

# 「自由即興」を取り入れた模擬授業のための教材開発

田中 順子\*<sup>1</sup>

## 要 旨

本研究の目的は、小学校教諭免許課程の学生のための教材として「自由即興」を取り入れた模擬授業を取り上げ、指導方法と授業設計及び模擬授業の実践とその振り返りのための教材開発を行うことであった。開発に当たっては小学校学習指導要領の「音楽科の目標」及び「指導計画の作成と内容の取扱い」と齟齬がないように留意した。そして、学生が身につけるべき知識・技能として、音・音楽のとらえ方、障害のある子どもへの対応、模擬授業の設計と学習指導案作成のポイント、学習指導案作成の実際、模擬授業の実践と振り返りを挙げ、学生の理解が促進されるように留意点を明確にして解説した。さらに模擬授業の評価のための振り返りシートを作成した。

Keywords：模擬授業，教材開発，自由即興

Practice class, teaching materials, free improvisation

## 1. はじめに

平成 29 年告示の「小学校学習指導要領」によると、音楽科の目標は以下のように示されている。

表現及び鑑賞の活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 曲想と音楽の構造などのかかわりについて理解するとともに、表したい音楽表現をするために必要な技能を身に付けるようにする。
- (2) 音楽表現を工夫することや、音楽を味わって聴くことができるようにする。
- (3) 音楽活動の楽しさを体験することを通して、音楽を愛好する心情と音楽に対する感性を育むとともに、音楽に親しむ態度を養い、豊かな情操を培う<sup>1</sup>。

音楽科の内容は「A 表現」と「B 鑑賞」に大別される。「A 表現」はさらに、(1) 歌唱活動、(2) 器楽活動、(3) 音楽づくりに区別される。本研究では(3) 音楽づくりに位置づけられる「即興的な表現<sup>2</sup>」に焦点化することとした。即興的な表現も多様な種類があるが、今回は「自由即興」(これについては後述する)を取り入れた教材に着目した。その理由は、五線譜が理解できない子どもや楽器・歌唱演奏に苦手意識を持つ子どもにも失敗体験がないことが大きな理由である。このことにより子どもの自信や自己肯定感が向上する機会となり、自己を解放することによりその子どもらしさを発揮できるなど、知識や技術の向上だけでは得られない意義を認めるからである。先行研究では、即興表現を題材とした実践報告

---

\*<sup>1</sup> 川崎医療福祉大学 リハビリテーション学部 作業療法学科

や子どもを対象とした指導法、「即興」の意義・定義に関する議論等は多く認められるが、教育課程の学生を対象とした音楽科指導法における即興について言及したものは管見する限り認めなかった。

以上のことから本研究の目的は、前述に示した音楽の目標及び内容を踏まえた上で、小学校教諭免許課程学生が「自由即興」の指導方法と授業設計のポイントを理解し、「自由即興」を取り入れた模擬授業の実践とその振り返りができるような教材を開発することとした。開発に当たっては「音楽」そのものに苦手意識を持つ学生がいることにも考慮し、子どもに教える立場となる学生自身が、まずは音楽の楽しさ・面白さを体験できるように内容構成を考えた。

## 2. 自由即興とは何か

即興とは、一般的な演奏が五線譜で示された通りに再現することに対して、リズムや旋律を瞬時に創造して演奏することである。即興は、何らかの規律や条件下で行う即興と、旋法や調性、拍節等の規律を一切排した自由な即興（以下、自由即興）に区別される。前者の代表的なものは一般的なジャズで、演奏者が一定のコード進行などのイディオムに沿って、独自のアレンジを即興的に行うものである。後者の自由即興は、フリー・ジャズや現代音楽から派生したものや、1960年代に生まれた「フリー・インプロヴィゼーション」が知られている。その中にはノイズや自然音、生活道具などを音媒体として取り入れるものや、楽器に細工をしたり電子媒体によるエフェクトを多用したもの、図形楽譜・映像楽譜を使用したものなど、多種多様である。

初等教育における即興的な表現は、学習指導要領に示されているような「設定した条件に基づいて<sup>3</sup>」即興演奏を行うものが主流であるため、そうした即興と区別するため、本論では「自由即興」という言葉を使うこととする。

## 3. 「自由即興」に関する指導法の授業計画

### 3.1 教職課程コアカリキュラムが示す教科目標

教職課程コアカリキュラムの「各教科の指導法」、(2) 当該教科の指導方法と授業設計には、以下のような目標が示されている（以下、抜粋）。

一般目標：基礎的な学習指導理論を理解し、具体的な授業場面を想定した授業設計を行う方法を身に付ける。

到達目標：3) 学習指導案の構成を理解し、具体的な授業を想定した授業設計と学習指導案を作成することができる。

到達目標：4) 模擬授業の実施とその振り返りを通して、授業改善の視点を身に付けている<sup>4</sup>。

### 3.2 「自由即興」を取り入れた模擬授業の授業計画

ここでは、学生が上記の各目標に到達することができるよう、自由即興を学び、実際に模擬授業を計画・実施し、模擬授業を振り返るまでの一連の授業計画を示す。

教員の中には音楽遊びの経験のない指導者が多いという報告がある<sup>5</sup>。即興を子どもに指導するために、学生自身がそれを体験し、その面白さ、楽しさだけでなく、困難性や戸惑い等の心の変化や、演奏する際の身体反応に気づいておくことはとても重要である。そこで、授業を進めるに当たっては、講義による教授だけではなく学生の自由即興体験は必須であると考え、以下のように授業計画を策定した。

- (1) 即興についての理論的解説
- (2) 音・音楽のとらえ方、障害のある子どもへの対応
- (3) 即興演奏体験
- (4) 模擬授業の設計と学習指導案作成
- (5) 模擬授業の実施
- (6) 模擬授業の振り返り

## 4. 学生が身につけるべき知識と技能

ここでは前述の授業計画より、学生が身につけるべき知識と技能を、音・音楽のとらえ方、障害のある子どもへの対応、模擬授業の設計、学習指導案作成、模擬授業の実践と振り返りについて解説し留意点を示す。

### 4.1 音・音楽のとらえ方、障害のある子どもへの対応

子どもの音楽に対する柔軟な考えや受け入れを育成するためには、まず指導者となる学生自身が音楽概念の裾野を広げておくことが重要である。楽器や歌による整った旋律のみが音楽ではなく、日常のあらゆる場面に音楽的な音が存在することに気付くことが重要なのである。多様な音の例と楽器・道具の例を表1、表2にまとめた<sup>6</sup>。また上手な演奏、正しい演奏だけではなく、多様な音の出し方への気づきを教えることも忘れてはならない。それは何らかの障害のある子どもが、音楽を自由に楽しむための必要不可欠な要素ともなる。しかし気をつけたいのは、障害を補完することだけが多様な奏法の目的ではなく、あくまで子どもの好奇心や柔軟な発想の育成を目的とすることである。多様な演奏方法の例を表3に示した<sup>6</sup>。

**表1 多様な音の例**

自然音	雨，雷，海鳴り，小川のせせらぎ，風等
生活音	掃除機，車，話し声，赤ちゃんの泣き声，サイレン，街の騒音，機械音，調理中の音等
動物の鳴き声	小鳥のさえずり，犬の遠吠え，猫の鳴き声，イルカの鳴き声，猛獣の鳴き声，おしゃべりインコ等
電子音	シンセサイザーなどで合成された音等
その他	無音，窓の外の音，空調の音，時計の秒針の音，隣の人の息づかい等

**表2 多様な楽器・道具の例**

口笛	楽器とは異なる美しい音色が生まれる。
スマホのバイブレーター音・着信音	スピーカーで拡声して演奏に組み込む。
鈴（りん）	シンギングボウル，チベタンボウルなどの名称でも呼ばれる。バチで叩くだけでなく，周縁を擦ることで倍音が生まれる。手のひらや体に載せて振動を味わうこともできる。
スーパーの袋・紙	くしゃくしゃにする音でリズムを刻む。
布	色の美しい薄くて柔らかい大きな布を子どもたちが持って，音楽に合わせて上げたり下ろしたりする。音楽に合わせて布の色を変えても良い。
ぬいぐるみ	ぬいぐるみに名前を付けると親しみが湧く。音楽に合わせて隣の人に回す，ぬいぐるみが回ってきたら挨拶をする，ぬいぐるみにしゃべらせるように感想を言ってもらえると，自己表出の苦手な子どもでも話しやすくなる。

**表3 多様な演奏方法の例**

楽器を手、腕、足にくくりつける	<p>楽器の把持が困難な場合</p> <p>くくりつける道具はマジックテープや把持を助ける自助具でもよいが、できればリボンなど心楽しくなるものを用いる。</p> <p>例) トーンチャイム、ハンドベル、鈴など</p>
楽器をつるす	<p>楽器の把持が困難、興味・関心低下の場合</p> <p>頭上に鳴り物があると興味の発現・促進となり、つい手を伸ばして鳴らしてみたいくなる。</p> <p>例) タンブリン、太鼓、トライアングル、ギロ、チャイム、カウベルなど</p>
足で演奏する	<p>手が不自由な場合</p> <p>例) タンブリン、ベースドラムなど</p>
ボディー・パーカッションで演奏する	<p>楽器演奏や歌唱への苦手意識がある場合</p> <p>身体を打楽器に見立て、手拍子、足踏み、ジャンプ、フィンガースナップの他、膝、胸、肩、お腹など身体の一部を叩いたり擦ったりして音を出す。叩くテンポやリズムを変化させることでバリエーションが生まれる。</p>
手話やジェスチャーで歌う	<p>発話や発声が不自由な場合</p> <p>正しい手話である必要はない。覚えやすい箇所だけ指導者が覚えて、子どもに模倣で伝える。部分参加でも良い。</p> <p>例) 楽曲の繰り返しの部分</p>

#### 4.2 模擬授業の設計と学習指導案作成のポイント

模擬授業を設計する際にまず学習指導案を作成する。学習指導案とは、授業を構想・展開していく上での企画書であり授業の設計図である<sup>7</sup>。具体的には授業のねらいを達成できるよう、内容や手順を考え、整理してまとめたものである。しかし、あくまで案であるためその内容に固執するべきではなく、子どもの反応を見ながら柔軟に変更を加えることも心構えとして重要である。

学習指導案作成の前には、学習指導要領の「指導計画の作成と内容の取扱い」を確認しておく必要がある。「自由即興」を取り入れた模擬授業の場合には、同(6)各学年の「A 表現」の(3)音楽づくりの指導に当たっての取扱いが、該当箇所である。表4に示した<sup>8</sup>。

表 4 音楽づくりに関する「指導計画の作成と内容の取扱い」

ア	音遊びや即興的な表現では、 <u>身近なものから多様な音を探したり</u> 、リズムや旋律を模倣したりして、音楽づくりのための発想を得ることができるように指導すること。その際、 <u>適切な条件を設定する</u> など、児童が無理なく音を選択したり組み合わせたりすることができるように指導を工夫すること。
イ	どのような音楽を、どのようにしてつくるかなどについて、児童の実態に応じて <u>具体的な例を示しながら指導</u> するなど、見通しをもって音楽づくりの活動ができるよう指導を工夫すること。
ウ	つくった音楽については、指導のねらいに即し、必要に応じて作品を記録させること。作品を記録する方法については、図や絵によるもの、五線譜など柔軟に指導すること。
エ	<u>拍のないリズム</u> 、我が国の音楽に使われている音階や <u>調性にとられない音階</u> などを児童の実態に応じて取り上げるようにすること。

学習指導案の作成に当たっては、表 4 の中でも特に下線に示したところを意識して作成することが重要である。即興の導入期は適切な条件を設定したり、具体的な例を示したりすることにより、即興に不慣れな子どもが見通しをもって学習することができるようにする。そのために、授業設計では条件を段階的に設定することで、抵抗感なく最終目標である「自由即興」に到達できるように工夫する必要がある。

段階づけの一例として、①楽器で遊ぶ、→②図形楽譜で演奏する、→③テーマを決めて演奏する、→④自由即興で演奏する、を挙げて説明する（表 5）。

いずれの演奏も、2人組、小集団、中集団、大集団等、集団形態を変えることで音量や表現のバリエーションを図ることが可能である。

表5 「自由即興」を取り入れた授業の段階付けの例

段階付け	学習内容と教師の支援	「指導計画の作成と内容の取扱い」との対応
①楽器で遊ぶ	<p>○楽器を組み合わせて音を出したり，正規の演奏法以外の奏法で音を出したり，日常生活のモノを楽器に見立てて音を出したりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・なるべく多種多様な楽器やモノを準備し，楽器遊びを通して自由な発想へ導く。</li> </ul>	<p>ア「身近なものから多様な音を探したり」</p>
②図形楽譜	<p>○写真・絵・コラージュなど五線譜以外のものを楽譜に見立てて，そのイメージから発想を得て演奏する。図形楽譜を創作する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・写真や絵を用意して，何に見えるか，どんな気持ちになるか等，教師が質問をして子どものイメージを引き出す。イメージに合うように音を出すことを促すと，遊び感覚で自然に即興演奏へ導入できる。</li> </ul>	<p>ア「適切な条件を設定する」 イ「具体的な例を示しながら」</p>
③テーマ即興	<p>○テーマを決めて，テーマに合った音をイメージしながら即興で演奏する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマは「夏」，「朝の気分」，「私の夢」などいくつか例示すると子どもが決めやすい。</li> </ul>	<p>ア「適切な条件を設定する」 イ「具体的な例を示しながら」</p>
④自由即興	<p>○音楽の規律をはずし感性のままに音を鳴らす。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「自由に演奏しよう」という指示だけでは，同じリズムを繰り返したり連打するだけということが起こりうる。げんこつで鍵盤を叩いたり，隣の人とは異なるタイミングで打楽器を叩いたり，音を出さない時間を作ったりと，自由な表現のためのヒントを伝える。</li> </ul>	<p>エ「拍のないリズム」，「調性にとらわれない音階」</p>

### 4.3 学習指導案作成の実際

次に学習指導案を作成する場合の書き方の実際を示す。学習指導案に定められた様式はないが項目構成は定められている。ここでは岡山県教育委員会が作成した学習指導案<sup>6</sup>の様式を用いて、自由即興を取り入れた学習指導案の一例を示す（図1）。

### 4.4 模擬授業の実施

「自由即興」を取り入れた模擬授業の実践上のポイントは、以下のようになる。

(1) 自分が面白さを見つける。

自由即興のように音で遊ぶことに意義を有する授業の場合、まずは教師役の学生が音の持つ様々な表情の中に面白さを見つけ楽しむことが重要である。子どもは馴染みのない音表現に面白さを見つけられないことも多い。教師役は何がどのように面白いのかを子どもに伝えるようにする。

(2) 事前に実際に行ってみる。

即興的な反応は行ってみないと分からない。準備段階では頭でイメージするだけでなく実際に身体や楽器を使って行ってみる。自由即興のように自由度の高い活動は伝え方が指導者の個性に大きく依存する。事前にある程度自分の反応を知っておくことで、楽しみつつも冷静な観察や対応が可能となる。また、自分の体験を指標として子どもの疲労度や集中持続時間等を推測し、時間配分の再調整や学習内容の修正を行う。

(3) 音や子どもの反応に意味を見つける。

自由即興ではどのような音も否定されるべきではない。子どもの反応も然りである。子どもがどのような態度で参加してもしなくても、あるいはどんな音を出しても出さなくても、その子どもの反応や表現に意味を見つけポジティブなフィードバックすることで、子どもは自分の行為だけでなく存在を肯定され尊重されたと感じる。

### 4.5 模擬授業の振り返り

模擬授業の評価は「振り返りシート」を活用する。単なる印象や感想で終わらせることなく、良かった点、改善点等を明確にすることが次への成長に繋がる指標となる。自己評価のみ単独で行っても良いが、同じ振り返りシートを用いて自己評価と他者評価（子ども役を演じた学生たち、授業指導者）を比較すると、主観と客観の差異に気づき、学びも大きい。図2に筆者が作成した振り返りシートを示した。



1 題材名 音・音楽に対する発想を広げ、自由な即興演奏をやってみよう						
2 本題材で扱う事項の内容 〔第5学年及び第6学年〕内容 「A表現」(3) 音楽づくり、 ア (ア) 即興的に表現することを通して、音楽づくりの様々な発想を得ること。 イ (ア) いろいろな音の響きやそれらの組合せの特徴 (イ) 音やフレーズの繋げ方や重ね方の特徴 ウ (ア) 即興的に音を選択したり組み合わせたりして表現する技能 〔共通事項〕(1) ア 音楽を形作っている要素を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考えること。						
3 題材の目標 (1) 表したい音・音楽を表現するために、新しい演奏技能を身に付ける。 (2) 音楽のルールにとらわれず、柔軟な発想で面白い表現を創り出そうとする考えや意図をもつ。 (3) 主体的に演奏に関わり、協働して音楽活動をする楽しさを味わいながら、即興音楽に親しむ。						
4 題材の評価規準						
知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度		
①新たな演奏技能を身につけようとしている。 ②五線譜以外の楽譜について知識を身につけようとしている。		①柔軟な発想で面白い表現をしようとする思いや意図をもっている。 ②音・音楽を通して自分の感情を表現しようとしている。		①主体的に新しい音楽表現に取り組もうとしている。 ②他者と協働して楽しみながら音楽活動をしている。		
5 指導と評価の計画 (全4時間)						
次	時	ねらい・学習活動	知技	思判表	態度	評価規準及び評価方法
一	1	◆各楽器の特徴を知る。 ○楽器で遊ぶ ・様々な楽器に触り音を鳴らす。 ・新しい奏法を考える。 ・身近な物を楽器に見立てる。	○	○		・新たな演奏技能を身につけようとしている。(知識・技能①) ・柔軟な発想で面白い表現をしようとする思いや意図をもっている。(思考・判断・表現①) 〈行動観察〉
二	2	◆五線譜以外の楽譜を知る。 ○図形楽譜で演奏する。 ・図形楽譜を制作する。 ・制作した図形楽譜で演奏する。	○		○	・五線譜以外の楽譜について知識を身につけようとしている。(知識・技能②) ・他者と協働して楽しみながら音楽活動をしている。(態度②) 〈行動観察〉
三	3	◆自由即興への準備をする。 ○テーマを決めて即興演奏する。 ・テーマを決める。 ・テーマに合った音をイメージしながら即興で演奏する。			○	・柔軟な発想で面白い表現をしようとする思いや意図をもっている。(思考・判断・表現①) 〈行動観察〉
四	4 (本時)	◆ルールにとらわれない音楽を創造する。 ○自由即興で演奏する。 ・音楽のルールから離れて即興演奏する。 ・他者と協働して音楽を創る。			○	○ ・主体的に新しい音楽表現に取り組もうとしている。(態度①) ・柔軟な発想で面白い表現をしようとする思いや意図をもっている。(思考・判断・表現①) ・他者と協働して楽しみながら音楽活動をしている。(態度②) 〈行動観察〉

図1 「自由即興」を取り入れた授業の学習指導案の例

## 模擬授業振り返りシート

学籍番号

氏名

実施日：令和 年 月 日

【題材名】

めあて：

### 1. 評価表

評価の観点	評価点
1. めあては達成できていたか	5 4 3 2 1
2. 説明は分かりやすかったか	5 4 3 2 1
3. 子どもをほめていたか	5 4 3 2 1
4. 声量, スピード, 間は適切だったか	5 4 3 2 1
5. 活動内容はおもしろかったか	5 4 3 2 1
6. 子どもの行動観察ができていたか	5 4 3 2 1
	合計 点

### 2. 良かった点

--

### 3. 改善点

--

### 4. 改善のための方法

--

図2 模擬授業振り返りシートの例

## 5. まとめ

本論では、小学校教諭免許課程学生のための教材として『自由即興』を取り入れた模擬授業』を取り上げ、指導方法と授業設計及び模擬授業の実践とその振り返りのための教材開発を行った。そして学生が身につけるべき知識と技能として、音・音楽のとらえ方、障害のある子どもへの対応、模擬授業の設計から模擬授業の実践と振り返りまでを整理し解説した。

行動そのものが目的となる「内発的動機づけ」の概念では、新奇性を求めるような「知的好奇心」、自らが環境をコントロールしたいという欲求にもとづく「自律性」、「挑戦」に加えて、その行動が自己の内面における価値観と結びついて内在化されているかどうかという「価値づけ」が要素として挙げられる<sup>9</sup>。教員を目指す学生への指導に当たっても意識しておきたい概念である。学習の基本は観察学習、模倣学習である。学生の良きモデルとなれるよう、授業担当者は自身の指導技術を磨いておくことも忘れてはならない。

## 文 献

- <sup>1</sup> 文部科学省『小学校学習指導要領（平成29年告示）』東洋館出版，2018年，116頁。
- <sup>2</sup> 文部科学省『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説』東洋館出版，2018年，23頁。
- <sup>3</sup> 文部科学省『小学校学習指導要領（平成29年告示）』東洋館出版，2018年，117頁，120頁，123頁。
- <sup>4</sup> 文部科学省，教職課程コアカリキュラムの在り方に関する検討会『教職課程コアカリキュラム』2018年，7頁。
- <sup>5</sup> 井本英子「多角的成果を得る音楽表現指導の指導法」『夙川学院短期大学研究紀要』第46号，2019年，16-36頁。
- <sup>6</sup> 田中順子「第12章これからの音楽活動」『臨床が変わる！イラストでわかる 目からウロコの音楽活動』三輪書店，2014年，195-210頁。
- <sup>7</sup> 岡山県教育委員会総合教育センター『学習指導案』  
<https://www.pref.okayama.jp/page/677625.html>（参照日2023.9.12）
- <sup>8</sup> 文部科学省『小学校学習指導要領（平成29年告示）』東洋館出版，2018年，127頁。（下線は筆者）
- <sup>9</sup> 丹羽洋子「学童期の動機づけ」『動機づけの発達心理学』有斐閣，1995年，35-70頁。