節をつくることになった。

譜例1は、譜例2のように修正された。また、譜例3の作品をつくった子どもは、音が低くて歌いにくい作品になっていたのを基準に照らし譜例4のように修正した。

(4) 音色の変更

DTMは音色の変更も容易にできる。この機能を使う予定はなかったのだが、音楽づくりをしている過程で一人の子どもがこの機能を見つけた。

当初、5年生にもっとも耳慣れたリコーダーの音色に設定していたのだが、歌うにはリコーダーの音よりピアノの音がいいとあって、音色を変更した。

このことを他の子どもたちも知り、ソフトの中に設定されている音色をいろいろと試し、歌うにはピアノの音がよいと判断したのである。

なぜ、リコーダーの音色よりピアノの音色が歌いやすいのかたずねると、音をはっきり聞こえるということだった。確かに、音の出がリコーダーは曖昧であるのに対して、ピアノは強く明確に聞こえる。「歌いやすさ」という観点を教師が考えている以上に子どもたちは意識していることが分かった。

(5) 作品の吟味

2人組で16小節の作品が完成すると、どれを「春日ほうぶら音頭」にするのかの吟味が必要になる。そこで、全作品の鑑賞会を行った。

どの作品が「春日ほうぶら音頭」として最適かという判断もまずは前述の3観点である。また、この段階では、歌詞と旋律との調和も課題となった。と

譜例 1



譜例 2



譜例 3



譜例 4



いうのも旋律づくりと同時進行でつくっていた歌詞が完成したからである¹¹。歌詞の歌いやすさとあわせて、歌詞の内容に即した旋律の進行、特に歌詞で訴えたいところが旋律でも同じように上行しているかということが判断基準として加わったのである。

体験活動を通して強く感じた歌詞の中の「大好き」、「宝物」という言葉が強調されるような旋律でなくてはならない。しかし、そのような作品はないという子どもたちの判断だった。

そこで、歌詞の方に変更を加えるという意見を出した子どももいたが、学級全員での話し合いの結果、歌詞は春日ぼうぶらに対する思いを反映しているので、語尾の言い回し程度の変更は差し支えないが、言葉そのものを変更することはできないということになった。

結局、それぞれの旋律から歌詞にあう部分を切り取ってつなげたり、音高を全員で聴きながら変更したりするという作業を行うこととなった。

そして、完成したのが譜例5の作品である。

8. 結 論

文化的実践への参加という形での音楽づくりを行うことで、完成まで子どもたちの意欲が低下することなく学習を進めることができた。そのことは、子どもたち全員が作品を完成させていること、そして、制作の速さには個人差があるため速い子どもは3つ

の作品を完成させていたことから明らかである。

作品の吟味の観点も「歌いやすさ」という観点子ども自らが設定し、その具体化を行った。順次進行または跳躍進行でも3度以内にするという基準、そして同音反復を連続させないという基準に即して行うこととなった。これは、「春日ぼうぶら音頭」で春日ぼうぶらのことを学校内だけにとどまらず、地域にも周知させようという目的意識や相手意識が明確になっていたからだと考えられる。

また、音楽づくりの終末では、歌詞と旋律との調和、つまり歌詞で訴えたいことと旋律の進行とが調和するような考えが現れ、それに全員が納得するまで修正を要求したのは、総合的な学習の時間における十分な体験活動による強い思いや願いが表出したものだと考えられる。このことは、歌詞と旋律とのかかわりという音楽の仕組みの一つとして他の表現活動や鑑賞の学習にも生かすことができる内容である。

このように、授業における学級内での発表にとどまらず、それが社会につながるリアリティのあるものとして設定し、子どもたちが意識し、また体験してきたからこそ、このような効果が現れたと言ってよいだろう。

譜例 5

春日ぼうぶら音頭

作詞・作曲 平成20年度春日小5年 塚本知樹学級

歌

か す が の で ん と う み ん な だ い す き
 な ぼ う ぶ ら は ふ る く つ た わ る
 や さ い ぼ う ぶ ら ふ え る か す が の
 む か し な が ら の あ じ を つ
 は た け あ き に い ろ づ く ぼ う ぶ ら
 た え る
 か す が み ん な の た か ら も の

9. 今後の課題

音楽づくりにDTMを用いたが、多くの試行ができる点は子どもたちが何度も聴き返しては修正をしていたので効果があったと考えられる。

また、作品をつくる過程だけにDTMを用い、最後の作品発表は身体を使った発表にしたのも小学校における音楽表現のあり方としては、適切だったと考える。

課題として考えられるのは、まず、操作の簡便さと子どもたちが工夫できる要素を音高のみに絞り、音楽づくりの難易度を低くしたため、思いを反映させる要素が少なく子どもたちの思いが十分表現できなかったのではないかとすることである。音高とあわせてリズムも子どもの実態に応じて工夫してつくることができるような方法も準備しておく、より思いをこめた旋律づくりをすることができたであろう。

さらに、評価についても音楽づくりの足跡から一

人一人に応じてその都度していくことは可能ではあったが、今回は時間不足のためできなかった。

今後、ICT活用の有効性の一つとして評価のあり方についても検討する余地がある。

注

- 1 高須一 2008「音楽科における移行期の展望と実践課題」『初等教育資料』7月号 No836 東洋館出版社, p28
- 2 国立教育政策研究所教育課程研究センター 2010「特定の課題に関する調査(音楽) 調査結果(小学校・中学校)」, p2
- 3 小島律子 2005「戦後日本の『音楽づくり』にみられる学力観-『構成的音楽表現』からの問い直し-」日本音楽教育実践学会編 『学校音楽教育研究』第9巻, p194
- 4 日本学校音楽教育実践学会 2006『生成を原理とする21世紀音楽カリキュラム-幼稚園から高等学校まで-』東京書籍
- 5 佐伯胖 1995「『わかる』ことの意味 新版」岩波書店

pp195-196

- 6 瀬浩明 1999「DTM導入による創作活動の学習過程における変化―場面選択を踏まえて―」日本音楽教育実践学会編 『学校音楽教育研究』第3巻, p183
- 7 瀬浩明 前掲論文, p178
- 8 瀬浩明 前掲論文, p183
- 9 豊村雅義 2005「『総合学習』として展開する音楽科」日本音楽教育実践学会編 『学校音楽教育研究』第7巻, pp9-10
- 10 飯島満子 2005「地域と共に歩む総合的な学習」日本音楽教育実践学会編 『学校音楽教育研究』第7巻, pp10-12

- 11 完成した歌詞は, 譜例5の完成作品を参照

参考文献

- 佐伯胖 1995『「わかる」ことの意味 新版』岩波書店
佐伯胖 1995『「学ぶ」ということの意味』岩波書店
ジーン・レイブ, エティエンヌ・ヴェンガー 佐伯胖訳
2001『状況に埋め込まれた学習―正統的周辺参加―』産業図書
有元典文, 岡部大介 2008『デザインド・リアリティー半径
300メートルの文化心理学』北樹出版