

Teacher(s)	武藤 麗子	Subject group and discipline	音楽	Program	MYP / Global / STEM / Liberal Arts
Unit title	2	MOIS Year	4	Unit duration (hrs)	6

INQUIRY: Establishing the purpose of the inquiry

Key concept ・ 重要概念	Related concept(s) ・ 関連概念	Global context ・ グローバルな文脈
アイデンティティ	革新 表現 演奏 発表	科学および技術の革新
Statement of inquiry ・ 探究のテーマ		
生演奏とテクノロジーを活用した音楽は、自分や他者に意味や価値観をもたらすか		
ROK ・ TOK Connections	Knowledge Questions ・ 知識に関する問	
本物の音とは何か	知識と個人的な経験の間にはどのような関係があるのか。	
Inquiry questions (代表的な問い)		
<p><u>Factual ・ 事実的問:</u> アンサンブル・合奏とは何か。多重録音とは何か。音楽の授業で何が身についたのか。自分自身に身につけている音楽知識・スキルは何か</p> <p><u>Conceptual ・ 概念的問:</u> どうすればアンサンブルが成功するのか。自分を表現できる楽曲は何か。生演奏とテクノロジーを使用した演奏の良さは何か。</p> <p><u>Debatable 議論的問:</u> テクノロジーを活用して残す音楽は、自分や他者に意味や価値観をもたらすか。自分と音楽との繋がりとは何か。</p>		

Objectives ・ 目標	Summative assessment ・ 総括評価課題	
<p>【A-i】 【A-ii】</p> <p>i 探究テーマに関連して、選択した芸術分野のムーブメントやジャンルを調査する。</p> <p>ii 選択したムーブメントまたはジャンルの芸術作品やパフォーマンスを批評する。</p> <p>【B-i】 【B-ii】</p> <p>i 実践的なアイデアを探究し、芸術作品やパフォーマンスの完成に向けた取り組みに活かす</p> <p>ii 最終的な芸術作品やパフォーマンスについて、芸術的意図を探究テーマに沿って明確に提示する。</p> <p>【C-i】</p> <p>i 芸術を創作または実演する。</p> <p>【D-i】 【D-ii】</p> <p>i 自分の芸術作品やパフォーマンスを評価する。</p> <p>ii 芸術家としての自分の成長を振り返る。</p>	<p><u>GRASPS Statement</u></p> <p>あなたはミュージシャンです。音楽プロデューサーから「児童生徒が自宅でも一人でアンサンブルを楽しめるような、マイナスイン音源を作って欲しい」と依頼がありました。生演奏のよさ、テクノロジーにより保存された音楽のよさの、それぞれを考えながら、小中学校9年間の音楽の授業でこれまでに取り組んだ楽曲を選んで、授業で使用したことのある楽器や歌声を3パート以上重ねることにより、「マイナスイン」音源と「フルトラック」音源を作成しましょう。</p> <p><u>Goal ・ 目的</u></p> <p>ひとりでもアンサンブルを楽しめるような音源を制作する。</p> <p><u>Role ・ 役割</u></p> <p>ミュージシャン</p> <p><u>Audience ・ 相手</u></p> <p>すべての人々、特に学校に通う生徒たち</p> <p><u>Situation ・ 状況</u></p> <p>コロナ渦などで、学校に集まって人と一緒に音楽ができない状況、なかなか歌が歌えない状況で、音楽プロデューサーから依頼。</p> <p><u>Product/performance ・ 成果物</u></p> <p>自らが演奏したマイナスイン音源・フル音源</p> <p>マイナスイン音源にのせての生演奏</p> <p><u>その他の総括的評価課題について</u></p>	<p>Connection between the summative assessment and the statement of inquiry</p> <p><u>総括評価課題と探究のテーマのつながり</u></p> <p>今回のユニットは、9年間の義務教育における音楽学習の最後の大きな課題として位置づけ、1人ひとりが「個」としてじっくり音楽に向き合う時間としている。生徒はそれぞれの楽器スキルだけでなく、自分がつくり上げたい音楽に少しでも近づくためにどのような工夫を行うべきかを考え、その思考過程はプロセスジャーナルから読み取ることができる。また、楽曲に対する調査や、自己評価・他者評価、毎回の音源提出や当日の発表など、多様な記録や活動を通して、学習の過程と成果を総合的に評価することができる。</p> <p>さらに、今回の活動では「生演奏（ライブ演奏）」と「テクノロジーを活用した演奏」を比較することで、自分の音楽を未来に残すことができるのか、また「音」は残せても「表現」はどの程度残すことができるのかという問いを探究した。このプロセスを通して、音楽が自分や他者に与える意味や価値について考察し、音楽に対する理解と自己の表現力を深めることを目指す。</p>

	<p>毎回のデータの提出、毎回の記録が書かれたプロセスジャーナル(それぞれがリンクしているもの。)</p> <p>楽曲に対する調査(ワークシート)、自己評価、他者評価、客観的評価</p>	
Approaches to learning (ATL) ・		
自らの学習を調整しようとする側面		
<p>【思考】 批判的思考スキル 問題を認識するために注意深い観察を実践する。録音をしていく中で、どのようにすればクオリティが上がるのかを考え、よく聴きとって改善策を考え実行する。</p>		
粘り強い取り組みを行おうとする側面		
<p>【自己管理】 振り返りスキル 自分がすでにできることは何か？義務教育 9 年間で自分ができるチャレンジのある楽器・もしくは声による演奏を把握しており、適切な選択や計画ができる。</p> <p>【自己管理】 整理整頓する力 困難だがやりがいがあり、現実的な目標を設定する。多重録音という困難な課題に対して計画的に取り組むことができる。</p>		
Learner Profile		
挑戦する人		

ACTION: Teaching and learning through inquiry

Content Term または、小単元	Learning process		
	Learning experiences and teaching strategies ・ 学習活動と指導のアプローチ	Formative assessment ・ 形成的評価	Differentiation ・ 個別最適化
1 オープニング	<p>・これまでの音楽の授業を振り返り、自分もっている音楽的な知識や技能を自覚し、それらをどのように生かして表現できるかを考える。</p>	<p>・音とは何か、生演奏とテクノロジーを駆使した録音による演奏の良さとは何かを、それぞれ考えてディスカッションを行う。</p>	<p>・楽曲を選びにくい生徒については、その生徒が取り組みやすそうな楽曲についてアドバイスをを行う。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・多重録音の仕組みを理解し、その特性を活用して一人アンサンブルの表現を構想する。 ・生演奏とテクノロジーを駆使した録音表現を比較し、それぞれの良さや音楽的価値について考察する。 ・多重録音の仕組みをさらに探究し、アプリケーションの具体的な操作方法を学んで応用ができるようにする。 ・条件に基づいて、自分が取り組みたい楽曲や使用する楽器を特定し、完成までの見通しをもつ。 ・選定した楽曲をもとに構想を練り、録音計画を立てる。 		<ul style="list-style-type: none"> ・自分のレベルについてあまり理解がない生徒については、途中からでも楽曲変更を促し、その生徒にとって満足できる演奏ができるように配慮する。 ・特に海外で楽譜がなかったり、楽器等の指導をあまり受けていない生徒がいた場合は、本校で取り組んだ「カントリーロード」などをすすめ、取り組みやすい状況をつくる。
2~5 多重録音の実施	<ul style="list-style-type: none"> ・選んだ楽曲について調査し、その背景や構成を理解して楽曲理解を深める。 ・なぜその曲を選んだのかについて、自分の思いやこれまでの音楽学習との関連を分析し、選曲の意図を説明する。 ・多重録音の過程では、試行錯誤しながら音楽表現を洗練していく。毎回データに残し、その内容について、プロセスジャーナルを入力する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎プロセスジャーナル（毎授業） ○楽曲調査（知識） ○その楽曲と自分との繋がり ○Audacity フルトラック、マイナスイオン ○mp3 フルトラック、マイナスイオン ○ATL 評価(練習状況) 	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽が得意な生徒には、自由な発想のもとでパートを増やすなど、創造的な表現の楽しさを味わえるようにする。 ・楽器の変更や奏法の工夫、構成の変化など、自分のアイデアで音楽を多様に変化させられるよう支援する。 ・オーダシティの操作に苦労している生徒がいないか巡視し、必要に応じて個別に支援を行う。
6 発表会と振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・演奏前に、自分のイメージや工夫、楽曲を選んだ理由について説明し、自ら演奏したマイナスイオン音源に合わせて実技を発表する。 ・互いの演奏を評価し、表現の良さや課題について批評(もしくは議論)する。 ・このユニット全体を通して、自分が「音楽家」としてどのように成長したのかを振り返る。 ・「生演奏(ライブ演奏)」とテクノロジーを活用した演奏について、自分の経験をもとにそれぞれの価値や影響を分析し、音楽や人生への意味を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自己評価・他者評価 ○当日の演奏を録音し、客観的評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・批評をうまくまとめられない生徒には、同じ楽譜でも演奏者や使用楽器の違いによって雰囲気や自分の感想を言語化できるよう助言する。

Resources

小学校1年から中学3年までの音楽の授業で学習した楽曲。(音楽集会や運動会、6年生を送る会や卒業式等で取り組んだ楽曲も含む。)

REFLECTION: Considering the planning, process and impact of the inquiry

Prior to teaching the unit	During teaching	After teaching the unit
<p>・本ユニットは義務教育 9 年間の最後の音楽の授業の活動ともいえる。これまでどのように音楽に携わってきたか、どんな知識をつけたか、どんな経験をしたかなどを思い出し、音楽の良さをその魅力を再認識してほしい。</p> <p>また、今までは合奏、合唱、アンサンブルなど、協働する場面も多かったが、この unit ではあえて「個」に戻し、じっくりと自分の音楽に取り組んでほしい。本校は特に、バックグラウンドがそれぞれ異なるため、どのようなスキルを持っているのかを慎重に把握する必要があるが、unit を経験することで、音楽の楽しさを再認識し、義務教育後も音楽を愛好してほしいと願っている。</p>	<p>・長い UNIT となるため、途中で集中力が途切れないように、計画と改善、振り返り等を毎回行い確認をする。適切なアドバイスを行うことでモチベーションを保ち、より良い演奏ができるようにする。特に、音楽が得意な生徒に関しては、本人の創り上げたいイメージに沿って楽器を増やしたり、MuseScore で楽譜を作ったりするように声掛けをする。</p> <p>・PC の不具合で録音ができない、ということがないように、こまめに巡視をし、活動がスムーズに進んでいるかを確認する。また、PC の不具合や、録音方法、授業の内容を理解しているかを把握するために、プロセスジャーナルとデータを毎回必ず提出させる。</p>	<p>・1人でアンサンブルをすることの楽しさと同時に、「合わせる」ことに対して様々な角度からアプローチすることにより、音楽の構造などを理解することもできたと考えられる。今後の生活の中で音楽に触れた際に、多角的に音楽について考えることができるようになる。</p> <p>・音楽が好きな生徒にとっては特に魅力的な活動であったが、苦手意識をもつ生徒にとっても、時間をかけて曲と丁寧に向き合いながら一人アンサンブルをつくり上げる過程は、大きな達成感をもたらすとともに、音楽に対する価値観の変化にもつながった。生演奏の良さを改めて感じる一方で、「撮り直しができる」「一人でアンサンブルを完成できる」といった ICT 活用ならではの利点にも気づき、音楽表現の新たな可能性について考える機会となった。また同時に、生演奏だからこそ味わえる瞬間芸術としての尊さや貴重さを再認識する生徒も多く見られた。</p>