

音楽科

1 音楽科で引き出される創造的思考の習慣

音楽科はどんな題材であろうと試行錯誤が必要な教科である。表現領域の歌唱や器楽では自身の演奏を振り返り、評価し、改善案を導き出し、実践する、を繰り返すことによって技術を向上させることが求められる。また、同じく表現分野の創作では自分のイメージする作品に仕上げるためにさまざまな方法を試し、納得解が見つけられるよう作業を行う。一方鑑賞領域では、楽曲や楽譜から音楽的な工夫を把握し、明確に残されているわけではない作曲者の意図を想像することで作曲の手法を学ぶわけだが、これは必ずしも正しいと言い切れるものではないため、さまざまな楽曲を通じて経験を積み、学びを深める必要がある。そのため、鑑賞活動は常に教員も生徒も試行錯誤の繰り返しである。

これらをふまえると、音楽科のどんな領域・分野の学習においても試行錯誤のサイクルを回転させることが重要であり、そのためにはさまざまなアイデアを出したり異分野の学習と結び付けて柔軟に考えたりすることも併せ、これらは音楽科で重要な創造的思考の習慣であるといえるだろう。

本校のカリキュラムでは、三味線やヴァイオリンといった日頃なかなか触れることのできない弦楽器を扱っている影響か、器楽分野においては既存の思考に頼らない試行錯誤のサイクルを回転させることがよくできている。生徒の振り返りには他楽器で得た知識と結び付けて考えたり、技術を高めるためのトライアンドエラーが行われていたりすることが振り返りからもよく分かる。歌唱分野においても、録音を聴くことで課題点を見つける力がついており、それを改善するための技術のストックがあればスムーズに改善に向けて動き出している。技術的に未熟な場合は教員に尋ねるなど情報を収集しようとする姿が見られる。一方で、創作や鑑賞の分野においてはなかなかその段階の試行錯誤が行えるようなカリキュラムが機能していない。

以上のことから、本年度の研究では、器楽・歌唱の分野では上手く回すことができていた試行錯誤のサイクルを創作・表現の分野でも適用できるようなカリキュラム作成及び題材開発に取り組んだ。特に創作の分野においては、教育芸術社制作のアプリケーション「カトカトーン」を活用した題材開発を行った。次項にて詳述する。

2 生活や社会とつながる、創造的思考が発揮される学習課題

「カトカトーン」はDTM（Desktop Music：PC上で音楽制作をすることを意味する和製英語）を1人1台持っている端末で簡単に実践できるDAWソフト（Digital Audio Workstation：DTMを作成するソフト）の1つである。DTMは1990年代以降より徐々に一般化した技術の1つで、PCなどデバイスを持つ人なら誰でも音楽を作ることができ、1人でバンドやオーケストラを再現しながら楽曲を制作するツールとして身近に存在している。生徒が日頃聞いているような音楽にも使われており、YOASOBIのAyaseや中田ヤスタカなどが作曲する音楽、また一部の生徒が熱狂的に好むボーカロイドの音楽などはDAWソフトで制作されている。しかし多くの生徒はその事実を認識できておらず、自分の好きな音楽の裏側にまで興味を持っている生徒はごくわずかである。したがって、これらについて学ぶことで、実生活で触れている音楽についてより理解が深まることが期待される。

こうしたDTMの学習の導入としてカトカトーンは生徒が自身の端末で簡単にアクセスができるソフトであると同時に、何かしら操作を行えば容易に音が出せるソフトであることから、DAW編

集の入門編として最適なソフトであるといえる。より高度なソフト（GarageBandやCubase）の使用の前に押さえておきたい最低限の操作技術やルールが学習できるカトカトーンを用いて実践し、後々自身の制作においてレベルアップしたソフトが使いたいという生徒がいればより高度なソフトに移行できるような道筋となれば、と考えている。

先述のように、カトカトーンでは何かしらの操作を行えば容易に音が出せる。この特性は創作において大変有効な要素である。創作は他分野に比べて試行錯誤のパラメータがより多岐にわたるため、パラメータの操作が簡単でなければパターンを試す時間が無限になってしまう。しかしパラメータの操作が簡単であればあるほど、トライアンドエラーを試す時間も短縮でき、より理想に近づく速度が上げられる。このように試行錯誤が行いやすいソフトを中学校段階での創作に活用することはとても有効であると考えている。実際にカトカトーンを紹介したことで、文化創造部での動画制作におけるBGM制作に生かしたり、生徒祭でダンスをするブースのBGM制作に生かしたりしているとの報告を受けており、カトカトーンが生徒たちの楽曲制作の手段として有効活用されていることが明らかになった。

本校の生徒たちの中には「曲を作ってみたい」という意欲を持つ者も多い。自主研究のテーマに「作曲してみる」を据える生徒も毎年一定数おり、作曲という行為に関心を持つ生徒は少なくない。そうした生徒たちの思いに応えるべく、創作の題材には多様なバリエーションを持ち、かつカリキュラムに即した実践を行いたいと考えた。したがって、今回開発する題材ではゼロから楽曲を作曲するパターンのものと、既存の旋律を編曲するパターンの2パターンで実践を行う。

3 実践事例 1年生「作詞・作曲／自分」（授業者：向田瑞貴）

①題材のねらいと概要

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。その言葉の持つリズムや旋律を音楽に変換し、1つの曲に仕上げることをねらいとする。本来1年生で長い詞に旋律をつける題材を行うのは若干難易度が高いが、自分で制作した詩への思い入れが作曲へのモチベーションにも繋がるだろうと考え、本題材を設定した。本題材においては教育出版「音楽のおくりもの 中学音楽1」の32～33ページにある「日本語の抑揚を生かした旋律をつくろう」を一部使用している。

②指導の手順と活動の流れ

【第0次（1時間）】カトカトーン入門

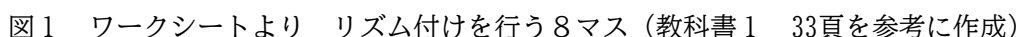
カトカトーン入門と題し、「星に願いを」の主旋律が打ち込まれたカトカトーンのファイルを用意していきことで操作に慣れ、どのようなことができるソフトなのかを実感させる授業として設定した。当時在籍していた実習生2人にもアレンジ作品をつくってもらい、授業者の作品と併せて3作品を発表し合うことでDTM音楽の様々な可能性を示した。また、音楽に必要な要素として主旋律が必須であり、伴奏の中にはベース、和音（コード、ハモリ）、リズムの3つがあること、これらが入るとより厚みを増すことができることを説明した。この時間は作品を完成させるというより、操作に慣れることを目的とし、様々な使い方があることを生徒はグループ内で互いに確認することができた。

【第1次（1・2時間目）】「どんぐり」試作

国語で学習した工藤直子の「のはらうた」に収録されている「おれはかまきり」につけられた3パターンの楽曲をそれぞれを鑑賞・比較してみて詩の活用のパターンの違いや曲想の違いについて意見を出し合った。続いて工藤直子がつくった「どんぐり」をもとに全員で試作を行った。

「どんぐり」は5字+5字が4行連なった詩になっており、4分の4拍子で8分音符の1小節8

2 「どんぐりが ぽとぽとり」のことばにリズムをつけてみましょう。



The screenshot displays the YAMAHA MUSIC ENGINE 2.0 interface for piano accompaniment. The top section shows the main score with a piano part (orange) and an acoustic bass part (blue). The bottom section provides a detailed view of the piano part, including a keyboard diagram and a list of notes (C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4, C5). The interface is in Japanese and includes various controls for tempo, volume, and playback.

図3 既に伴奏のパターンが打ち込まれているカトカトーンファイル

また、「どんぐり」の試作の際には使っても使わなくても良いという前提で、既に伴奏のパターンが打ち込まれており、使える音に制限のかけられたファイルを1つ提示した。これはCコードのみで進めていく伴奏で、旋律に使用できるのはヨナ抜き音階の音（ドレミソラ）のみとなっている。ヨナ抜き音階だけの旋律であれば比較的Cコードのみの伴奏でもそれらしく、まとまりのある楽曲のように聴こえるという観点から用意したもので、これは使っても使わなくても良いとしていたが、72%もの生徒が使用していた。そのまま使う生徒もいれば、アレンジを加えて使う生徒もあり、作曲の土台となる部分を与えるのも有効であることがここから分かった。一方、既存の伴奏を使わない生徒たちは自身のこだわりの音程や音色を生み出し、ヨナ抜き音階からできる音楽とは全く異なる音楽が生まれていた。また、独自の伴奏を編み出した生徒も10%程度おり、生徒の音楽性の高さを感じられる試作品が完成した。

【第2次（3・4時間目）】実践

試作を経て、実際に自分の作った詩に旋律をつける作業に移った。最初に国語科の甘楽教諭が創作した詩「ひるね」に授業者が旋律を付けた楽曲を流し、この作品を作曲するプロセスを生徒に共有した。「ひるね」は以下のような詩となっている。

や っ ぱ り	き っ ぱ り	じ っ く り	こ っ そ り	ま っ た り	お っ と り	ゆ っ た り	の っ そ り	ひ る ね
ひ る ね	め と じ て	う ご か し	て あ し を	ひ る ね	こ こ ろ で	ひ る ね	さ か さ で	な ま け も の の ん た

授業者作成音源は
こちらから



上記の詩の創作について、甘楽教諭に工夫点をインタビューしたところ、以下の表の3点が重点的に工夫したところだとわかった。また、それを音楽的に応用するとしたら表の右のようになると考え、次ページの譜例1、2のように旋律をつけた。

甘楽教諭の工夫点	音楽的に応用できる点
4連構成（起承転結）で、起承転結に応じた文字数の統一がなされている。	起承転結の4連をA A B Aの二部形式に置き換える。Aには共通点を持たせる。Bはこれまでのへ長調とは異なるコードを入れ、変化させる。
上段は基本的に促音を用いた「〇っ〇〇」が使われ、なまけものの動きを説明した言葉となっている。	「〇っ〇〇」のリズム（「・」のリズム）と抑揚に沿った旋律の動き（譜例1参照）を統一する。
最後の「やっぱり」のみ、これまでと異なる意味を持つ言葉を設定した。	「やっぱり」はこれまでの旋律の動きと全く異なるものとする（譜例2参照）。



譜例1 第1連の楽譜



譜例2 第4連の楽譜

これらを生かした作品を授業者が弾き歌いで収録した音源を聴くことでデモンストレーションを行い、その作曲のプロセスを共有した。

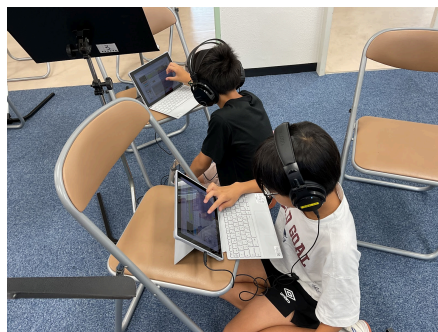
続いて、詩から作曲に活用することができる要素を「連と形式」「言葉と旋律」「雰囲気を作り出す音階」「拍子」の4観点で示した。「連と形式」では、既習の形式の復習と、旋律が続く感じ、終わる感じの2パターンについて実演を交えて学習した。また、「音階」については前時に扱ったヨナ抜き音階だけではなく、教科書に記載された日本の4種類の音階を紹介した。

これらをふまえ、自分の作った詩にどんな旋律をつけるか、プランを立てる作業を行った。どんな形式が適しているか、どんな雰囲気にしたいか（旋律、音階、拍子）など、音楽から受けるであろう印象から逆算して要素を確定する作業である。

ただし、これらはイメージと違った場合でも、カトカトーンであれば容易に要素を編集し、イメージに合わせることが可能である。

プランを立てた後、いよいよ自分の詩に曲をつける作業に入り、この時点でも「どんぐり」の試作同様いくつかの伴奏フォーマットを示した。4拍子では四つ打ちを基本とした伴奏型やアルベルティ・バス、3拍子ではワルツの伴奏型、そしてどちらにもスウィングの伴奏型を入れ、合計8パターンを示したが、これらは使っても使わなくても良いものである。

生徒たちは試作の手順に則り、基本的には3・4拍子のどちらかを基盤として作曲の作業を進め、必要に応じて伴奏型を使いながら自分自身の楽曲をつくる作業を思い思いに進めていた。1時間目は詩をマスに当てはめたり打ち込んだりすることに注力している様子だったため、自席で取り組むように設定していたが、授業者自身も作曲の際にピアノなどを使った方が作業が進めやすかったことから、2時間目以降は普段授業をしているPC室だけでなく音楽室、音楽準備室など好きな場所で、必要な楽器を使って進めるように設定した。時に友達と話しながら、あるいは一人で集中しながら、個々に適したスタイルでの作曲が進んでいた。



【第3次（夏季休暇中の課題として完成）】

ここまでの作業で夏季休暇に入ってしまったため、自身がカトカトーンで作曲したものに歌を吹き込んだもの、すなわち「歌ってみた」を提出する課題を出した。また、自身が作った曲がどのようなにしてできたのか「解説してみた」を併せて課題とした。

【第4次（5時間目）】発表

1人1人が完成させた楽曲について「解説してみた」スライドを用いて、プレゼンし合う授業を設定した。生徒たちは友だちがつくった楽曲を聞き、「自分の曲とは全然違う雰囲気の曲がたくさんあって楽しかった」「解説を聞くことでさらに見方が変わってより深みが味わえた」「主旋律だけだと細いので、次は伴奏を加えたい」などと振り返りに書いており、自身になかった友だちの様々なアイデアから学びを得ることができていた。

③成果と今後の課題

成果として、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。カトカトーンなどDAWソフトがあれば知識があろうとなかろうと、ある程度完成した作品になり、生徒は歌として成立させることができていた。一方で、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。

課題点として、生徒の作品を聞いたうえで、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。3・4拍子が作りやすいだろう、などと思っていたのは授業者だけで、生徒からすれば作りやすいなどのセオリーとは関係なく、5拍子が自分の詩には合うと考えた生徒もいた。旋律も授業者にとってはあたかも現代音楽のような複雑怪奇な旋律に感じられるものもあったが、それは確実に本人にとって満足のいく旋律であったことは確かである。むしろ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。これらを自由に伸ばすことのできるDTMによる創作活動を継続して行っていきたい。多種多様に存在するそれぞれのDAWソフトの特性に合わせた使い方ができるよう、題材のバリエーションを増やしていくことも今後の課題である。

4 参考文献

文部科学省

2018 『中学校学習指導要領解説（平成29年告示）音楽編』株式会社教育芸術社、
教育出版

2022 『音楽のおくりもの 中学音楽1、2・3上下、器楽』教育出版株式会社。