

創造的音楽学習におけるコンピュータを用いた音楽教育の可能性

～ わが国の小学校における表現活動を中心として ～

教科領域専攻
芸術系音楽コース
谷中 優

学校教育におけるコンピュータを用いた活動が、ようやくのことで全国的な活性化を見せ始めた。1980年代の後半には、ほんの一握りの実践が散見していただけであったが、しかし1990年代の前半からは徐々に実践件数が増加し始め、急激な活動が活発化したのは、ほんの数年前のことである。

コンピュータ導入の当初の実践は、様々な要因から、「コンピュータを使って音楽をする」よりも「コンピュータを使うための授業」が多くを占め、結果として目的の不明瞭な実践展開に陥ることが多かった。現在、それは少なくなったとはいえ、実践における類似する問題点は現在に至るまで残すことになった。しかしながら環境整備としての要因は現在では希薄になっている。

その理由はハイ・テクノロジーの進展に伴う電子機器の驚異的な進化、また教育現場の活動は云うに及ばず、大小多種多様な多くのコンピュータ関連の研究会や研修会等が開かれ、コンピュータ利用の活性化の道を開いてきたこと。教師の意識が高まり、コンピュータを使った具体的授業実践の展望が個々の教師に見え始めたこと等を挙げることができる。

さてそのような状況の中で、ここ数年の間に急激に増加したコンピュータを用いた学校教育、とりわけ音楽教科における実践活動について、幾つかの問題点や疑問点を、『創造的な音楽学習』の観点から解き明かしてみたいと思う。

そのため、研究範囲を小学校に限定し、1994年を境にした先行研究を計画した。具体的な研究内容は次の通りである。

研究題目は『創造的音楽学習におけるコンピュータを用いた音楽教育の可能性』として、副題を「わが国の小学校」というように絞った。創造的音楽学習を採り上げたのは、筆者自身が創造的な音楽学習の活動を1976年から実践して今日に至っているからである。また、コンピュータを扱うことについても、一つには自己の実践活動の集積を客観的に考察したいという思いがあった故である。

まず第一章では序論として第一節に問題の所在を述べる。第二節では1994年以前の小学校におけるコンピュータ導入とその実践を、また1994年以降の同様な先行研究を、具体的な文献によって明らかにする。また第三節では研究の目的、研究範囲の特定、研究の方法について述べている。

本論は第二章から入る。ここでは創造的音楽学習の現状について述べている。第一節は、そもそも『創造的音楽学習』とはいったい何であるかということを経ョーン・ペインター、ピーター・アストンの『音楽の語るもの・原点からの創造的音楽学習』などを参考に展開するが、とりわけ『創造的音楽学習』に必要とされる『感性』について、掘り下げて考察する。

第二節は、わが国における導入と発展として今日に至る実践のプロセスを明らかにする。

第三節では、コンピュータを用いた創造的な音楽学習の実践について事例を挙げ、それらの活動に含まれる創造的な学習の要素を提示する。さらに第四節では、それらの実践を掘り下げ、創造的な音楽学習がコンピュータを用いた実践活動の中で、どのようなプロセスをたどり、どのような意味を持っているのか、またそれらの活動が子どもたちにどのように影響しているのかを考察する。

第三章では創造的な音楽学習による実践活動から、どのようなものが生まれ、子どもたちにどのような力が見られるのかを考え、それを子どもたちの作品と活動プロセスから考察する。

よって第一節では「授業活動」を、第二節では「子どもたちの作品」を提示し分析することによって、第三節の考察に推移したい。

第四章では「新たなアプローチの可能性・定義と実践」と題して、第一節に「即興表現」を、第二節に「総合的な学習の時間における実践」を採り上げる。さらに第三節には「教材の開発と制作」と題して創造的な音楽学習における現代音楽の語法を用いた子どものための作品(教材)を考察する。

第四節では、「マルチメディア」を採り上げ、コンピュータ活用による創造的な音楽活動と、「総合的な学習の時間」におけるコンピュータ利用の実態、また「総合的な学習の時間」における音楽教科の役割や可能性等を考察し、究極的にはマルチメディア・アプローチによるマルチメディアを用いた活動形態が広がっていくであろうことを述べている。

第五章は結論として、第一節「まとめ」、第二節「今後の課題と可能性」について言及する。「まとめ」では、コンピュータを使用する意味を再度考え、その上で効果的にコンピュータを使用するにはどうすればよいのかを、創造的な音楽学習とからめて考察する。

「今後の課題と可能性」では、特に課題を多面的に採り上げ、今日的課題としてコンピュータをはじめとするエレクトロニクス・テクノロジーの功罪にも触れてみる。

さて「創造的な音楽学習」はコンピュータを介在することでどのような変化がみられるのか、また「総合的な学習の時間」はそれらとどう関連しているのだろうか。「創造的な音楽学習」を考える時、そこには「総合的な学習の時間」が目指す同様な目標や活動プロセスが存在することに気づく。ここではそれらの共通項を明確にすることで、それらのそれぞれをより理解する手がかりとしたい。

「創造的な音楽学習」には即興表現が、その活動の一つの手段になっている。ここでは「即興とは何か」という問題に踏み込んで考察している。また音楽教科における「創造的な音楽学習」の創作活動(旋律の作曲)の方法として有効な、五音音階による創作等について述べている。

今後の可能性については、様々な問題点(コンピュータ等電子機器の環境整備、セキュリティ、モラル)等に触れ、それらを考慮に入れての積極的な教師側のアプローチが求められていることを述べている。

最後に「創造的な音楽学習」は「総合的な学習」との大きな共通項を持っていることを具体的に述べて、「総合的な学習」活動には「創造的なアプローチ」が必要であることを述べている。以上のことから、音楽が含まれる「総合的な学習」活動は、実際のところマルチメディアを伴った「創造的な学習」活動であるといえると結んでいる。