

標題音楽の旋律創作

早 川 克 善
齋 藤 竜 夫

はじめに

昨年度、2学年の鑑賞教材「小フーガト短調」において、鑑賞の途中で動機を生かした旋律をつくる創作活動を行い、反復や変化、対照などの構造を創作の中で理解し、再度鑑賞したときに、楽譜から得た情報をもとに、旋律やテクスチュアを意識しながら曲を聴くことができるか検証を行った。創作活動により、音価や音程についての意識が高まり、対位法的手法を体感するためにも、創作活動は有効であったと考えられる。しかし、旋律を作る際に、音を確かめながら創作することが困難であったため、音程と音価の問題を解決することが最優先にし、音楽が不得意な生徒も取り組みやすいように制限をかけた創作になってしまった。この活動は、楽譜を読むことに苦手意識がある生徒に対して有効であったと考えるが、指導要領が目指す「表したいイメージと関わらせながら…」という内容から離れてしまっていることが課題であった。

これまで行ってきた鑑賞教材は、類型的で普遍的感情が尊重される作品が中心であった。しかし、今回取り扱う教材の「シェエラザード」は、後期ロマン派に多く見られるような詩的であり、個人的で自由な幻想が尊重される作品である。このような作品と初めて出会う生徒に対し、生徒一人一人が自己のイメージや感情を意識出するような課題提示が必要であると考えた。さらに、曲想と音楽の構造を理解させる鑑賞を行う場合、それに関わる創作活動は音を無視することはできず、自分が表したいイメージと音楽の構造を関わらせて創作活動を行う必要があると考えた。

今回の創作活動を補助するために齋藤が5種類のコードパターンを作成した。和音の進行によってある種の音楽性を喚起することは可能であるが、実際の創作においては旋律・対旋律・伴奏形・デュナーミク・テンポなどさまざまな要素の集合体が音楽性を規定することは言うまでもない。

研究内容と方法

1 交響詩の鑑賞により、曲想と音楽の構造の関係を理解する

リムスキー・コルサコフ等「五人組」は、ドイツの形式を重んじるものよりも、ベルリオーズやリストなどが用いた音楽の手法を取り入れたことから、リストの作品と、それを

音楽的に充実させたリヒャルト・シュトラウスの作品を例に取り上げ、標題が曲想や音楽の構造にどのように関わっているかを理解させる。「マゼッパ」では、人物像が力強いリズムで表現されていることに気付かせたい。また、リストの作品は感傷的な作品が多いため、特徴的な曲を例に挙げ「シェエラザードの主題」へ繋ぎたい。「ティル・オイレンシュピーゲル」の主題では、軽快な旋律や音色から、ユーモラスな雰囲気を感じ取ることを期待する。また、ここで感じたことを4時間目で聴く「カランダールの主題」で、両者とも滑稽に感じるという共通点で、それがどのような音楽的特徴なのかを見出すことも期待する。

2 交響詩の旋律を創る

創作活動では、与えられた標題（表題）をもとに、8小節（2拍子で1小節に1つのコードを置く）の旋律を創作する。はじめに曲の構想を考え、それをもとに旋律を創作する。まず標題（表題）を選択し、人物（物語）のイメージ（観念）を考える。その後、選択した人物や物語の起承転結などをストーリー曲線として表す。次に5つのパターンのコード進行を聴き、コード進行から喚起されたイメージと人物の印象を合わせながら、コード進行を選択する。次にストーリー曲線をもとに、旋律の頂点を考える。最後に、旋律の特徴を考える。その際、前時で学んだこと（優しい＝なめらかな旋律、いたずら者＝跳躍する旋律など）を手がかりに考えさせる。

旋律を創る際は、楽譜作成ソフト「Domino」を使用する。Dominoは、楽譜作成ソフトのような音価を選択する作業がないため、音を置き確かめながら作曲することができるため、楽譜に苦手意識がある生徒でも直感的に作曲することができる。と考える。

まず小節の頭拍を和音構成音から選択し（わかりやすいように、和音構成音には色分けをしておく）、ストーリー曲線と照らし合わせながら、大まかな旋律のラインを決める。次にそれをつなぐように裏拍の音を足していく。非和声音からも選択はできるが、和音構成音と比べると不自然な流れになってしまうことを説明し、音を確かめながら決めていけるように支援する。最後に標題を音で表すために工夫した視点から、曲の解説文を作成する。

今回行うコード進行選択する活動は、音楽と感情とを類型化することでもあり、リムスキー・コルサコフの考える標題音楽的な性格（ロマン派における標題音楽の考え方）と異なるものではある。しかし、標題を音楽で表現するという困難なプロセスをサポートするために、あえて類型化された創作活動を行いたい。

3 交響組曲「シェエラザードより第2楽章」の鑑賞

はじめに教師の説明によりシェエラザードのあらすじを理解する。イメージしやすいように、人物のイラストなどを提示する。その後「シェエラザードの主題」「カランダールの主題」を聴き、それぞれの主題の雰囲気を感じ取り、旋律と登場人物の心情（どのような人物なのかも含め）を想像する。その際、音楽を形づくっている要素を根拠として考え

させる。

作曲者はこの曲に「聞き手が思いおもいの幻想を探りあてる」ために標題をつけたため、グループでイメージを共有する活動は作曲者の意に反する。この曲においては、曲想と音楽の構造とを関係を自由に想像し、自分の中で価値づけることに意味があると考え。最後にまとめる批評文に、曲想と音楽の構造についての記述があることを期待する。

研究の実際

1 交響詩の鑑賞により、曲想と音楽の構造の関係を理解する

1 時限目の鑑賞では、交響詩における標題と音楽の諸要素の関係を理解することを授業のねらいとした。そのため、性格の違う複数の交響詩を比較鑑賞することが効果的であると考えた。しかし、交響詩は単一楽章であるが、その多くは20分前後であるため、比較鑑賞するには曲の一部分のみに着目しながら、特徴をまとめさせた。音楽的な特徴として「音色」「リズム」「和音」「速度」の要素をあげ、主題と標題の関係を考えることができた。

2 交響詩の旋律を創る

2 時間目と3 時間目では、交響詩の旋律を創作する活動を行った。2 時間目では、曲の構想を考えさせた。STEP ①として、標題（厳密には表題）を4つの中から選択させ、標題からどのようなものをイメージするのかをまとめさせた。次に、“標題のストーリー曲線”として、標題の起承転結を考えさせ、曲線で表現させた。創作活動2 時間目のところで詳しく述べるが、同じ標題だとストーリー曲線も共通するところが見られた。STEP ②では、STEP ①で考えたことを音楽で表現するための手立てを考えさせた。初めに、5種類

のコード進行を聴かせて、イメージに合うコード進行を選択させた。右の表は、自分が選んだ標題に対して、どのコード進行を選んだかの結果である。今回用意したコード進行

コード	のび太	天皇陛下	かぐや姫	織田信長
①	1人	1人		
②	8人			1人
④		1人	3人	
⑤			7人	1人
⑥	1人		1人	3人

は、④と⑤を除いては大きく性格が異なる進行であったこともあり、選択した生徒が少ない「天皇陛下」を除いては、同じコード進行を選択する生徒が複数人いた。このことから、生徒はコード進行からある程度共通したイメージを感受し、感受したものと標題とを照らし合わせながらコード進行を選択することができたと考え。

3 時限目（創作活動2 時間目）では、実際に「DOMINO」を活用しながら、8 小節の旋律づくりを行った。同じ標題を選択した中で、複数人で共通する点が見られた。「のび太」を選択した生徒は、「いじめられて悲しい」や「道具を手に入れてうれしい」などの、喜怒哀楽を音型の上で表現していた。「天皇陛下」を選択した生徒は、なめらかな旋律で穏やかさを表現していた。「織田信長」を選択した生徒は、天下を取るまでを上行形で表

現し、最後に一気に旋律を下行させ、自害するところを表現していた。「かぐや姫」を選んだ生徒は、最後を下行する音型にし、月に帰る悲しさを表現していた。ストーリーの盛り上がりと、旋律の大まかな流れと結び付けて考えさせていく中で、「かぐや姫」を選んだ生徒が「最後は月に帰って悲しいから、音は下げた方がいいのかな」とつぶやいたことに対して、「月に帰るから、音は上がっていく方がいいんじゃないの」と助言する姿が見られた。この対話は、標題の捉え方の本質に迫るものであり、気持ちの変化を音型の上下で表現できると捉えていることが分かる。一方、音が上がっていく場合は、情景描写として表現されてしまう。そこで、ワークシートの「創作アイテム」で提示した気持ちと旋律の関係を確認し、「かぐや姫の気持ちが表現されるのはどっちがよいのだろうか」と問い、「昔から、音が下がる音型は、ため息を表しています」と音楽修辭学的にも触れながら考えさせた。最終的にこの生徒は上行する音型にし、曲の解説では「いなくなって（かぐや姫が）悲しいけど、見送る感じに上がる（音が）」と記述している。創作活動によって、標題から感じ取った雰囲気と、音楽の要素（構成、和音、旋律）を関わらせて創作することができたと考える。また、最後に曲の解説を書かせたことは、標題から感じたことと音楽の要素（ここでは主に旋律）を関わらせながら考えるためにも有効であったと考える。

3 交響組曲「シェエラザードより第2楽章」の鑑賞

授業の初めに、1時限目の交響詩の比較鑑賞でまとめたことを振り返りながら、標題と音楽の諸要素がどのように関係していたのかを確認し、創作活動で標題を音楽で表現した際に工夫した点の振り返りを行った。次にPowerPointで、千夜一夜物語について簡単に説明した後、作曲者の「聞き手が思いおもいの幻想を探りあてるための手がかりになる標題をあたえたにすぎない」という言葉を提示し、「標題はヒントであって、みなさんが音楽から自由にイメージしましょう」と説明した。

初めに主要主題である「シェエラザードの主題」と「カランダール王子の主題」の音楽的特徴と、そこから感じ取られる人物像や気持ちを考えさせた。「シェエラザードの主題」では、ほとんどの生徒が「暗い」と「高い音」答えた。ここでは音色についても着目させたかったため、「波のような旋律」と答えていた生徒に「この旋律は何の楽器ですか」と問うと、「バイオリン」と答えることができた。その後、「暗く感じたのは旋律だけですか」と問い、ピアノで演奏したところ、「伴奏も暗い」と答えたため、もう一度曲を聴き、ハープの音色で奏でられる暗い和音を全体で確認した。次に聴いたカランダール王子の主題では、音楽的特徴として、全員の生徒が速度や強弱、リズムなどの変化に着目していた。ここでも楽器による音色の変化に気づくことができなかつたため、次の「主題がくり返す度に変化するもの」の発問で確認した。これらのことから、生徒の音色に対する意識が低いことがわかった。

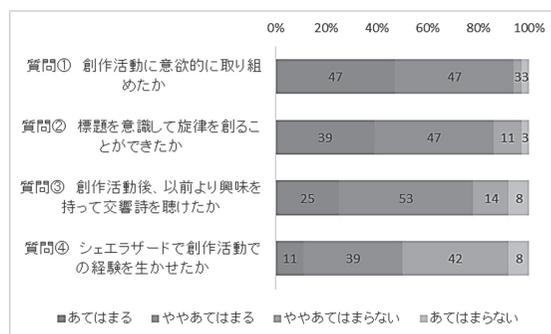
次に、標題から物語をイメージする活動を行った。カランダール王子が「僧侶」である

という最小限の情報をもとに、速度や強弱の変化が修行の困難さと感じ取るなど、自由に物語を展開させることができた。主題が反復、変化することで、音楽が展開するとともに、物語も展開していくようであることを確認した後に全曲を聴いたため、自由に展開させながら鑑賞することができたのだと考える。しかし、3人の生徒が何も書くことができなかった。なお、他のクラスでも1～3人の書けない生徒がいたため、標題に関する情報をどの程度提示するかを精選していく必要があると考える。まとめとして、曲の魅力を批評文としてまとめさせた。ここでも、強弱やリズムなどの変化がわかりやすいところに着目する生徒がほとんどであり、音色を理由にあげていた生徒は3人だけであった。

4 考察

1時間目に主要主題のみに注目させながら交響詩を比較鑑賞させたことにより、標題と音楽との関係を理解することができた。標題と音楽との関係をまとめたものを、創作活動の際に、「創作のアイテム」として活用することができたため、創作活動の導入として、交響詩の比較鑑賞は有効であったと考える。創作活動では「Domino」を用いたことで、全員がスムーズに創作することができ、楽譜などに苦手意識を感じている生徒にも効果的であった。

鑑賞後のアンケートから、80%以上の生徒が、創作を行ったことで、以前より交響詩に興味を持って聴くことができたことがわかった。しかし、創作活動での経験を鑑賞に生かすことができた生徒は、50%程度であったため、課題提示の工夫をする必要がある。



参考文献

- 門馬直美「西洋音楽史概説」春秋社、1976。
 中学音楽2・3上 音楽のおくりもの 教師用指導書 解説編
 田村和紀夫「文化としての西洋音楽の歩み」音楽の友社、2013。

第2学年1組 音楽科学習指導案

平成30年7月13日6限

指導者 早川 克善

(場所 多目的教室1)

1 題材名 物語と音楽全体の構成を理解して、オーケストラの豊かな表現を味わう

(教材 交響詩「タツ」 「マゼッパ」 リスト作曲

「ドン・ファン」 「ティル・オイレンシュピーゲルの愉快ないたずら」

R. シュトラウス作曲

交響組曲「シェエラザードより第2楽章」 リムスキーコルサコフ作曲

創作活動「物語に合う音楽を創ろう」)

2 題材の目標

- ・旋律が反復、変化、対照することで楽曲を構成していることを聴き取る。
- ・オーケストラの豊かな表現を味わって聴くことができる。
- ・創作活動を通して音の重なりや変化などの構造を理解し、音楽表現するための技能を身につける。

3 生徒と題材

(1) 生徒の実態について

1年時の鑑賞では、「イメージと音楽」の題材において、「春」と「魔王」を教材に用いて曲想と音楽の構造の関りの理解に努めてきた。そのために、〔共通事項〕に示す「音楽を形づくっている要素」を曲想と関わらせながら鑑賞できるような課題提示を意識的に行った。また、課題解決の際に「対話」を行ったことにより、自分で気付くことができなかった要素にも着目することができた生徒が増えた。これらの活動により、情景を描写するための類型化された音型と標題との関りを「春」を通して理解し、歌詞のもたらし雰囲気、伴奏や音型、調性と関係していることを「魔王」を通して理解できたものとする。

しかし、これまでの鑑賞では、典型的で普遍的感情が尊重される作品が中心であった。それに対し今回取り扱う教材の「シェエラザード」は、後期ロマン派に多く見られるような詩的であり、個人的で自由な幻想が尊重される作品である。このような作品との初めて出会う生徒に対し、生徒一人一人が自己のイメージや感情を意識出するような課題提示が必要であると考えた。

（2）題材の構想

昨年度、2学年の鑑賞教材「小フーガト短調」において、鑑賞の途中で動機を生かした旋律をつくる創作活動を行い、反復や変化、対照などの構造を創作の中で理解し、再度鑑賞したときに、楽譜から得た情報をもとに、旋律やテクスチュアを意識しながら曲を聴くことができるか検証を行った。創作活動により、音価や音程についての意識が高まり、対位法的手法を体感するためにも、創作活動は有効であったと考えられる。しかし、旋律を作る際に、音を確かめながら創作することが困難であったため、音程と音価の問題を解決することが最優先にし、あえて音を気にせずに理論だけで創作を行った。この活動は、楽譜を読むことに苦手意識がある生徒に対して有効であったと考える。しかし、本題材のような曲想と音楽の構造を理解させる鑑賞を行う場合、それに関わる創作活動は音を無視することはできず、自分が表したいイメージと音楽の構造を関わらせて創作活動を行う必要があると考えた。

①交響詩の鑑賞により、曲想と音楽の構造の関係を理解する（1時間目／全4時間）

リムスキー・コルサコフ等「五人組」は、ドイツの形式を重んじるものよりも、ベルリオーズやリストなどが用いた音楽の手法を取り入れたことから、リストの作品と、それを音楽的に充実させたりヒヤルト・シュトラウスの作品を例に取り上げ、標題が曲想や音楽の構造にどのように関わっているかを理解させる。「マゼッパ」では、人物像が力強いリズムで表現されていることに気付かせたい。また、リストの作品は感傷的な作品が多いため、特徴的な曲を例に挙げ「シェエラザードの主題」へ繋ぎたい。「ティル・オイレンシュピーゲル」の主題では、軽快な旋律や音色から、ユーモラスな雰囲気を感じ取ることを期待する。また、ここで感じたことを4時間目で聴く「カランダールの主題」で、両者とも滑稽に感じるという共通点で、それがどのような音楽的特徴なのかを見出すことも期待する。

②物語に合う音楽を創る（2、3時間目）

創作活動では、与えられた標題（表題）をもとに、8小節（2拍子で1小節に1つのコードを置く）の旋律を創作する。はじめに曲の構想を考え、それをもとに旋律を創作する。まず標題（表題）を選択し、人物（物語）のイメージ（観念）を考える。その後、選択した人物や物語の起承転結などをストーリー曲線として表す。次に5つのパターンのコード進行を聴き、コード進行から喚起されたイメージと人物の印象を合わせながら、コード進行を選択する。次にストーリー曲線をもとに、旋律の頂点を考える。最後に、旋律の特徴を考える。その際、前時で学んだこと（優しい＝なめらかな旋律、いたずら者＝跳躍する旋律など）を手がかりに考えさせる。

旋律を創る際は、楽曲作成ソフト「Domino」を使用する。Dominoは、楽譜作成ソフトのような音価を選択する作業がないため、音を置き確かめながら作曲することができるため、楽譜に苦手意識がある生徒でも直感的に作曲することができると思う。

まず小節の頭拍を和音構成音から選択し（わかりやすいように、和音構成音には色分けをしておく）、ストーリー曲線と照らし合わせながら、大まかな旋律のラインを決める。次にそれをつなぐように裏拍の音を足していく。非和声音からも選択はできるが、和音構成音と比べると不自然な流れになってしまうことを説明し、音を確かめながら決めていけるように支援する。最後に標題を音で表すために工夫した視点から、曲の解説文を作成する。

今回行うコード進行選択する活動は、音楽と感情とを類型化することでもあり、リムスキーコルサコフの考える標題音楽的な性格（ロマン派における標題音楽の考え方）と異なるものではある。しかし、標題を音楽で表現するという困難なプロセスをサポートするために、あえて類型化された創作活動を行いたい。

③シェエラザードの鑑賞（4時間目 本時）

はじめに教師の説明によりシェエラザードのあらすじを理解する。イメージしやすいように、人物のイラストなどを提示する。その後「シェエラザードの主題」「カランダールの主題」を聴き、それぞれの主題の雰囲気を感じ取り、旋律と登場人物の心情（どのような人物なのかも含め）を想像する。その際、音楽を形づくっている要素を根拠として考えさせる。

作曲者はこの曲に「聞き手が思いおもいの幻想を探りあてる」ために標題をつけたため、グループでイメージを共有する活動は作曲者の意に反する。この曲においては、曲想と音楽の構造とを関係を自由に想像し、自分の中で価値づけることに意味があると思う。最後にまとめる批評文に、曲想と音楽の構造についての記述があることを期待する。

4 評価規準

音楽への関心・意欲・態度	音楽表現の創意工夫	音楽表現の技能	鑑賞の能力
<p>①音楽を形づくっている要素（音色、旋律、テクスチュア、リズム、速度、形式や構造）と曲想との関わりに関心をもち、鑑賞する学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>②、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に関心をもち、音楽をつくる学習に主体的に取り組もうとしている。</p>	<p>①音楽を形づくっている要素（音色、旋律、テクスチュア）を知覚し、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、どのように音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。</p>	<p>①音階などの特徴を生かした音楽表現をするために必要な技能（音の組合せ方、記譜の仕方など）を身につけて旋律をつくっている。</p>	<p>①音楽を形づくっている要素（音色、旋律、テクスチュア、リズム、速度、形式や構造）を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じ受している。</p> <p>②知覚・感受しながら、音楽を形づくっている要素（音色、旋律、テクスチュア、リズム、速度、形式）と曲想との関わりを感じ取って、解釈したり評価を考えたりし、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。</p>

5 指導と評価の計画（4時間）

時間	◆ねらい ○学習内容 ・学習活動	評価規準・評価方法
1	<p>◆交響詩の音楽を形づくっている要素を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じ受する。</p> <p>○交響詩の特徴を理解する。 ・「タツ」を聴き、印象や雰囲気などについて書く。 ・「タツ」の標題を知り、標題が曲想や音楽の構造にどのように関わっているかを理解する。</p> <p>○交響詩の音楽を形づくっている要素を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じ受する。 ・「マゼッパ」「ドン・ファン」「テイル」の標題から、どのような音楽なのか想像する。 ・それぞれの曲の標題から、どのような人物どうかを考え、曲を聴き、標題が曲想や音楽の構造にどのように関わっているかを考える。</p>	<p>交響詩の音楽を形づくっている要素（音色、旋律、テクスチュア、リズム、速度、形式や構造）を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じ受している。</p> <p>【鑑賞①】 ＜ワークシートⅠ＞</p>
2	<p>◆物語から表したいイメージを膨らませ、それに合うようなコード進行やリズムを選択しながら創作をする活動に主体的に取り組む。</p> <p>○人物（物語）から表したいイメージを膨らませ、考えを曲の構想シートにまとめながら、主体的に創作活動に取り組む。 ・人物を天皇陛下、のび太、かぐや姫、織田信長の中から選択する。 ・標題（人物や物語）のイメージを考える。</p>	<p>音楽を形づくっている要素を知覚し、どのように音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・人物や物語（起承転結）をストーリー曲線として表す。 ・自分のイメージに合うコード進行やリズムを選択する。 ・標題のイメージに合うコード進行を以下の5つの中から選択する。 <ul style="list-style-type: none"> ① Dm Gm7 C FM7 B ♭ Em7-5 A7 Dm ② C B G A ♭ C B G C ③ C G/B Am Em/G F C/E G7/D C ④ C F/C Fm/C C G A ♭ Fm6 C ⑤ Am E Am D Fm7 Am E7 Am ・ストーリー曲線を基に、曲の頂点が何小節目になるのかを考える。 ・旋律の特徴（なめらか、跳躍など）を考える。 	<p>【創意工夫①】 <曲の構想シート></p>
<p>3</p>	<p>◆旋律、構成などの特徴を感じ取って音楽表現を工夫し、創作に必要な技能を身に付け、表現したいイメージにふさわしい旋律をつくる。</p> <p>○コード進行やリズムに、自分のイメージに合うような旋律をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・頭拍の音を和音構成音の中（色が付いている）から音を選択し、それらをつなげて、大まかな旋律ラインをつくる。 ・裏拍の音を自由に選択しながら旋律を完成させる。 ・表現したいイメージに合うために、どのような工夫をしたかをまとめる。 	<p>音階などの特徴を生かした音楽表現をするために必要な技能（音の組合せ方、記譜の仕方など）を身につけて旋律をつくっている。</p> <p>【技能①】 <Domino への入力></p>
<p>4</p>	<p>◆シェエラザードの物語と音楽全体の構成を理解し、これまでの学習を振り返りながら批評文を書き、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。</p> <p>○「シェエラザード」の物語を理解し、2つの主要主題の特徴について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・曲前半の主題を聴き、曲の特徴から登場人物の人物像を考える。 ・主題が反復や変化、対照することで、どのような印象をもたらすのかを考える。 <p>○これまでの学習を振り返りながら批評文を書き、よさや美しさを味わって聴く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2楽章を最後まで聴き、イメージを自由に想像しながら、曲の魅力について考え、批評文としてまとめる。その際、主題の反復や変化、対照により、物語がどのようになったのかも想像しながら書く。 	<p>知覚・感受しながら、「シェエラザード」の音楽を形づくっている要素（音色、旋律、テクスチュア、リズム、速度、形式）と曲想との関わりを感じ取って、解釈したり評価を考えたりし、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。</p> <p>【鑑賞②】 <ワークシート></p>

6 本時の学習

(1) 本時のねらい

- ・曲想と音楽の構造との関わりを考えながら曲を聴くことができる。
- ・旋律が反復、変化、対照することで楽曲を構成していることを聴き取ることができる。
- ・オーケストラの豊かな表現を味わって聴くことができる。

(2) 本時の展開

	学習内容	○学習活動 □支援	評価
導入 10分	<p>・交響詩における標題と音楽の構造の関わりを確認する。</p> <p>・自分が創作した曲を見ながら、工夫したところを確認する。</p>	<p>□標題と音楽の構造がどのように関係しているのかを確認する。</p> <p>○自分が創作した楽譜を見ながら、物語の印象とそれを表現するために自分が考えた音楽の構造の関係を振り返る。</p>	生徒の様子 【関心②】
展開 20分	<p>・シェエラザードのあらすじを理解する。</p> <p>・曲前半の2つの主題「シェエラザードの主題」「カランダールの主題」を聴き、それぞれの主題の特徴を考える。</p> <p>・主題の反復、変化、対照について考える。</p>	<p>□全体の物語の設定を説明し、それぞれの楽章の標題を伝える。</p> <p>○それぞれの登場人物の人物像を、曲想を手がかりに考える。</p> <p>□「カランダール」は僧侶であるとだけ伝える。音楽の要素を根拠としてあげられるように声がけをする。</p> <p>○「カランダールの主題」が反復する毎に、何が変化し、どんな印象をもたらすか考える。</p> <p>□旋律が反復、変化、対照することで楽曲を構成していることに気づかせる。</p>	ワークシートの記述 【鑑賞①】
15分	<p>・第2楽章を全曲聴き、どのような物語なのかを想像する。</p> <p>・曲の魅力について批評文にまとめる</p>	<p>○105小節目から最後まで聴き、新しく現れた主題の変化に着目しながら、どのような物語なのかを想像する。</p> <p>□標題をヒントに、自由に想像させる。</p>	ワークシートの記述 【関心①】
まとめ 5分	<p>・標題音楽の聴き方をまとめる</p>	<p>○曲を聴くときに、どのようなところに着目しながら聞くことができたかを考える。</p>	ワークシートの記述 【鑑賞②】

