

科目区分：中等教育コース（音楽教育）

授業科目名：音楽理論・作曲法（編曲法を含む）／音楽デザイン基礎（2）／音楽デザイン（2）

音楽デザイン分野における理論と実践の一体化ー遠隔授業を通して

音楽教育講座 井上 洋一

1 授業の概要

(1) 音楽専門科目と音楽科の学習指導要領

本学の音楽専門科目は、声楽、器楽、音楽デザイン、音楽学および音楽科教育の領域から成る。これは、中・高（音楽）教員免許法に基づく科目区分に拠るとともに、学習指導要領（音楽）で示された「表現（歌唱・器楽・創作）」「鑑賞」の領域・活動に対応している。

(2) 音楽デザイン領域のカリキュラム

音楽デザイン領域の科目は、免許法に基づく科目区分上は、音楽理論・作曲法に含まれ、音楽作品の創作と発表を通して、創造的な音楽の楽しみ方を学ぶことを目的としている。音楽教育の現場において、創作指導の在り方とその重要性が見直されており、音楽デザイン領域の授業を通して創作の楽しみ方を体験しながら、音楽指導者としての資質や能力の向上を図ることができる。

各科目は、学年進行に沿って、以下の順で配置されている。

- ① 音楽理論・作曲法（編曲法を含む）…1年前期
- ② 音楽デザイン基礎（1）…1年後期
- ③ 音楽デザイン基礎（2）…2年前期
- ④ 音楽デザイン（1）…2～4年後期
- ⑤ 音楽デザイン（2）…3・4年前期

音楽理論・作曲法（編曲法を含む）は、音楽を指導する者にとって必要不可欠な楽典や作曲及び編曲の基礎理論を習得することを目的としており、中高（音楽）の教員免許取得のための必修科目である。また、音楽デザイン（1）（2）は、より専門的な音楽創作を行い、作品発表による卒業研究に備えるために重複履修可としている。

(3) 授業評価の対象科目と受講者数

本報告書では、前期に開講した以下の3科目を評価・研究の対象とする。数字は登録学生数である。

- ① 音楽理論・作曲法（編曲法を含む）…10※
※単位互換制度による他大学生を含む
- ② 音楽デザイン基礎（2）…7※
※外国人特別聴講学生を含む
- ③ 音楽デザイン（2）…5※
※外国人特別聴講学生を含む

2 授業評価・研究の内容

(1) 同期型・非同期型遠隔授業の併用

前期前半は、ほとんどの授業が遠隔授業で行うこととなった。演習や実技指導が中心となる音楽専門科目は、対面での指導や複数人の演奏が前提となるものが多く、遠隔授業には不向きと言える。

しかし、音楽デザイン領域科目は、個の創作活動が中心であり、課題や作品を、楽譜の形でデータ化し共有しやすい点において、遠隔授業に向いている。

理論的内容をレクチャーする部分は、Zoomを用いた同期型授業とし、課題の配付と実施、個別指導による作品の添削、フィードバックにはMoodleを用いた非同期型授業とした。なお、音楽・理論作曲法（編曲法を含む）は、履修者のほとんどが新入生であるため、顔を見ながらのコミュニケーションも重要と考え、同期型授業を基本とした。これは、授業者にとっても学生理解に役立った。

(2) 学生の実態把握

音楽創作のための基礎理論である和声学や対位法を学ぶためには、少なくとも高等学校音楽科で扱う楽典的な内容のうち、音程や簡単な和音についての知識・理解が必要である。しかし、近年の入試内容の変更等の影響もあり、入学前の楽典的な内容の知識・理解には大きな個人差がある。そのため、必修科目であり、音楽デザイン領域の導入科目でもある音楽理論・作曲法（編曲法を含む）では、レディネステストとして初回に「音程に関するテスト」を実施した。「音程に関するテスト」（15点満点→100点換算）の結果は次の通りである。

【最高点】100 【最低点】53
【平均点】78.0 【標準偏差】17.23

このテストはMoodleのテスト機能を利用し、合格しないと先に進めない設定にした。

Moodleを用いた授業では、教師権限の管理画面から履修者ごとの各コースへのアクセスログを確認できる。この機能を用いて、授業外の学習時間や課題提出が遅れがちな学生への個人指導の参考にした。

(3) 音楽アプリの統一と活用

従来、和声課題や作・編曲作品の提出については、紙媒体の楽譜や楽譜作成アプリのデータを、手渡し、FAX、メール、Moodle等で提出させていた。今年度、全授業が遠隔授業となったことを機に、楽譜作成アプリはMuseScoreに一本化し、提出先はMoodleのみとした。

MuseScoreは、Windows、MacOSのマルチプラットフォーム対応のフリーソフトである。無料ながら高音質の音源を標準装備し、ユーザーフォーラムでの情報交換から、頻りにアップデートされており、現バージョンは高価な有料アプリにひけをとらない機能をもっている。さらに、スマートフォンのiOSとAndroid用に再生専用アプリが用意されている。



MuseScoreを使った課題添削

Zoomによる同期型授業のレクチャーには、iPadの電子楽譜アプリであるPiascoreを画面共有に利用した。piaScoreは、指やタッチペンで五線に書き込みができるほか、音が鳴るピアノ鍵盤、チューナー、録音の機能も搭載されており、多機能な五線黒板として活用した。読み込んだPDF資料、書き込んだ記録を電子楽譜として蓄積し、目次を付けて整理できる点も便利である。

(4) オンライン作品発表会

楽譜作成アプリを統一し、Moodle上でデータによる作品共有や学生間の相互評価が容易となった。音楽デザイン基礎(2)、音楽デザイン(2)では、Moodle上の共有に加え、YouTube上でオンライン作品発表会を行った。いつでも作品を聴き直すことができ、また、離れている家族や友人にも自作品を紹介できるようにするためである。



YouTubeを使ったオンライン作品発表会

3 成果と課題

(1) 知識・技能面の能力の底上げと個人差の縮小
開講時点では個人差が顕著であった音楽理論・作曲法(編曲法)であったが、最終回の試験(30点満点→100点換算)の結果は次の通りとなった。

【最高点】93 【最低点】77
【平均点】86.0 【標準偏差】5.40

レディネステストと難易度が異なるため、単純比較はできないが、最低点が上がり、標準偏差が小さくなったことから、知識・技能面の個人差は縮小できたと言える。ただし、レディネステスト最低点の学生が、最終試験で最高得点であった。指導の工夫が功を奏したのか、当該学生の努力の結果なのか明確でないが、レディネステストの妥当性・信頼性という面からは、検証が必要である。

(2) 教育学部DPとの対応

前期末の「DP対応調査」から音楽デザイン領域科目を抽出した結果が次の通りである。



授業がDPの対応

DP1とDP4は全回答が1と2であった。これは、音楽デザインの授業内容と目的が、音楽創作に関する理論や専門的知識を修得するものであること、そして、音楽創作への興味・関心を高め、

理論と実践とを結びつけた主体的な学習態度を身につけることであると認識している結果であり、授業者の意図と一致している。

平成26年度の調査における授業時間外学習は、課題に対して平均1.6時間、自発学習に対して平均0.7時間の結果であった。今回の調査では、課題に対して2.5時間、自発学習に対して0.6時間であった。多数の遠隔授業によって、レポートや課題の提出に時間を費やし、自発学習を行う余裕まではなかったものと推察する。

音楽理論・作曲法（編曲法を含む）の初回の授業で、はじめて和声の教科書を開く学生に次のようなことを言ってきた。「和声学を単に頭で理解しようとするとは退屈である。目と耳と（鍵盤を弾いて）体を使うと、次第に響きの違いがわかるようになり面白くなっていく。さらにわかってきた響きを使って新しい音楽を創造することは楽しく、それを人に聴いてもらうことはさらに楽しい。」今回の調査の自由記述の項目には次のような感想があった。

他の人の作品も聴けることで新たな発見が数多くあり、楽しい授業だった。

和声は奥が深くとても難しいと感じたが、その分理解できるようになるとより面白くなっていくと思うので、今後も勉強を続けていきたいと思う。

久しぶりに音楽とかかわることができて、先生はあまり楽しくない分野だと仰っていましたが、とても楽しくできました。ありがとうございました。

(3) 授業と地域の結び付き

今年度の音楽デザイン(1)と音楽デザイン(2)を履修したうち2名の学生が、学外の音楽団体である愛媛作曲協議会が主催する作曲作品展（自作曲による演奏会）にエントリーし発表した。授業内に留まらず、より多くの人に自作品を聴いてもらうことによって、大学での学びが地域にひらかれていることを実感できたに違いない。これは、DP4：自主的に社会に貢献しようとする態度に結びつくものと考えられる。

かつて、特音課程や音楽文化コースの学生は在学中から、演奏活動を通じた地域や学校へのアウトリーチをさかんに行ってきた。彼らは卒業後、音楽教員や演奏家として、地域の音楽教育を推進し、音楽文化の担い手となっている。そういった本学の音楽専攻生の伝統は、可能な限り継承していきたい。



愛媛作曲協議会 作品展2021（萬翠荘）での発表