

第3時	ープ内で一人一人のアイディアを出し合いながら「パターンミュージック」の音楽づくりをする。
第4時	発表会によって互いの演奏を鑑賞し、相互評価する。

(6) 「即興的表現」の進め方

生徒が「即興的表現」に興味や関心を持ち、意欲的に学習に取り組むためには、誰にでもできる簡単なものから導入し、徐々に高度なものへと学習を進めるよう、指導計画に十分留意する必要がある。

以下の①～⑤は、「即興的表現」の指導の進め方を示したものである。

① リズムゲーム

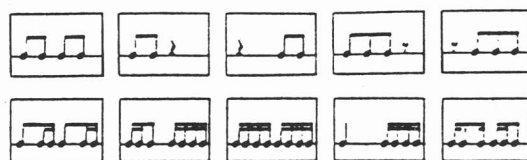
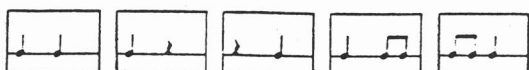
「パターンミュージック」の音楽づくりへの導入として取り入れる手拍子のリズムゲームである。

・ 3拍子	○ × ○
・ 5拍子	○ × ○ × ○

これは、3拍子と5拍子の穴埋めゲームである。○を教師が、×を生徒が手拍子で打ち、その拍子を維持しながら一人一人とつないでいく、という単純なものである。教室での音楽の雰囲気作りのために有効であると考えた。また、この活動によって単純な「インターロッキング」を知らず知らずのうちに体験できるという利点も見逃せない。5拍子はやや難しいが、躍動感があって面白いと考える。

② リズムカードを使った学習

メトロノームでタイムキーピングをしながら次々と違うリズムを手拍子し、様々なリズムを学ぶものである。この後の「パターンミュージック」の音楽づくりをする段階で、ここでの学習が生かされると考えたからである。また、楽しみながら音符やリズムを学ぶのに有効であると考えた。



③ 「パターンミュージック」の即興的表現 1

グループを家族に見立て、お爺さんから子供Ⅲまで6人で構成する。(5人の場合は、お爺さんを除く)これはグループ及び音楽の共同性をより強く意識させるためである。「トガトン」は1人1本用意する⁴⁾。

	1拍目	2拍目	3拍目	4拍目
お父さん	○	—	—	—
お母さん	—	○	—	—
子供Ⅰ	—	—	○	—
子供Ⅱ	—	—	—	○
子供Ⅲ	～即興～			
お爺さん	○	—	—	—

〈演奏の手順〉

- ア お父さんは、「1・2・3・4」の4拍の間の1拍目に、節のある方を下にして「トガトン」を打ち落とす。
- イ お母さんは2拍目、子供Ⅰは3拍目、子供Ⅱは4拍目に打ちこれを繰り返していく。
- ウ お爺さんは一番低い音がでる「トガトン」を持って、お父さんの1拍目を補強する。(5人のグループは、お父さんが一番低い音の出る「トガトン」を使用する。)
- エ 子供Ⅲは、4拍の繰り返しによる即興表現をする。

○ 演奏上の注意
① 全員が同じ速さ(テンポ)を保つこと。
② お互いの音をよく聴き合うこと。
③ 特にお爺さん(お父さん)の音は、基本のビートとなるので、常に聴きながら演奏すること。

この演奏上の注意は、「トガトン」の演奏だけに限らず、アンサンブルや合奏をする上で最も基本的な