【中学校・２年・音楽・「動機を生かした旋律をつくろう」】

育成を目指す資質・能力

B４（表現・制作）

リズム・旋律を知覚し、課題や条件に沿った音の選択や組合せなどの技能を身に付け、創作で表すことができる。

ＩＣＴ活用のポイント

【活用したソフトや機能】　音楽制作ソフト

音楽制作ソフトを活用して、動機を生かしたまとまりのある創作表現を創意工夫する。

学習の流れ

２部形式を理解し、動機を模倣して旋律をつくる。

動機のリズムと対比したリズムを基に、２部形式のBの部分をつくる。

リズムを変化させたり、非和声音を加えたりして、旋律を工夫する。

事例の概要

本題材は、１人１台端末上で音楽の制作ができるソフトを使用した旋律創作の学習である。このソフトを用いる利点は、楽譜を読むことが苦手な生徒でも創作活動を円滑に取り組むことができる点である。また、創作した音楽を再生することもできるので、生徒はつくって聴くという活動を繰り返し、試行錯誤して作品を自分のイメージへと近付けることができる。本題材では２部形式を用い、Aの部分は、２小節の動機に続く３・４小節に予め動機と同じリズムで「ソ」の音を入れたデータを配付し、音高のみを変化させた。Bの部分では、和声音の２分音符のみで旋律をつくり、その音を基に動機と対比したリズムを当てはめて創作を行った。最終的に、形式のルールを緩めたり、非和声音をつかったり、跳躍進行や順次進行の特性を生かしたりするなど、創造的に制作できるよう授業を構成した。

【中学校・２年・音楽・「動機を生かした旋律をつくろう」】

【事例におけるＩＣＴ活用の場面①】

【事例におけるＩＣＴ活用の場面②】

ＩＣＴ活用のポイント

「Flat for education」は、楽譜作成や自動採点により生徒が学べるワークシートの作成等ができるクラウド型の音楽学習プラットフォームである。生徒がクラウド上で作品を提出し全体で共有することや、教師が作品にコメントを付けて返却することも可能である。音符を入力すると拍子に合わせて休符が自動で配置されたり、音符の色を変えたり、符頭の中に階名を表示したりすることもでき、創作に苦手意識をもつ生徒でも円滑に活動を進めることができる。また作品をその場で再生できるので、つくって聴くという活動を繰り返すことで、生徒の思いや意図に合わせて創作活動に取り組むことができる。

本実践では、２小節の動機に続く旋律を２部形式を用いて創作することを課題とし、旋律を変化させたり、作品をブラッシュアップさせたりする活動を充実させた。音符を変化させるたびに聴き直し、違和感があればすぐに修正することができるため、ピアノやワークシートのみでの創作よりもより深い学びにつなげることができた。

音楽経験が豊富な生徒からは「ピアノを弾きながらワークシートに記入するほうが早くできる」という声もあったため、生徒の実態に応じて柔軟に対応しながら、ＩＣＴを効果的に活用していくことが必要である。

ＩＣＴ活用事例　Ｂ４（表現・制作）

中学校２年・音楽　「動機を生かした旋律をつくろう」

使用機器：１人１台端末、大型テレビ　　使用アプリ：Flat for education

〈ＩＣＴ活用のポイント〉

① クラウド型音楽学習プラットフォーム「Flat for education」を活用することで、創作活動が苦手な生徒でも作品を制作することができる。

② 「Flat for education」を用いることで、創作物をブラッシュアップすることが容易になり、深い学びへとつなげることができる。

１　題材の目標

（１）創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な、課題や条件に沿った音の選択や組み合わせなどの技能を身に付ける。（知識及び技能）

（２）リズム、旋律を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感受しながら、知覚したことと感受したことの関わりについて考え、まとまりのある創作表現を創意工夫する。（思考力、判断力、表現力等）

（３）音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に創作の学習活動に取り組む。（学びに向かう力、人間性等）

２　題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
知　創意工夫を生かした表現で旋律や音楽をつくるために必要な、課題や条件に沿った音の選択や組合せなどの技能を身に付けている。	思　リズム、旋律を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感受しながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考え、まとまりのある創作表現を創意工夫している。	態　２部形式の作曲に関心をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に創作の学習活動に取り組もうとしている。

３　題材について

本題材では、２小節の動機に続く旋律を、２部形式を用いてつくることを課題とし、１段４小節で16小節の旋律を創作した。まず、１.２小節と５.６小節を全く同じ旋律にし、３.４（７.８）小節には動機を模倣したリズムを「ソ」の音のみで表示したワークシートを配付し、予め教員がつけた和声に合うように、音高を変えては聴く活動を繰り返し２部形式のＡ(Ａ’)の部分を創作した。Ｂの部分は、動機と対比したリズムを考えたり、順次進行や跳躍進行の働きを聴取したりする活動をしながら、Ａ(Ａ’)とどのように差をつけ音楽を盛り上げるかを考え、和声に合うように創作した。最終的には、Ａ’の旋律を動機と少し変えたり、非和声音を効果的に用いるようにさせたり、一度できあがった作品をブラッシュアップする活動を充実させた。音符を書き加えるたびに聴いたり、聴いて違和感があればすぐに直したりすることで、ピアノを用いたり紙ベースで作品をつくるより、効率的に推敲を重ねることができ、より深い学びにつなげられるよう工夫した。

４　指導と評価の計画（４時間）

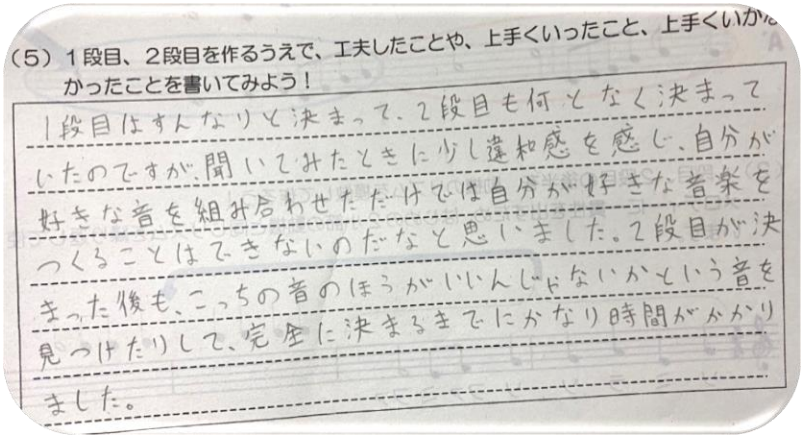
時	◆ねらい　〇学習内容　・学習活動	知	思	態
1	◆動機のリズムを模倣しまとまりのある旋律をつくろう。 〇２小節の動機について捉える。 ・どのようなリズムで構成されているかを知る。 ・２小節の動機を弾けるようにする。（バーチャルピアノ） ・２部形式を理解したうえで、作曲の手順を理解する。 〇動機のリズムを模倣し、旋律をつくる ・和音の構成音と、動機のリズムをかけ合わせ旋律をつくる。 ・ＩＣＴを用い、動機と同じリズムの旋律譜（ソのみ）の音高を変え、試しながら旋律をつくる。 〇フレーズの終わりの旋律線の進行による雰囲気の違いを感じとる。 ・教師の弾く旋律Ａ・Ｂの雰囲気の違いを感じとる。 ・作曲上何が違うのかを考える。 ・上向進行と下向進行による音楽的な雰囲気の違いを自身の作品に生かす。 〇本時の振り返りをする。 ・ワークシート【毎時間の振り返り】を書く。	技 〈観察〉〈ワークシート〉		
2	◆動機と対比したリズムで旋律をつくろう 〇前時の確認をする。 ・自身の創作した「Ａ」「Ａ’」の部分を聴く。 〇動機のリズムと対比したリズムをつくる。 ・動機のリズムの特徴を改めて捉える。 ・動機のリズムと対比するリズムについて考える。 ・周囲の生徒と協力し様々な４拍のリズムを考える。 〇和声音を軸に、「Ｂ」の部分の旋律つくる。 ・和声音を使い２分音符のみで旋律をつくる。 ・旋律線のどこを頂点にするか考える。 ・２分音符の旋律線に、考えたリズムを当てはめ旋律をつくる。 〇本時の振り返りをする。 ・ワークシート【毎時間の振り返り】を書く。		思 〈観察〉〈ワークシート〉	

3	◆跳躍進行や順次進行の特徴を生かし、旋律をつくろう 〇前時の確認をする。 ・自身の創作した旋律を聴く。 〇「跳躍進行」と「順次進行」の特質を感じ取る。 ・ワークシートに示した「跳躍進行」の旋律と「順次進行」の旋律を比較し、それぞれの違いを聴き取る。 ・「展覧会の絵」よりプロムナード（跳躍進行）と、「歓喜の歌」（順次進行）を聴き、音楽的な効果を感じ取る。 ・「跳躍進行」と「順次進行」をおり交ぜて旋律をつくる。 〇既習曲から、２部形式のＡの部分とＢの部分を比較する。 ・２部形式の既習曲「浜辺の歌」を聴き、１段目・２段目と３段目が具体的にどう違うか考える。 ・１段目・２段目と比較し、３段目がより音域が広いことを知る。 ・学習内容を生かし、作品を自分のイメージに近付ける。 〇本時の振り返りをする。 ・ワークシート【毎時間の振り返り】を書く。		思 〈観察〉〈ワークシート〉	
4	◆動機のリズムや音を変化させ、旋律を完成させよう 〇前時の確認をする。 ・自身の創作した旋律を聴く。 〇動機を模倣したリズムを変化させ、旋律をつくろう。 ・完全に模倣している旋律のリズムを変化させる。 ・旋律を変化させることによって、自分のイメージに近付ける。 〇和声音を中心とした旋律に、非和声音を加え旋律をつくる。 ・刺繍音、経過音、掛留音、倚音などを、課題を取り組みながら考える。 ・非和声音を自身の作品の中で生かし旋律を完成させる。 〇題材の学習を振り返る。 ・クラスメイトの作品をお互いに聴き合う。 ・自分の作品の工夫した点について、ワークシートに記入する。また、記入した内容について、学級全体で意見交換する。 ・ワークシート【毎時間の振り返り】を書く。			態 〈観察〉〈ワークシート〉

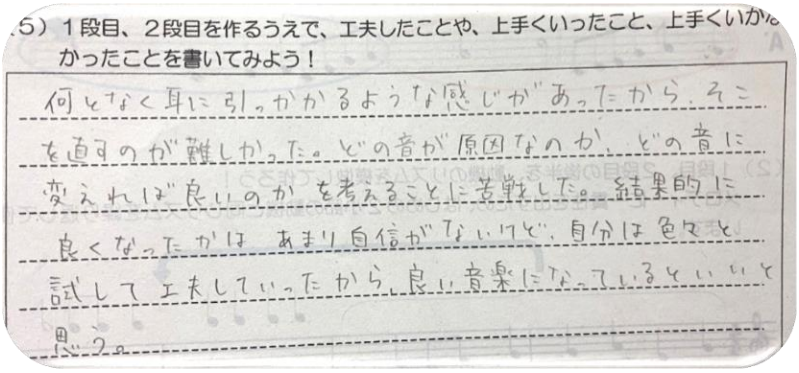
5　ＩＣＴの効果的な活用について

「Flat for education」は、楽譜作成や自動採点により生徒が学べるワークシートの作成等ができるクラウド型の音楽学習プラットフォームである。生徒がクラウド上で作品を提出し全体で共有できたり、教師が作品にコメントを付けて返却したりすることもできる。音符を入力すると拍子に合わせて休符が自動で配置されたり、音符の色を変えたり符頭の中に階名を表示したりすることもでき、創作に苦手意識をもつ生徒でも円滑に活動を進めることができる。また、つくった作品をその場で再生できるので、つくって聴くという活動を繰り返すことで、生徒の思いや意図に合わせて、創作活動を進めることができる。

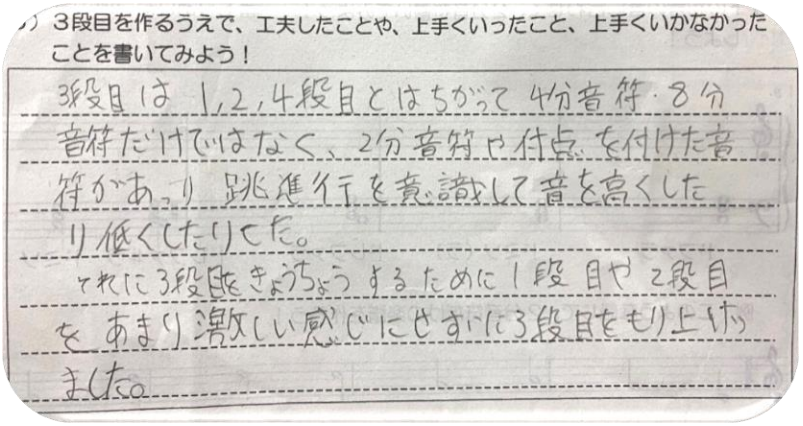
本実践では、まず、動機に続く旋律を動機と同じリズムで「ソ」の音のみで表示されている状態から、予め教員がつけた和声に合うように、音高を変えるだけでＡ(Ａ’)旋律をつくれるようにした。タブレットの上下のカーソル操作のみで旋律を作れるため、どの生徒でも８小節の旋律を試行錯誤しながら簡単につくることができた。Ｂの部分は、１・２段目と比較し、より盛り上げる工夫を考えさせ、順次進行や跳躍進行を効果的に用い、和声に合わせて創作を進めた。最終的に、非和声音を使ったり動機を変化させたりすることで旋律を複雑にさせていった。作品をブラッシュアップさせていく過程で、つくったものをすぐに聴き、変化させたり元に戻したりと、簡単に操作できるので、効率的に創作活動を進めることができた。用意した手順で創作することにより全員が 16 小節の旋律をつくることができた。音楽経験が豊富な生徒からは、「ピアノを弾きながらワークシートで作曲する方が早い」という声もあったので、生徒の実態に合わせて柔軟に対応しながらＩＣＴを効果的に活用していくことが必要である。


(5) 1段目、2段目を作るうえで、工夫したことや、上手くいったこと、上手くいかなかったことを書いてみよう！

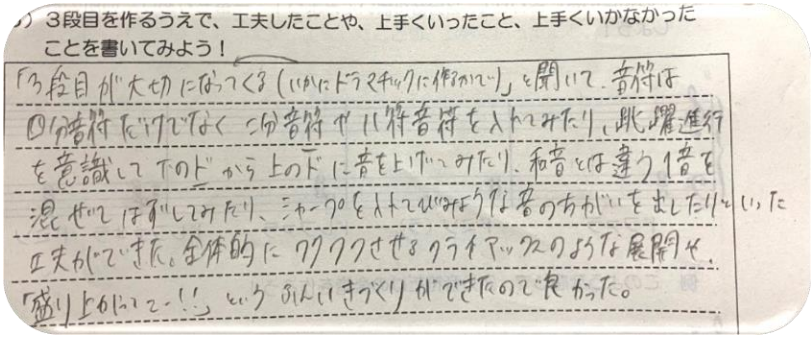
1段目はすんなりと決まって、2段目も何となく決まっていたのですが、聞いてみたときに少し違和感を感じ、自分が好きな音を組み合わせただけでは自分が好きな音楽をつくることはできないのだなと思いました。2段目が決まった後も、こっちの音のほうがいいんじゃないかという音を見つけたりして、完全に決まるまでにかなり時間がかかりました。


(5) 1段目、2段目を作るうえで、工夫したことや、上手くいったこと、上手くいかなかったことを書いてみよう！

何となく耳に引っかかるような感じがあったから、そこを直すのが難しかった。どの音が原因なのか、どの音に変えれば良いのかを考えることに苦戦した。結果的に良くなったかは あまり自信がないけど、自分は色々と試して工夫していったから、良い音楽になっているといいと思う。


(5) 3段目を作るうえで、工夫したことや、上手くいったこと、上手くいかなかったことを書いてみよう！

3段目は 1,2,4段目とはちがって 4分音符・8分音符だけではなく、2分音符や付点を付けた音符があり 跳進行を意識して音を高くしたり低くしたりした。
それに3段目をきょうちょうするために1段目や2段目をあまり激しい感じにせずに3段目をもり上げました。


(5) 3段目を作るうえで、工夫したことや、上手くいったこと、上手くいかなかったことを書いてみよう！

「3段目が大切になってくる（いかにドラマチックに作れるか）」と聞いて、音符は四分音符だけでなく二分音符や八分音符を入れてみたり、跳躍進行を意識してドから上のドに音を上げてみたり、和音とは違う音を混ぜてはずしてみたり、シャープを入れてみようなど音のちがいを出したりといった工夫ができた。全体的にワクワクさせるクライマックスのような展開や、「盛り上がってー!!」というふんいきづくりができたので良かった。