

創作した旋律から伴奏を導こう！

- 和声学習の低難易度化をめざして -

尚美学園大学 芸術情報学部 講師 / 取手市立取手第二中学校 講師 角田 葵

キーワード：中学校、音楽科、和声、音感

実践の概要

中学校音楽科1年生で、メロディーとそれに合う伴奏づくりを行った。実践前のアンケートでは、9割の生徒が作曲に高いハードルを感じていたが、実践では全員が旋律作りをすることができ、ほとんどの生徒が適切な組み合わせで伴奏を作ることができた。

1. 目的・目標

音楽教員の多くはICTや創作に高いハードルを感じており、生徒の9割が創作は難しいという印象を持っているデータがある。そんな難しいイメージの「ICT×創作」を扱い、生徒が高い満足度を示すような授業実践をねらうとする。

既にグループワークや単旋律創作による先行研究は存在するので、本実践では平成29年告示の学習指導要領における創作の取扱い「課題や条件に沿った音の選択や組み合わせなどの技能を身につけること」という文言に従って「和声学習」にまで踏み込んだ指導を目指した。

また個人の能力を測定するため、そしてコロナウイルス感染防止の観点から個人活動とした。ICTを活用することで生徒一人一人が作品を完成させ、緊張・解決など和声の基礎を理解することができるのかを追究した。

2. 実践内容

普及を狙うためには、音楽教員のハードルを下げる必要があると考えた。その方法として以下の3つの視点から工夫点を見出し、実践した。

2.1 限られた予算の中で授業を行う工夫

当勤務校では、Windows 端末、ヘッドフォンが整備されており、ハードウェアは整っていた。楽譜作成ソフトウェアについては、無料で使える「MuseScore」を使用したことで、予算申請なしで実施することができた。

2.2 限られた授業時間の中で行う工夫

ゼロからの創作ではアイデアを練る思考・試行に時間が取られてしまう。

そこで「エーデルワイス」の2段目・4段目の音程のみ変更して創作する手法をとった。具体的には図1の MuseScore ファイルを教材として配布し、変更するやり方で創作をしていく（写真1）。



図1 創作用楽譜

第1時では、2段目・4段目の音程を改変するというルールに基づいて、臨時記号を使わない・歌える旋律・最後の音はドにする、という条件で完成させることを到達点とした。機器の取り扱いについては、音程変更・音量調整・再生停止・元に戻す方法に絞って解説をした。特に元に戻す方法を教えたことで、誤った操作や想定外の動作をした際のトラブルを自己解決できるようになり、質問への対応時間も大幅に削減できた。



写真1 創作に取り組む様子

【学習内容】

●指導目標・評価

- ・条件に沿って、旋律を創作することができる。
- ・旋律が続く感じや終わった感じを理解することができる。
- ・伴奏の基礎であるベースを、旋律と相性の良い音で組み合わせることができる。
- ・ベースの音を基にして、適切な和音構成音を選び、旋律や伴奏と組み合わせることができる。

【指導略案】

●単元指導計画（全体時間3時間）

- (1)音の高さを変えて、作曲をしてみよう（1時間）
- (2)作った旋律に合う伴奏を、ド・ファ・ソから選んで、組合せてみよう（1時間）
- (3)好きな楽器を足して、ベースに合う音を和音構成音から選んで作曲しよう（1時間）

学習活動	指導上の留意点
1. アンケートに回答する	・ト音記号の読み方を確認させる
2. 学習課題を確認する	・説明を必要最低限の操作方法に留める
3. 操作方法を理解する	・旋律の最後の音が終止感を伴うことを確認させる
4. 旋律を創作する	
5. 旋律の傾向を理解する	
1. 学習課題を確認する	・有名な曲をドファソの伴奏で聞かせる
2. 操作方法を確認する	・ヘ音記号の読み方を確認させる
3. 旋律に合った伴奏を創作する	・伴奏の最後の音が終止感を伴うことを確認させる
4. 和声の機能を理解する	
1. 学習課題を確認する	・ベースが和音の基本となっていることを確認させる
2. 操作方法を確認する	・どんな楽器があるか紹介する
3. 楽器を追加したり、和音を追加したりする。	・旋律と和音は密接に結びついていることを確認させる。
4. 印刷する	

第2時では、作品の名前を決め、低音部譜表を追加し「ド(I)・ファ(IV)・ソ(V)」に限定して音を入力し、伴奏の基礎となるベースを完成させることを到達点とした(写真2)。機器の取り扱いについては、タイトルの変更・低音部譜表の追加・音符の入力方法に絞って解説した。



写真2 伴奏を作っている様子

第3時では、生徒が自由に楽器を追加し、I・IV・Vのベースに沿った和音構成音を入力し作品を完成させ、印刷することを到達点とした。機器の取り扱いは、楽器の追加・印刷方法に絞って解説した。

2.3 高い学習効果が得られるか

旋律づくりにあたって、2段目の最後の音を「ドまたはミ」にすると句点のような小休止した感じ、「ソ・シ・レ・ファ」のいずれかにすると読点のような続く感じになることを確認した。

4段目の最後の音をド以外にすると終止感が薄れることを確認した。こうして旋律が持つ和声感を学習させることができた。

次にドファソを中心としたベースづくりにあたって、相性の悪い例(図2)・変化の無い例(図3)・相性の良い例(図4)を確認した。こうしてベースが持つ和音の機能性を学習させることができた。

名もなき花	名もなき花	名もなき花

図2 相性の悪い例 図3 変化の無い例 図4 相性の良い例

最後に他の楽器を追加するにあたって、ベースがIの場合はドミソから、IVの場合はファラドから、Vの場合はソシレから選ぶことで、音が濁らず美しい和音になることを体感させることができた。以上の条件から外れて記譜した場合でも、耳で不協和音を感じることで、適切な和音に修正することができた。

3. 成果

事前アンケートでは、生徒の75.7%が作曲に興味関心を抱いていたが、91.6%が難しそうだと感じ、興味はあるが敷居は高いという現状が浮き彫りとなった。しかし各授業後アンケートにおける作品の自己評価は、第1時終了時には72.7%がポジティブな回答、第2時終了時には78.7%がポジティブな回答、第3時終了(単元終了)時には82.6%がポジティブな回答をした。単元全体の満足度について90.1%が楽しかったと答え、87.6%が音楽の授業で再度作曲活動をしたいと答えた。この結果は、事前アンケートで浮き彫りになった作曲への不安感を払拭することができ、生徒にとって満足度が高い活動であったと解釈してもよいだろう。また53.7%が自宅でも作曲をしてみたいと回答をし、学びが授業の中に留まらず、地域やSNSへと発展していく可能性についても期待を持つことができた。

また密接を避けるよう個人の活動としていたが、完成した作品を自発的に聞かせ合う姿が印象的であった。難しいと思っていた作曲による作品を、自分の中に留めず積極的に友達に聴かせ褒め合う様子が、どのクラスでも起こったことは、ICTの恩恵を十分に受けたことによる絆の深まりだと感じた。

下記は、アンケートの自由記述の結果である。

「特に伴奏ができたのが嬉しかったです」
 「人生の中で音楽の時間で一番楽しかった。」
 「作曲という言葉で嫌だなと思っていたけれど、曲を作れてよかったです。」
 「自分の曲が作れたことに感動した」
 「音楽が前より好きになれた」
 「作曲するのを授業に取り入れるのは、とてもいいと思いました。」
 「作ってみて、曲を作るのはとても難しんだなと思いました」
 「あまりいいのができなかったけれども自分で曲を作るのが楽しかった」

4. 今後に向けて

近頃GIGAスクール構想によって、音楽科においてもICTを利用した創作実践のさらなる広がりが予想される。本研究はその動向に貢献できることを望むが、そのためには本実践の一般化も必要である。

今回筆者が実践をしたのはWindows環境におけるMuseScoreのみである。MuseScoreはバグによる強制終了問題や、音符ダブルクリックによる、音程変更なしで音符の場所を容易に変えられてしまう問題がある。また学校によってはiOS端末が導入されるケースもある。本研究は環境に依存する要素もあることから、他のOS、他のソフトウェアにおける授業実践比較を行うことで、より一般化の道が模索できると考える。

また筆者以外の実践者による授業実践によって、指導側の問題点も浮き彫りにしていきたい。一般化が進めば、音楽教員が抱えやすい3つの問題(①ICT利用②創作の領域の取り扱い③和声学習の取り扱い)のハードルを下げるができると思う。そのためにも、引き続きさまざまな手法で授業実践や発信をしていきたい。