

## 1 題材の概要

題材名 「オリジナル『我が祖国』をつくろう」

授業の概要：スメタナ作曲の交響詩「我が祖国」より『ブルタバ』の作曲プロセスである民謡編曲を模倣し、オリジナルの「我が祖国」を創作する。描きたい情景やキーワードを標題として設定し、それを象徴するような日本の旋律を原型のまま用いたり、変形させたりしたものを組み合わせて作品をつくりあげる。

	目標	評価規準	評価資料
知識 技能	音素材の特徴及び音の重なり方や反復、変化、対照などの構成上の特徴を表したいイメージと関わらせて理解して選択するとともに、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、音の選択や組合せなどの技能を身につけることができる	標題にふさわしい旋律を選択し、その旋律をより標題に適した形に変形したり、組み合わせたりしている	活動の様子 完成作品
思考 判断 表現	創作表現に関わる知識や技能を得たり生かしたりしながら、まとまりのある創作表現を創意工夫することができる	標題にふさわしい旋律やその変形を用いてどのようにまとまりのある作品に仕上げるか、思いや意図をもっている	振り返り
主体的 に学習 に取り組む 態度	音楽活動を楽しみながら主体的に創作の学習活動に取り組むことができる	音楽活動を楽しみながら主体的に創作の学習活動に取り組もうとしている	振り返り 活動の様子

## 2 題材の展開(印刷版より変更あり)

### 題材の流れ(全7時間)鑑賞と創作の連結題材

1・2	「ブルタバ」の歴史的背景を理解し、音楽的特徴を分析する。
3	本校の校歌「みがかずば」を用いたカトカトーンでの試作を通して、スメタナが民謡を編曲したプロセスを追体験する。
4・5	標題を決め、それに表すのにふさわしい既存の旋律を選択する。既存の旋律をカトカトーンにてさまざまに変形させる。
6	各学習班で友だちの作品を聴き、批評し合う。それを生かして自分の作品を仕上げる計画を立てる。
7	班でまとまりのある作品に仕上げるために、つなぎ合わせる方法を検討する。

### 本時(6/7時)の流れ

#### 本時の目標

友だちの作品や批評から自分の作品の素敵などところを見つけ、仕上げに生かそう

1. 創作作業の続きと、作品について、標題と工夫点を説明するスライドを用意する(15分)
2. 学習班の中で互いに音源とその説明をきき、批評しあう(25分)
3. 代表作品を1つ聴き、批評しあう(5分)
4. 自分の作品を仕上げる計画を立てる(5分)

# 本題材で引き出される、創造的思考の習慣

創造的思考のプロセス（試行錯誤と創意工夫）	創造的思考の習慣（赤字はキーワード）
思いや問題に気づく	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>既存曲を分析</b>し、使われている技法を捉える</li><li>● 分析から見出した<b>技法を活用</b>し、歌唱器楽表現及び創作に活かす</li><li>● アイデアの着想を<b>既存曲から得る</b>（オマージュ、三味線音楽の「引用」など）</li></ul>
アイデアを思い描く【拡散的思考】	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>音楽理論にとらわれないアイデア</b>を試してみる</li><li>● 古典音楽の枠組から外れた音楽でも、<b>その良さや斬新さを認める</b>（前衛音楽への理解）</li><li>● 枠組からはみ出した音楽の創作に挑戦する</li></ul>
アイデアを実行する【収束的思考】	<ul style="list-style-type: none"><li>● 自らの<b>イメージに合った音を取捨選択</b>する</li><li>● カトカトーンにて<b>様々なアイデアを試してみる</b></li><li>● 試したもののからよりイメージに合うもの、もしくは様々な基準において良しとするものを選ぶ</li></ul>
アイデアを振り返る【メタ認知】	<ul style="list-style-type: none"><li>● 歌唱器楽表現及び創作した音楽が、<b>ある価値観に基づいて美の基準を満たしているか評価</b>する</li><li>● 作品の良さを<b>批評</b>する</li><li>● より良くするために他者の意見を取り入れる</li></ul>

# 創造的思考を引き出す授業の仕掛け

## DAWソフトウェア「カトカトーン」

教育芸術社開発の「カトカトーン」を用いて創作活動を行う。ソフトを扱う上での基本操作さえ分かっているならば、ある程度の楽曲に仕上がるのが最大の利点。また、試行錯誤がしやすく、操作がシンプルで分かりやすい。

## 🎵 これまでのカトカトーンを使った授業

カトカトーン 入門(1h)	「星に願いを」の主旋律が打ち込まれたファイルでアレンジに挑戦。操作に慣れることを目的とする
コードって何 だ(1h)	コードの仕組みを理解し、丸サ進行に旋律をつけてみる
ブルタバの 主題のしか け(1h)	チェコ民謡「コチカ・レゼ・ディーロウ」をブルタバの主題に近づけるにはどんな変形をすればよいか、カトカトーンで試してみる

## 挑戦したい創作のレベル分け

初めてのアレンジを行う生徒から、アレンジに慣れている生徒、より高みを目指していきたいと考えている生徒の3段階に沿った課題を用意する。

ベーシック	すでに打ち込まれている既存の旋律(3曲)より選択し、アレンジする
アドバンスト	既存の旋律を選択し、自分で旋律を打ち込み、アレンジする
チャレンジ	ゼロから旋律を生み出し、オリジナル作品を創作する

ヘッドホンで生徒の作品を是非お聴きになってください🎵

# 本題材での、創造的思考を引き出す実生活・実社会とのつながり

## Webアプリケーション「カトカトーン」の操作画面



MIDI音源とはいえ、様々な楽器の音色に触れることができる

音楽が主旋律以外の要素に支えられて成立していることに気づくことができる

### 実生活から音楽科授業へのつながり

- DTMによってつくられた身近な楽曲（J-POP、ボーカロイドなど）がどのようにできているのか、自分で実際に操作することで理解する

### 音楽科授業から実生活・実社会へのつながり

- DTMによる創作活動を行うことにより、音楽創作に興味を持つ生徒たちにとっての入り口となる
- 実際に個人的にDTMで既存作品の打ち込みやオリジナル作品をつくってみる生徒がいる

## 自由度の高い創作授業の評価

自由度に左右されない評価がベース

⇒レベル別課題による加点減点などはなし

⇒生徒1人1人が標題にマッチした作品ができているかを評価（絶対評価ゆえに可能である評価）

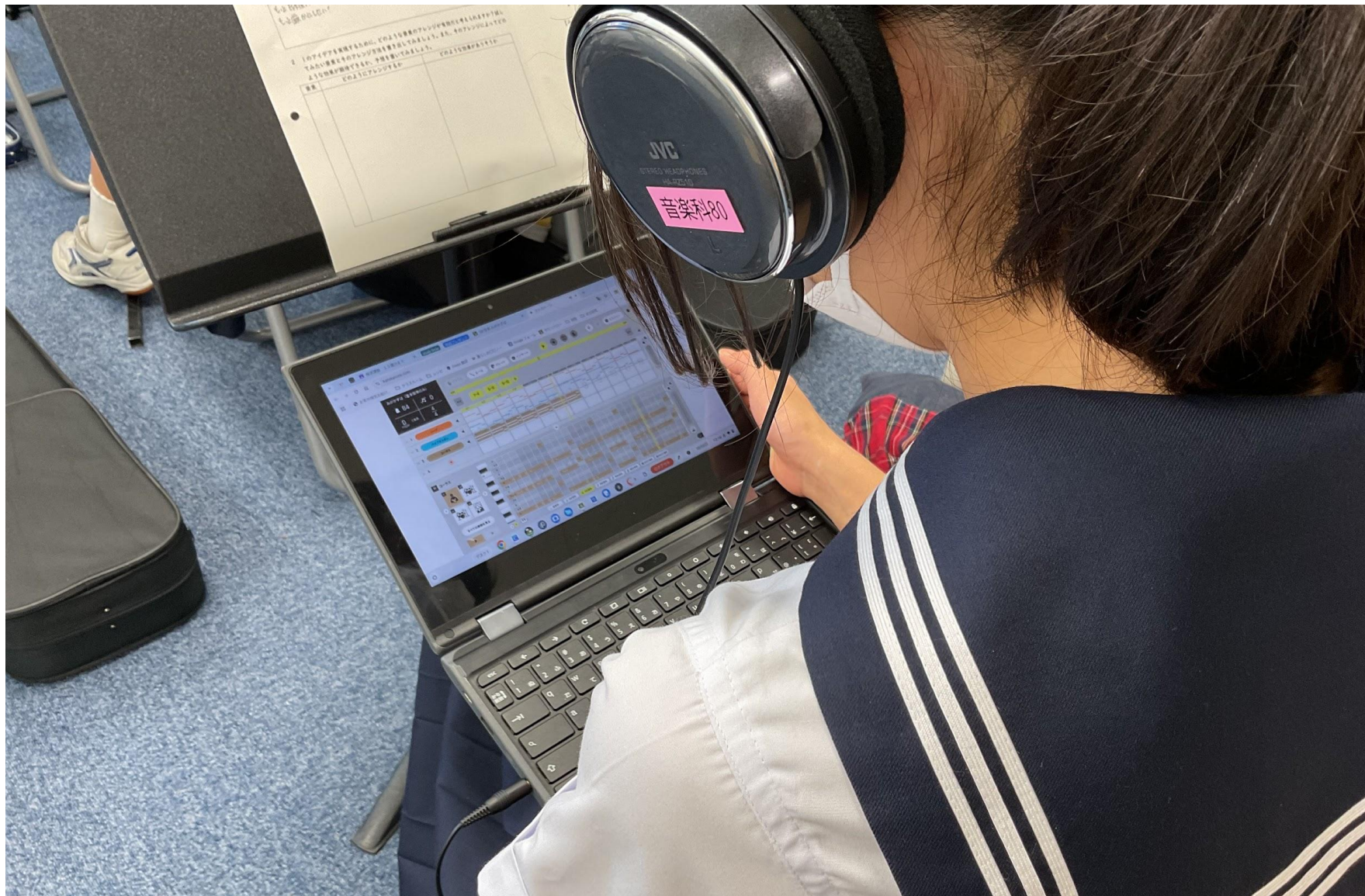
知識 技能	創作意図を基に要素の変形を適切に実行できているか（ワークシート、作品）
思考判断表現	試行錯誤の末、創作意図を基に要素の変形を適切に選択できているか（ワークシート、振り返り）
主体的に学習に取り組む態度	試行錯誤を繰り返し、作品をより良くしようと粘り強く取り組んでいるか（振り返り）

## これまでの授業の様子(試作)



授業風景はとても静か。各々が自分の作品に入り込んで集中して作業している。

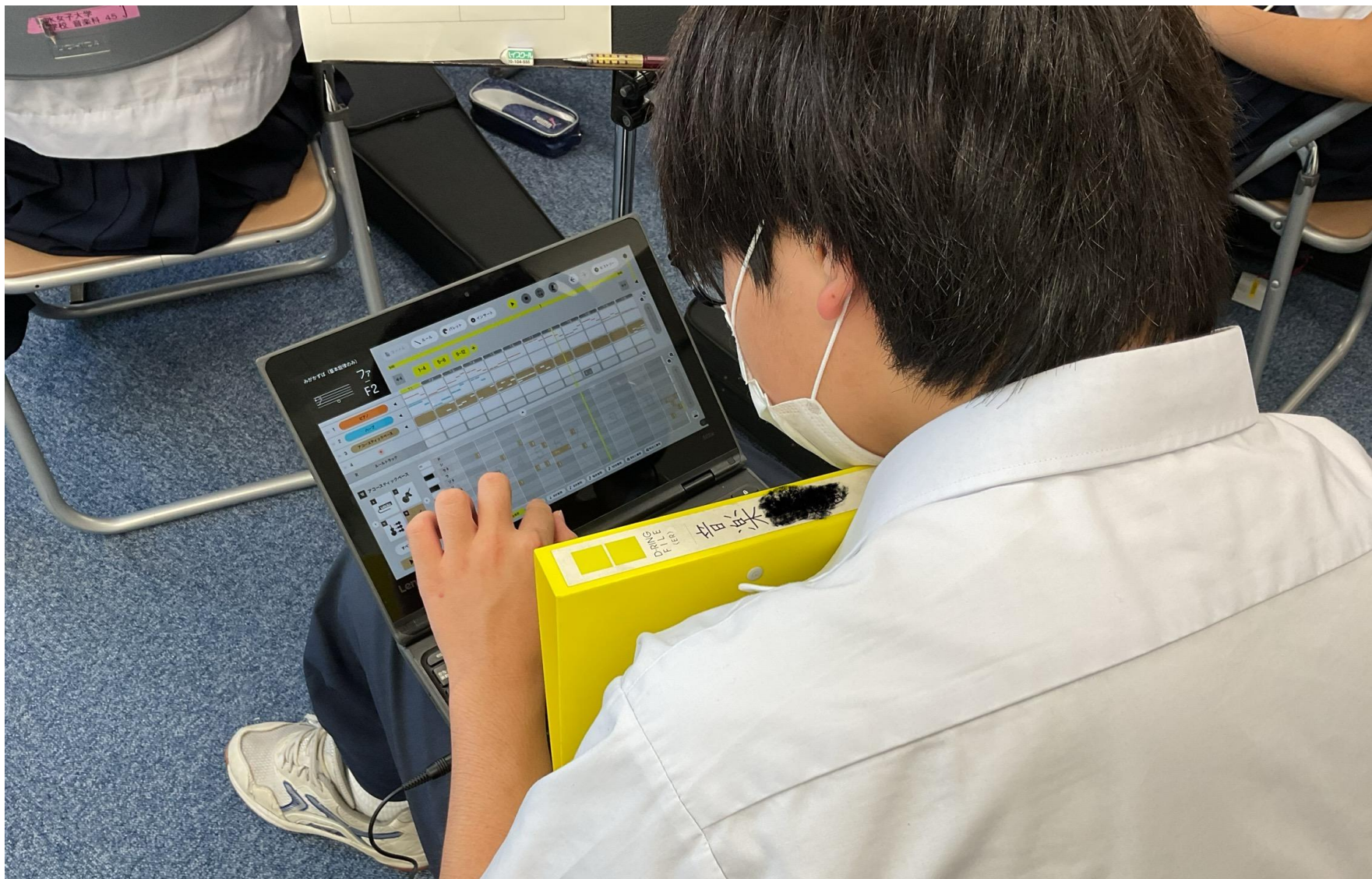
## これまでの授業の様子(試作)



コードを書いておけば自ら入力する生徒もいる。(コードについては直近の授業で勉強済み)

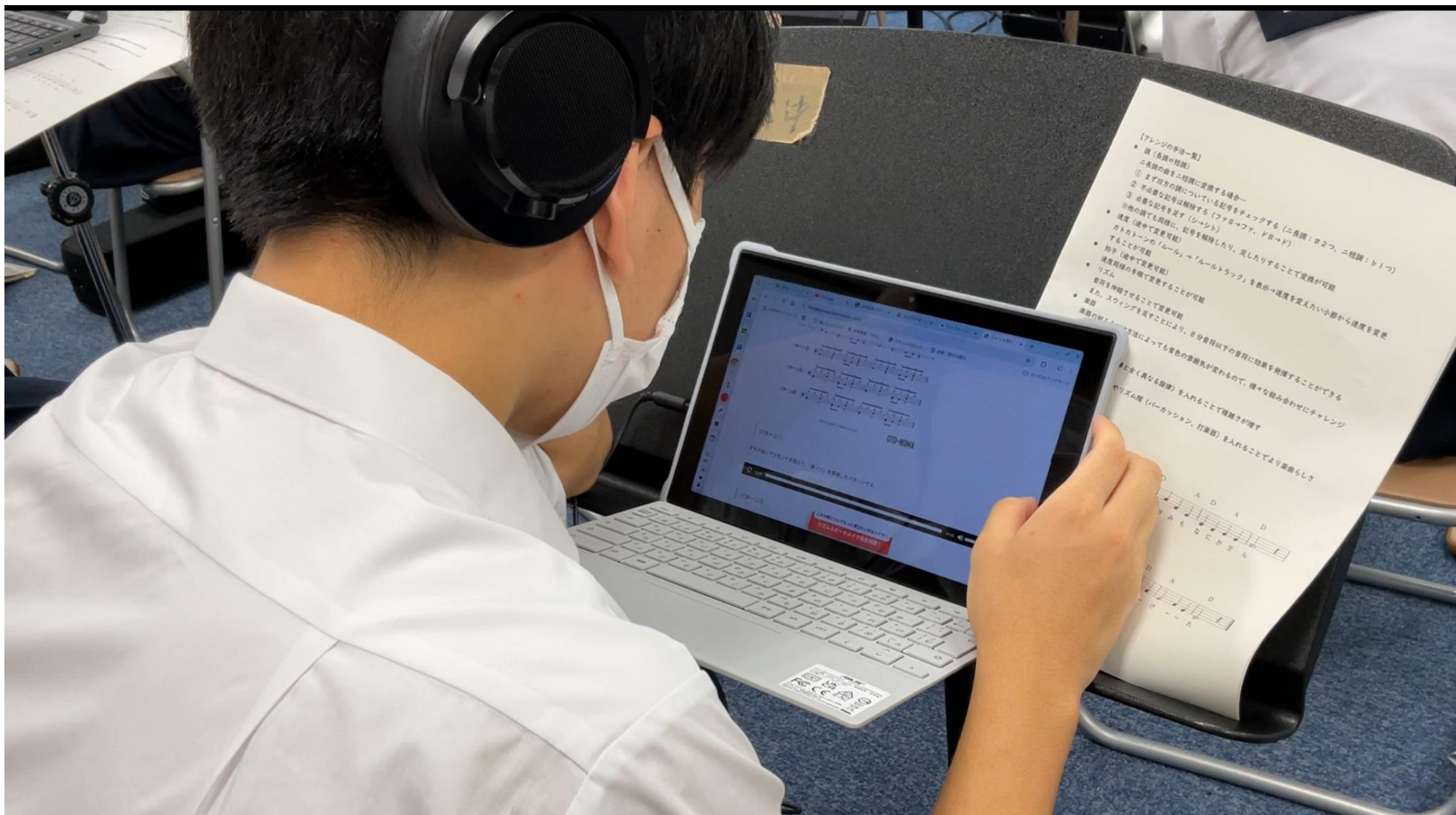


## これまでの授業の様子(試作)



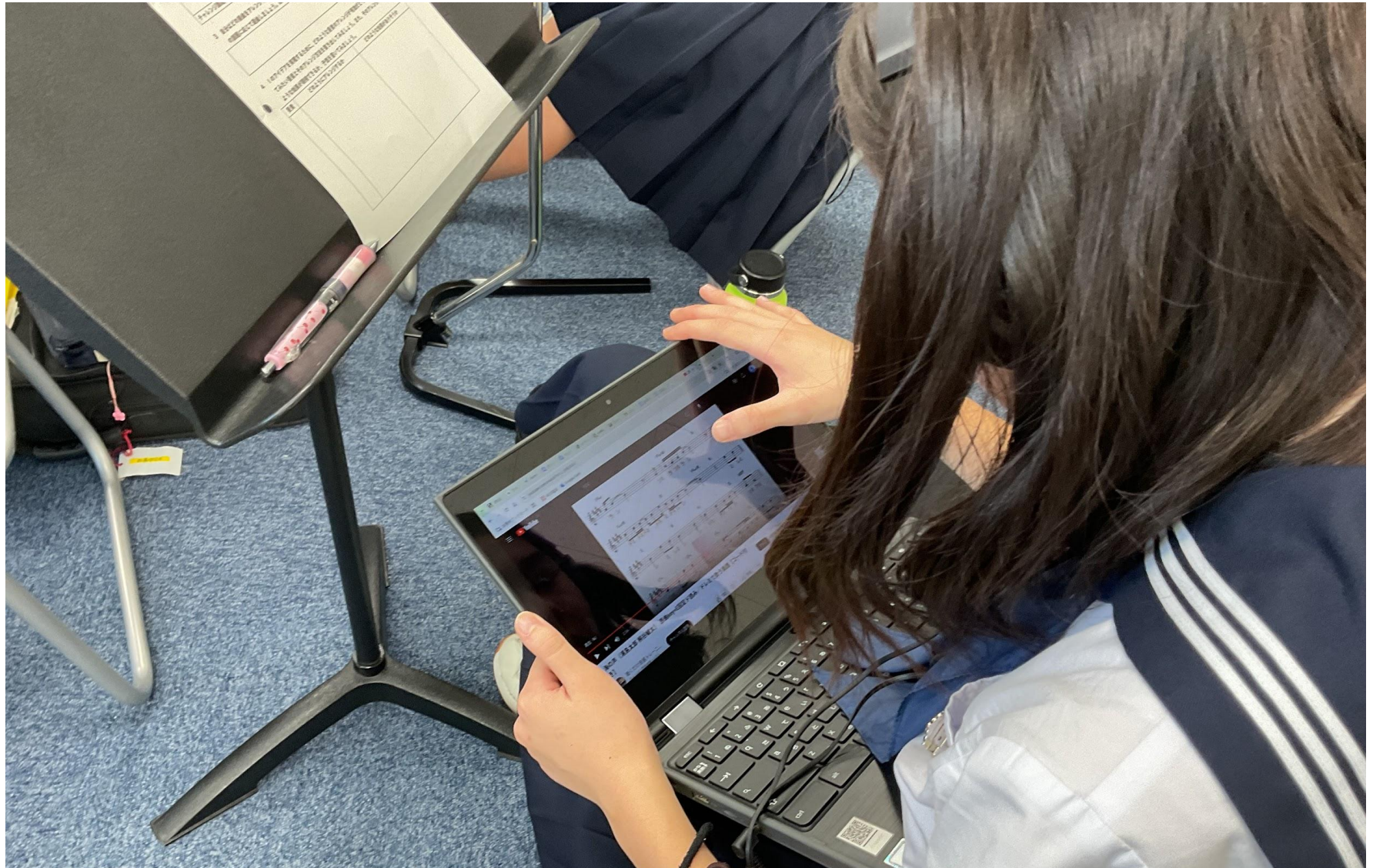
主旋律をコピーした旋律を動かして、ハモリやオブリガードを入れてみようとする。

## これまでの授業の様子(試作)



一見関係ないことを調べているように見えるが、ドラムパターンについて調べてカトカトーンに移している。

## これまでの授業の様子(本創作)



アドバンスト課題で打ち込む旋律を楽譜から起こそうとする生徒がいる。

## これまでの授業の様子(本創作)



チャレンジ課題でコード進行を確かめながら作曲を進める生徒と、  
ベーシック課題でオリジナルのコード進行を考える生徒

## これまでの授業の様子(本創作)



自分の演奏できる楽器で音を出しながら作曲を進める生徒

## 1年生創作題材「作詞・作曲／自分」

国語科で1人1人が創作したオリジナルの詩「のはらうた」に旋律をつけ、作詞も作曲も自分による楽曲を制作する題材である。

カトカトーンによる作曲課題と、その解説課題を「歌ってみた&解説してみた」として提出させる。

### 【成果】

- DTMで旋律の創作をする際、音楽の基礎知識や理論を身につけているということが必ずしも必要ではないということが明らかになった。
- 知識を備えたうえで作曲をするとまとまりのある曲ができ、より聞き映えのする曲ができることもわかった。

### 【課題】

- 西洋音楽の理論を学習した者はかえってコードや旋律の動きなどにとらわれてしまいがちであるということを痛感した。
- 音楽理論や既成概念にとらわれているのは授業者自身で、生徒は枠を超えた新しい音楽をつくることのできる創造性をすでに持っている。

# 昨年度同題材で使用した教材・生徒の完成作品

昨年度は同題材で創作を行ったが、カトカトーンが未リリースであったため、楽譜アプリFlat(共同編集可能)やGarageBandを使用し、班で協力してつくった作品であった。

①旋律のいろいろな変形 [楽譜](#)(向田作成)

②旋律の変形・伴奏付 [完成版楽譜](#) [音源](#)(向田作成)

③昨年度生徒による完成作品(動画) 3年[松組](#) [蘭組](#) [菊組](#) [梅組](#)

班による作品だと、班員の中での能力差により有意義な活動とならなかったため、個人での創作に方針転換。