

# 音楽科学習指導案

指導者 甫出 頼之

日時 令和3年10月5日(火) 第3校時(10:45~11:35)  
年組 中学校第2学年2組 計38名(男子18名,女子20名)  
場所 中学校音楽教室  
題材 声を使ってアンサンブルをつくろう。

## 題材について

本題材は、声の出し方や音色の多様性に気付き、自らの声を素材としたアンサンブルを、グループ活動を通して創作する。声の音色には、元々人それぞれの違いがある。また、その時々気分や状況、場面によって声の出し方が変わり、声の音色が変化することもある。さらに、世界各地の伝統音楽のなかには、ホーミーやブルガリアンボイス、ヨーデルのように様々な声の音色、声の出し方があり、現代におけるポピュラー音楽のなかにも、ボイスパーカッションやヒューマンビートボックスのように声の可能性を探究する音楽は少なくない。実体験や聴取で様々な声の音色や出し方に気付き、自分たちの感性を働かせながら、声の音色や出し方を探究したり、グループで協力して活動する中で、生徒相互に自分にはない声の良さに気付き、アンサンブルを創作したりすることによって、音色や音の重なりを生かして音楽を作る力をつけることができると考えられる。そして、このような、普段の生活の中ではあまり意識しない、声の音色や出し方を自覚したり知ったりすることによって、音楽の価値観や視野を広げることができると考えられる。

生徒は、音楽科の学習に対する関心が概ね高く、積極的に取り組むことができている。創作の授業に関しては、1学期に実施したアンケートによると、リズムづくりの分野の経験が最も多く見られた。そこで、打楽器を使用したリズムアンサンブルを創作する授業を2時間行い、グループ活動の中で試行錯誤しながら意欲的に創作する姿を見ることができた。また、2学期のはじめに母音唱をした際、恥ずかしがる生徒やあまり声を出さない生徒がいたことから、歌唱の表現に関しては多少の抵抗感を持っていることが窺える。これは、コロナ禍の影響で、しばらく歌唱の授業から遠ざかっていたことが原因であると考えられる。

指導にあたっては、タブレット端末のサンプラー・アプリケーション(以下、サンプラーアプリ)を使用し、グループで活動する。サンプラーとは、楽器の音や自然の音を録音して標本化し、再生出力することができる装置である。このサンプラーアプリで声を録音し、再生させることによって、サンプラーを楽器のように使用して音楽をつくる。授業の導入では、1学期に行った打楽器によるリズムアンサンブルづくりと同じような活動を、サンプラーアプリを使用して行い、生徒が創作の活動を始めやすいようにする。今回利用するサンプラーアプリ「Koala Sampler」には、最大64種類の音を録音することができるので、何度も録音をしながら生徒たちが様々な声の出し方を試すことができる。授業の中では、創作活動だけではなく、聴取も行う。生徒たちが聴取した音楽を参考にしながら、色々な声の出し方を工夫し、声の音色を探究することを目指したい。また、サンプラーアプリを操作して発表するので、人前で声を出すことはなく、発表に対する抵抗感が少なくなることが期待できる。

## 指導目標

1. 声の特徴やその重なりを生かし、声の選択や音の組み合わせができるようにする。
2. 様々な声による表現を参考に、自分なりの声の表現を探究し、それを生かした創作表現ができるようにする。
3. 様々な声による表現に関心を持ち、創作する学習に主体的・協同的に取り組む。

## 指導計画（全5時間）

- 第一次 サンプラーアプリの操作に慣れ、簡単なリズムアンサンブルをつくる・・・1時間（本時）  
第二次 声の重なりを生かしたアンサンブルをつくる・・・・・・・・・・・・・2時間  
第三次 声の音色を生かしたアンサンブルをつくる・・・・・・・・・・・・・2時間

## 本時の目標

声を使った簡単なアンサンブルを創作する過程で、これまでの創作活動の経験や音楽の特徴を生かすことができる。

## 教科等本来の魅力に迫るための手立て

創作の活動の中で聴取を行うことで、既存の音楽の特徴や構造を参考にしながら、自分たちなりの工夫や方法を探究しながら音楽をつくることができるようにする。

## 学習の展開

学習活動と内容	指導上の留意点（◆評価）
<p>1. 導入</p> <p><input type="checkbox"/> ヒューマンビートボックスの音楽を聴取する。</p> <p><input type="checkbox"/> 教師がサンプラーアプリで演奏を披露する。</p> <p><input type="checkbox"/> サンプラーアプリの操作方法を説明する。</p>	<p>○ 声だけでも、まるで本物のドラムセットのようなリズムを表現できることを認識する。</p> <p>○ その場で、声をいくつか録音し、それを利用して演奏を披露する。</p> <p>○ 生徒に難しそうな印象を持たせないために、本時に取り組むリズムアンサンブルの形式で、簡潔に短く演奏する。</p> <p>○ 声をサンプラーに入れて繰り返し音を出していると、まるで楽器のような音に聴こえてくる感覚を感じる。</p> <p>○ ボタンを長押しすることで録音ができること、そしてボタンをタップすることで録音した音が再生されるといった基本的な操作方法を指導する。</p> <p>○ めあての確認をする。</p>
<p>【めあて】</p> <p>声を使って、リズムアンサンブルをつくろう。</p>	

<p>2. 展開</p> <p>□声でリズムアンサンブルをつくる。</p>	<p>○反復や呼びかけと答えを意識させたり、まとまりが感じられる構成の工夫を考えさせたりする。また、演奏時間は10～20秒程度とし、短くて簡潔な曲になるようにする。</p> <p>○6～7人で8グループに別れ、校舎内の指定の場所へ移動をして、サンプラーアプリに録音し、その場でリズムアンサンブルをつくる。その際、自分の声は自分のサンプラーに録音し、サンプラーを楽器のように使用する。グループで協力して創作し、演奏できるようにする。</p> <p>○活動の時間は12分程度とし、活動後は音楽室へ戻る。</p> <p>◆創作表現の過程で、リズムアンサンブルづくりの経験や、授業で聴取した音楽の特徴を生かすことができている。【思考・判断・表現】</p>
<p>3. まとめ</p> <p>□つくったリズムアンサンブルを発表する。</p> <p>□次回の学習内容を確認する。</p>	<p>○各グループの発表後、生徒同士で気づきや感想を発表する。また、教師が音楽の特徴を捉えた感想を簡潔に述べる。</p> <p>○今回は、声でリズムアンサンブルをつくったが、その中で声と声が重なるときがあった。今回はその声の重なりを意識して音楽をつくることを説明する。その際、次回聴取する合唱音楽を少し聴取し、次回の活動のイメージをしやすくする。また、これから4時間ぐらいかけてサンプラーを使って音楽づくりをすることを話し、少し見通しを持つことができるようにする。</p>

### 授業の分析

今回の授業は、サンプラーアプリを使い、自分たちの声を素材としたアンサンブルづくりを行う授業の1時間目であった。初めての活動で生徒が戸惑うことも考えられたが、直感的な操作感のあるサンプラーアプリを使用したり、これまでの授業で行ったリズムアンサンブルづくりと関連付けたりすることによって、1時間で発表を行える程度の活動を行うことができた。

その後の授業では、声の重なりや声の音色に着目させながら、さらにアンサンブルづくりを進めていった。その過程でサンプラーアプリのエフェクト機能の使用法を見つけ、この機能を使って声の音色を変化させたりリズムパターンを作ったりするなど、効果的にアンサンブルづくりに利用するグループが見られた。また、本来の自分の声とは違う音色に変化させることにより、生徒の発表への抵抗感が少なくなる効果も見られた。しかし、サンプラーアプリの操作ボタンには英語表記しかなく、操作法がわか

りにくいという生徒の意見が出た。これに関しては、操作ボタンの英語表記の日本語訳を生徒たちに先に提示すべきであったと考えている。

生徒たちは、音色の変化や音楽の雰囲気の変化を感じ取り、楽しみながら創作を進めていた。また、他のグループの演奏を聴いて批評し合う場面を設けたり、ポップス、現代音楽、世界の民族音楽を聴取したりすることによって、声の重なりや声の音色を意識して創作活動を行うことができた。

最後の発表では、「言葉を素材としてつくられた音楽」「既存の楽曲の旋律を素材としてつくられた音楽」「声そのものを素材としてつくられた音楽」など、様々な形式、様式の音楽が提示された。生徒たちも、自分たちのグループの発表だけではなく、他のグループの発表を楽しむ様子が見られた。

今後の課題としてはマイクやアンプなどの音響機器の改善、整備が挙げられる。今回は、マイクやアンプなどで音を増幅させず、タブレットのスピーカーから出る音で発表を行ったが、やや音量不足で聴こえにくいこともあった。タブレットの音をマイクやアンプなどによって増幅させることができれば、さらに表現の幅を広げることができると考えられる。

今回は、声を素材としてサンプラーアプリを利用し創作活動を行ったが、今後の展望としては、声以外の音を素材とした活動を行いたいと考えている。学校内や学校周辺で録音した音、あるいは家庭で録音した音を使うことで、さらに多様性に富んだ創作作品がつけられることを期待している。