

Scratch による小学校第3学年の読譜の学習 個別最適な学びの視点からの音楽科における ICT 活用

Learning to read notes using “Scratch” in 3rd grade of elementary school.
Using ICT in music learning from the view of Individually Optimized Learning.

飯泉 正人(つくば市立荊崎第一小学校)

Masato Iizumi (Kukizaki First Elementary School in Tsukuba City)

(キーワード)

Scratch、ICT、読譜、初等音楽科教育、個別最適な学び

1. 研究の背景

(1) 個別最適な学び

「学習指導要領の趣旨の実現に向けた個別最適な学びと協働的な学びの充実に関する参考資料」(文部科学省 2021) では、個別最適な学びは指導の個別化と学習の個性化から成り、指導の個別化とは、一定の目標を全ての児童生徒が達成することを目指し、個々の児童生徒に応じて異なる方法で学習を進めることであるとされている。また、個別最適な学びは、ICT の活用も含め、児童生徒が主体的に学習を進められるよう、それぞれの児童生徒が自分にふさわしい学習方法を模索するような態度を育てることが大切であるとされている。

(2) 読譜力と「音楽的な見方・考え方」

小学校学習指導要領は、音楽科の目標で「音楽的な見方・考え方」を示している。学習指導要領解説は「音楽的な見方・考え方とは『音楽に対する感性を働かせ、音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉え、自己のイメージや感情、生活や文化などに関連図けること』であると考えられる。」と解説している。

(3) 小学校第3学年の読譜学習

つくば市立 K 小学校の児童は、器楽において、6年生になっても音符に音名を書き添える児童が多い。これは、音符のみでは音が判別できず、運指が円滑にできないためである。

この場合、児童は音高を判別するのではなく、書き添えた音名の文字を読む。この行為は、「音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉える」ことから遠ざかっていると言えるのではないか。

「小学生の音楽」(教育芸術社)では、3年生から本格的に五線で音符を読む学習が始まる。筆者は、この時期に、児童に音符を読むことが楽しいという気持ちや、音符が読めるようになって嬉しいという達成感を持たせながら、読譜の力を伸ばしたいと考えた。



図1 Scratch プロジェクト「音符の読み方 (ト音記号・リズムに乗ってテスト編) 小3向け」のステージ(学習画面) 作:KAERU DAISESEI

(4) Scratch の活用

これまで、読譜の学習は、フラッシュカード遊びで、音符の音名を児童が順番に答える方法をとってきた。しかし、読譜力の個人差

は非常に大きく、一斉指導は非効率的であった。そのため、個別最適な学びの視点から、このフラッシュカード遊びを、タブレットを用い、各児童の進捗で学ぶ必要があった。その解決策の一手法として、Scratch に投稿されていたプロジェクト、KAERU DAISESEI の「音符の読み方」を利用することとした。

この「音符の読み方」というプロジェクト（図1）は、音符が表示されてから4拍以内（拍の音が鳴る）に答えのボタンをクリックし、正解ならそれが得点1になるという機能がある。このプロジェクトを活用して、筆者は、全ての児童の読譜力を向上させる学習活動考えた。

2. 研究の目的

五線上で音名を判別し器楽表現ができることを目指し、第3学年において、全ての児童が読譜力を向上させられる学習活動を行う。

3. 研究の方法

対象は、第3学年（97人）とする。その方法は、Scratch プロジェクト「音符の読み方」を活用した個別学習を、5回分の授業の開始時より10分間行い、児童の読譜の伸長を見た。

児童には、授業ごと最もよくできた時の記録をテンポと点数とでFormsで報告させた。

教師は、5回の活動の内、第3回から第5回までの個々の児童の上達度を4段階に分類した。

事後、児童にFormsによる意識調査を行い、この学習が楽しかったか、この学習が役に立ったかを聞いた。

4. 結果と考察

調査に有効な回答が得られた児童は全体の61%（60人）であった。その内86%（52人）に五線上で音符を読むスキルの上達が確認で

きた。このことから、このScratch プロジェクトは、全ての児童が読譜力を向上させるための教具として適していると考えられる。

「この学習は楽しかったか」の意識調査に、97%（94人）の児童が、「とても楽しかった」または「楽しかった」と回答した。このことから、学習意欲の面から、このプロジェクトは、全ての児童が読譜力を向上させるための教具として適していると考えられる。

プロジェクト製作者の協力を得て、第3学年に適切な音域への改編や、バグの修正を行うことができた。プロジェクトの使用者（教師）と製作者との連携は価値のあるものであった。

5. 今後の課題

テンポと点数の報告をFormsへの入力で行ったが、調査に有効な回答が得られた児童は、61%であった。今後は調査方法の検討が必要である。また、個々の児童の上達度を教師が4段階に分類した（児童によって設定したテンポが異なるため）が、システムに学習分析（ラーニングアナリティクス）機能があることが望ましい。

意識調査では60%が「（音符が）読めるようになったと思う」と回答した。この数値を上げる手立ての余地があると考えられる。

同様の実践を第4学年で行い、第3学年と結果を比較したところ、上達の側面からも意欲の側面からも第3学年の方が良い値となった。つまり、学齢の低い段階の方が学習効果が表れる可能性が示唆されるのではないかと。

以上3つの課題が残った。今後の研究に生かしたい。

教材「音符の読み方（ト音記号・リズムに乗ってテスト編）小3向け」作:KAERU DAISESEI