

## 3年 | 音のつながり方の特徴を生かして、創作表現を工夫しよう(全3時間)

教育芸術社

### 本時のねらい

1. 和音の音と旋律のつながり方の特徴について、表したいイメージと関わらせて理解するとともに、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る(知識・技能)
2. 旋律、テクスチャを知覚し、それらの動きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、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する(思考力・判断力・表現力)
3. 和音の音と旋律のつながり方の特徴と表したいイメージとの関わりに関心を持ち、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むとともに、音楽に親しんでいく態度を養う(主体的に学習に取り組む態度)

### デジタル教科書(+教材)活用の意図

#### 1. 楽譜再生機能による響きの確認

コードネームについて学習する場面では、コードネームに付されたアルファベットや数字の意味について教師の説明を聞くだけでなく、デジタル教材の再生機能を利用して、メジャーコード・マイナーコード・ドミナントセブンスコードの違いについて実際の響きを確認していく生徒の姿が見られた。また、あらかじめ設定されたコード進行の伴奏に合った旋律を作る場面では、旋律づくりの前にコード進行のみの響きを確認したり、一人ひとりがつくった旋律をコード伴奏に合わせて再生したりして試行錯誤することが行われた。コード伴奏と旋律の両方を実際に鍵盤楽器で演奏することは高度な演奏技能を要する。また全員が実際に演奏を始めてしまうと周囲の音と混濁するため、自分の作品の響きを確認することは困難になる。デジタル教材では、再生ボタンのクリックによってすぐに響きを確認でき、またヘッドフォンを利用することにより自分の作品の音だけを確認することが可能である。


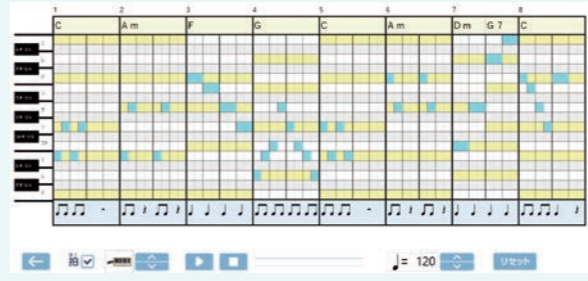

#### 2. 記譜の簡便化

創作活動の際に、生徒にとって大きな負担になるのが五線への記譜である。デジタル教材では、階名の書かれたマスをクリックして選択することで、対応する音符が五線内に自動的に入力される仕組みになっている。さらにつくった旋律は、再生ボタンをクリックすることによって直ちに再生される。このとき演奏の進行とともに対応する音符がハイライトされるため、五線譜に慣れていない生徒にも、響きを確認しながら修正したい箇所を発見することが容易である。

### 音楽づくりにおけるデジタル教科書(+教材)活用のポイントと課題

楽器の演奏や記譜の不得意な生徒も簡単な入力操作で旋律づくりができるところがデジタル教材の長所である。しかしながら、現在の仕様では、生徒がつくった作品を複数保存することができない。このため学習過程を履歴として残すためには、画面を撮影したりPCの録音機能を利用したりするなど大きな手間がかかる。また過去の学習と関連付けるためにデジタル教科書やデジタル教材の他のページを参照するためには、一度画面を閉じて目次に戻らなければならない。タブ表示などによって同時に複数の画面を開く機能の実装が望まれる。

### 学習活動(学習形態, 学習活動内容)

学習活動 (学習形態・学習活動内容)	デジタル教科書+教材活用部分	留意点
1. コードネームと和音の関係について理解する。	コードネームC/Cm/C <sub>7</sub> の違いについて、デジタル教材の再生機能により、それらの響きの違いを確認する。	コードネームが示す和音の構成音を確認することで、旋律と和音の関係についての学習を準備する。
2. 和音と旋律の関係について分析する。	既習教材「夢の世界を」の主旋律と和音の構成音との関係について分析し、気付いたことをデジタル教科書の付箋に記録する。	和声音を中心に旋律が構成されていることを確認する。
3. コード伴奏に合った旋律をつくる。	デジタル教材を利用してC→Am→F→G→C→Am→Dm→G <sub>7</sub> →Cのコード進行の響きを確認し、2分音符で和声音をつなぐことでコード進行に合った8小節の旋律をつくる。 	4小節の二つの楽節で構成されていることを確認し、4小節目の「続く感じ」、8小節目の「終わる感じ」を生かして旋律づくりを促す。
4. グループごとに各自のつくった旋律を聴き合う。	3~4人のグループに分かれ、デジタル教材の再生機能を利用し、各自の作品を聴き合う。グループ内で最もよい作品の一つを選び、選んだ理由とともにクラス全体に対して再生発表する。	4小節の前後の楽節に変化や対比を施すことでまとまりのある旋律となることを確認する。
5. コード伴奏に合った非和声音を含む旋律をつくる。	デジタル教材を利用してC→Am→F→G→C→Am→Dm→G <sub>7</sub> →Cのコード進行に合った非和声音を含む8小節の旋律をつくる。 	非和声音は経過的に使用すれば不自然にはならないこと、また前楽節と後楽節の旋律のリズムを反復させるとともに旋律の進行方向を対照的にすることでまとまりのある旋律になることを確認する。
6. 作品を発表する。	デジタル教材によって再生された作品を鑑賞した後、作曲者の生徒の工夫した点を発表する。 	学習支援ソフトウェアを利用し、各生徒のデスクトップ画面を教師用モニターに拡大表示することで、旋律の構造が視覚的に確認できるようにする。

(教育芸術社2・3年下 pp.30-31 デジタル教材)

### 事例1 <第1～3学年>音楽の約束 「反復の仕方に関するもの」- 歌唱における活用 -

教科書には共通教材のほか、生徒にとって親しみがもてたり意欲が高められたりできる歌唱教材が収録されている。そのなかには、演奏に際し、反復の仕方に関する知識を必要とするものが多い。リピートやD.C.（ダカーポ）、D.S.（ダルセーニョ）、Coda（コーダ）、Fine（フィーネ）等の記号が該当する。

デジタル教材（下図）では、複数の簡単なサンプルが示され、再生のアイコンをクリックすると、どこを演奏しているかが小節単位でマーカーにより表示される。また、演奏順序が数字でも示される。これらを手がかりに生徒が「反復」を理解し、主体的に読譜に取り組み、歌唱表現の創意工夫につなげていくことが期待される。



(教育芸術社1年 p.97 デジタル教材)

### 事例2 <器楽>アルトリコーダーの学習

中学校では器楽の学習で、アルトリコーダーが取り上げられる。小学校で学習したソプラノリコーダーとは、トーンホール番号や指番号が異なり、音域も低くなる。

デジタル教材では、「タンギング」「アーティキュレーション」「運指」等の技能に関する内容が、アニメーションやマーカーでわかりやすく示されている。また、「低い音は、どうしたらきれいに出来ますか」といった生徒が直面しがちな課題や疑問にも対応し、専門家の丁寧な説明と実演（下写真）が収録されている。

生徒が個人やグループで学習に取り組む際、適宜、端末で再生して、自身の課題を解決し、創意工夫を生かした表現で演奏するために必要な技能を身に付けることが期待される。



(同 中学生の器楽 p.24 デジタル教材)

### 事例3 <第2～3学年>創作「My Melody」

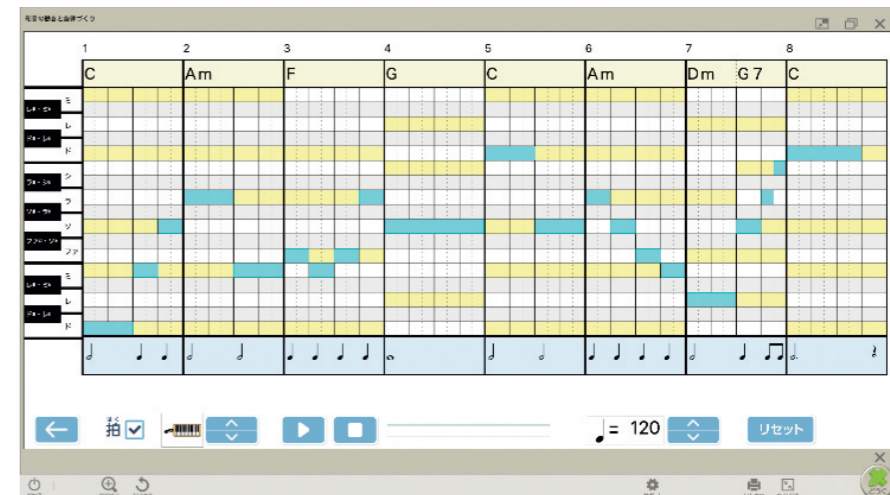
八長調の音階を使ってまとまりのある旋律をつくることをねらいとした創作教材である。これまでは旋律を創作する際に、リコーダーや鍵盤ハーモニカなどを用いて、どの音を用いたらよいか実際に音を出して確認しながら旋律づくりを行ってきたが、デジタル教材の「My Melody 創作 - 音のつながり方 -」の「学習活動1」（下図）を活用すると、指定されたコード進行の構成音の中の音を個別のタブレット端末等で聴いて確認しながら音を選びつなげていくことができるようになる。和音と低音を再生することもできるので旋律づくりの楽しさを実感的に味わうことができる。また、五線譜で音を確認することができるというメリットもある。



(同2・3年下 pp.30-31 デジタル教材)

### 事例4 「学びアイテム」

「学びアイテム」は、どの学年の「デジタル教材」にも掲載されているコンテンツである。その中の「和音の動きと旋律づくり」（下図）を活用すると、和音進行を頼りに、まとまりのある旋律づくりの学習を深めることができるようになる。上記の事例3のコンテンツは、選べるリズムや音が限定されていたが、ここではリズムを変えたり、和音に含まれない音を使ったりすることができるため、個に応じた旋律づくりの学習を深めることができる。さらに、和音進行そのものを変えることができるので、曲のイメージを変えての旋律づくりの楽しさを味わうこともできる。



(同2・3年下 デジタル教材)