

国際バカロレアにおける芸術科の特質
 -中等教育課程 (MYP) における音楽とダンスとの比較を中心に-

Characteristics of the Arts in the International Baccalaureate
 -Focusing on the Comparison between Music and Dance in the Middle Years Programme -

松永洋介¹

MATSUNAGA, Yousuke

キーワード： 国際バカロレア、MYP、芸術、Music

Key Words : International Baccalaureate MYP, Arts, Music

1 問題の所在と研究の目的

近年日本においても導入する学校が増加しつつある国際バカロレア (以下 IB と表記) は、当初は大学入試を対象とする DP (Diploma Programme) が中心であった。しかし、初等教育を対象とする PYP (Primary Years Programme) や中等教育を対象とする MYP (Middle Years Programme) を実施する学校も増加しつつある。

IB において学習形態の中心となるのは探究活動である。そして教師は「教える」というよりも、生徒の学習を支えるファシリテーターとしての役割に重きがおかれる。したがって学習は、教科ごとに分化した教科学習よりも、テーマに沿って探究活動を行う教科横断型学習の形態を取る。この場合に期待されるのは、従来のコンテンツ・ベースの学力よりも、コンピテンシー・ベースとしての学力に重心が置かれることである。

従来、IB の実践報告は、数学、科学、国語に関わる内容が主流であり、芸術教科に関する報告は散見されるのみであった²。そこで、IB が一般的な認知を得る前に、科学的な思考としての部分と芸術的思考としての部分の区分をどうするかを整理し、芸術教科としての特質を明らかにしておく必要があると考えた。そうでなければ、教科学習は独自性を失い、芸術教科の意義がゆらぎかねないという危惧をもつからである。それはまた、知識・理解の領域と思考・判断領域とのバランスを崩したコンピテンシー・ベースに基づく新教科を作ることにつながりかねないともいえる。

欧米諸国では芸術教科 (Arts) は、音楽、美術にとどまらず、演劇、舞踊も含めて芸術教科として指導されている。また、近年では美術は視覚芸術 (Visual Arts) と呼ばれ、従来の美術よりもより広い対象を指すようになってきた。また演劇はドラマ、また新たに映画やメディアが芸術教科に含まれるようになってきている。しかし、日本では芸術教科としては、音楽と美術の 2 つが中心であるといえる³。なお、文学は国語、ダンスは体育の領域であるが、この 2 つは芸術としての扱いがされているというよりは、それぞれの教科の特質に附属しているといった方が適切であると考えられる。

こうした流れの中で、筆者はすでにそれぞれの芸術の特質を分析することによって、音楽の意義を見いだ

¹ 岐阜大学教育学部音楽教育講座

² 例えば美術における小池研二の一連の研究がある。小池研二(2009)「国際バカロレア中等教育課程(MYP)芸術科についての基礎的研究」『美術教育学』30巻 pp.191-200、小池研二(2011)「国際バカロレア中等教育課程(MYP)芸術科についての基礎的研究」『美術教育学』32巻 pp.149-162など。

³ 音楽、美術以外に芸術教科を指導している学校としては成城学園初等学校がある。「文学」(1~6年生)の他に「舞踊」(1~4年生)、「劇」(3年生以上)、「映像」(4年生以上)をカリキュラムに組み入れている。

そうとして、IBにおける音楽科の特質を明らかにしようとした⁴。しかし、そこで得た結論、「聴覚を通して視覚的なイメージが発生することが音楽の特質としてあげられる」について、見直しの必要が生じた。それは舞踊分野との関連である。美術や演劇など他の領域は最初から視覚を通しているため、受け手の全員が同じ視覚的イメージをもちやすいと考えたが、舞踊の場合は最初から視覚が存在するのではなく、音楽に合わせて即興的な表現をすることがある。また、動きに合った音楽を選択することもある。一方、見る側にとっては音楽と舞踊との融合によって、視覚と聴覚とを融合させた姿のなかでの感受が行われる。

そこで、本研究では特に音楽と舞踊との対比に焦点を当てつつ、芸術分野のなかでの音楽科の特質を再検討することを目的とする。

2 研究の方法

IBのArtsにおけるMusicの特質を、まず前掲の5つの分野の特質から比較し、次いで「音楽」と「ダンス」の領域を比較検討する。使用した資料は、*Middle Years Programme Arts guide For use from September 2014/January 2015* である。

なお、本資料における日本語訳は筆者の責任で行った。

3 国際バカロレアのカリキュラム

(1) IBについて

IBとは、「国際バカロレア機構（本部ジュネーブ）が提供する国際的な教育プログラム」⁵のことである。現在、IBという言葉には2通りの受け取られ方がある。一つは大学受験資格としての意味で、大学入試募集要項にも表記されている。もう一つは、教育課程としての意味である。後者の場合、3歳～12歳を対象とするプライマリー・イヤーズ・プログラム（PYP）、11歳～16歳を対象とするミドル・イヤーズ・プログラム（MYP）、16歳～19歳で、大学入学資格（国際バカロレア資格）をめざす生徒を対象とするディプロマ・プログラム（DP）、16～19歳を対象として大学入学資格の取得を目的とせず、生涯のキャリア形成に役立つスキルの習得を目的とする生徒を対象とする、キャリア関連プログラム（IBCC）⁶の4種類がある。2016年7月1日現在、世界140以上の国・地域、4,610校において実施されている。

本来IBの授業は英語、仏語、西語で行うことが原則であったが、母国語による授業を行うことを可能とする科目の設置によって日本でも近年急速に広がりつつある。また、インターナショナルスクールだけではなく、いわゆる一条校⁷における実施も増えてきている。

(2) 10の学習者像

IBのすべての出版物の冒頭には「10の学習者像」が掲げられている。それは「探究する人」「知識のある人」「考える人」「コミュニケーションができる人」「信念のある人」「心を開く人」「思いやりのある人」「挑戦する人」「バランスの取れた人」「振り返りができる人」である。このことはIBの目標が、これら10個の人間像を志向して設定していることを示している。

(3) IB MYPの概要

MYPでは、生徒は「言語A（母国語）」「言語B（外国語）」「人文科学」「理科」「数学」「芸術」「体育」「テクノロジー」の8教科を5年間にわたって学習する。

各教科では、従来の教科を越えた「相互作用のエリア」（AOI：Areas Of Interacton）である5分野（「学習の方法（ATL：Approaches To Learning）」「コミュニティーと奉仕活動」「人間の創造性」「多様な環境」

⁴ 松永洋介（2016）「国際バカロレア芸術カリキュラムにおける音楽科の特質」日本学校音楽教育実践学会第21回全国大会（平成28年8月20日、北海道教育大学岩見沢校）

⁵ http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/ib/1307998.htm（2016.8.7アクセス）

⁶ 日本ではCPと表記される。

⁷ 学校教育法第1条に示された学校を指す。

「保健教育と社会性の教育」を取り入れるようにしており、PYP の横断的テーマと似た形で人間の共通性に焦点を当てている。

この「相互作用のエリア」は、全教科に共通して適用され、生徒が、各教科を他の教科や実社会とは関連性のないものとして孤立的に捉えるのではなく、教科内容と実社会との関連性に対して認識を高められるよう働きかけることを目的としている。

また、最終学年では個人プロジェクト (Personal Project) に取り組むこととなっている。

これらを通じて、MYP では、知識を統合された総合的なものとして示し、生徒がより広く、より複雑なグローバルな課題に対する認識を高めることが期待されている⁸。

4 MYP Arts における芸術の目的 (Aims)・目標 (Objects)

(1) 目的 (Aims)

MYP における Art の目的は次のように記されている。なお MYP では、芸術教科 (Art) は Dance (ダンス)、Music (音楽)、Drama (ドラマ・演劇)、Media (映画)、Visual art (視覚芸術) の 5 領域から構成されている。

MYP 芸術領域の目標は生徒に以下のことを促進し、できるようにすることである。

- ・芸術を創造し、表現する。
- ・鍛錬に向けての特有の技能を伸ばす。
- ・創造的探究と (自己) 発見のプロセスに没頭させる。
- ・調査と実践との間に目的的な接続を作る。
- ・芸術とその文脈との関係を理解する。
- ・芸術に反応し、反映する。
- ・世界についての理解を深める。

これら 7 つの目標に向けて、Dance、Music、Drama、Media、Visual art の 5 領域がそれぞれプログラムを構成することになる。

(2) 目標 (Objects)

IBMYP の Arts では、目的に続いて、目標の設定が行われる。

それは「知識・理解」「技能」「創造的思考」「反応」の 4 つである。この項目では芸術全体としての目標が示され、その後に領域ごとにそれぞれの特質に応じた内容が示されている。

まず、「知識と理解」は、表現活動を行う上で必要となる、コンテキストを含めた芸術様式の理解と、アイデアを外部に表現するための専門用語を用いた理解に関わる部分である。次いで、「技能」は、表現のために用いられる技能上達に関わる部分である。さらに「創造的思考」は

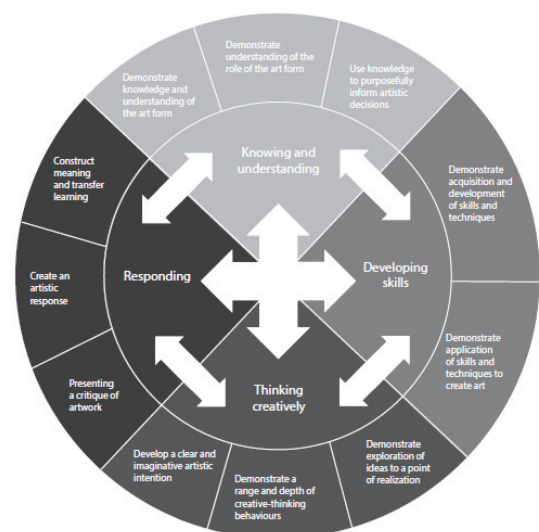


図1 MYP Arts の目標

⁸ http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/ib/1308000.htm (2016.8.7 アクセス)

自らのアイデアを媒体を用いて表現する際の意図、制作過程、作品に関わる部分である。最後に「反応」は、自分以外の作品についての意味を見いだす視点と批評に関わる部分である。

これら4つは図1⁹のように互いに密接に関わっている。

なお、MYP Arts では、視覚芸術と映画をビジュアルアーツとし、ドラマ、音楽、ダンスをパフォーマンスアーツとして区分している。そして1年生から3年生までは両方、4年生、5年生ではどちらかを選択するようになっている。しかし、先に挙げた4つの目標は各分野で必ず活動に位置づけられなくてはならないものとなっている。

5 MYP Arts における5領域の特徴

Middle Years Programme Arts guide For use from September 2014/January 2015 では、5領域の学習の手引きとしてそれぞれの特徴が示されている。

次いで、探究活動の事例が「知識・理解」「技能」「創造的思考」「反応」ごとに示されている。すなわち次の4項目である。

〇〇において生徒たちは何を知り、何を理解するか。(知識・理解)

〇〇において生徒たちは何の技能を発達させるのか。(技能)

〇〇において生徒たちはどのように創造的に考えるのか。(創造的思考)

〇〇に対してあるいはダンスを通して生徒たちはどのように反応するのか。(反応)

文中の〇〇の部分には、ダンス、音楽などの5領域が当てはめられる。ただし、ここで示されているものは事例であり、決して強制的ではないことが付記されている。

以下項目ごとに内容を示す。なお、便宜上番号や記号を用いた。

(1) ダンスのガイダンス

MYP 中のダンスは、芸術的、美的、文化的、体育的科目としての中心的な根本理由をもっている。

ダンスは生徒たちに考えや感覚を表現し交流させる。また、異なった時代や文化についての探究を促進させる。

ダンスは実際の作業と芸術的な理解の発達を通して、創造性、省察、コミュニケーションスキルの成長を容易にする。

ダンスは身体的に焦点化された活動である。それは運動感覚の技能を発達させるのと同様に、生徒たちに自分たちの作品の振り付けをさせ、リハーサルをさせ、演じさせることを可能にする技能を発達させる。

◇ダンスの目的例

これらは目的を達成するために位置づけられる内容、技能、学習・探究過程のタイプの例にすぎない。したがって、これらは強制的なものではない。

1-1 ダンスにおいて生徒たちは何を知り、何を理解するか。

- ・異なったダンスの形式、技術、ダンサーとダンスの世界における発達
- ・多様性、対照、カノン、ユニゾン、模倣、空間などの基本的な振り付けの本質的な要素
- ・生徒が知識と理解を交換し、彼らの美的反応と批判的認識をはっきり述べることを助ける専門用語

1-2 ダンスにおいて生徒たちは何の技能を発達させるのか。

- ・生徒のアイデアを効果的に実行することを可能にするための身体的コントロールと運動感覚の技能（身体記憶、動きのレパートリー、バランス、協調など）
- ・個人、ペア、グループでダンスの振り付けを学び、演じるために必要とされる技能
- ・演技を創造するためのプロセスの計画、例えばリハーサルとミーティング技術的な要素と衣装のデッド

⁹ IBO(2014)Arts guide For use from September 2014/January 2015, p.12

ラインに合わせる日程表。

1-3 ダンスにおいて生徒たちはどのように創造的に考えるのか。

- ・「創作ダンス」を含めた芸術的なプロセスを伴う経験によって。
- ・生徒に関心を持たせるために意図され、探究し、発展させるプロジェクトによって。
- ・フリースタイルダンスと即興を伴った経験によって。

1-4 ダンスに対してあるいはダンスを通して生徒たちはどのように反応するのか。

- ・外部の作品によって刺激されたダンスの振り付けを発達させることによって。
- ・社会政治的なメッセージを動きに載せることによって。
- ・様々な文化からの芸術訓練と作品に対して感覚的に演技を発達させることによって。

(2) 音楽のためのガイダンス

MYPにおける音楽は、生徒に、思考技能、直感的技能、実践的能力、コミュニケーション、そして他者と関わる能力の発達を考慮した音楽経験への接近をもたらす。地域社会や世界中に存在し、発生する音楽は、世界文化における音楽の重要性を理解させる。そして、実際に作業に従事することによって、音楽をつくる行為がいかに重要であり、人間の表現の普遍的な側面を示すかについての理解を発展させる。

◇音楽の目的例

これらは目的を達成するために位置づけられる内容、技能、学習・探究過程のタイプの例にすぎない。したがって、これらは強制的なものではない。

2-1 音楽において生徒たちは音楽において何を知り、何を理解するか。

- ・世界の各地域の伝統と音楽遺産、例えばポピュラー音楽、音楽産業、音楽劇場、音楽的テクノロジーの発達。
- ・現代の、そして新興の音楽実践。
- ・様々な記譜法のように、音楽的アイデアを記録し交流する方法。

2-2 音楽において生徒たちは何の技能を発達させるのか。

- ・演奏を発展させ、実行するための能力
- ・生徒自身の音楽を創造するための技能、技術、そしてプロセス。それらは演奏、記譜、録音または表現において自分自身の音楽を見つける方法である。
- ・音源、即興、実践、リハーサルルーティンを伴った経験の能力

2-3 音楽において生徒たちはどのように創造的に考えるのか。

- ・音楽創作を含めた芸術的なプロセスを経験することによって。
- ・やりがいがあり、挑戦的なプロジェクトによって。それらは意図的で、探究的で、発展的である。
- ・生徒自身の音楽を作ることによって、または出版された楽譜に即興的な部分を付加することによって。

2-4 音楽に対してあるいは音楽を通して生徒たちはどのように反応するのか。

- ・際だったジャンルや音楽科によってインスピレーションを受けて生徒自身の音楽様式を発達させることによって。
- ・「聴取と反応」の活動に参加することを通して。
- ・様々な音楽文化の体験を説明するための音楽をつくることを通して。

(3) ドラマのためのガイダンス

MYPにおけるドラマは、劇場との活動的な関係を約束し、自発的な学習と探究を促進する。また、ドラマは創造的、反省的かつコミュニケーション技能を、実際の活動を通して促進する。芸術的なプロセスと、継続的な探究、計画、目標設定、リハーサル、反省、評価を通して彼らの芸術的な発達への本質的な構成要素として、このプロセスの生徒の理解があることは強調される。

◇ドラマの目的例

これらは目的を達成するために位置づけられる内容、技能、学習・探究過程のタイプの例にすぎない。したがって、これらは強制的なものではない。

3-1 ドラマにおいて生徒たちは何を知り、何を理解するか。

- ・多様なパフォーマンス実践、ジャンル、動き、様式による演劇。
- ・ドラマが顕在化させるコンテキストと条件。
- ・ドラマの言語、作品要素、

3-2 ドラマにおいて生徒たちは何の技能を発達させるのか。

- ・「ドラマ創作」を含めた様々な芸術的なプロセス、それはパフォーマンスのコンセプトを生の演技に移行させることを含めたプロセスである。
- ・実際の「ドラマ創作」を構築するプロセスと方法を様々な計画する。例えば、インスピレーション、絵コンテ、脚本、リハーサルスケジュール、技術など。
- ・アイデアをドラマ形式に転換するための作品要素、例えば、ドラマの文体、演出、衣装、照明、大道具（背景）、仮面の使用、音響など。

3-3 ドラマにおいて生徒たちはどのように創造的に考えるのか。

- ・物語を絵コンテ化し、セットと小道具をデザインし、視覚的に台本を演じることを通して。
- ・脚本を即興的に書き、ドラマを共同制作することによって。
- ・脚本、キャラクターデザインを創作し、演技について既成の概念にとらわれない終末を創作することを通して。

3-4 ドラマに対してあるいはドラマを通して生徒たちはどのように反応するのか。

- ・刺激的かつ、または個性的な関わりは、ドラマの形式、様式やジャンルを用いることによって演じられる。例えば、脚本、歌、作品、新聞記事など。
- ・特定のテーマに取り組み、コンテキストと関わったり争点化したりするパフォーマンスを発達させることによって。
- ・演劇と出会った要素の産物への批評によって。

(4) 映画のためのガイダンス

映画についての学習を通して、そしてどのように映画を作るのかを通して、生徒は、表現と探究の道具としてのメディアの力を理解する機会を持つ。映画におけるイメージとメディアは、普遍的な言語を通じて語られる文化的な境界の直接的な交差というストーリーを語る。映画はまた、計画と組織化の技能を発達させる。その技能は高度な動機になる文脈をもっている。

◇映画の目的例

これらは目的を達成するために位置づけられる内容、技能、学習・探究過程のタイプの例にすぎない。したがって、これらは強制的なものではない。

4-1 映画において生徒たちは何を知り、何を理解するか。

- ・映画において要となる監督と映画制作者が社会的に演じ、この文化的認識や歴史的認識という役割。
- ・映画と観客の関係
- ・いかに映画の言語がアイデアを表現するのに用いることができるのかということ。

4-2 映画において生徒たちは何の技能を発達させるのか。

- ・台本制作、映画撮影、音響録音、そして映画を創作するための編集のための技能と技術。
- ・役割と責任を明確に定めて自主的に、そして協力的に制作する技術。
- ・サウンドトラックと、物語世界の中の音や物語世界の外の音（付随音楽など）が、総合的な映画経験においていかに不可欠であるかということ。

4-3 映画において生徒たちはどのように創造的に考えるのか。

・映画制作（例えばドラマ構成、絵コンテ、脚本、ショットログ）のためにプロセスを考えることを通して。

・すべての制作段階に取り組み、映画制作のプロセスにおいて芸術的な手続きを伴った経験をするることによって。

・映画創作の中で、個人的に重要なスタイルを発展させることを通して。

4-4 映画に対してあるいはメディアを通して生徒たちはどのように反応するのか。

・時事問題に反応するプロジェクトを意図し、探究し、発展させることを通して。

・作品の表現において、様々なスタイルとジャンルを経験することを通して。

・様々な映画制作者や他の映画制作者の作品の批評によって

※著作権に関して

なお、本項目においては、音楽使用に関する著作権への注意が記されている（本文訳は省略）。

(5) 視覚芸術のためのガイダンス

視覚芸術は時を超えてすべての文化と社会に貢献してきた。

視覚芸術活動の幅広い経験は、創造的で文化的な大きさを付加する。その発達は、彼らの生活の休息に利益をもたらす。

芸術における伝統的な実践（例えば絵画、彫刻、陶磁工芸、建築）が文化的な記録を歴史的にもたらしてきた間に、現代の実践とテクノロジーへのアクセスは視覚芸術の道具に非常に幅広い受け皿を与えてきた。

デジタルテクノロジー、時系列の芸術、展覧会そしてパフォーマンスは、ほんの数例を挙げれば、伝統的な芸術に付加され、特別な次元と意味を、視覚芸術における生徒の経験にもたらした。

視覚芸術の技能や実践を用いて現実となるアイデアを創るプロセスは、MYP 芸術カリキュラムの重要性の不可欠な部分である。

◇視覚芸術の目的例

これらは目的を達成するために位置づけられる内容、技能、学習・探究過程のタイプの例にすぎない。したがって、これらは強制的なものではない。

5-1 視覚芸術において生徒たちは何を知り、何を理解するか。

・芸術形式、芸術運動、芸術家の実践そして具体的な作品

・視覚芸術様式を発展させるために要求される専門的な用語と実践、例えば表現主義絵画の語彙。

・ビジュアルコミュニケーションの言語

5-2 視覚芸術において生徒たちは何の技能を発達させるのか。

・生徒がアイデアを自分自身の作品へと具体化することを可能にするテクニカルスキル（業務遂行能力）、観察技能、視覚芸術の実践的側面

・探究の技能と芸術形式、芸術運動、芸術家の実践と特化された作品への反応、

・生徒のアートワーク（作品）に影響し、形作る現実の視覚芸術の実践についての知識

5-3 視覚芸術において生徒たちはどのように創造的に考えるのか。

・芸術創作への創造的なアプローチを通して。

・アートワークの表現に影響を与える手段と道具の操作を通して。

・一連の視覚的イメージを、芸術の創造におけるプロセスを通して、記録へと発展させることによって。

5-4 視覚芸術に対してあるいは視覚芸術を通して生徒たちはどのように反応するのか。

・芸術形式、スタイル、ジャンルを用いて解釈することを可能とする、刺激や個人的な関わりの使用。

・特定のジャンル、スタイル、芸術家の作品に反応したアートワークを発展させることによって

・アートワークにおける芸術の要素を分解し、それらを別の仕方で再構築することによって。

6 考察

(1) 各領域の特質から

先に述べたように、5領域はビジュアルアーツとしての視覚芸術や映画と、パフォーマンスアーツとしてのドラマ、音楽、ダンスの2種類に分類されている。前者が完成した形で見る者に提示する芸術であるのに対し、後者は観衆の目前で演じる点に違いがある。なお、ここで言う視覚芸術は、従来美術として分類されてきたものに近年のテクノロジー等の発達によって加わってきた分野（CG、デザイン等）が加わってより広い概念を持つようになったものと解釈される。

しかしいずれの領域にも共通しているのは、①コミュニケーション、②アイデアを表現に結びつけるプロセスの重視、③伝統と様々な文化への着目、④自分自身の表現の重視、そして⑤社会との関わりや産業への着目である。

(2) ダンス（舞踊）の特質

Arts Guidance にもあるように、ダンスは体育的科目としての側面をもつ。それは身体表現を伴うことが理由と考えられる。しかし、そこにはほとんどの場合音楽が伴う。

一方、ダンスは他の芸術分野と同様、「生徒たちに考えや感覚を表現し交流させ」たり「異なった時代や文化についての探究を促進させ」たりする。そうした表現の源になっているものはイメージである。イメージが身体的な動きを通して形となって生徒の外側に現れるのである。グループで表現する場合には、そこにめざす表現に向けてのコミュニケーションが行われる。

表現者としての立場に立てば、身体表現のイメージを醸成するものは2つ考えられる。1つは音楽である。音楽を聴くことを通して生徒の中にイメージが醸成され、動きが誘発される。もう1つは生徒の問題意識に基づくイメージである。この場合は音楽を必要としないか、表現しようとするイメージに合った音楽を探そうとする。

したがって主となるものは生徒の心の中に生じたイメージであり、音楽はそれをサポートするといえる。

(3) 音楽の特質

まず音楽領域については、「地域社会や世界中に存在し、発生する音楽は、世界文化における音楽の重要性を理解させる」との言及がある。幅広い概念としての視覚芸術や映画は、機器を必要とするが、音楽では必要としない。この点はダンスや狭義の概念としての美術にも共通するが、もともとの発生が宗教やアニミズムと関連するという点で違いがあると言える。また、ドラマや映画が各領域と関連することが避けられないのに対して、単体で存在できるのも特質であると言える。

次に即興性についてはダンスと音楽に特徴的である。ドラマにおいても即興性に言及しているがそれは脚本の段階であり、実際に演じるときには含まれないことからここでは除外する。このことは記録という点とも関連する。ドラマ、映画では、まず脚本などの筋書きがありそれに沿って表現されるが、音楽ではこれにあたるものは楽譜である。しかし、即興の場合は記譜という方法があり、今演じたことをそれによって残すことになる。そしてこのことによって初めて視覚的な要素が発生することになる。

(4) 音楽における身体表現

音楽の鑑賞の際に身体表現を行うことがある。それは体育としての身体表現ではなく、音楽としての身体表現である。

例えば高倉弘光は小学校4年生の授業において「剣の舞」（ハチャトゥリアン作曲）を扱った際、ボールやスカーフを用いた身体表現を行っている¹⁰。ここで高倉が意図したことは、①ABA という三部形式の理解、②合いの手の意識、③五音音階、④変拍子の4つである。確かに子供たちは楽曲中の合いの手の部分に差し

¹⁰ 中島寿・高倉弘光(2014)「音楽を丸ごと楽しもう！-体の動きを取り入れた鑑賞の学習とその意義-」『Spire M』小学校版通巻第28号、教育出版、pp.4-5

掛かるとそれまでは円になって回転していた動きを止め、右手を差し出してボールやスカーフを投げ出すようにしていた。つまりこの学習では、音楽的な要素の理解のために身体表現を取り入れているといえる。そのことは楽曲をより深く聴くことを通して、楽曲の感受に影響を与えている。一方ダンスでは、音楽よりも身体的な動きに焦点が当てられ、その芸術性や技巧性が評価される。この点で音楽とダンスにおける違いが明らかになる。

(5) 芸術分野のなかでの音楽科の特質

以上の検討により、音楽科では聴覚を通じたイメージ形成が主体となることが他の芸術分野と異なる顕著な特徴であることが確認できた。

しかしながら最大の特徴は「聴取と反応」である。芸術に関する5つの領域の目標では、それぞれの4番目に「反応」があげられている。音楽の場合はここに「聴取」という言葉が加わる。このことは聴覚を通して初めて視覚的なイメージが発生するというだけでなく、音そのものに対する深い理解へと至ることを示すものである。

視覚的なイメージの発生については、音楽とダンス以外の3領域が最初から視覚を通しているため、受け手の全員が同じ視覚的イメージを持ちやすい。またダンスではイメージしたものが動きを通して視覚的なものとなって表れる。したがってその動きを見た受け手は共通したイメージをもちやすくなる。一方、音楽の場合は受け手それぞれが全く異なった視覚的イメージを醸成することが可能となる。それは受け手それぞれの経験と結びついて醸成されるものである。そのきっかけとなるものは音楽を構成している諸要素であるが、同じ楽曲を聴いてもリズムに着目する人もいれば、音色に着目する人もいる。これが同じ楽曲を聴いたとしても、そこで思い浮かべるイメージは人それぞれ異なる理由である。そうした自由性が音楽の特質であるといえよう。

※1 本研究は日本学校音楽教育実践学会第21回全国大会(平成28年8月20日、北海道教育大学岩見沢校)において口頭発表したものに、音楽科以外の視点から再検討を加え、改訂したものである。

※2 本研究は科学研究費基盤研究(C)課題番号:17K04854による助成金を受けたものである。

参考文献

大迫弘和(2016)「アクティブ・ラーニングとしての国際バカロレア—「覚える君」から「考える君」へ」
日本標準

江里口歡人(2014)「IB教育がやってくる! 「国際バカロレア」が変える教育と日本の未来」 松柏社
教育出版(2014) Spire M』小学校版 通巻第28号

相良憲昭・岩崎久美子編(2007)、『国際バカロレア』、明石書店

成城学園ホームページ、<http://www.seijogakuen.ed.jp/shoto/education/curriculum/>、(2019年10月7日アクセス)

IBO(2014), *Middle Years Programme Arts guide For use from September 2014/January 2015*.

HAIDEN, M. THOMPSON, J(2011), *Taking the MYP Forward*. A John Catt Publication

