

※本資料では、弊社で試験公開中の「カトカトーン」を 使用した事例をご紹介しています。



教育芸術社



Let's Create!

構成を工夫して、 3つの場面の音楽をつくろう。

STEP1 プロジェクトファイルを開く

カトカトーンを開き、 【ファイルを開く】を選ぶ。







「1nen letscreate (.ktk)」という

ファイルを開く。

STEP 2

教科書の2つの風景からどちらかを選択し、 その場面に合う音素材を探す

音素材を探す(探す方法は2通り)。

●[楽器選択画面]の操作

楽器のアイコンをクリックすると、それぞれの 音色を確認することができる(旋律楽器の場合 はピアノの鍵盤が表示される)。

②[楽曲編集画面]の操作 楽器名をクリックすると、それぞれの音色を確 認することができる(旋律楽器の場合は音名が 表示される)。





STEP3 強弱や構成を工夫しながら音楽をつくる

場面に合う表現したい音を打ち込む。 ※本資料では、風景2「海」を選択した場合を例として解説をする。



SUPPORT

課題制作のために事前に設定さ れたプロジェクトファイルは、 下の二次元コードからダウン



 ロードできる。事 前に生徒に配付し ておくとよい。

POINT

- ●「こんな音を出したい」という 思いをもち、それを表現する ためにふさわしい音素材を探 していくという過程は、音の 特徴を捉え、感性を働かせる 大切な機会となる。
- ●学校現場では、準備が難し かったり、人数分を用意でき なかったりする楽器もあるが、 カトカトーンを用いることで さまざまな音素材に出会うこ とが可能となり、音の知識や 特質を知る機会となる。

SUPPORT

②の画面左下にある【すべての 楽器を見る】をクリックすると、 1の画面に切り替わる。

POINT

カトカトーンを用いる場合でも、 STEP 2 と STEP 3 を交互に繰 り返して試行錯誤しながら、思 いや意図をもって創作すること が大切である。

SUPPORT

- 選んだ音素材や表現したい音 のイメージに応じてオタマ チョップの設定を変更する必 要がある。
- ●設定よりも長い音価のノート (音)を入力する場合は、入力 後、そのまま延ばしたい分だ け右にドラッグしても、ノー トの長さを変更することがで きる。



- ●BPM(テンポ)や拍子を変更 したい場合は、ヽルール から 設定することができる。
- ●ルーム(小節)数の増減をした い場合は、 ● インサート から設定 することができる。



●見える船の大きさ(大きい) 迫力を出すためにティンパニを選択。 A 部分: 和音の動きを打ち込み、大 きな船が進行する様子を表現した。 B部分: 打ち込む音価に変化を加え ることで迫ってくる臨場感を表現し た。また、音程を跳躍させることで 躍動感も演出している。

●水しぶきを上げている様子 ●迫力を強調

合わせシンバルを選択することで水 しぶきを表現し、無音の部分を設け ることで動きにメリハリを付けた。 また、ティンパニとは違った打音を 加えて迫力を増すために大太鼓(ば ち)を加えた。

●想起 「はじめ」で使用したアコーディオン を再度使用することで、構成のまと まりを出すようにした。

●船が遠ざかっていく様子

チューブラーベルを単音で鳴らすこ とで、離れていくもの寂しさを表現 した。

トラックを2つに分けたのは、音が 鳴る度に音量が下がっていくように するため。【トラックミキサー】でト ラックごとの音量調整を行い、ノー トを重複させることで最初の一音を 強めるようにした。

●煙突の煙

もくもくと煙突から煙が出ている様 子をシェーカーで表現している。ア ゴゴーはチューブラーベルと同様の 目的で使用した。



STEP4 つくった音楽の全体の構成を確認する

場面設定と照らし合わせながら再生して、表現したい音楽になっているか確かめ る。音色や構成の再検討を行ってもよい。

中間発表をして、つくった音楽について意見交換をし、それを参考に3つの場面 の音楽を完成させる。

POINT

- 音素材の特徴及び音の重なり 方や反復、変化、対照などの 構成上の特徴を理解しながら、 表したいイメージに向けて創 意工夫していくことが大切で ある。
- ルーム(小節)を気にせずに ノートを打ち込むことで、拍 節的ではない音楽を創作する ことも可能である。
- ●取り組みやすいよう、作例の ような和声に基づいた音の重 ね方ではなく、トーン・クラ スターのような表現を取り入 れてもよい。

SUPPORT

- ●場面ごとにテンポを変えたい 場合は、変更したい箇所の 【ルールトラック】上のルーム をクリックすることで、途中 からルールを変更することが できる(最終ページ参照)。設 定が完了すると、下のような アイコンが【ルールトラック】 に表示される。 160
- ●カトカトーンでは、音の強弱 調整がトラックごとになるた め、特定の音を強くしたい場 合などは複数のトラックを用 意して、下記のように工夫す ることで強弱を付けることが できる。
- ●【トラックミキサー】(@ パレット) 内)を調整して、トラックに よって音量に差をつける(最 終ページ参照)。
- ❷同音のノートを別トラックに 重複して打ち込む。

SUPPORT

ある程度まとまったところでプ ロジェクトファイルを保存して おくとよい。なお、保存するたび に新しいファイルができ、上書 きされないため、ファイル名を 変えるなど工夫をして管理する。

SUPPORT:操作上の補足説明 **POINT**:指導上のポイント ADVICE: 発展的な内容

発展的な活動の例

●自分の好きな画像(写真、イラストなど)に合わせて音楽をつくってみよう 創作活動のフィールドを学校全体に広げ、生徒がそれぞれタブレットで好きな 写真を撮影して、それにふさわしい音楽を創作する活動、または、教科横断的 な活動として、美術の授業で制作したイラストに合わせて音楽をつくる活動な どが考えられる。

ADVICE

カトカトーンは、学校現場が抱 えるハード面での制約を取り除 いたり、教科横断的な学びの推 進が期待できたりと、さまざま な音楽活動につながるポテン シャルをもっている。また、そ の特性を活かし、ICT コンテン ツの利点を活用した発展性のあ る授業を展開していくことも可 能である。

操作方法一

トラック数の設定方法、及びトラックごとの音量設定方法





【トラック数設定スライダー】 トラック数の増減を行う。目盛りを上下する ことで、使用するトラックの数を1~8の間 で設定することができる。

【トラックミキサー】 トラックごとの音量の調整を行う。トラック ごとの【スライダー】を使って値を設定する。 ※設定は音で書き出した際にも反映される。

楽曲の途中でのルール(テンポや拍子など)の変更方法



変更をしたい箇所の【ルー ルトラック】上のルームを クリックする。

左のような画面が開き、楽 曲の途中から「調」「拍子」 「BPM(テンポ)」「スウィ ング」の設定を変更するこ とができる。

変更を加えた項目について のみ、【ルールトラック】に アイコンが表示される。変 更した項目は次の変更があ るまで設定が保持される。







回游空回

本資料の二次元コードからアクセスできるデータは、以下の URL からもご覧いただけます。 https://www.kyogei.co.jp/katokatone/info/

「カトカトーン」は、2024年3月まで試験公開を行い、 2024年4月に正式公開を予定しています。 詳しくは右のウェブサイトをご参照ください。 なお、正式公開時は画面や操作方法等が変更となる場合があります。





2024年2月発行



〒171-0051 東京都豊島区長崎1丁目12番14号 Tel:03-3957-1175(代) Fax:03-3957-1174

株式会社 教育芸術社