

音楽を分かりやすく指導しよう

音楽科教育 山崎浩隆

音楽は目に見えません。これは音楽の本質の一つです。しかしこのことは、子どもたちが音楽を学習する上で、分かりにくく難しいものにしているようです。

音楽を子どもたちにとって分かりやすいものにすること、そして、「できた。できるようになった。」という達成感を味わわせることができるような支援をしていくことが、特別な支援を必要とする子どもたちだけでなく、すべての子どもたちにとって必要なことでしょう。

- 分かりやすい
- できる

この2つの意識をもたせるような指導が音楽科の授業では、大切だということです。

では、この2つを実現するためにはどうすればよいのでしょうか。具体的に考えてみましょう。

分かりにくさをもたらしている最も大きな要因は、最初に述べたように音楽が目に見えないことでしょう。ですから音楽を目に見えるようにすること、つまり音楽の可視化がそれを克服し、分かりやすい音楽の授業を実現する方法の一つだと言えます。しかし、目に見えない音楽をどうやって見えるようにするのか？ そんなことが簡単にできるのか？ という疑問をもつことでしょう。そのことについては、次ページ以降でその考え方と実践例を紹介します。

もう一つの「できる」についても、歌ったり演奏したりする技能がそうそう簡単に上手になるわけではありません。しかし、習得させたい技能を細かい段階（スモールステップ）に分けて指導するとどうでしょう。その細かい段階ごとに教師が評価したり、子どもたちに自己評価させたりすることで「やった、できた」という達成感をもたせやすくなるのです。このことについても、具体的な実践例を紹介します。

また、子どもたちに歌わせたり演奏させたりしながら評価をするという、指導と評価を同時に行うことは、難しい事です。ピアノの伴奏を弾きながら同時評価もするというのは指導技能としても難易度の高いものです。そういったときに ICT を活用することで簡単に実現することができるようになります。ICT の活用の仕方によっては、音楽の授業を「分かりやすく」、そして「できる」ことを子どもたちが実感できるようになります。

みなさんも知っているとおり、音楽では楽器を使って演奏することも指導内容にあります。現在、多くの学校で低学年時に鍵盤ハーモニカを、中学年以上にリコーダーの指導を行っています。楽器の指導では、演奏技術の習得が大きな課題です。鍵盤ハーモニカでは、どの鍵盤を押さえるのかが分からない。リコーダーでは、穴が確実にふさがらないために出したい音が出ないということもよくあることです。そのような楽器の演奏にもちょっとした工夫で子どもたちが分かりやすくなったり達成感を味わったりすることができるようになります。

これから紹介する実践例を参考に、実際に指導する一人一人の子どもたちにとって最適な方法にアレンジしながら指導するようにしてください。

視覚化支援 1

〈音楽の可視化〉

音楽を見えるようにする、と言っても音楽をまるごと見えるようにすることは今のところできません。音楽は学習指導要領に「共通事項」として示されているような要素に分けてとらえることができますから、その要素を見えるようにするのです。要素を限定すると可視化することができるようになります。

例えば、リズム、あるいは速さ、強弱、というような要素のいずれかを見えるようにするのです。

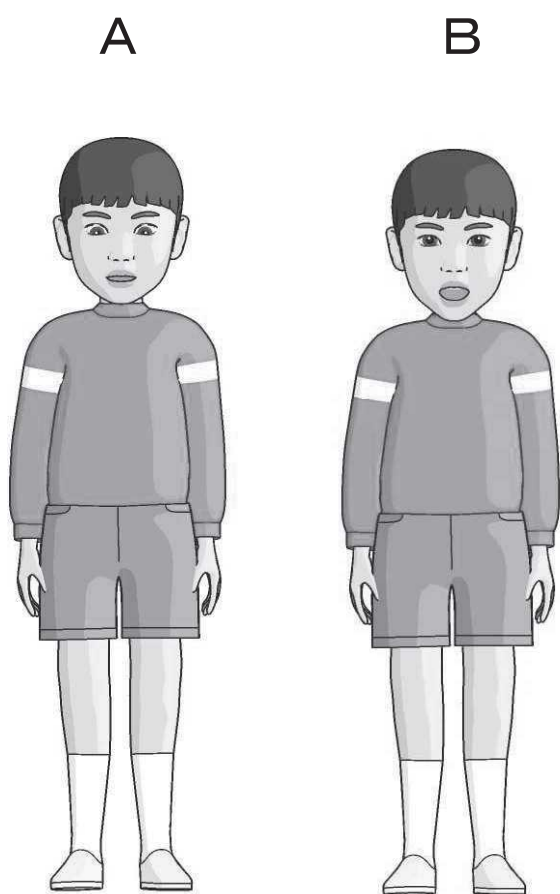
可視化するものとしては、まず有効なのは「身体の動き」です。

リズム→手拍子 速さ→足踏みや腕の振り 強弱→腕の上下など
として表すことができます。

身体以外にもリズムは○譜などの図形を使って表すことができます。

楽譜も音符の黒い球を線でつながせていくと音の動きが見えるようになります。

音色や強弱は色を使って表現することもできます。



〈声の可視化〉

声も見えません。見えるのは身体の動きです。教科書の指導書には DVD 教材が付属しています。声の出し方を動画で収録してあるものを使い、比較させることで声の出し方のポイントをつかませることができます。

動画には音声も含まれます。まず音が聞こえないようにし、映像だけを見せどちらの映像の声がきれいな声かと予想させるとよいでしょう。

予想するために、身体の違いを細かく見るようになるはずです。

そして、どんな声なのか、声の違いにも耳を傾けようになるでしょう。

視覚化支援 2

〈鑑賞教材の可視化〉

1) まとまり毎のナンバリング

鑑賞学習では、音楽を聴いてどのようなことを感じたかを問うことがあります。ここで困ることは、国語の文学教材であれば教科書の○ページの△行目の部分から・・・、というように、感じたこと・考えたことの根拠とした部分を伝えることができますが、音楽ではそれができません。

そこで、鑑賞教材曲を聴かせる際、音楽のまとまりごとに数字を提示することで、音楽のどこから感じたのかを言うことができるようになります。

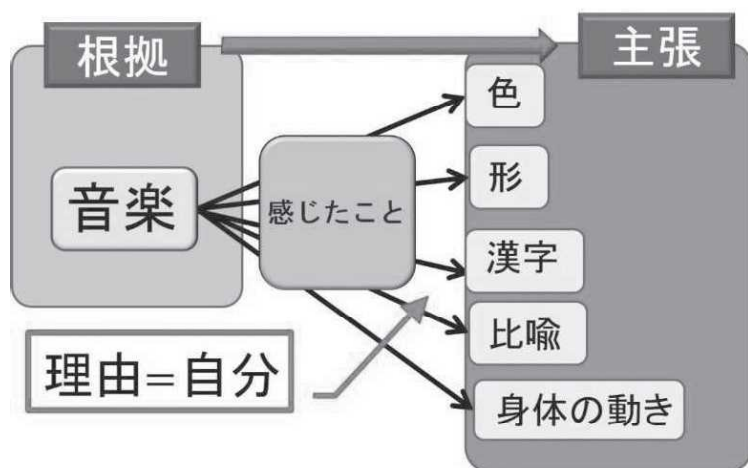
また、ナンバリングは同一曲の中で、各部分を比較させることもできます。各部分の違いを聴かせ、それを共通事項で整理していくこともできます。したがって、聴き取らせたい共通事項の内容に子どもたちの意識が向きやすくなるような区切りを設定すると、学習目標に即した教材曲の提示ができるようになるのです。

2) 変換

音楽を鑑賞して言葉で表現することはとても難しいことです。それは、音楽を直接、言語化しようとするからにほかなりません。直接、言語化するのではなく自分の感じたことを別のものに変換することで、見えるようになり、言語化しやすくなります。

変換させるものは、下図のように示した通り、色、形、漢字一文字、身体の動きなどが考えられます。絵に表す実践もありますが、絵に表すことについては、情報量が多くなる、時間がかかる等、音楽をどのように感じたのかを可視化することが目的化してしまいかねなくなってしまうかもしれません。変換に際しては色を5色の中から選択するなど、変換することの情報量をできるだけ少なくすることが大切でしょう。

また、変換させるものを子どもたち全員が知っていることも大切です。たとえば、比喻を使って何かに例えさせる際、その子どもしか知らないたとえであれば、他の子どもたちにはわかりません。例えたものを説明するということが必要になり、これもまた音楽から意識が離れてしまう要因になってしまいます。



子どもたちがよく知っているもの、「この音楽は先生の中でだれにぴったりですか？」などの問いも有効です。これも変換の一つです。変換させることで言語化できるようになり、話し合いを通してお互いの聴き方・感じ方を知る、共有することができるようになります。

ICT の活用

ICT 機器を活用することによって、教師はピアノや音響機器から離れ、子どもたちの側で指導したり評価したりすることができるようになります。また、いわゆる「オンチ」とよばれる、調子はずれの指導も容易にできるようになります。

さらに、前ページで紹介した鑑賞曲のナンバリングも ICT を活用して音源と数字の静止画とを合成しておけば、ボタン一つで音楽とそれに対応する数字とを提示することができるようになります。

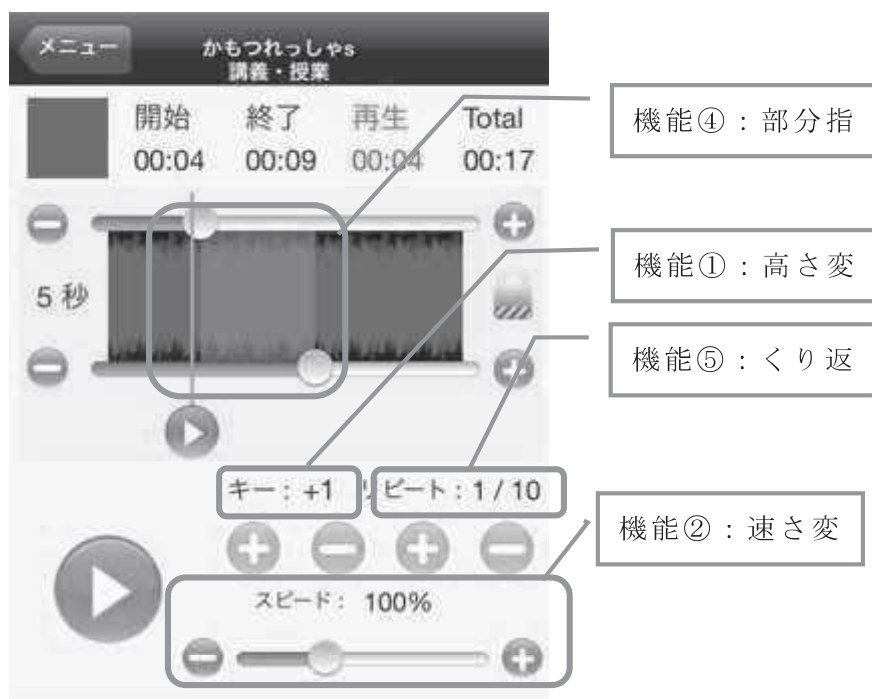
ここでは、歌唱や器楽指導で効果を発揮する活用法を紹介します。

右および下の写真は iOS 対応の「SlowPlayer」というアプリです。機能としては、音楽を再生する際、①速さを変えずに音の高さだけを変える、②音の高さを変えずに速さだけを変える、③音の高さと速さを変える、④再生する部分を指定する、⑤指定した部分を指定した回数くり返す というものです。もともとは講演などの録音を原稿にするために開発されたもののようです。ですから、「テープおこし アプリ」「原稿おこし ソフト」などで検索すると同様の機能をもった Android やパソコン対応のアプリ、ソフトが見つかると思います。

さて、歌唱指導に戻ります。調子はずれる原因のうち圧倒的に多いのは、声域つまり声の音域が狭いこと、歌わせたい曲と声域とが合わないことです。ですから、先の機能①を使うと外れなくなることがほとんどです。

器楽指導、鍵盤ハーモニカやリコーダーの演奏ができなときにも ICT は有効です。

「ゆっくりだとできるのに」、と思う子どもたちはたくさんいます。この場合、機能②を使います。また、子どもたちにとって難しいと感じる部分が一部分であれば、その部分を



指定する機能を併用することで、効果的な指導ができます。個別指導やグループごとに指導をする場合は、さらに⑤のくり返す機能を併用することで、子どもの手を取って指導したり声を掛けたりすることができるようになり、より子ども一人一人に応じた指導をすることができます。

楽器の工夫

器楽指導では、低学年時に鍵盤ハーモニカを、3年生以上にリコーダーを指導することがあります。楽器の演奏を難しいと感じる子どもたちもたくさんいるようです。その原因はいくつか考えられます。

楽譜が読めない、楽譜にカタカナで階名が書いてあっても鍵盤ハーモニカのどこを押さえるとよいのか分からない、リコーダーのどこをふさぐのかがわからない。速すぎて指の動きがついていかない。曲が長すぎてどこを演奏しているのか分からない……など、いくつかの要素が重なっているようです。

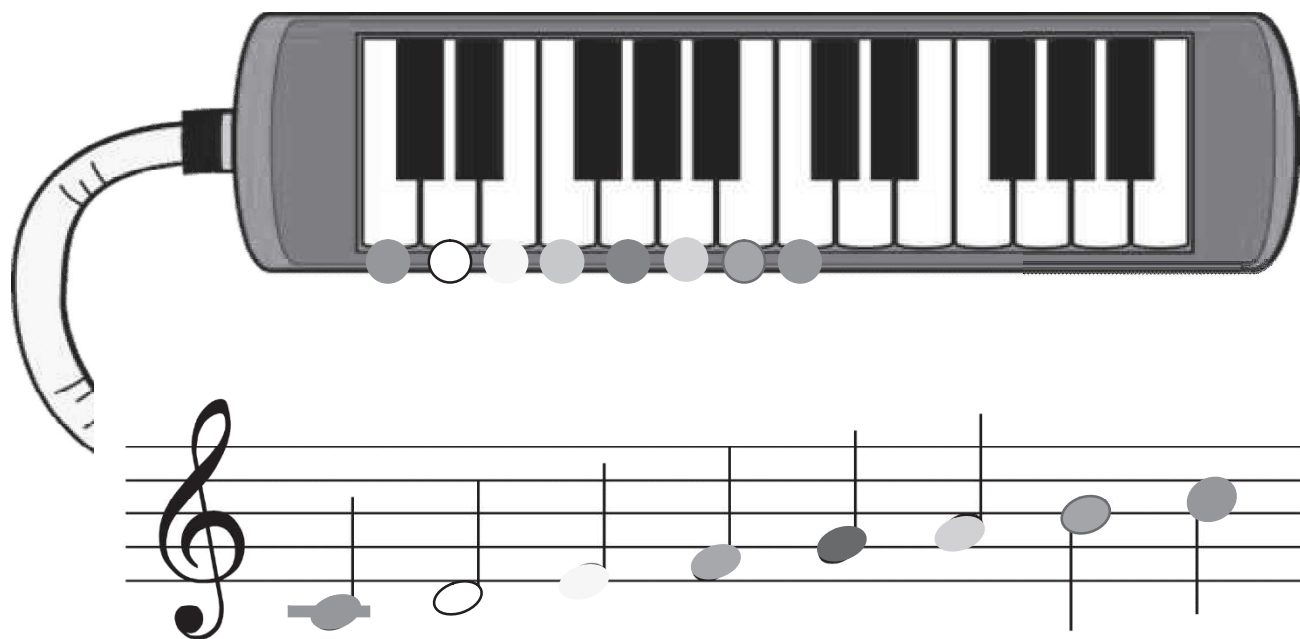
一つでもその要因を取り除くようにしていけば、難しさは軽減していくはずです。

演奏する速さ、長さの軽減については、前ページで紹介したアプリを活用することができます。

ここでは、押さえる場所・ふさぐ場所を分かりやすくする方法を紹介します。

下の絵は、鍵盤ハーモニカです。

押さえる鍵盤に色シールを貼っておくと場所が分かりやすくなります。押さえる鍵盤に貼ったシールの色を言えば、子どもたちもわかりますから指示もしやすくなります。また、下の楽譜のように音符の色を鍵盤に貼ったシールの色を対応させておくと楽譜も分かりやすくなります。



どちらも準備に時間がかかりますが、一度貼らせたり作成したりしておけば、あとの指導はとてもしやすくなります。

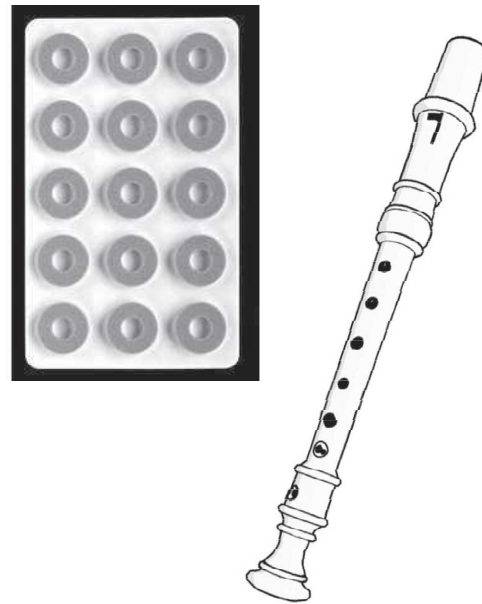
上の絵・楽譜ではド～ドまでに色をつけたものを紹介していますが、最初は、すべての音を使うことはありません。学習内容の段階に応じて増やしていくとよいでしょう。

リコーダーでは、押さえる穴を見て確認しながら演奏することができません。

慣れないうちは、指のはらで穴を見付けることがたいへん難しいと感じる子どももいます。

そのようなときに有効なのは、穴開けパンチの補強シールや魚の目保護パッドです。リコーダーの穴の部分にこれらを貼っておくと穴の場所が分かりやすくなります。写真は、魚の目保護パッドです。

なお、指が不自由な子どもに対応したリコーダーも楽器メーカーから発売されています。



技能指導

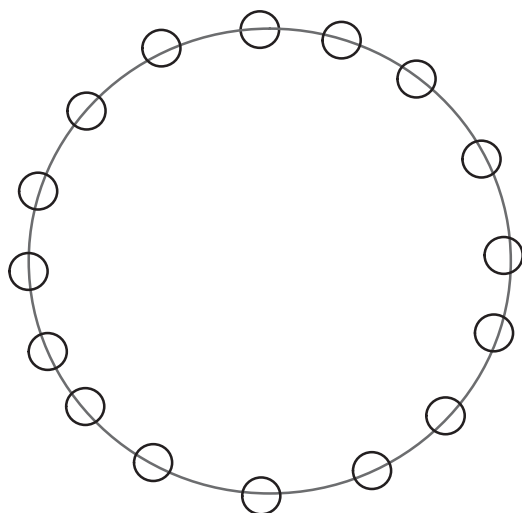
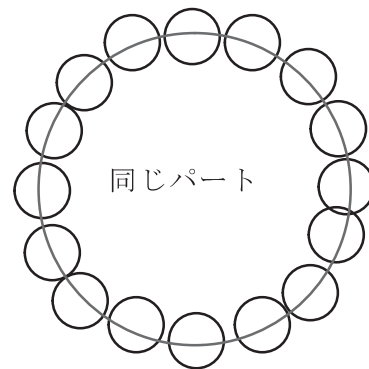
技能指導で大切なことは、「できた」という達成感を味わわせることです。

そのためには、

遅く→速くという段階

短い部分→全体 という段階

とスモールステップで進めていくことが大切です。その際、「できた」という実感をもたせるとともに教師や友達からの「できたね」「いいね」という評価があるとさらに達成感は高まるでしょう。



さて、上と左の図は合唱の練習の際の子どもたちの並び方です。子どもたちが合唱で困ることは、相手のパートにつられることです。

つられないためには、同じパートがよく聞こえるようにすることが必要です。

「聴きながら歌う→自信をもって歌う」という段階を小さな円から大きな円の並びにすることで調節することができるのです。パート間の距離も「遠く→近く」にするとよいでしょう。

特別な支援を考慮した指導方法（図画工作・美術教育）

美術教育 松永 拓己

目的

「自己効力感を得た作品制作活動を全ての子に」
指導の原点を考えることにある。

「できる」手ごたえを感じさせる指導法を考える。
作品制作においてだれにでもやり遂げた完成への達成感を感じさせる指導の工夫を行う。
作品鑑賞においてだれにでも作品観を味わえる指導の工夫を行う。

誰もが制作を行うとき「できた」満足感を感じたいと思う。それをかなえるために教える側には考慮が必要となる。「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進」（H24年7月 中央教育審議会初等中等教育分科会報告）において障害のある児童生徒が十分に教育を受けられるための合理的配慮の基礎となる環境整備の一つに「教材の確保」が挙げられている。図画工作・美術を教える学習指導にはどのようなものがあるか検討する。

インクルーシブ教育

社会はすべての子供に学びを保障する。人には個性差があるが、その人その人に合わせた視点で教育を行う、包み込む（インクルーシブ）ように教育を行うことが求められている。困難を抱えている子供にも、誰もが出来る感（自己効力感）を授受し、質の高い教育を受けさせ、できる・わかる教育をなせるようにする教育である。

ことに軽度発達障害の場合、インクルーシブの視点で学習を考えることは、現在、希求されている。（各クラスに3～4人は配慮が必要な子供がいると考える）

軽度発達障害について

通常学級に在籍する特別な支援を必要とする児童生徒は多くが軽度発達障害である場合が多い。

◆LD（学習障害）・・・基本的に知的遅れなし。※learning disabilities

聞く、話す、読む、書く、計算する、推論する能力のいずれかの習得・使用に困難を示す状態。よって、学力的困難、適応困難となりやすい。中枢神経系に機能性障害があると推定される。

定義：

学習障害とは、基本的には全般的な知的発達に遅れはないが、聞く、話す、読む、書く、計算するまたは推論する能力のうち特定のものの習得と使用に著しい困難を示す様々な状態を指すものである。

学習障害は、その原因として、中枢神経系に何らかの機能障害があると推定されるが、視覚障害、聴覚障害、知的障害、情緒障害などの障害や、環境的な要因が直接の原因となるものではない。（H11文部科学省 調査協力会議報告）

◆ADHD（注意欠陥多動性障害）・・・行動の障害 ※attention-deficit/hyperactivity disorder

非常な注意力、衝動性、多動性がみられる。集団における対人トラブルを抱えやすい。
中枢神経系に機能不全があると推定される。

定義：

ADHDとは、年齢あるいは発達に不釣り合いな注意力、及び／又は衝動性、多動性を特徴とする行動の障害で、社会的な活動や学業の機能に支障をきたすものである。

また、7歳以前に現れ、その状態が継続し、中枢神経系に何らかの要因による機能不全があると推定される。

◆HFA（高機能自閉症）・・・知的遅れなし。発達障害 ※high-functioning autism

他人との社会的関係形成の困難、言葉の発達の遅れや、特定のものへのこだわりが特徴。

知的機能の発達は遅れない。中枢神経系に機能不全があると推定される。

定義：

高機能自閉症とは、3歳位までに現れ、①他人との社会的関係の形成の困難さ、②言葉の発達の遅れ、③興味や関心が狭く特定のものにこだわることを特徴とする行動の障害である自閉症のうち、知的発達の遅れを伴わないものをいう。

また、中枢神経系に何らかの要因による機能不全があると推定される。（文部科学省）

◆アスペルガー症候群・・・HFA（高機能自閉症）のうち言葉の発達の遅れないもの

学習上、興味を抱き達成感を成就するための方法

① わかりやすい制作の方法

- ・段取りをはっきりさせる。・・・展開の中で意欲関心を高めていく内容・言葉の工夫。
- ・個々人の目標を設定する。・・・子供の能力に応じた到達点。指導者の目標点。
- ・説明は簡潔に。集中を高める話を。・・・会話力。
- ・到達したら褒める。（達成したことを本人が理解できる）・・・達成感の上積み。

② 身近で関心が高い物事を扱う方法

- ・子供の関心が高いものごとも含めて制作を考える。
（その時、安易になり過ぎないように指導の目標点を維持したものごとであること）
- ・関心を高める会話。
- ・即時に反応する。

③ 関心が高くなる環境形成

- ・グループ、ペア学習で、合う子とのペアを配慮。
- ・作品展示（自己作品、他作者の作品）・・・肯定的に受け止める展示方法。
- ・作品を介しての会話・・・良いところ、修正したらさらによくなる場所。

- ・芸術的環境づくり・・・周りが芸術性にあふれ、感性を刺激する場づくり。
- ・ポートフォリオづくり・・・自分の歩みを残す。振り返ることが出来る。

軽度発達障害児への授業時対応について

軽度発達障害児は、作業が遅い、混乱する、集中できない、コミュニケーションがとれない等の症状がみられる。見通しを教えて（授業展開を知らせる：準備、制作（１～２～）、後片づけ）、安心させる事が大切である。また、教師がイニシアチブを執ることが肝要であり、複数教員による授業指導は情報交換・意思疎通が必要である。その他、特に以下の点を意識して対応する。

LD（学習障害）に対して

- ・集中しやすい話し方（声の大きさ、抑揚、間、明瞭さ、興味ある内容、細分化）
- ・ペア学習（合う子と）
- ・即時の評価（認める）
- ・振り返る（行ったことの再確認を）

ADHD（注意欠陥多動性障害）に対して

- ・息抜き、気分転換を
- ・細分化（スモールステップ）・・・途中で息切れする為
- ・刺激少なく（座席、環境）
- ・本人の存在感を認める（注目されたい意識が高い）

HFA（高機能自閉症）・アスペルガー症候群に対して

- ・段取り通りに、一度決めたルール通りに（突発的なことを避ける）
- ・簡単な言葉で指示
- ・過敏さ、こだわりに対応
- ・無理強いしない
- ・否定的な言動をしない
- ・個別の対応

<具体的例>

1 授業環境の工夫について

「美術の感性を揺さぶる場づくり」・・・感性は伝播する。

- ・作品展示
- ・必要なものと必要でないものの区分け
- ・段取り指示は明瞭になるように。

2 描写について

「描けない」

- ・ ゆっくり手を動かす
- ・ ゆっくり見る
- ・ 短時間、短線の描写をさせる
- ・ 線の動かし方の練習（直線・曲線）
- ・ 見る、描く、確かめる、の描写作業確認
- ・ 筆記具の特性を確認（鉛筆、ペン、筆、クレヨン、パス・チョーク）
- ・ 見たものをそっくりに描く練習
- ・ 見たものをそっくりには描かない練習（デフォルメ、強調、省略、変化）
- ・ 2次元を2次元に描く（写真、イラスト等を真似る。うつす）
- ・ 3次元を2次元に描く（実物、実世界を描く）
- ・ イメージを描く練習（イメージを喚起させる指導）
- ・ 一番描きたいところ（興味をもつところ）を描かせる（（集中してアドバイスをする））。その後、他の部分へのアドバイスを行う。（興味を示さない場合は興味を示す部分を集中して指導する）
- ・ 描写出来ない場合、導入として、パーツを組み合わせる作業で、完成までの道筋を教える

3 色塗りについて

「色を塗れない」

- ・ 筆使いの練習（強、弱）（長い線、短い線）（縁取り）（色むら）
- ・ 色つくりの練習（水加減）（混色）（絵の具の特質・乾き具合）
- ・ 実物から色を感じ取る練習（実物・色見本・他作品）
- ・ 色を自由に作り出す練習（個人の感性を喚起させる）
- ・ 色を自由に配置する練習（個人の感性で色配置させる）
- ・ 色彩効果（明度、彩度、色相）を知識として知る
- ・ 白い画用紙の場合、影や暗いほうから彩色する
- ・ 下描画線が塗ることで消えてしまうことを心配しない
- ・ 何度も塗ることをいとわない（一回で完璧にはならない）

4 想像について

「想像出来ない」

- ・ 他作品を見る
- ・ 記憶をたどる
- ・ はめ込み絵（一部を空白にして想像させる。空間的展開）
- ・ 続き絵（他者の絵、自分の過去作品などから、絵の時間的展開の想像）
- ・ ことばからの想像喚起（詩、短文、小説などからイメージつくり）
- ・ 音楽からの想像喚起（音楽を聴き、イメージを誘発）

5 道具の扱いについて

「道具の扱いができない」

- ・低難度な作業から入る
- ・鉛筆・筆の持ち方（握る位置にテープを張る）、動かし方（点線に沿う練習）。カッター（角度を三角定規等で確認する）、定規の使い方（テープ固定）。
- ・水加減、絵の具の溶き加減、固まる時間、含ませる量、スピード（速い、遅いの効果）
- ・実際に扱って見せる（ことばでなく、動きを見せ体得させる）

6 作品鑑賞について

「作品の良さがわからない」

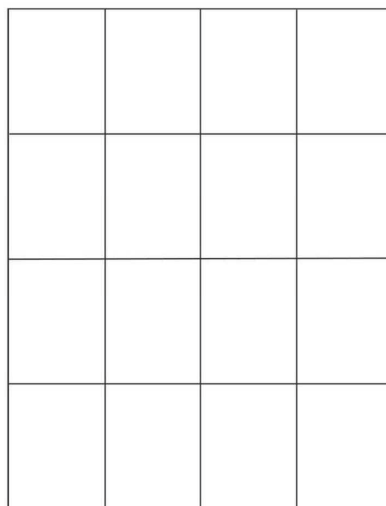
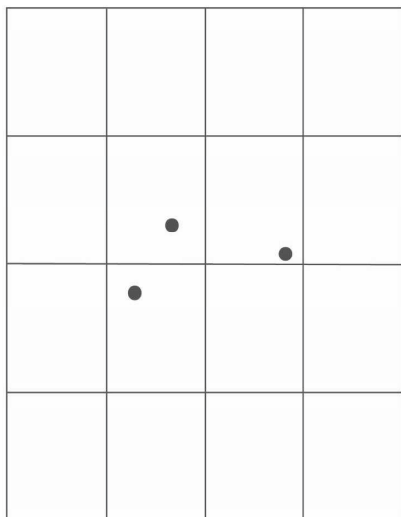
- ・他者の作品（・名画）を見せる
- ・教員による説明。（私のことば）・・・・・・・・感性は伝播する
- ・感じるものをことばで挙げさせる・・・・・・・・ことばを拾い解説

美術は問題解決学習でもある。それぞれにある直面する未知の問題を踏破していく過程が制作である。問題を踏破できる見通しと技術と勇気・自信を与えるのが指導者であり、自己実現は作品という形で現れる。表現は、制作する人の心ねが表出することを大切にすることである。一人一人の心に目を向け引き出してあげることが心がける。

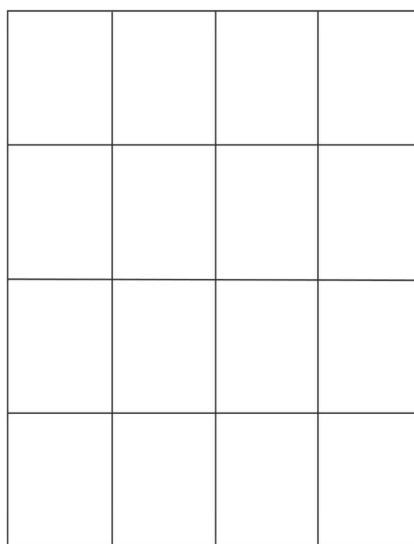
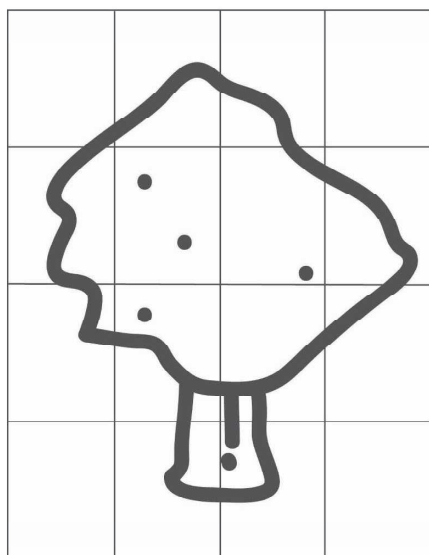
（制作指導例）

描写について（グリッドを使った描写法練習）

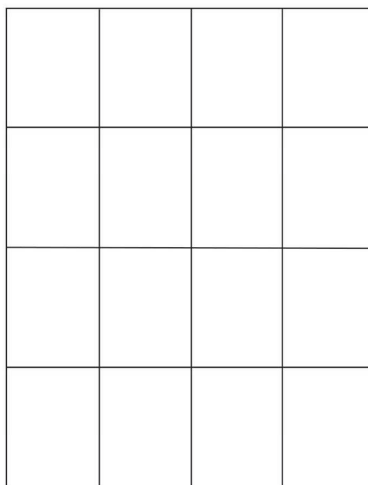
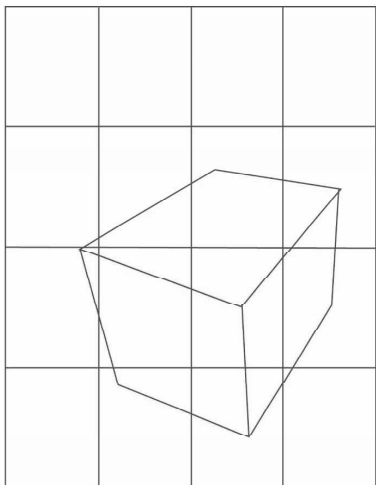
ひだりの点をみぎに、うつしてみよう。



左の絵を右に写してみよう。

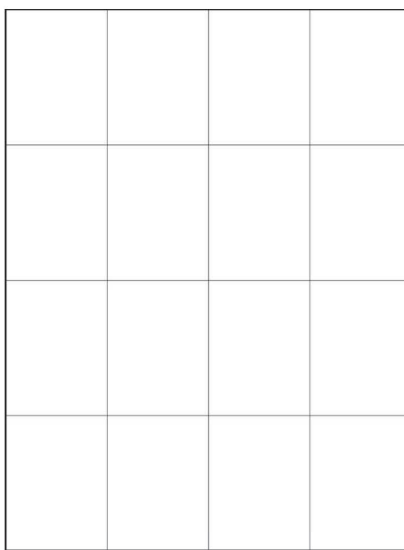


左の四角形を右に写してみよう。



- ① ポイントとなる点を探そう
- ② 点と点を結んでみよう

左の絵を右に写してみよう。



※正確に描く一つのトレーニング。描くことの手法を学ぶ1つの例