

# 2022年度 石教研 音楽 レポート(当新)

## 「音楽授業におけるICT(クロームブック)活用について」

当新教研音楽部会 推進委員 笹谷直之  
(当別町立西当別中学校)

### (1)経過

#### ①4月15日(金)当新教研一次研究協議会

今年度は石教研音楽部会の研究主題である「豊かな感性に ときめく心を」～互いに学び合い、高め合う多様な学習活動のあり方～ に沿って活動を進めていくことを確認した。また、昨年度作成した当別町立学校シラバス「学びのハンドブック」音楽の内容をもとに、各学校での実践をレポートにまとめ、それを持ち寄り交流を行い、交流の中から当別町立学校シラバス「学びのハンドブック」の内容の検証を進めていくことを確認した。

#### ②6月9日(木)当新教研中間研究協議会

今年度の部会の研究課題、研究内容に基づいて各学校で実践をレポートにまとめたものを持ち寄り交流を行った。交流の柱としては、昨年度当別町で作成した「学びのハンドブック」の内容の検証、特に音楽科におけるICTの活用に焦点を当て、各学校より以下の内容について発表が行われた。

○西当別中「音楽の授業におけるクロームブック活用の具体」

○とうべつ学園「授業のユニット化」

○新篠津中学校「各領域でのタブレット使用場面とロイロノートの活用」

○西当別小学校「器楽(鍵盤ハーモニカ)学習と評価におけるクロームブックの活用」

その後、二次研究協議会について検討を行い、公開授業の内容の確認を行った。

また、各学校の実践や評価についての交流が行われ、有意義な研究協議となった。

#### ③8月30日(火)当新教研二次研究協議会

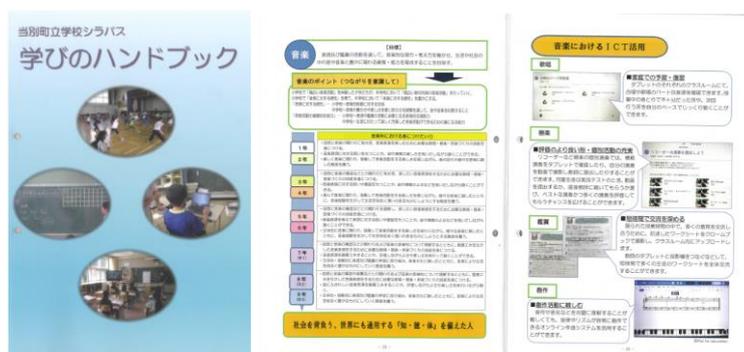
今年度の部会の研究課題、研究内容に基づいて授業を実施し、その後交流を行い成果と課題についてまとめた。授業の内容としては、昨年度当別町で作成した「学びのハンドブック」の内容の検証、特に音楽科におけるICTの活用に焦点を当て、P4～のとおり Google Chrome Music Lab の Song Maker を使った音楽づくりの授業を行った。

### (2)「学びのハンドブック」について

当別町では、平成29年度から小中一貫教育を本格的にスタートさせ、小中9年間を通じた質の高い教育の実践に取り組んでいる。

これまで以上に子供たちにしっかりとした学力を身につけさせるため、「学びのハンドブック」を作成し、全家庭に配布した。

本校、音楽科ではその「シラバス」に沿って「学び」を進めている。



### (3) 音楽における ICT 機器の活用(西当別中)

#### 音楽

📁	SongMakerを使った創作②	最終編集: 7月19日
📁	SongMakerを使った創作①	最終編集: 7月19日
🗣️	合唱	投稿日: 7月7日
🎵	リコーダー再チャレンジ	期限: 7月22日
🎵	リコーダーテスト	期限: 6月21日 12:30

前出の「学びのハンドブック」の「音楽における ICT 活用」に従って、以下の②～⑤を行った。

①については全体の、①以外については、クラスルームの授業、音楽の中に入れ活用している。

#### ①西当別中学校 学習の手引き(全教科)

例年は印刷、配布し授業の中で説明していたものをクロームブックのクラスルーム上に置き、常時参照できるようにした。



#### ②(歌唱)合唱の取り組み、選曲時の参考楽譜

学校祭の合唱発表に向け、各クラスの候補曲の楽譜を参照しながら鑑賞するために楽譜の PDF を各クラスのクラスルームにアップした。



#### ③(歌唱)合唱練習用パート別音源

決定した各クラスの合唱のパート別音源を各クラスのクラスルームにアップし、授業中および個人の練習に活用する。



#### ④(器楽)リコーダーテスト

個人の演奏を録画、それを提出させ、採点しコメントをつけ個人に戻した。5点満点で4点以下または当日欠席した生徒には再チャレンジのページを作り、期限を設けてテストを提出できるようにした。ほとんどの生徒が自分の課題を解決し、結果の向上につながった。



#### ⑤創作

夏休み明けにはクロームブックの Chrome Music Lab 「Song Maker」を使った創作の授業を計画している。スムーズに授業に入れるよう操作の方法や元になるファイルをクラスルームに入れて事前に見てもらっている。

#### SongMakerを使った創作①

菅谷直之・7月19日 (最終編集: 7月19日)

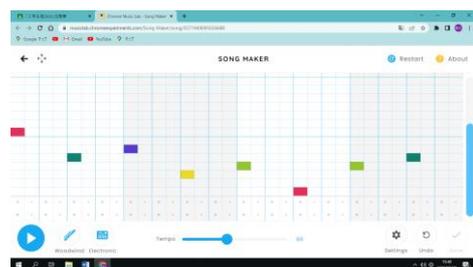
操作説明書です。参考にしてください。



#### SongMakerを使った創作②

菅谷直之・7月19日 (最終編集: 7月19日)

下のURLをクリックするとベースが入ったカノンの基本形のファイルが自動的に開きます。  
<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/5571949095026688>



Song Maker 操作画面

(4) 音楽における ICT 機器の活用(西当別小学校)

2年生は、学級(19名)ごとに教室でおこなっている。

◇ICT 活用 ・器楽(K.ハーモニカ)の評価にクロームブックを使用。

- 練習後にそれぞれのタイミングで録画できる。(練習時間の確保)
- 数回撮った中から、一番よかったものを選んで提出できる。
- テスト時間の短縮になり、別の学習ができる。

- 机上が落ち着かない。(K.ハーモニカとクロームブック…)
- (個人の音は聞こえるが)思っていたよりも周囲の音を拾う。  
たぶん K.H だから？  
\* 友だちと撮り合ってもいいかも(教室の音も半減！)



(5) 音楽における ICT 機器の活用(新篠津中学校)

	実践内容	結果
歌唱	・タブレットを使用して合唱や歌唱のパート別音源を確認。	歌唱の授業を行っていないが、積極的に活用していきたい。
器楽	・模範演奏をタブレットで確認。 ・自分の演奏を動画で撮影し、教師に提出。 ・動画提出か直接教師に聴いてもらうかを選択できる。	リコーダーの授業にて、模範演奏をタブレットで共有。模範演奏を撮影する際の注意点として、メトロノームを活用しリズムを明確にする。 リズムや運指に課題を持つ生徒は、動画に合わせて演奏したり、運指の確認をしたりしていた。 2・3年生は直接試験を実施、欠席生徒や再試験を申し出る生徒には直接教師に聞いてもらうか、動画で提出するか選択させたところ、ほとんどの生徒が「直接聴いてもらう」を選択していた。
鑑賞	・記述したワークシートを撮影し、アプリで共有し、短時間で交流を深める。	鑑賞の授業にかかわらず、ワークシートの意見を交流するときにはロイロノートを活用し、短時間で交流できるようにしている。
創作	・オンライン作曲システムを活用し、旋律やリズムを創作。	リズムを創作する際にアプリを使って試しながら創作することで、知覚と感受を結びつけた学習につながる。課題としては、ピアノを弾く際に音がわからない生徒もいるため、ピアノの音を理解させる指導が必要となる。

(6) 今後に向けて

音楽授業における ICT 機器(クロームブック)活用について、実際の授業の中の具体例をいくつか紹介してきた。今後は⑤創作の授業の中で他の生徒が作った作品を聴きその評価について交流したり、鑑賞の授業の中で聴き取ったものや個人やグループの意見を交流したりするような場面でも活用して行きたいと考えている。

# 音楽科学習指導案

日 時 令和4年 8月30日(火) 4校時

生 徒 当別町立西当別中学校 2年A組 26名

授業者 教諭 笹谷直之

## 1. 題 材 名 SongMakerを使った音楽づくり(創作)

2. 題材の目標 反復するカノン進行の流れや面白さを感じ取りながらコードにあった旋律をつくろう。

## 3. 学習指導要領の取り扱い A 表現(3) 創作 ア、イ(ア)、ウ

- ・音階や言葉などの特徴及び音のつながり方の特徴について、表したいイメージと関わらせて理解する。  
【イ・(ア)】
- ・創意工夫を生かした表現で旋律や音楽を作るために必要な、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る。【ウ】 【知識及び技能】
- ・創作表現に関わるイ・(イ)の知識やウの技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫する。【ア】 【思考力・判断力・表現力等】
- ・創作表現に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を工夫する学習に主体的・協働的に取り組む。 【学びに向かう力】

## 4. 学びへの ICT 活用

「個に応じる学習」 一人一台のクロームブックを使うことによって、個々の生徒が自分自身のペースに合わせて何度も説明を確認したり、課題に繰り返し挑戦したりということ容易に可能になる。

「思考を深める学習」 実際に楽器を演奏し表現することももちろん大切ですが、クロームブックを使うことによって、実際には演奏することが苦手だったりする生徒も音楽表現に取り組むことができ、より深い理解や気づきを得られることにも大きな価値がある。

「表現・制作」 生徒が自分たちのクロームブックで音楽を制作することで音楽そのものを保存し、発表することが容易にできるようになる。

「共同学習での活用」 個別学習と並んで共同学習についてもクロームブックの積極的な活用は大きな効果を持ちます。中でも発表や話し合いは個別学習と連続した最も身近な学習場面となる。教員は途中の段階でも、個々の生徒の課題の状況を確認できるので、個別に助言や支援をすることもできる。また、他の生徒の参考になるものであれば、発表させたり話し合いに活用したりすることも可能になる。

「題材とのかかわり」 リコーダーは苦手な生徒でもクロームブックを使えば楽器の演奏技術を気にすることなく音楽づくりができ、興味を持って主体的に学習に取り組むことができるのではないかと考えます。

創作については、この学年の生徒は1年生ではリズム曲をつくり、言葉のリズムとのかかわりを考え、作ったリズム曲に言葉を当てはめるという授業を行いました。

#### 4. 手がかりにする共通事項

音色	音色の選択	テクスチャ	和音の構成音と旋律
リズム	旋律のリズム	強弱	
速度	速度の設定	形式	(一部形式)
旋律	音のつながりや旋律線	構成	つくった旋律による全体の構成

#### 5. 題材の評価基準

知識・技能	カノン（コード）進行とその構成音の特徴を理解している。 課題に沿った音や旋律の組み合わせを選択する技能を身に付けている。
思考・判断・表現	創作活動に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫している。
主体的に学習に取り組む態度	創作活動に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫する学習に、主体的協働的に取り組んでいる。

#### 6. 題材の指導計画（3時間扱い）

	学 習 活 動	評 価
1 時 間 目	1. 「パッヘルベルのカノン」の鑑賞。 (名曲アルバム+) 2. カノン進行を使った歌謡曲メドレーの鑑賞 (youtube より J-pop30 曲メドレー) 3. カノン進行とその構成音について。 4. SongMaker を使った創作の方法について	1. 曲の構成を感じ取りながら鑑賞することができたか？ 2. たくさんの歌謡曲でカノン進行が使われていることを知ることができたか？ 3. カノン進行とその構成音について理解することができたか。 SongMaker を操作することができたか？
2 時 間 目 ( 本 時 )	1. SongMaker の操作方法について 2. 創作活動	・課題に沿って創作することができたか？ 保存と提出をすることができたか。
3 時 間 目	・他の生徒の作品の鑑賞とコメントの入力。	・他の生徒の作品鑑賞し評価し、コメントを入力することができたか。

7. 本 時 (2時間目)

目標：

学習活動	□評価
<p><b>【導入】</b></p> <p>○前時の活動を想起させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「パッヘルベルのカノン」とカノン進行</li> <li>・ Song Maker の操作について</li> </ul> <p><b>【課題提示】</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>反復するカノン進行の流れや面白さを感じ取りながら、コードにあった旋律をつくろう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題の説明</li> <li>・ 保存方法についての確認</li> </ul> <p><b>【展開】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個人での創作活動</li> </ul> <p><b>表現の幅を広げるための視点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 曲のイメージや雰囲気合った               <ul style="list-style-type: none"> <li>○速さ ○音色 を考えさせる</li> </ul> </li> <li>・ 保存についての確認</li> </ul> <p><b>【まとめ】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題の提出</li> <li>・ 学習カードの記入</li> </ul> <p>○次時の予告</p>	<p>1. コード進行とその構成音の特徴を理解し、課題に沿って創作することができたか？</p> <p style="text-align: right;">[知、技]</p> <p>A：コード進行とその構成音の特徴を理解し、課題に沿って創作することができた。</p> <p>B：コード進行とその構成音を利用し、課題に沿って創作することができた。</p> <p>C：コード進行とその構成音を利用し、課題に沿って創作することができなかった。</p> <p>2. 創作表現を創意工夫していたか？</p> <p style="text-align: right;">[思、判、表]</p> <p>A：まとまりのある創作表現を創意工夫することができた。</p> <p>B：創作表現を創意工夫することができた。</p> <p>C：創作表現を創意工夫することができなかった。</p> <p>3. 創作表現を創意工夫する学習に、主体的協働的に取り組んでいたか？</p> <p style="text-align: right;">[主体的な態度]</p> <p>A：創作表現を創意工夫する学習に、主体的協働的に取り組んでいた。</p> <p>B：創作表現を創意工夫する学習に、主体的に取り組んでいた。</p> <p>C：創作表現を創意工夫する学習に、主体的に取り組むことができなかった。</p>

評価：

またこの授業の評価については、カノン進行の和音に合わせて和音構成音から音を選び、リズムも自分で作っていたら B、さらに自分思いや意図をもって旋律をより良いものに工夫しようとしている生徒は A ということで考えます。

# 【創作】 SongMaker を使った音楽づくり学習カード

2年 組 番 氏名

## 『単元の目標』

◇反復するカノン進行の流れや面白さを感じ取りながら、  
コードにあった旋律を作ろう。

## 【学習の流れ】

時数	主な学習内容	備考
1	○カノン進行を使った曲の例 ○カノン進行と構成音の関係 ○Song Maker の操作	
2	○課題に沿った創作活動 ○作品の保存と提出	
3	○発表会 ○他の生徒の作品の鑑賞と評価	

## 〈評価の主なポイント〉

- （知・理）カノン進行を使った曲の例を知ることができた。（ A / B / C ）
- （知・理）カノン進行とその構成音の特徴を理解することができた。（ A / B / C ）
- （知・理） Song Maker の操作をすることができた。（ A / B / C ）
- （思・判・表）課題に沿って創意工夫しながら創作活動に取り組むことができたか。（ A / B / C ）
- （主体的態度）課題に沿って一生懸命創作活動に取り組むことができたか。（ A / B / C ）
- （思・判・表）○（主体的態度）他の生徒の作品を鑑賞、評価することができたか。（ A / B / C ）

## ○自分の作品について振り返りましょう。

	観点	コメント
①	工夫した点は	
②	苦労した点は	
③	作品の聴きどころは	

＜授業記録＞ R4.8.30 4校時 笹谷 直之 音楽（2A）

<p>課題把握</p>	<p>前時からの『カノン進行の面白さを生かし、自分の旋律を創ろう…』という学習課題です。Song maker（ソフト）の操作を簡単に確認し、すぐ創作活動に入ります。黒板には本時のすべきことが示されています。事前の準備がしっかり行き届き、教師の説明も最小限、子どもたちの活動が主となる授業構成となっています。</p>	
<p>解決努力</p>		<p>曲のテンポや音色まで、自由に選択できます。簡単な画面タッチで自作曲が創れ、すぐ聞くことも可能です。誰にでも簡単に楽しく創作活動ができます。生徒たちもまさに、主体的にのめりこみ取り組んでいます。教師の個別アドバイスもありますが、生徒間での交流も自由になされます（写真左）。生徒たちは1時間集中して、音楽の創作活動に真摯に向かうことができます。</p>
<p>整理</p>	<p>シートを活用し、今日の学びを振り返ります。自然に相談しあう姿もうかがえ、協働的な学びとなっています。次時には各々の作品を交流し、自分のアイデアをより膨らませます。子どもの活動が十分に確保され、しかも楽しみながら深めることができます。まさに理想的な授業構成になっています。</p>	

【参観者の感想】

- 音楽って楽しい…と感じる授業でした。創作を通して、自然と仲間とのやり取りが積極的に行われていたところがとても印象的でした。
- 教材がとても楽しいと感じました。イメージが音になる…、何度もチャレンジできる…ということが、生徒にとって取り組みやすかったと思います。それが表情にも表れていました。楽しさ、真剣さなど、次時の他者の作品を認め合う場面も見てみたいと思います。ありがとうございました！
- 教師のトークが多くなりがちな授業が多い中、80～90%以上子どもたちの活動を確保し、自由で意欲的に各々が楽しみながら取り組む姿に感動を覚えました。近未来の授業はこうなるのかな…と思いながら見ていました。

【生徒の感想】

- （女子）イメージ通りにできたし、音がきれいに重なった時がすごく気持ちよかった。
- （女子）難しかったけど、音を工夫していくうちに楽しくなった。
- （男子）自分が旋律を作るっていうのがすごく難しいことを知りました。
- （男子）自分の思い通りになった時がとても気持ちよくて楽しいものだった。
- （女子）とても楽しかったの一言につける。みんな上手で参考になった。