

【1 年次研究】

より豊かな表現を目指すための ICT 活用

村山市立西郷小学校 杉原 祐美

<研究の要旨>

本研究では、音楽・音声言語などによる表現をより豊かにするための ICT 活用について考察した。児童が器楽・歌唱・音読などの練習をする際に、学習用コンピュータを使って、自身の姿を録画して視聴したり、お手本の動画を視聴したりすることによって、どのような効果があるかを検証した。その結果、児童は自身の姿からよさや課題を見つけたり、よりよい表現をするためのポイントに気付いたりすることができた。ICT を活用することが、より豊かな表現を目指すのに有効であることが明らかになった。

キーワード：ロイロノート・スクール、スプレッドシート、豊かな表現、ICT 活用

1 研究テーマ

本学級の児童は、男子 4 名・女子 9 名の合計 13 名の 3 年生で、何事にもまじめに取り組む、自分なりの考えをもって学習に取り組むことができる。一方、全体的に受動的でおとなしく、自分から発言することや、思い切って自由にやってみることに苦手意識をもつ傾向がある。3 年生に進級した当初は、ささやくような声で歌ったり、発言しても声が学級全体に届かなかつたりすることが頻繁にあった。

このような児童が、相手意識をもって話したり、のびのびと表現したりすることができるようになってほしいと願い、ICT を活用することでその願いが達成できると考えた。

以上のことから、研究テーマを「より豊かな表現を目指すための ICT 活用」と設定し、音楽科や国語科を中心として実践することとした。

2 研究の視点

- (1) 課題や変容を見つけるための ICT 活用
- (2) 自分の課題を解決するために必要な情報を選択して活用する力を育成するための手立て

3 研究の方法と計画

- (1) 視点 1 について
音楽表現や音声言語表現・身体表現などは、リ

アルタイムで自分を客観視することが難しい。しかし、学習用コンピュータを使うことによって、児童は自身の話す姿・表現する姿を録画し、何度でも視聴することができる。児童が自身の姿を客観的に見ることで、自分の思いや意図にあった表現ができているかを確認めたり、課題を見出したりすることができるようにしたいと考えた。また、記録をポートフォリオとして活用し、自身の成長や変容を感じることができるようになることを目指した。

(2) 視点 2 について

児童が必要としている情報は、習熟度や課題などによって一人一人異なる。しかし、児童の実態から、自分で欲する情報について、検索して適切な情報を集めるのは難しいと判断した。そこで、自分に必要な資料（教科書の QR コードのコンテンツ、範読、範奏、伴奏、演奏動画など）を、児童が必要とするタイミングで、自分で選んで活用することができるようにしたいと考えた。また、ロイロノート・スクール¹⁾を使用して、再生速度を変えて視聴したり、気になるところを何度も繰り返し確かめたりしながら、児童が粘り強く主体的に課題解決に取り組めるようになることを目指した。

4 授業実践の実際

(1) 実践1

ア 実践の概要 (9月実践)

(ア) 単元名

第3学年 音楽科

「拍にのってリズムをかんじとろう」

(イ) 単元の目標

拍にのって演奏したり、まとまりのあるリズムをつくりたりすることができる。

イ ICTの活用について

パートごとのお手本動画を作成し、ロイロノート資料箱で共有した。児童が必要としたときに、再生速度を変えたり、気になるところを繰り返し確認したりしながら視聴できるようにした。

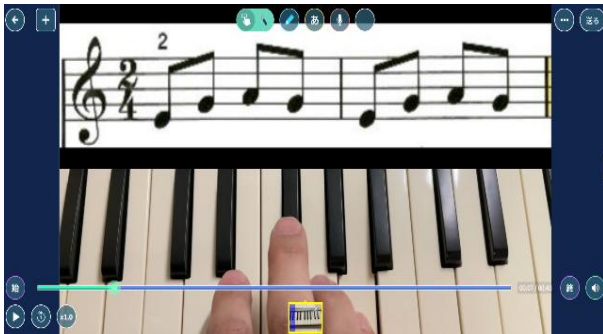


図1. 鍵盤ハーモニカのお手本動画

児童が演奏の練習をする際に、演奏する姿を友達と動画で撮り合い、自身の演奏を客観的に確認した。



図2. 演奏の様子を録画する児童

ウ 子供の学びの姿

楽譜を見たり音を聴いたりするだけでは演奏することが難しい児童にとって、お手本動画は上達するための助けとなった。担当するパートの動画を視聴しながら練習することで、演奏することができるようになった児童がいた。

友達に撮ってもらった自身の演奏を確認することで、「途中からテンポが遅くなっている」等の気付きがあり、その後の演奏に生かそうとする姿が見られた。



図3. お手本動画を視聴する児童

(2) 実践2

ア 実践の概要 (12月実施)

(ア) 単元名

第3学年 音楽科

「せんりつのとくちょうをかんじとろう」

(イ) 本時の目標

曲の山を感じながら、盛り上がりが伝わるように歌うことができる。

イ ICTの活用について

教科書のQRコードのコンテンツを活用し、曲の旋律を何度も聞いて確かめた。また、児童が歌う様子を友達と動画で撮り合い、自身の姿を視聴して客観的に確認した。視聴して感じたことをカードに書いた。この実践の時には、児童はただ自分の姿を見るだけではなく、ポイントをしばって客観視することができた。

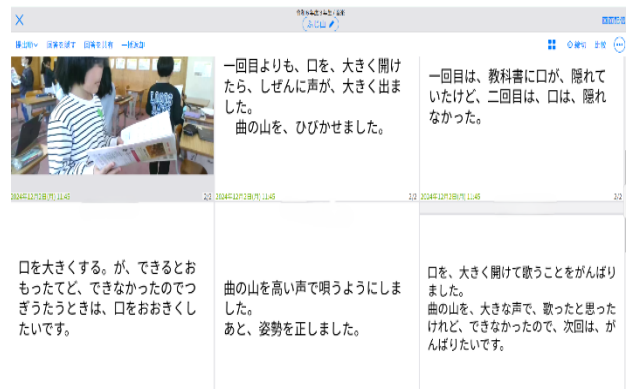


図4. 児童が提出したカード

ウ 子供の学びの姿

自身が歌う姿を視聴することで、児童にはさまざまな気付きがあった。「口を大きく開ける

ことができていると思っていたけれど、できていなかった。」「曲の山を大きく歌ったと思ったけれど、あまりできていなかった。」等、ICTを活用したからこそ得られた具体的な気づきが挙がった。思い描いていた「自身の歌う姿」とのちがいに気付くことができた。

(3) 実践3

ア 実践の概要 (12月実践)

(ア) 単元名

第3学年 国語科 「三年とうげ」

(イ) 本時の目標

自分が選んだおもしろい民話を、動画で紹介しよう。

イ ICTの活用について

「三年とうげ」の学習と並行して、児童は民話の本を毎日一冊ずつ図書館で借りて読み、その本の題名・おもしろかったところ・おもしろさ(4段階で評価)をスプレッドシート²⁾に記録して共有した。そして、読んだ民話の中でいちばんおもしろかったものを紹介する動画を児童が各自で撮影し、お互いに視聴した。

	1と2日		3		2と3日	
	お話の名前	おもしろかったところ	おもしろさ	お話の名前	おもしろさ	おもしろかったところ
2	さんいんのさつね	三葉のねむり方や、文の読み	3	たいいんたいいんたいいんだー	3	出栄事
3	出栄事
4	出栄事
5	やまんばのしほ	出栄事	3	ななせがけい	3	出栄事
6	ねしとりさよふしん	三葉のねむり方や、文の読み	2	むらしちまうじや	2	出栄事
7	...	出栄事
8	なすあいのすむち	出栄事	4	うらかたやまんば	4	登場人物の行動や気持
9	まめのくに	三葉のねむり方や、文の読み	3	さんいんのさつね	3	三葉のねむり方や、文の
10	ゆきひめ	3の巻	4	鬼とけいせめ	4	出栄事
11	おしよところそう	三葉のねむり方や、文の読み	3	かみさざつね	3	出栄事
12	びんぼうがめとぶくのかみ	出栄事	3	ゆきひめ	3	三葉のねむり方や、文の
13

図5. 児童が入力したスプレッドシート

ウ 子供の学びの姿

ローマ字入力が上達し、スプレッドシートの使い方にも少しずつ慣れてきた。スプレッドシートで共有したことにより、誰がどの民話を読んだかを見ても教師も把握することができた。動画を撮影して、自分の話す言葉や話す姿を視聴し、繰り返し話す練習をしたり、言葉を付け足して話したりして、よりよく紹介しようと何度も撮り直す児童の姿も見られた。



図6. 民話を紹介する児童の動画

(4) 実践4

ア 実践の概要 (9月実施)

(ア) 単元名

第3学年 体育科

「表現運動 リズムダンス」

(イ) 単元の目標

軽快なロックなどのリズムに乗って全身で弾んで踊ったり、友達と自由にかかわり合ったりして楽しく踊ることができる。

イ ICTの活用について

単元のはじめに、文部科学省が配信している動画を使用して、音楽に乗って自由に踊る子どもたちの姿を視聴した。

児童が踊る様子を友達と動画で撮り合って視聴し、自身や友達の姿を客観的に確認した。気付いたことをロイロノート上で記録した。

ウ 子供の学びの姿

自身が踊る姿を客観的に視聴することで、「恥ずかしがらずに踊りたい。」「ジャンプだけではなく、いろいろな動きをしたい。」「体の動きを前より大きくできた。」等、課題や変容を見つけることができた。



図7. 踊る様子を撮影した動画

(5) 実践5

ア 実践の概要 (11月実践)

(ア) 単元名

第3学年 国語科

「すがたをかえる大豆」

(イ) 本時(家庭学習)の目標

自分の読み方を確認し、音読をよりよくすることができる。

イ ICTの活用について

家庭学習で音読をする際に、児童が自身の音読する様子を録画して視聴した。自分の音読を五つの視点(正しく・はっきり・すらすら・口の開け方・読む速さ)で自己評価し、気付いたこととともにスプレッドシートに記録した。1週間に2回(月曜日と金曜日)実施した。



図8. 音読する児童の動画

ウ 子供の学びの姿

音読する様子を客観的に視聴することで、自分の読み方のよいところや課題を見つけることができた。「読む速さが少し速すぎた。」「きはきはき読めるようにしたい。」「もう少し口を大きく開けたい。」「前よりすらすら読めるようになった。」等の気付きがあり、漫然と取り組んでいた音読練習への目的意識が高まった。

日	時間	1. 読む速さ	2. 読む声	3. 口の開き	4. 読む姿勢	5. 読む場所	6. 読む回数	7. 読む時間	8. 読む場所	9. 読む回数	10. 読む時間
1	11:25	3	3	4	2	2					
2	11:25	2	2	2	2	3					
3	11:25	2	3	1	2	3					
4	11:25	2	2	3	2	3					
5	11:25	1	1	1	1	1					
6	11:25	1	1	1	1	1					

図9. 児童が記録したスプレッドシート

(6) 実践6

ア 実践の概要(7月~実践)

(ア) 単元名

第3学年 裁量 「ローマ字入力の実践」

(イ) 単元の目標

キーボードを使ってローマ字入力を行うことができる。

イ ICTの活用について

国語のローマ字の学習と並行して、「キーボードアドベンチャー」³⁾を使用したローマ字入力の練習を始めた。主に始業前の時間や裁量の時間に5~15分程度実施した。

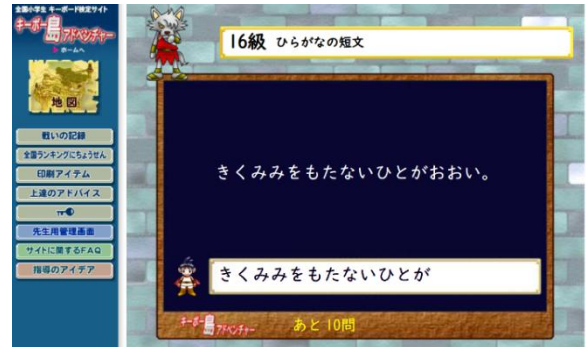


図10. キーボードアドベンチャーの画面

ウ 子供の学びの姿

「キーボードアドベンチャー」には、入力するキーが表示される「自主トレ」と、表示されない「練習試合」「試合」があり、児童は自分の状態に合わせて選択して取り組んだ。級が上がることで自分の伸びを実感したり、友達と競ったりしながら、ゲーム感覚で楽しくローマ字入力の練習に励むことができた。ローマ字入力が上達したため、ロイロノートやスプレッドシートへの入力に要する時間が短くなった。

5 到達点と今後の課題

(1) 視点1について

録画した自身の姿を視聴することに、はじめのうちは恥ずかしさから抵抗を感じる児童もいた。しかし、さまざまな場面で繰り返すうちに慣れ、真剣に視聴するようになっていった。

児童へのアンケートを実施したところ、「演奏や音読やダンスを撮って、自分の姿を動画で見ることは、演奏や音読やダンスが上手になるための役に立ちましたか。」という問いに対し、約90%が「とても役に立った」「少し役に立った」と回答した。また、その理由については、「頑張りたいことや直したいことを見つけられたから」が最多(複数回答可)で、「何度も見て確認できたから」が次

に多かった。

⑥ロイノートを使って、動画をとったことにつ...やダンスが上手になるための役に立ちましたか。
12件の回答

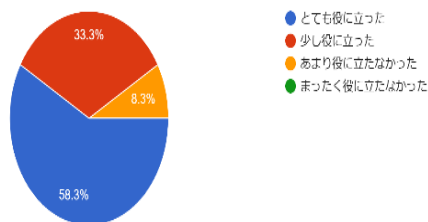


図 11. 「自分の姿を動画で見るとは役に立ちましたか。」の結果

☆⑥で「とても役に立った」「少し役に立った」...すか。あてはまるものを全部をえらんでください。
11件の回答

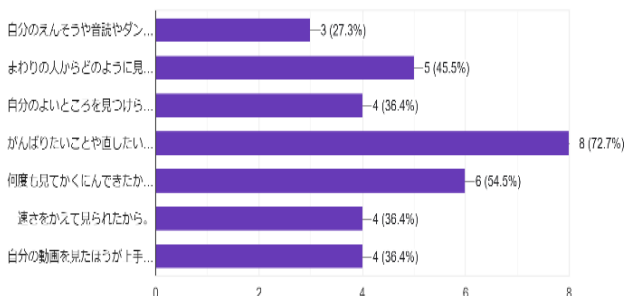


図 12. 役に立った理由

器楽・歌唱・音読・ダンスなどの表現をしたときに、思い描く自身の姿と実際の姿との間には差があることに気付き、誰かに指摘されることなく自分で自分の課題を見つけることができるようになった。この点はひとつの成果だと考える。見つけたことについて、これから何をしていくのか、どうしたら改善できるのか。児童が具体案を出すことができるようにしていくことが、今後の課題として挙げられる。気付きを次のステップにつなげるために、児童が自ら「〇〇をするともっとよくなる。」と言語化できるようにしたい。そのためには、指導者が今まで以上に言葉を提示したり視点を与えたりしながら、各教科での言語活動を充実させていくことが必要だと考える。

(2) 視点 2 について

前出のアンケートの「先生のお手本の演奏や、友達の動画を見たことは、役に立ちましたか。」という問いに対し、全員が「とても役に立った」「少し役に立った」と回答した。その理由については、「上手になるためのポイントがわかったから」が

最多で、「何度も繰り返して見られたから」「動画を見たおかげで自分もできるようになったから」が続いた。

⑥ロイノートを使って、先生のお手本のえんそ...、友達の動画を見たことは、役に立ちましたか。
12件の回答

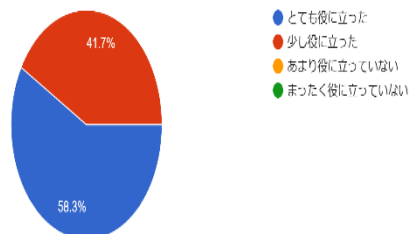


図 13. 「お手本などの動画は役に立ちましたか。」の結果

☆⑥で「とても役に立った」「少し役に立った」...すか。あてはまるものを全部をえらんでください。
12件の回答

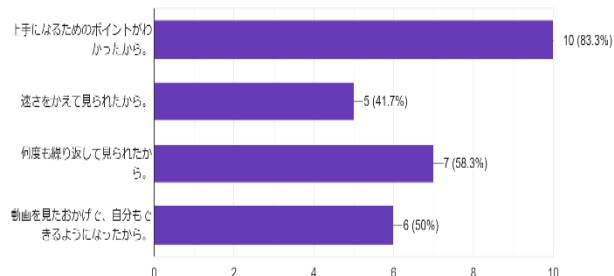


図 14. 役に立った理由

実践 1 のように、器楽を苦手とする児童が、お手本動画を活用して自分のパートを演奏することができるようになった例は、成果であると考えられる。一方、目的意識をもたずになんとなく視聴したり、視聴という行動そのものに満足したりする児童も多く見られた。ICT を使うことのよさや意義を、児童に十分に感じさせることができていなかったのではないかと推察する。児童と指導者が視点や課題意識を明確にもち、課題解決のためのツールとして ICT を活用できるようにしていくことが求められると考える。

(3) ローマ字入力

ICT を活用して、自分の思いや考えを言語化して表現するために、ローマ字入力のスキルは不可欠である。前出の「キーボー島アドベンチャー」について、アンケートでは全員が「役に立った」「少し役に立った」と回答し、4年生になっても取り組みたいとの意思をもっている。より短時間

で正確に入力することができるよう、今後も練習を重ねていくことが必要だと考える。

6 参考文献

瀧川淳 (2022) 「1人1台端末でみんなつながる！音楽授業のICT活用ハンドブック」, 明治図書出版社.

注

- 1) ロイロノート・スクールは, LoiLo 社が開発したクラウド型の授業支援アプリである。直感的な操作で, 文字だけではなく動画や写真などでも記録に残すことができる。回答や資料を共有することも可能。
- 2) スプレッドシートは, Google 社が提供している表計算ソフトである。シートを共有して同時編集をすることができる。
- 3) キーボー島アドベンチャーは, スズキ教育ソフトが開発した小学生向けの日本語キーボード検定サイトである。30 級からスタートし, キャラクターとの試合に勝つと級が上がり, 難易度が徐々に高くなる仕組みになっている。