

旋律創作 2 年「動機を生かした旋律を作ろう」(教科書 p.48-49)

動機とは…この題材に入る前に、交響曲第 5 番ハ短調 作品 67(教科書 p.30-32)を鑑賞で扱い、「動機」についての学習を終えておく。

活動 1 教科書通りすすめるが、あとで数字を変えたり、イメージが変わってきてもかまわないとする。まずは適当に数字を決める。あとから数字を変えたいという気持ちがでてくるのは、創作の工夫ととらえて、どんどん数字を変えてよいことにする。

活動 1 での数字は、創作のきっかけに過ぎないと押さえる。

自分の数字の動機を 1 小節で吹くより、4 回繰り返した方がイメージがわかりやすいので、4 回繰り返さず活動は、何度も演奏させるとよい。

以下の導入のベートーヴェンの話は、すごく興味を示すので、ぜひ活用したい。

導入

運命の動機

「G G G Es F F F D」を「6 6 6 4 5 5 5 3」で表す。

「あの有名なベートーヴェンの運命だって 6 6 6 4 からできています。

それを 1 音下げて (シフトして)、5 5 5 3 に変化させて、曲が展開していくわけです。」

4 つの数字を 1 小節に音符で表す時に、4 分の 4 拍子のルールは厳しく指導する。

四分音符は黒く塗りつぶす、棒の上下の向き、音符のどこに棒をつけるのか、など。

ここで、丁寧に指導しておかないと、完成の時に、創作の指導でなく、記譜の指導で時間が取られることになる。

活動 2 教科書の例をつかわずに、運命の動機「6 6 6 4」を使って例示し、どのように雰囲気が変わったかをメモさせる。

感じとらせることは重要だが、メモを丁寧に書かせることに時間をかけない。

「運命」の動機 1 小節だけで、教科書にあるような変化をさせて、雰囲気を感じとらせても、実際の曲のイメージとはかけ離れたものになる。ここでは、あまり時間をかけないで、教科書にある①～④の変化のさせ方(作曲の技能)を、伝えることだけにしぼって授業を展開した。自分の作品の中で、いろいろと工夫して、経験の中で感じ取らせることが大切だと考える。

活動 3 教科書では、いきなり五線譜で創作する形になっているが、記譜が難しい生徒もいる。音符にする前に数字で、変化させる方が理解しやすい生徒も多いだろうと、ワークシートでは教科書にはない活動 3 を設けた。

しかし、中には数字よりもドレミの方が、音がイメージしやすい(教師自身も)生徒もいる。そういった生徒は、数字でなくドレミをカタカナで勝手にワークシートに書いていたが、それでも、可とした。

活動4 生徒は、まわりの生徒にアドバイスをもらえると安心するようだ。ここで、自由にアドバイスしあえる雰囲気があるとよい。活動1, 2のクラス全体の学習の時に、感じ取ったイメージをたくさんの生徒に発表させ、自由に認めあえる関係を作っておくと、このペアでアドバイスする学習がうまく進む。

活動5 教科書では活動3にあたる。

五線譜で作品を完成させるが、四分の四拍子の記譜が正しく書けても、演奏で正しく表現できない生徒も多い。時間があれば、1人ずつ教師のところに楽譜とリコーダーをもってこさせて、楽譜通り、演奏できているか、できていない場合は、本人の思い通りの楽譜にするには、どう記譜すれば良いのかを個別指導する。

(1年生での記譜の指導の定着度合いによっては、時間がかかりかかるだろう)

完成形が、見えてきてから、タイトルを変更したいと申し出る生徒も多い。

タイトルのイメージからだけで創作するには、数字を使った旋律は無理がある。

かなり現代的な旋律になるので、タイトルの自由度は広い。

最後にタイトルを変更するのも可とした。

表現したいイメージをもって、旋律を反復させたり、変化させたりしてみたら、最初のイメージとは異なる旋律ができあがった、というのは、嘘偽りのない生徒の実感である。

学習指導要領の創作内容

ア 言葉や音階などの特徴を生かし、表現を工夫して旋律をつくること。

イ 表現したいイメージをもち、音素材の特徴を生かし、反復、変化、対照などの構成や全体のまとまりを工夫しながら音楽をつくること。

発表会 演奏前に「学習のまとめ」を読むような形で、説明をさせてから、リコーダーで演奏させる。「曲の終わり方も工夫してみるとおもしろいわね」と教科書の吹き出しコメントがあるが、音楽経験のある生徒の中には、無理矢理「ド」で終わらせて、長調の調性感をだそうとした生徒もいた。しかし、数字をもとに旋律つくると、無調のような音楽になることも多く、無理矢理、調性感をだすことが、必ずしもよいとは思えない。音高よりは、リズムで（音をのばすなど）終わった感じを出そうとした生徒もいた。

楽譜は発表会の前時に回収し、PDFにして、テレビに映す。発表会時に楽譜を返却し、生徒は原版を見て演奏する。発表者の説明を聞くときも、楽譜がテレビに映っていると他の生徒もわかりやすい。教員の手元に楽譜のコピーがないまま、演奏をきくと、よく生徒の意図が、理解ができず、評価するのがとても苦しいものになる。(経験談)

数字という、偶然性を生かして音楽を創る活動は、非常にクリエイティブなものである。教室全体が前衛的な音楽会の響きとなる。教員は頭が混乱して、ドギマギするが、生徒たちは平気な顔をして聴いている。子どもたちの頭の中の方が、よほど柔軟性があることを実感できる題材である。

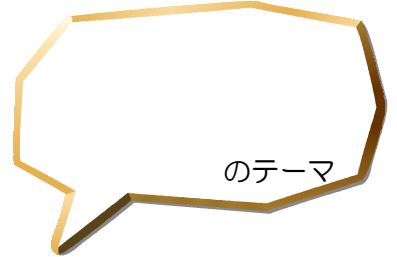
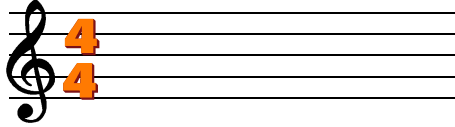


音のスケッチ ～動機を生かした旋律をつくろう～

活動1

自分の家の電話番号で動機をつくろう！

--	--	--	--



自分の動機を4回、反復させて「〇〇のテーマ」をつくろう

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

イメージスケッチ

(テーマから思いついたこと、音で表したいことをどんどん書いてみよう)

Large dashed oval area for drawing or writing.

活動2

自分の動機ができたなら、それを反復させたり変化させたりしながら、旋律をつくってみよう。

反復させ方の例	どのように雰囲気が変わったか？
①動機の、音符や休符の長さを半分にする。	
②動機の、音符や休符の長さを倍にする。	
③動機を逆方向に進行させる。(逆行)	
④動機の音型はそのまま、 音をシフト(音の高さを移動)する。	

活動3

反復や変化のさせ方の例①-④などを参考にして、8小節程度のまとまりのある旋律にしてみよう。

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

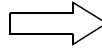
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

○…1拍休み ◆…半拍休み —…前の音をのばす

活動4

できた作品を隣の人と交流してコメントをもらおう。

隣の (さん) のコメント



それをうけて…

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

活動5

作品名「 のテーマ」完成!

学習のまとめ

表したかったイメージと、そのためにどのように反復と変化を使ったのかまとめよう。

年 組 番 氏名

2年音楽科 「動機を生かした旋律創作」発表会

組 番 名前()

番号	名 前	関心・意欲・態度	表現の工夫			表現の技能			鑑賞態度 (-評価)	合計 A=2 B=1 C=0
		姿勢	イメージとの整合性	タイトルイメージ説明	楽譜との整合性	音色・タンギング				
		A B C	A B C	A B C	A B C	A B C				
2101										
2102										
2103										
2104										
2105										
2106										
2107										
2108										
2109										
2110										
2111										
2112										
2113										
2114										
2115										
2116										
2117										
2118										
2131										
2132										
2133										
2134										
2135										
2136										
2137										
2138										
2139										
2140										
2141										
2142										
2143										
2144										
2145										