

サウンドロゴ8

活動場所：音楽室

10月9日（金）9：20～10：25

提案者 渡辺 奈穂子

1 活動のねらい

8拍のサウンドロゴをつくる活動を通して、様々なサウンドロゴを聴いたり、仲間と印象に残る音楽の特徴について考えたりしながら、音楽の見方をひろげる。

2 活動設定の意図

サウンドロゴとは、企業名や商品名、キャッチコピーなどを旋律や効果音を付けてアピールする音楽である。本活動で子どもは、自分の生活の中で耳にしている様々なサウンドロゴを音楽的な視点で見つめていく。既存のサウンドロゴを、曲の長さ、繰り返し、リズムや速度、歌詞の覚えやすさ等の効果とつながっていることに気づきながら、サウンドロゴのとらえをつくっていく。

様々なサウンドロゴを音楽的な視点で聴いた子どもは、自分も「インパクトのあるサウンドロゴをつくりたい」「おもしろいサウンドロゴにしたい」などと思いや願いをもつ。子どもは、6年間自分が過ごした上越教育大学附属小学校のサウンドロゴをつくるために、言葉を吟味する。そして、言葉のリズムや抑揚を生かし、楽器またはiPadで旋律をつくる。音色を変えたり伴奏を加えたりなど、音楽を形づくっている要素のはたらきが生み出すよさや面白さとかかわらせながら、表現をつくり、つくり変えていく。子どもは、8拍の中に自分の思いやイメージにあった表現をつくる過程で、印象的な音楽について思考しながら、音楽的な見方を更新していく。

サウンドロゴをつくるだけでなく、自分のつくった音楽が学校説明会やHP、お昼の放送等で流す予定である。第6学年の子どもの姿として、この事実から、音楽がもたらすものを考えたり、音楽が生活の中にある意味や価値をつくったりしていく姿を期待したい。また、自分や仲間のつくったサウンドロゴを聴き合うことで、多様な表現を受け入れ、それぞれのよさを感じるとともに、新たなものを生み出す楽しさや喜びを見いだす姿を期待する。多様な表現を受け入れることや、音楽で表すよさや楽しさを感じることは、豊かに生きる自分をつくることに通じるものであると考える。

3 子どもの「問い」が立ち上がる環境

○様々なサウンドロゴを聴く

子どもは日々の生活において、テレビのCMや店内放送などで流れているサウンドロゴを耳にしている普段、何気なく聞いているサウンドロゴを改めてじっくりと聴く過程で、旋律、速度、音色、繰り返しなど、音楽を形づくっている要素や仕組みを知覚し、そこから醸し出される雰囲気やイメージを感じる。子どもは、既存のサウンドロゴとかかわる中で、それぞれのサウンドロゴのよさやおもしろさを感じ、音楽的な見方や考え方ははたらかせながらサウンドロゴをとらえていく。そして、音楽を形づくっている要素や音楽の仕組みを生かして、より自分のイメージに合ったサウンドロゴをつくらうとするだろう。

○自分で選んだ楽器や音楽制作ソフトウェア「Song Maker」を使う

同じ旋律でも、音色や速度が変わるだけで、印象は大きく異なる。本活動では、自分の好きな楽器や得意な楽器でつくっていく。また、子どもの演奏技能に左右されることなく、音楽づくりを可能にするために、音楽制作ソフトウェア「Song Maker」<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>も用意する。子どもは、音色、速度などの視点から、サウンドロゴをつくり、つくり変えていく。また、ハモラせたり、リズム伴奏を追加したりなど、楽器やiPadを使用して表現の可能性をひろげる。試行錯誤を繰り返しながらサウンドロゴをつくる過程で、子どもは音楽的な見方をひろげていく。

<p>「サウンドロゴ8」（全10M）</p> <p>第1次 既存のサウンドロゴを聴く（2M）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・様々なサウンドロゴを聴き比べる</li> <li>・印象に残るサウンドロゴを分析する</li> </ul> <p>第2次 サウンドロゴをつくる（6M）（本時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・附属小学校のイメージからサウンドロゴを構想する</li> <li>・言葉やリズム、音の高さを考える</li> <li>・音色、速度、強弱、繰り返しなど表現を工夫する</li> <li>・つくったサウンドロゴを演奏する</li> </ul> <p>第3次 つくったサウンドロゴを紹介する（2M）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・サウンドロゴを収録し、紹介をする</li> <li>・活動を振り返り、生活の中の音楽について思考する</li> </ul>
---

#### 4 対象とかかわる子ども

本活動の始めに、CMや店内放送の音楽、YouTubeにある既存のサウンドロゴを聴いて楽しんだ。覚えやすく印象的なサウンドロゴを選び、その理由をリズム、音の高低、音色、言葉などの視点から探ってきた。また、子どもはリズムや音の変化による面白さだけでなく、言葉の抑揚や繰り返しなども工夫されていることなど、音楽を形づくっている要素や音楽の仕組みと関連していることに気付いていった。わずか数秒の中に、工夫がなされていることを感覚的、そして音楽的にとらえていった。

様々なサウンドロゴと出会う中で、自分でもつくってみたいという思いや願いの膨らみから、上越教育大学附属小学校のサウンドロゴづくりをスタートさせた。6年間過ごしてきた自分の学校だからこそ、附属小学校に対するイメージをもっている。子どもはそのイメージをもとにしながら、言葉や旋律をつくり始めている。

#### 5 本時の構想・展開

##### (1) 本時のねらい

附属小学校のサウンドロゴの旋律をつくる活動を通して、「言葉」「リズム」「音の高さ」などに着目して考えたり、仲間とサウンドロゴを聴き合ったりしながら、音楽的な見方をひろげる。

##### (2) 本時の構想

###### ○サウンドロゴの旋律を新たな視点でとらえる

本時では、仲間のサウンドロゴの旋律を鑑賞したり歌ったりして、仲間の表現にはどのような工夫が加わったのか聴き取る。子どもは、「音の高さ」「リズム」など、音楽を形づくっている要素のはたらきから生み出すよさを感じ取りながら、自分のつくった旋律に照らし合わせて考え、よりよくするための視点をもつ。子どもは、音楽を形づくっている要素のはたらきを感じ取り、新たな視点も生かしながら、自分のサウンドロゴをつくり、つくり変え、音楽的な見方をひろげていく姿を期待する。

#### 3) 本時の展開 5・6M/全10M(65分)

時間	番号;子どもの活動 ・ ;子どもの姿	○ ;教師の手立て
20	<b>1 仲間のサウンドロゴの旋律を聴く</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 仲間のサウンドロゴの旋律を聴いたり歌ったりして楽しむ。</li> <li>・ 仲間のサウンドロゴの旋律を聴いた感想を伝える。</li> <li>・ どんな工夫が加わったのか聴き取る。</li> <li>・ 要素の視点から表現の工夫を考える。</li> <li>・ どんな工夫ができそうか見通しをもつ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○表現の工夫が参考になりそうな数人を取り上げ、なぜそのように考えたのか、根拠を問い返す。</li> <li>○サウンドロゴの旋律を聴覚・視覚的に示したり、実際に歌ったりすることで、仲間の表現の工夫をとらえられるようにする。</li> </ul>
30	<b>2 サウンドロゴの旋律をつくり変える</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 音の高さを変えて、聴き比べる。</li> <li>・ 最後の音を変えて、聴き比べる。</li> <li>・ 言葉の抑揚に合ったリズムをつくる。</li> <li>・ 言葉に合った旋律をつくる。</li> <li>・ 繰り返しを取り入れる。</li> <li>・ できたサウンドロゴの旋律を仲間に聴いてもらう。</li> <li>・ 旋律に言葉をのせて歌ってみる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○つくり終えた旋律に教師が伴奏をつけて歌いやすくしたり、困っている子どもにはアドバイスをしたりする。</li> <li>○音楽ソフト、または自分の選んだ楽器を使ってつくる。ソフトの操作がわからない子どもには使い方を教える。</li> </ul>
15	<b>3 本時を振り返る</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 明るい感じにしたいから、音の高さを考えた。</li> <li>・ 言葉の繰り返しを入れてみた。</li> <li>・ 次時は楽器で演奏してみたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時の活動を振り返り、自分が工夫したことやがんばったことを書くとともに、次時以降の見通しをもてるようにする。</li> </ul>

## 6 活動の振り返り

### (1) あふれるサウンドロゴを音楽的にとらえる

私たちの生活の中にはサウンドロゴがあふれている。導入では、普段何気なく聞いているサウンドロゴを聴いて楽しんだ。CMや YouTube で流れているサウンドロゴの中から自分の「お気に入り」を一つ選び、その理由をリズムや音の高さ、音色、言葉などの視点から音楽的にとらえた。「付点を使ったリズムだと楽しそう」「音がどんどん上がると気分も上がる」「ハモっているときれいだ」「『お値段以上』という言葉のチョイスがさすがだ」など、自分が好きなサウンドロゴを音楽的にとらえながらよさを見出していった。

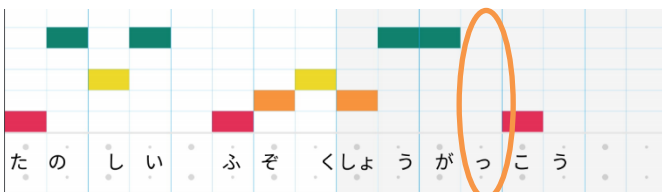
子どもは自分や仲間の選んだサウンドロゴを聴いたり、分析したりすることで、わずか数秒の中に楽しさや美しさ、面白さがあることを直感的にとらえるとともに、音楽の要素に着目してとらえていった。そして、「自分もサウンドロゴをつくらしてみたい」という思いや願いを膨らませた。

子どもは、自分の学校である上越教育大学附属小学校(以下附属小)に6年間通っているからこそ、自分の学校のよさを実感している。「楽しい感じのサウンドロゴにしたい」「わくわく感がでるようにしたい」など、子どもは自身のもつ附属小のイメージを形にしようと8拍のサウンドロゴづくりをスタートさせた。「自分の夢を育てる附属小学校」「笑顔がいっぱい楽しさいっぱい附属小学校」など、伝えたいことを言葉にし、音楽制作ソフトウェア「Song Maker」を使い、旋律をつくり始めた。

### (2) 旋律づくりの視点の共有からよりよい音楽へ

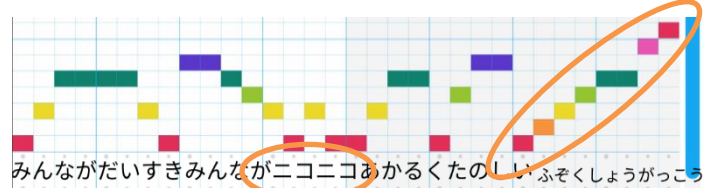
本時では、3人の仲間がつくった旋律を紹介した。互いのつくった旋律を紹介し合う中で、それぞれの旋律のよさを実感し、新たな視点からよりよい音楽へつなげることができると考えたからである。子どもにも紹介した作品は次の通りである。

#### ① 小さい「つ」を意識したリズムに変えた表現



♪のリズムだと「しょうがっこう」になっていました。だから「しょうがっこう」と歌えるよう休符を入れて♪♪♪♪というリズムに変え、歌いやすくなりました。

#### ② 大切な言葉と音の高さを工夫した表現



「ニコニコ」という言葉を自分のサウンドロゴにも入れました。気分がよい感じにしたかったから、音の高さをだんだんあげました。

#### ③ 繰り返しのリズムと音の高さを工夫した表現



「チョコモナカ」のサウンドロゴのようにリズムを2回繰り返しました。最後の音だけ音を上げると、楽しさがでるから、1オクターブ音の高さを上げました。

「Song Maker」は、音階を可視化させ、つくった音楽を聴いたり保存したりできる。目で見ることができず、残すこともできない仲間の旋律が可視化され、その旋律に込められた思いや意図が共有された。実際にその旋律を聴き、歌ってみた子どもは、「休符を入ただけで歌いやすくなる」「リズムを繰り返して面白」「音の高さで印象が変わる」など仲間の旋律のよさを実感した。

旋律をつくったものの、自分の旋律に満足していなかった清哉さんや悠斗さんは、自分の表現にはない新たな表現と出会い、そのよさを自分の旋律に照らし合わせて考えたり、自分の旋律づくりに生かしてみたりしようと思ったのである。

#### (3) こだわってつくるサウンドロゴ

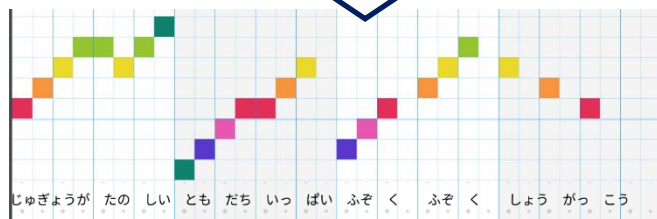
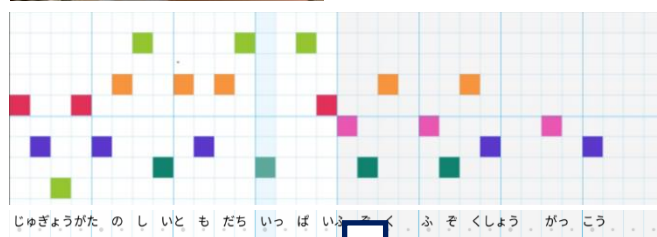
清哉さんは、附属小は楽しい活動があることを表現したいと思い、音の高さが大きく変化する旋律をつくった。しかし、「なんか変。なんか気に入らない。それに、歌いづらい」と、音の高さを変えては聴くという行為を何度も繰り返すものの、満足できる旋律になっていなかった。清哉さんは③の旋律を聴き「音の高さを変化させないと呼びかけている感じになる」と、音の動きに着目した。そして、音の高さを大きく変化させることをやめ、音の高さを隣の音へ移動する旋律につくり変えた。つくり



変えた旋律を仲間に聴いてもらい「いいね、今度は歌いやすい」などと認めてもらったが、それでも前半部分の音の高さを吟味していた。様々な音の高さ



から始まる旋律をつくっては聴き比べ、納得できる旋律になるような音の高さを見つけていった。出来上がった旋律に教師が伴奏をつけてみると、「あっ、こっちの方が附属のよさが伝わりそう」と満足している清哉さんの笑顔があった。



清哉さんの行為は、単に感覚的に対象にはたらきかけていただけではない。「音の高さ」や「音の動き」という音楽的な視点を持ち、旋律をつくり変えながら、繰り返し対象に迫っていることがわかる。「今日、友達のメロディを聴いてよいアイデアをもらったのでよかったです。気に入るメロディになりました。」と振り返っていた。清哉さんはイメージに伴うよう、音楽的な要素のはたらきを実感するとともに、音の動きや音の高さについてのとらえをつくっている。

また、悠斗さんは、明るい感じを出したいと願い、全体的に音を上げて、「ラ」から始まるイ短調の旋律をつくっていた。悠斗さんは短調の旋律になっていることに気付いていない。しかし、「暗い感じがして、イメージと合わない。」と悩んでいた。①②③の楽譜を見て、既存のサウンドロゴを分析した時に、最後の音を「ド」（ハ長調の主和音）にすると、まとまりのよい旋律になることを思い出した。そして、最初と最後の音を「ド」になるように旋律に移調させたのである。すると「あれ、音は下げたけど、明るくなった」と言い、何度も聴き比べたり、仲間に意見を

を求めたりしながら、最終的に「ド」から始まる旋律につくり変えた。そして、教師から「短調から長調に変化した」という事実を知らされた。振り返りでは「音を高くするか低くするかすぐ考えました。そして長調にしました。もう迷っていることはありません！」と書いた。悠斗さんは、もともと長調と短調については知っていたが、旋律を聴き、曲想を感じ取るという体験を通して、長調と短調についてとらえ直していた。

また、柚香さんは「友だちのメロディを聴いて、休符を使っているのが明るくていい」と感じ、「『自分』の『じ』と『ぶ』の間に休符を入れて弾むような感じにできた」とリズムについて振り返ると共に、「次は打楽器を追加して楽しい感じにしたい」と次時へ思いを膨らませていった。

子どもは旋律を完成させるまでに、様々なアイデアを出し、試した中から、最後は「これにしよう」と決断する。自分がこだわった旋律には、新たなものを生み出した自信や満足感がある。

音楽づくりに正解はない。しかし、「よいものはよい」という直感、感覚で音楽をとらえる。それと同時に「なぜ、それをよいと感じるのか」と音楽的な要素に着目して音楽とかかわる中で、子どもは音楽への見方をひろげている。

#### (4) 音楽づくりは個別的な探求

「自分の考えでつくってみよう」「自分のやり方でやっていいんだ」と思える環境の中にいる子どもは、教師が「音の高さを〇〇しましょう」「繰り返しのリズムを使いましょう」などと教えなくても、自ら気づき、それを取り入れながら音楽をつくる。そこには、自分の願う音楽表現の具現に向けて、旋律を試しながらつくる中で、「こうかな、ああかな」と繰り返し対象にはたらきかけたり、逆に対象からはたらきかけられて感じ取ったりする姿がある。

本活動を見ると個別的な探究が介在することに気付く。「音の高さをもっと吟味したい」「楽器で演奏したい」「イメージにピッタリの音色を見つけない」「伴奏もつけてみたい」「仲間のサウンドロゴを聴いて参考にしたい」と子どもの姿は様々であった。これらの姿は、こうすれば子どもの「問い」が立ちあがる教育活動を実現できるといった単線的なものではないということを、私に教えてくれている。

**《メールにて本活動に関するご意見、ご感想をお寄せください》**

提案者連絡先 [wnaoko@juen.ac.jp](mailto:wnaoko@juen.ac.jp) (渡辺奈穂子)