「MOUSA 2」(^{令和5年度用~)} p.58 構成を工夫して作品をつくろう



教育芸術社



構成をエ夫して作品をつくろう

楽器の音色の特徴を生かして 2 小節の主題をつくり、 それを変化させて構成を工夫しながら、2 つのパートによる作品をつくろう。

STEP1 ktk ファイルを開き、主題の創作で使う音を決める

●カトカトーンを開き、「新しく音楽をつくる」を選ぶ2使う音は4~5音とし、任意に選ぶ

※下記の音階や「MOUSA 2」p.113 に示されている音階を参考として選んでもよい。



上記音階の音源(mp3)や ktk ファイルは、右記の二次元コードから視聴・ダウンロードできる。※ ktk ファイルを開く際は、カトカトーンを開き「ファイルを開く」で該当ファイルを読み込む。

STEP2 使う音に合う楽器を探す

楽器(音色)を探す(探す方法は2通り)。

①【楽器選択画面】の操作

楽器を選択している最中に鍵盤をクリッ クすると音色を確認することができる (〇は端末上のキーボードと連動する)。

❷【メイン画面】の操作

オトグラフに表示される鍵盤部分をク リックすると音色を確認することができ る(ノートを実際に打ち込み再生するこ とでも音を確認できる)。

STEP3 2小節の主題をつくる

STEP 1 で選んだ使う音(4~5音)をもとに2小節の 主題をつくる。 例)本資料では右の五音音階を選択して創作を行う。



SUPPORT

「オトグラフに表示する音の設 定」の機能を使うと、表示する 音を制限した上で創作を進めら れる。メイン画面オトグラフエ リアにある下記のボタンを選択 して設定する。



▲例:使用する5音の設定

POINT

- 表示する音を制限することにより、必要な音のみに集中できるため、試行錯誤して創作しやすい。またこれらの制限された音が「実は民謡音階だった」といったように、知識と関連づけて気づきを与えられるような工夫ができるとよい。
- 参考の音階から創作をスムーズに開始することができる。 また例えば、「日本の音階」という知識を使って創作が行えると、主体的な学びと伝統音楽に親しむ機会が作り出せる。

- POINT

音が持続する楽器か減衰する楽 器かを確認しながら、楽器の音 色の特徴を捉え、表したい音楽 のイメージを膨らませられるよ うに導くとよい。

POINT

主題をつくる際は、音を打ち込 むだけでなく、打ち込まない(休 符とする)箇所も意識させると よい。

SUPPORT

おたまチョップから打ち込む音 価を調整でき、[ルール]ボタ ンから拍子を変更できる。楽器 の特徴やその奏法に合わせた音 価を選んだり、選んだ音の雰囲 気に合うような拍子を考えたり する際に活用する。



-7 IIII **H**



※1トラック目は【元の主題】、2トラック目は【例1の主題の変化】…というように主題の 変化をつくる度にトラックを加えていくとよい。

※主題の変化のパターンが完成したら、一度楽譜に書き出して旋律を把握するとよい。 楽譜に書き出す方法:【ファイル】ボタンを選択→【楽譜】ボタンを選択

STEP5 主題や STEP4 で変化させた主題のトラックを2つ重ねる

旋律の重ね方によってどのような響きが得られるか試奏する。 このときも、ミュートボタンのオン/オフを適宜行いながら再生する。

▼ 主題 と 変化させた主題 を重ねて試奏する様子(トラック1と4が再生される)

			42
= 1 🧲	ハープ		
= 2	ハープ		
= 3 🔴	ハープ		
= 4 🧲	ハープ		
			·

STEP6 全体の構成を考え、楽曲を完成させる

主題や変化させた主題を用いて楽曲を完成させる。 ktk ファイル上のトラック1とトラック2で全体の構成を検討する。



作品ができあがったら 発表し合い、意見を交 換しよう。また、作品 を楽譜に書き出してみ よう。

- POINT

- カトカトーンを活用することで、簡単に主題を変化させて再生することができる。試行錯誤を繰り返すことで、自身のイメージに合った旋律により近づける。
- 主題を変化させる際は、ノートの編集作業を繰り返し行なっていく。この活動を通じて音名や音価をより理解できるようになる。

- POINT

ミュート機能を活用すると、2 つのトラックを重ねて再生する ことができる。この活動で、自 身の創作物から音楽を聴いて美 しいと感じたり、よりよいパー トの組み合わせを探求したりす る、美的情操を養うことも可能 となる。

SUPPORT

- ●主題を変化させた状態のサン プル ktk ファイルを下記に掲 載する。創作に行き詰まった 際や、創作を始めるきっかけ に繋げられるように生徒に適 宜配布するとよい。
- ●配布された ktk ファイルでは、 まずは「旋律を2つ重ねる試 奏」と「全体構成の創作」を 経験させるとよい。教材の理 解を深めてからオリジナル作 品を創作すると操作がスムー ズになる。生徒の習熟度に応 じて活用するとよい。



作への近道

サンプル ktk ファイル ◀本資料の作例

SUPPORT

- ルームのコピー機能を活用して全体の構成を決める。ルームはドラッグすると別のルームへコピーできる。トラック内で連続する複数のルームもまとめてコピーできる。
- トラック1と2で楽器を変えると、それぞれの旋律の違いを感じ取りやすい。

POINT

表現意図にあった全体構成が行 えたか、楽譜として創作物を捉 えることも重要である。



操作方法

ルームをコピー、削除する方法

コピーしたい「ルーム」を他の「ルーム」にドラッグ&ドロップすると、ドロップした先にコピーすることができます。この操作は、複数の「ルーム」を選択した状態でも可能です。

「ルーム」をドラッグした時に表示される下段の「ゴミ箱」にドラッグ&ド ロップすることで、その「ルーム」に打ち込まれたノートを削除することが できます(小節数は変更されません)。





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」の詳細は右のウェブサイトをご参照ください。



2024 年 10 月発行

株式会社 教育芸術社



〒 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

