

1 題材 身のまわりの音風景をサンプリングして音楽をつくろう

2 題材のねらい

サンプリングはミュージック・コンクレート¹に由来する音楽創作の手法である。創作方法として、ICT を活用することができる。

本題材は、身のまわりに存在する音（自然音のみならず、人為的な音も内包）に耳を傾け、さまざまな音に囲まれて生活していることに興味をもち、それらがつくり出す音風景を素材として音楽をつくる活動を行う。活動を通して、それまで音楽としてみなしていなかったと予想されるさまざまな音や音風景に対する感性を研ぎ澄ませること、それらを素材とする音楽をつくる活動の面白さを感じ取ることによって音楽観を広げることがねらいとしている。

本題材は、歌唱・楽器演奏・記譜などの技能は使わず、ひたすらに音に耳を傾け、音をみつけ、選び、タブレットを操作しながら独自の音楽を創造していく、インクルーシブ教育やユニバーサルデザインの考え方に通じる活動である。同年代で形成している学習集団ではあるものの、中学生になると、音楽の知識、経験、技能、はたまた音楽嗜好の個人差、個人異はかなり広がってくる。特に器楽活動では顕著である。すでに完成された作品の楽譜を再現する世界において、技能の差は臆病な気持ちにさせるケースが多いと考える。

これに対し、表現領域（歌唱・器楽・創作）の中で、創作活動は、個人間のレディネスの相違を気にせずに題材が設定できる。むしろ、楽譜を再現する技能を追究する活動に特化してきた生徒ほど、創作活動に消極的な態度を示す傾向もある。

学習指導要領では、創作の活動を通して、「ア 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、創作表現を創意工夫すること」「イ （ア）音のつながり方の特徴（イ）音素材の特徴及び音の重なり方や反復、変化、対象などの構成上の特徴について、表したいイメージと関わらせて理解すること」が求められている。そこで、本題材を通して、既存の音楽へのとらえ方も変容することを期待している。

3 「一人ひとりを支える・生かす・伸ばす」視点から

本題材は、身のまわりのさまざまな音を採取し、タブレットの中で加工・編集する（サンプリング）ことによって創作できるため、楽器の演奏や歌唱の技能を必要としない活動である。本題材は、身のまわりのあらゆる「音」に興味をもち、「サウンド」としてとらえ、お気に入りの音風景を集める。それらを切り取り（カット）、貼り付け（ペースト）、反復（ループ）、重ねる、逆再生する、エフェクトをかける、などの操作をしながら加工・編集し、イメージする音楽に仕上げていく過程を楽しむ活動である。そのため、音楽活動でありがちな技能の差を心配することがない。サンプリング、及びミュージック・コンクレートという新たな観点から「音・音風景」に興味をもたせ、タブレット操作を楽しみながら、音づくり、音楽の構成のしかたを知ることができる題材である。また、自由な音楽表現のあり方を実感できる。2 人 1 組、または 3 人 1 組のグループをつくり、お互いがもっている感覚や好みを交流しながら、自身が有する音楽の知識を活かして音楽づくりをしていく活動を通して、支え、生かし、伸ばすことが可能であるととらえている。

本題材は、一人ひとりが採取した「音風景」をもちより、それらを音素材としてタブレットにあるシーケンスソフトのアプリを利用してサンプリングを展開する。タブレットの操作を得意とする生徒、音楽的アイディアを出すことが得意な生徒が当創作活動を通して、音楽への新たな見方・考え方がも

てることができるととらえている。

以上のことから、本題材は、さまざまな学習者の環境、条件に適応した、多様性の尊重につながる題材であるととらえている。

4 題材・単元の展開

- 第1時 ミュージック・コンクレートについて知り、サンプリングの手法を知る。サウンドエデュケーションの活動を通して身のまわりの音に耳を傾ける。
- 第2時 タブレットの操作の仕方を知り、身のまわりのさまざまな音をサンプリングし、アプリをつかった加工・編集の方法を試す。
- 第3時 サンプリングした音をタブレットのアプリをつかって加工・編集する。（本時）
- 第4時 つくった作品を聴き合い、アイデアを共有する。

5 本時の学習

（1）本時の目標

- ①サンプリングした音を加工・編集して作品に仕上げる。
- ②サンプリングのためのタブレットの操作に慣れる。
- ③聴いて確かめながら、意見交換し、協働して創作する。

（2）本時の展開

	主な学習内容と活動	指導上の工夫・配慮
課題設定	○ 目標の確認 サンプリングした音を加工・編集して作品を完成させよう。 ～カット、ペースト、ループ、エフェクト、重ねる、を試しながら～	
	○ 例示を参考にする。 ○ 創作意図を確認する。	○ 操作のしかたを大画面で例示し確認する。 ○ 操作自体の面白さに走らないように、創作意図を確認するように助言する。
課題追究	○ グループ毎に創作活動をする。 ループ、カット、ペースト、エフェクト等をつかい、重ね方を工夫しながら、創作を進める。	○ グループの活動場所を設定する。 ○ 必要に応じてタブレットの操作方法の助言をする。
省察	○ 完成した作品を聴いて、改めて創作意図や背景を確認する。 ○ 本時のふり返りをする。	○ 操作自体の面白さに走らないように、創作意図を常に意識しながら活動できるように助言する。

（3）本時の評価

- ①創作意図をもちながらサンプリングし、創作しようとしたか。
- ②タブレットを操作して、アイデアを出し合いながら創作できたか。

〔参考・引用文献〕

木下和彦・金崎惣一（2018）『サンプリングの手法を用いた創作活動の教育的意義－音素材の加工、創作用ソフトの活用の観点から－』，音楽教育学第 48-1，日本音楽教育学会．p.1-12.

¹ ミュージック・コンクレートとは、作曲家ピエール・シェフェールとピエール・アンリを中心に考案されたもので、様々な付帯的な音響素材（自然界の音、渡海の雑音、人間の声、機械音など）を録音し、電気的な変調や再生速度の変更などの様々な加工を施した上で、磁気テープ上に、それらの要素を配置していくことを一週間の作曲行為とみなす作曲の方法で 1948 年に成立したとされている。