

# プログラミングで音楽づくり No.2

## はじめに

この「プログラミングで音楽づくり No.2」では、No.1 のプリントで出来るようになったことを  
つかって、ベートーヴェン作曲「よろこびの歌」の最初のメロディをスクラッチで作ってみます。

「なぞとき音楽ドリル」で勉強した、音符や休符の長さや種類を確認すると、より簡単に作る  
ことができますよ。

## 「よろこびの歌」の楽譜

このあと、この楽譜をスクラッチでプログラミングしていきます。

♩ = 120

ミ 64    ミ 64    ファ 65    ソ 67    ソ 67    ファ 65    ミ 64    レ 62    ド 60    ド 60    レ 62    ミ 64    ミ 64    レ 62    レ 62

ドレミの下の数字は、ブロックに入力する音の高さの数字を表しています。

## 前半を作ってみよう

- ① プリント No.1 の①～③と同じように進めます。
- ② 「60 のおんぷを～」の数字をクリックし、上から順に「ミミファソ ソファミレ」とします。

数字をクリックすると、  
鍵盤が出てきます。

正しい順番で数字が  
並んでいるか確認しましょう。

鍵盤をおして、  
音の高さを選びます。

- ③ ブロックをクリックして、聞いてみましょう。するとメロディは「よろこびの歌」なのに、なんだかやけに遅くありませんか？

そこで楽譜の「♩=120」と同じ速さになるように を上にのせ、速さを変えます。



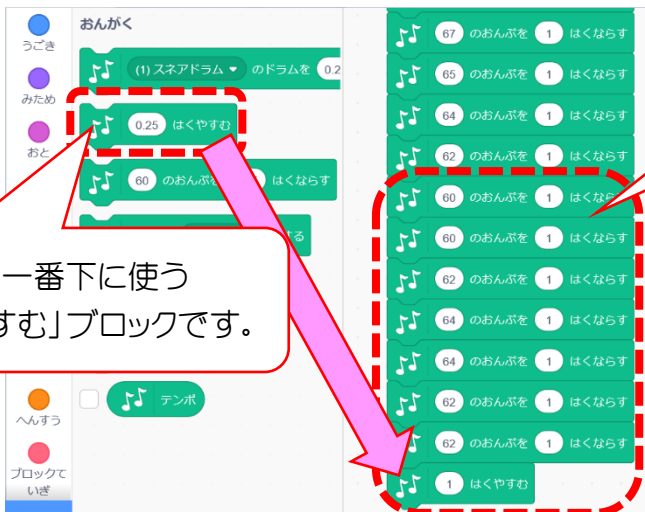
ここを 60 から 120 に  
変えてください。

そくどきごう  
「♩=120」は速度記号といい、  
音楽の速さを表しています。  
この場合、1分間に♩を 120 回鳴らす  
速さで、という意味になります。

もう1度ならべたブロックをクリックし、演奏が速くなっていたら成功です。

## こうはん 後半を作ってみよう

- ④ さっきまでの続きに、「おんぷ」のブロックを7つ、そして一番下に「やすむ」のブロックを1つ置いて、「ドレミ ミーレ・」となるように、高さや長さの数字を変えます。



一番下に使う  
「やすむ」ブロックです。

つけ足したブロックの  
数字を変えます。

きよく お  
曲の終わりだけ、なんだかリズムが  
おかしくありませんか？  
さいしょ がくふ おんぷ しゅるい  
最初の楽譜をよく見て、音符の種類と  
長さに気をつけると正しくなります。

## まとめ

音符や休符を、ひとつひとつブロックにして並べることで曲を作れることが、わかりました。

音符の種類に気をつけると正しいリズムになるので、楽譜をよく見て「長さ」を設定してみてください。

またおまけですが のブロックを一番上にのせ、楽器の名前を変えると、ちがう音で演奏することもできます。ぜひ、これも試してみてくださいね。