

問いをもち、自分の思いを音楽にしようとする子ども

— 中学2年「映像から感じた思いをメロディにしよう～作曲ソフトを使って～」の実践から —

1 題材のねらい

音と音のつながりがどんな雰囲気をもたらすのか感じ取る活動や、繰り返し聴きながら音の高さやリズムを変えていく活動を通して、試行錯誤しながら自分の思いやイメージに近い旋律をつくることができる。

2 授業の構想

(1) 子どものとらえについて

1年生では、2種類提示された詩から自分で一つ選び、4小節の旋律をつくる活動を行った。詩に対する思いやイメージを旋律にすることで、短くはあるが、自分で曲をつくったことへの達成感を感じる生徒も多かった。以下に示すのは、その活動において創作をした際の最後の時間のふりかえりである。

- ・今回私が工夫したことは、言葉のイントネーションにメロディを合わせたり、その言葉を印象づけるために音を伸ばしたりするなどしたこと。イメージを音で表現するのは難しいなあと改めて思いました。(生徒A)
- ・スタッカートをとところどころつけて、私が感じた「子どもらしいイメージ」が出たと思います。音階を幅広く使うところでも、かわいい感じが想像できたと思います。1小節に決まった量を入れるのはとても難しかったです。(生徒B)

このふりかえりからは、詩から感じた思いやイメージを表すために、自分なりに工夫したことが読みとれる。

しかし、生徒Bの感想にもあるように、曲をつくるときに大きな壁となるのが記譜である。1小節にどの音符がどれだけ入るのか、どこに音符を書いたらよいかなど、記譜の能力は生徒によって差があり、そのことが意欲の差にもつながっていたのではないかと感じる。一方で、分からないと悩みながらも、曲を何とかつくりたいという思いをもって取り組む生徒も多く見られた。また、生徒Aは言葉のイントネーションを大切にしながら旋律をつくる喜びを感じている。その一方で、「イメージを音で表す時は、どんな音にするとよいのだろう。」という問いをもち工夫していける点を見だしている。この解決にあたっては、時間の確保や試行錯誤していく方法を提示していくことで意欲的に取り組んでいけると考える。一人一人が問いをもち追求していくために表現したいイメージをもち、音のつながり方や反復などのまとまりを工夫しながら音楽をつくることを大切に、何度も工夫していく表現力を育むようにしたい。

(2) 子ども一人一人が問いをもち追求していくために

本題材は、2つのコード進行と映像を手がかりに、音のつながり方や反復に着目して創作し、何度も工夫して主体的に取り組んでいけるようにする。創作をする際に、自分で一からイメージをつくり上げていくのは困難な生徒もいると予想される。そこで、映像をもとにして自分なりにイメージをふくらませることができるのではないかと考えた。さらに、生徒が自分の思いやイメージをも

つためには、音楽にどのような価値があるか見付けていく必要がある。そこで、映像につけられた音楽のみで聴いたときと、映像と音楽を同時にしながら聴いたときとで比べることで、映像と音楽のかかわりに関心をもてるようにする。ここでは、音の高さやリズム・音色を感じ取り、音楽表現を工夫してどのように創作していくか自分の思いをもった上で、創作の学習に主体的に進めるようにしていく。

学習を展開するに当たっては、作曲ソフト「Domino」を使って映像に合う音楽をつくることとする。作曲ソフト「Domino」は音の長さや高さを視覚的に把握しやすくなっており、旋律をつくる上でのさまざまな抵抗を和らげることができる。たとえば、なかなか自分の思いを表現することが難しい生徒や楽器の演奏が苦手な生徒、楽譜を読むことや書くことが難しい生徒にとって、比較的容易に作業を進めることができる。五線記譜への導入ソフトとしても有用だと考えられる。また、自分がつくったものをすぐに音にして聴いて確認することができる。音楽科における「一人一人が問いをもち追求する姿」として、次の3つ「自己と対話する姿」、「他者と対話する姿」、「作品と対話する姿」を挙げているが、よりよい音楽表現のために試行錯誤する姿（「自己と対話する姿」）が、このソフトを使うことによって、より顕著に見られるのではないかと考える。

この題材を通して、音にこだわりをもって思考・判断していく力を養うとともに、自分の思いを音楽にできる楽しさを感じられるようにしたい。

(3) 子ども一人一人が問いをもち追求する姿を育成するための具体的な手立てについて

① 題材のねらいに即した音楽を形づくっている要素に焦点をあてた授業展開の構想

本題材で焦点をあてる音楽を形づくっている要素は、旋律、リズムである。そこで、あらかじめ次の三つのことを設定する。旋律の長さは8小節とし、テンポも設定しておき、コード進行は2パターン（C-F-G-C-C-Dm-G7-C、CM7-F-CM7-F-CM7-F-G・G7-C）とし、二つのコード進行から選択できるようにする。また、「Domino」に連続した同じ音を打ち込んでおく。そうすることで、生徒が最初にそれを聴き「このままでは面白くない」「変えたい」「休みもほしい」などと感じ、音の高さや長さを変えることで、音楽がどのように変化するかを感じ、自分の思いやイメージに近づくように試行錯誤していく姿を求めたい。

② 一人一人が思いや表現を表出する場面の設定

今回「Domino」というソフトを使うことによって、自分が授業時間で考えたことや表現したいと思ったことを記録として残すことができる。試行錯誤したことを違うファイルにして残せるため、そのときに考えていた表現が目に見える形で提示できる。また、普段の創作では自分が音にしたいと思って技術が伴わないために、他の人に聴かせることが困難な場合があるが、すぐに音が出せるため、自分の考えを伝えやすいことや、聴いてすぐにお互いに感想を言い合ったりすることで、学び合いがうまれると予想する。第3時の終わりでは、それぞれがつくった曲を4人グループ（同じコード進行を選んだ生徒同士）内で鑑賞する。自分の作品を発表すること、他の人の作品を聴いて感じたことや気付いたこと、意見などを発表し合うことで、お互いのよさに気づき、他の人のよさを取り入れて自分の作品をさらによくしていこうとする活動を取り入れる。

③ 子どもの感じ方や表現を認める教師の姿勢と、子ども同士の言葉をつなげていく教師の言葉かけ

なぜそのような音の高さにしたのか、なぜそのようなリズムを取り入れたのか、子どもの言葉やワークシートへ子どもが書き込んだものから思いをくみ取り、作品を認めた上で「もっとこの部分は変化させてみたらどう?」「音の高さを変えるとどんな聴こえ方になるかな?」などの声かけを行いたい。また、最初に映像につけられている音楽を映像を除いて聴く活動では、子どものどんな雰囲気を感じ取ったかという意見をつなげて、音楽を形づくっている要素と結びつけて考えるように声かけをし、お互いの結びつきに気付けるようにしたい。

3 展開計画（全5時間）

次	主な学習	時	具体的な学習・活動
1	音楽による雰囲気の違いを感じ取る	1	・映像に付けられている音楽を映像を除いて聴き、どんな雰囲気か感じ取る。音楽を形づくっている要素と結びつけて考える。 ・作曲ソフト「Domino」に実際に音を打ち込んで、音を出してみる。
2	映像から感じた思いやイメージをメロディにしよう。	2 3 4 5	・旋律をつける映像を見て、自分なりの思いやイメージをもつ。 ・映像に合った8小節の旋律をつくる。 ・グループで聴き合い、お互いのよさや気付いたことを発表し合う。 ・友だちの作品や意見を参考にして、曲の手直しをしていく。 ・出来上がった作品を鑑賞し合う。(グループ、全体)

4 授業の実際

① 音楽と映像からさまざまなイメージや思いを感受し、音楽の役割について考える

創作に入っていく前に、音楽を形づくっている要素と音楽が与えるイメージの関連について考える時間として、音と音のつながりがどんな雰囲気をもたらしのか感じ取る活動を取り入れた。まず、映像（英国のドッグフードのCM）に付けられている音楽を、映像を見ずに音楽のみで聴いた。ピアノソロの曲だったが、「優雅な感じ」「おだやか」といった大まかなものから、「何かを懐かしむ」「静かな日の差し込む森の中にいるようなイメージ」「波が静かに動いている」「冬眠から目覚めた動物が動き出す感じ」「思い出とかを思い出しながら、ゆっくり道を歩いている感じ」といった具体的な感情や情景を思い浮かべる生徒も多くいた。なぜそのように感じたのかを、音の高さ、リズム、音色に絞って聞くと、下のような意見が出た。

<音の高さ> ・音の高低差があまりない ・音が比較的低い
<リズム> ・一定のリズムを繰り返している ・左手は同じリズム
・途切れなく続いているが、途中で一瞬とまる（長い休符がある）
<音色> ・レクイエムのような温かく優しい音 ・楽器がピアノだけでシンプル

その後、映像を見ながら聴くと、

・ピアノの音が途中までは歩くときの足音で、お墓に行っているシーンでは涙の流れる音に聴こえた。→途切れなく続いているが、途中で一瞬とまる（長い休符がある）
・時間が過ぎている感じを表すために、リズムを一定にしたり、落ち着いた感じにしていることが分かりました。
・映像だけだとおじいさんの1日に見えるけれど、音楽と一緒に聴くと、おじいさんの今までが分かるような感じがする。

など、音楽を形づくっている要素がどのように生かされているのかを自分なりにとらえる意見が出た。なかには、「おじいさんと犬の生活に合った曲だと思いました。もし、おじいさんじゃなくて子どもだったら、もっとハキハキした曲だったのでしょうか?」（生徒C）という疑問がうまれた生徒もいた。このように、生徒は、自分なりに音の高さやリズム、音色と雰囲気を結びつけて聴き、その音楽の役割を感じ取っていた。また、「私たちが想像したのとまた違うものだったから、一つの音楽からイメージすることのできるものはたくさんあっておもしろいと思いました。」（生徒D）という感想にあるように、一つの音楽、メロディからいろいろな思いやイメージが喚起されるということにも気付くことができた。

② イメージや感じ方を共有し、それを参考に旋律をつくる

第2次は旋律を自分でつくっていく。しかし、最初に音の高さ、リズムが変わることでのどのような雰囲気になるかを自分が創作する立場として考える段階をふんでから、創作に入っていくこととした。そこで、実際にDominoで音の高さや音符の長さを変えるのを聴くことで、どんな雰囲気になるかをワークシートに書き込み、全員の生徒が発表した(図1)。全員で共有することによって、同じ音でも、人によって感じ方が違うことや、自分では気づかない音のおもしろさを知ることができた。

音の高さ	高い・・・明るい、軽やか、弾む、楽しい、ポジティブ、軽い 低い・・・暗い、落ち着いた感じ、悲しそう、冷静、重みがある、女の人より男の人寄り、 だんだん音が高くなっていく・・・楽しそう、立ち直ってくる感じ、少しずつテンションアップ、元気になっていく、 盛り上がっていく、だんだん辛くなっていく、気分が上がっていく、 ルンルンする感じ、スキップしているような感じ だんだん音が低くなっていく・・・少しずつテンションダウン、悲しくなっていく、がっかりな感じ、沈む感じ、 だんだん辛くなっていく、落ち着いた感じ、盛り下がる感じ、どん底へいく感じ
リズム	音符の長さが長い・・・チャイムみたい、気だるい、ゆったり、だんだん落ち込む、ゆっくりした感じ、 ため息をついた感じ、おじいさん、重たくずっしり、 音符の長さが短い・・・早まる、楽しい、はきはきした感じ、飛んでそう、急いでいる感じ、切羽詰まった感じ、 早い、元気な感じ
休符	ある・・・場面が切り替わる、気持ちとかの変化、ためている、聴きやすい、変化があつて面白い、心に余裕がある、 ゆっくりしている、余裕、のんびり ない・・・流れる、変化しない、どこまでも続く、なめらか、飽きる、休みなく働く、落ち着きがなさそう、急いでいる、 あわただしい

図1：音の高さやリズムを変えたらどんな雰囲気になるのか整理表

旋律をつくっていく場面では、まず旋律をつける「守るねこ」という映像を見て、自分が感じた思いやイメージをワークシートに書き込んでいった。生徒から出たイメージとしては、「かわいらしくていたずらしたくなる」「和む」「おもしろおかしい感じ」など、見ている人側の視点で考える生徒と、「必死に守っている感じ」「ちょっと怒っているけど楽しそう」「猫の宝物みたいなのを飼い主が何度もとろうとしてくるから、イライラしているイメージがある」など、猫の視点で考える生徒がいた。どちらの視点もよいということ、そのイメージに沿って旋律をつくるということを伝えた。その思いやイメージをメロディでどのように表したらよいか、図1も参考にしながら音の高さ、リズム、音色を手がかりとしてワークシートに書き込んだ(図2)。

映像から受けるイメージや表現したいこと	メロディで表すこと
手が近付いていく	音が高くなっていく
必死さ	休符がない
楽しそう	高い、音符が短い
守るのに必死	音の高低が激しい
猫のイライラする気持ち	高い音で音符の長さは短く
ゆっくり手が忍び寄る	低音、長めの音符
猫の臨戦態勢	高い音の前に低音を延ばす

図2：生徒から出たイメージや表現したいことと音楽を形づくっている要素との関連

映像から受けるイメージや表現したいことと音楽を形づくっている要素を結び付けて図2にあげたような意見が出るように声がけをした。前の時間で、自分のクラスで出た、音の高さやリズムを変えたらどんな雰囲気になるのかという資料(図1)を使って考えることで、なかなか自分のイメージと音の高さやリズムに結びつかない生徒もイメージをつかむことができた。

旋律をつくる場面では、できるだけ、自分の思いやイメージと、音の高さ、リズムが関わっていくように、資料(図1)も参考にしながらつくっていった。グループで中間発表をするために、つくったものをワード文書に貼り付けて、印刷したものに「このメロディに込めた思いやイメージ」を書き込んだ。そして、貼り付けたDominoの楽譜にも具体的にどのように工夫してメロディをつくったか、どんな雰囲気を出そうとしたかを直接書き込んだ(図3)。(下の図は、生徒Cが書き込んだもの。)

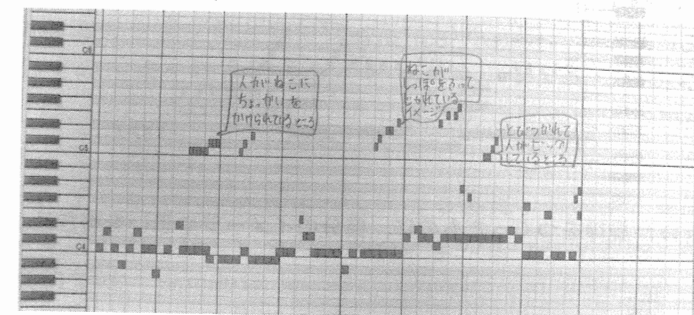


図3：「Domino」を使って旋律をつくったものに、自分の思いやイメージを書き込んだもの

一旦自分のメロディをつくったところで、3~4人(同じ伴奏でのグループ分け)でそれまでに作ったメロディを聴き合う活動をした。まず最初に、Domino楽譜を見せながら、自分がそのメロディに込めた思いやイメージ、具体的に工夫したところを説明し、グループ全員で聴いた。一人一人聴き、全員聴き合ったところで、感じたことや気付いたこと、よさを発表し合った。生徒の意見では、「音程が全体的に低くて、ねこが必死に守っている感じが伝わってきた。」「同じ音を切っつけていた←リズムがよかった」「スキップする感じが出ていた→タッタタッタという感じ」「前半と後半で気持ちが変わっていて、前半は一定の音でイライラ、後半は音の高低があつて楽しんでいる様子が表現されていた」など、音の高さやリズムと関連させて聴くことができた。教師は、なぜそんな風に感じたのか根拠がうまく言えない生徒には、「音の高さはどうなっているかな?」「音符が短いと、どんな風に聴こえる?」などと問いかけ、生徒が工夫していることに意味づけをすることで、イメージと音楽を形づくっている要素を結びつけて考えられるようにした。最後に、他の人のメロディを聴いて感じたこと、取り入れたいことをワークシートに書き込んだ。後の振り返りで「他の人の作品を聴くことで、イメージの幅が広がったり、全く新しい発想をもらったり、「ああ、こういう表現もあるんだ」と思うことがたくさんありました。それを自分の曲にも活かせたいと思います。」(生徒C)という感想があったように、他の生徒のメロディを聴くことで、自分のメロディをもっとよくしたいという思いが出てきた。

③ 他の人の旋律のよさや意見を参考に、試行錯誤してよりよい旋律にしてい

次に示すものは生徒Dのグループ発表する際の旋律(図4)と、グループ発表したあとに、試行錯誤しながら、旋律を直したもの(図5)である。一目見ただけで、どのように変わったかが分かる。グループ発表の時間の振り返りでは、次の自分の課題として「他の人の作品を聴いて、音の高さを変えると雰囲気が変わると分かったので、もうちょっとドキドキ感ができるように、音の高低を増やしてみたいと思いました。あと、音の長さも気をつけたいです。」(生徒D)と書いていた。他の人のよさを積極的に取り入れようとし、「こんな雰囲気にしたい。」だけでなく、こういう雰囲気にしたいから音楽を形づくっている要素の〇〇をもっとこうする、というような具体的な課題をもって次に向かおうとしているのが分かる。のちに生徒Dは、最終的にできた旋律に込めた思いやイメージについて「私は、音をずっと一定にするのではなく、音を高くしたり低くしたりしてドキドキ感を出してみました。そのドキドキ感は猫にちょっぴりをかける飼い主の気持ちです。」と書いている。自分の思いやイメージをもって、それを表現するためにはどうすればよいか、試行錯誤

して変えている部分はいくつもある。例えば、1, 4小節目は短い音で交互に高い音を入れることによって、よりドキドキする気持ちを表している。また、5, 6小節目は音域を上げることによってさらなる気持ちの高まりを表したと考えられる。

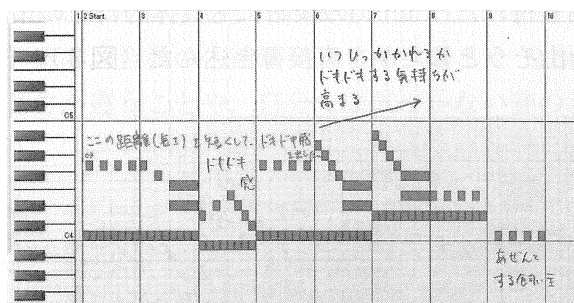


図4：生徒Dが旋律をつくったものに、自分のイメージや思いを書き込んだもの

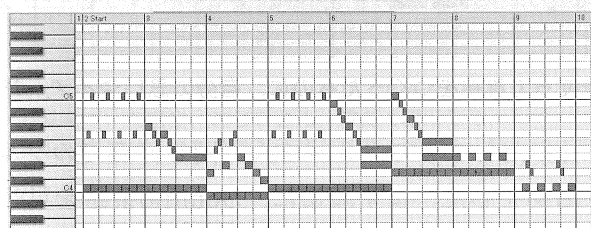


図5：生徒Dがグループ発表後に旋律を直したもの

5 おわりに

本題材では、作曲ソフトを使って旋律をつくるということを試みた。コンピュータを使い慣れていない生徒もなかにはいたが、概ね使いこなすことができているように感じる。昨年行った創作では、せっかく自分の思いやイメージがあっても、どのようにリズムを書いたらよいか分からないといったことや、この旋律がどのような音なのか楽譜を書いただけではイメージがもてない、実際に音にするには技能が追いついていないといった問題点があった。しかし、このソフトを使うことによって、自分の思いやイメージがすぐに音に反映され、しかも何度でも書き直し、自分のイメージによりよく近づけていくことができた。問いを追求する上で、とても有効な手立てであったと考えられる。さらに、イメージや感じ方を共有した上で、音の高さや長さを変えるとどんな表現になるか考えてみるように声かけをしたことで、イメージが明確になった。「『あっこうすればもっと伝わりやすくなる!』ということ友達からたくさん学びました。」(生徒D)、「自分が思うようなものにできなくて不安だったけれど、みんなの前で曲を聴いてもらおうと『すごい!』とたくさんの人から言われてうれしかったです。」(生徒C)などの振り返りがあった。これらから、一人一人が思いや表現を表出し、「もっとこうしたい。そのためにはどうしたらよいか。」という問いの追求や、自分の作品を認められるうれしさなど、作品を自分のものとして発表できたと感じる。

一方で、旋律づくりという点ではいくつか課題が残った。一点目に、旋律というより効果音やBGMのようなものになったということである。旋律は音と音との横の線でのつながりからなるが、実際には和音や横の線でのつながりから離れたものなどが多くあった。まず、旋律というものがどのようなものか事前に学習しておかなければいけないと感じた。二点目に、このソフトのよさでもあるが、このソフトは様々な機能があり、音色も多種多様に変えることができ、音域も非常に幅広い。生徒が創作をする際に、自由に使ってしまった場面もあり、題材のねらいに即した音楽を形づくっている要素の焦点化という点で、ねらいがぼやけてしまう結果となった。限られた授業時間の中で、生徒たちが問いを追求していくには、もう少しはっきりとした枠組みの中で創作していくことがこれからの課題と考える。

(文責 椎木 千鶴)