音楽理論の授業におけるカデンツ学習と アクティブラーニングの実践

安 川 徹

Cadence Practice and Active Learning in the Seminar of Music Theory

YASKAWA Toru

This paper presents cadence drills that I created for the Music Theory class. The purpose of the class is to understand the tonic chord as the basis of tonality and the cadences to reach the tonic chord. The cadence exercises give practice with all tonality, including the forms of chord positions.

Furthermore, the drills are divided into different levels, and the original program has been uploaded on the net so that students can practice outside the class using smartphones and PCs.

1. はじめに

音楽理論の授業において、和声法を取り扱っているが、学生が課題に取り組む際に、基本的な課題がすべてハ長調から始まってしまうために、複雑な和音を学習していくにつれて、他の調での課題を解くことが困難になっているように思えた。その原因を探っていくと、ハ長調以外の主和音をはじめ、基本的な和音が、毎回主音から指折り数えなければ導き出せない学生が多くいるということに気が付いた。そこで、すべての調の基本的なカデンツのドリルを作り、これを学習の副教材として使用することとした。

2. 作成方針

全ての調(同名異音調も含む)の $II_7 \rightarrow V_7 \rightarrow I$ を記述する。

和声記号と共にコードネームも記述する。

右手は基本形だけでなくすべての転回形を網羅する。

ベース (左手) は1音のみとし、右手の変形と無関係に同じ調内で同一とした。

上記の方針に従って作成したものを次ページより示す。











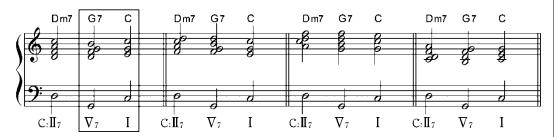


10	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回								
6	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回												
8	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回																
7	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回																				
9	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回	第3転回																								
5	第3転回	第3転回																												
4	第2転回	第2転回																												
3	第1転回	第1転回																												
2	基本位置	基本位置																												
1	基本位置	基本位置	基本位置	基本位置	基本位置	基本位置																								
Level	C major	a minor	G major	e minor	F major	d minor	D major	b minor	Bb major	g minor	A major	f# minor	Eb major	c minor	E major	c# minor	Ab major	fminor	B major	g# minor	Db majoe	bb minor	F# major	d# minor	Gb majoe	eb minor	C# major	a# minor	Cb major	ab minor

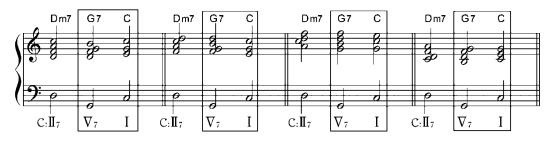
3. 使用方法

前ページの表に従って、学生の進度に合わせてレベルを上げていく。 最初は、下記の $a \sim b$ のように $V_7 \rightarrow I$ のみから始めてももよいし、最初から $c \sim d$ のように $\Pi_7 \rightarrow V_7 \rightarrow I$ を学習させてもよい。

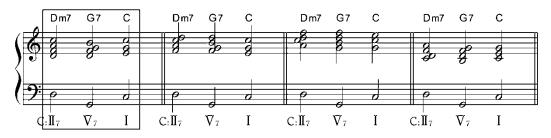




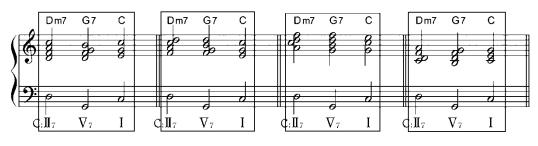
b. それぞれの調の V₇→ I の転回形



c. それぞれの調の $I_7 \rightarrow V_7 \rightarrow I$ の基本形



d. それぞれの調の $V_7 \rightarrow I$ の転回形



CGI プログラムは下記のアドレスに掲載している。

http://moclin.jp/cgi-bin/cadence.cgi





画面イメージ

使用方法は、画面内のレベルをクリックして選択後、「再実行」ボタンをクリックすることで それぞれのレベルに合わせた調と展開位置が表示される。また、直前とは同じもの(調かつ展開 形が同一)が表示されないようにしている。

4. 授業内外ので実践

授業の最後に、暗譜で弾けることを条件とし、次の授業までの目標レベルを設定する。次の授業開始時、上記の CGI を使って、一人 $3\sim4$ 題程度、実際にピアノで弾かせる。

レベルは2週間で1つづつ上げていく程度が適当と考え、実践している。

また、上記の CGI はアドレスを学生に教えて、スマートフォンなどで、授業時間以外にも各自の自習が可能にした。

5. 実践後の効果

まだ、初年度であるので本当に効果があったかどうかの検証は難しいが、学生たちが和声の課題に取り組む際に、ハ長調以外のものに対して以前のように混乱してしまうことが少なくなったように見受けられる。

今後とも、これらの教材を活用・実践していきたいと考えている。

6. cadenza.cgi (抜粋)

```
#!/usr/local/bin/perl
## -----
## cadence.cgi : Cadenza Drill Study Program
## (c) 2016, YASKAWA Toru
## -----
# 調の配列定義 (便宜上、紙上では[b/#]を使用、実際のプログラムでは[b/#])
@key lst = (
 "C major", "a minor",
                     # なし - 1~2 右側の数字は調のレベル
 "G major", "e minor",
                     # #1 - 3~4
 "F major", "d minor",
                     # 1 - 5~6
 "D major", "b minor",
                     # #2 - 7~8
 "Bb major", "g minor",
                     # b2 - 9~10
 "A major", "F# minor",
                     # #3 - 11~12
 "Eb major", "c minor",
                     # b3 - 13~14
 "E major", "C# minor",
                     # #4 - 15~16
 "Ab major", "f minor",
                     # b4 - 17~18
                     # #5 - 19~20
 "B major", "g# minor",
 "Db major", "bb minor",
                     # b5 - 21~22
 "F# major", "d# minor",
                     # #6 - 23~24
 "Gb major", "eb major",
                     # b6 - 25~26
 "C# major", "a# minor",
                     # #7 - 27~28
 "Cb major", "ab minor"); \# \ \ 7 - 29 \sim 30
# 転回形の配列定義
@pos lst = ( "基本位置", "第1転回", "第2転回", "第3転回");
# それぞれのレベルで使用する配列数
@key lvl = ( 6, 10, 10, 10, 10, 14, 18, 22, 26, 30 );
@pos lvl = ( 1, 1, 2, 3, 4, 4, 4, 4, 4);
                # 直前の調
key prv = 0 ;
$pos prv = 0; # 直前の転回形
                # 調の最大値
key max = 30;
                # 転回形の最大値
pos max = 4;
                #レベルの最大値
lvl_max = 10 ;
```

引数[key_prv/pos_prv]の取得~乱数初期化~ヘッダ書き出し(略)

```
# レベルの表示
 print "<br/>span style=\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac{1}{2}px\frac
if(( \$level < 1 ) or ( \$level > \$lvl max )) {
                 slevel = 1 ;
}
 # 直前のものと同じにならないようランダムで選択を行う。
do {
                \theta = int(rand(\theta \leq vl[\theta = 1])) + 1;
                pos1 = int(rand(pos lvl[slevel-1])) + 1;
 } while(( \$key1 == \$key prv ) and ( \$pos1 == \$pos prv )) ;
 # 現在の条件は、直前の問題と調か転回形のどちらが違えばOKとしている、
 # ここを「$key1 == $key prv」のみにすると調が必ず直前と違うものとなる(転回形は任意)
 # 調および転回形の表示
print "<span style=\frac{\text{"font-size:48px\frac{\text{"}}$key lst[\text{key1-1]</span> \frac{\text{\text{tn"}}}{;}
print "<span style=\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\footsize:36px\foots
# レベル選択肢および実行ボタンの表示
print "<form action=\frac{\pmathbf{Y}}{\text{cadence.cgi}\frac{\pmathbf{Y}}{\text{method}} = \frac{\pmathbf{Y}}{\text{post}\frac{\pmathbf{Y}}{\text{N}}};</pre>
print "Level : " ;
for( $i = 1; $i <= $lvl max; $i++ ) {
                print " <input type=\forall "radio\forall" name=\forall "level\forall" value=\forall "\forall i\forall ";</pre>
                if( $level == $i ) {
                              print " checked" ;
                print ">$i\forall n" ;
print " <input type=\forall "hidden\forall " name=\forall "prvk\forall " value=\forall "$key1\forall ">\forall n ";
print " <input type=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} name=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} value=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} pos1\frac{\pmanuments}{\pmanuments} / \rangle print " <input type=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} name=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} value=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} pos1\frac{\pmanuments}{\pmanuments} / \rangle print " <input type=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} name=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} print " value=\frac{\pmanuments}{\pmanuments} pos1\frac{\pmanuments}{\pmanuments} / \rangle print " >
print " <input type=\footnote{\text{"submit}" value=\footnote{\text{"}}事実行\footnote{\text{"}}">\footnote{\text{n}}";
print "</form><br />\form ;
```

フッタ書き出し (略)