

Computerbaseret musikundervisning, Søren Bechmann (2009)

I sidste blad (nr. 5 april 2009) redegjorde jeg for 5 fremtrædelsesformer eller konceptioner, som hver især repræsenterer et grundsyn på computerens rolle i musikundervisningen:

- Computeren som simuleringsværktøj
- Computeren som indlæringsværktøj
- Computeren som kreativt værktøj
- Computeren som fænomen
- Computeren som kommunikationsværktøj

På hjemmesiden www.musikogcomputer.dk er der mulighed for at finde konkrete eksempler på gratis programmer, som eksemplificerer fremtrædelsesformerne. I denne artikel vil jeg sætte konceptionerne i forhold til de nye Fælles Mål for musik. Hvilke krav gør sig gældende i relation til computeren, og hvilken konception bør derfor være den fremtrædende?

Fælles Mål

Computeren optræder direkte 3 steder i de nye Fælles Mål. Denne hyppighed er identisk med de tidligere Fælles Mål, om end der er ændret en smule på ordlyden. Computeren nævnes ikke specifikt i beskrivelsen af fagformål eller slutmål. Den nævnes imidlertid i forbindelse med trinmålene for 4. og 6. klasse inden for kundskabs- og færdighedsområdet "musikalsk skaben". Trinmålene fremgår af boxen. Jeg har af praktiske årsager benævnt trinmålene A1, B1 og B2. Det skal straks bemærkes, at der i trinmålet efter 4. klassetrin (A1) er alternativer i forhold til brug af computeren (musikinstrumenter eller computer). Kravet er derfor ikke ufravigeligt, som det er tilfældet i B1 og B2. Begrebet "skabe" i forbindelse med A1 signalerer tydeligt, at computeren betragtes som et *kreativt værktøj*. Det fremgår også tydeligt, hvad computeren, såfremt den vælges til formålet, skal bruges til – nemlig til at skabe små melodier. Melodier er normalt nodebaserede og derfor må anvendelsen af computeren som *kreativt værktøj* ses i sammenhæng med dens muligheder som *simuleringsværktøj*. Eleven kan taste/prikke

eller spille (med tilkoblet MIDI-klaviatur) toner ind på computeren, som eleven herefter kan blive konfronteret med via computerens evne til at gemme og efterfølgende simulere det indspillede. Dette fastholdelsesprincip er grundlæggende intet mindre end en kæmpe fordel i en musikalsk kreativ proces. Det giver en god mulighed for at forholde sig til sit (og evt. andres) produkt på en ny måde og derefter udvikle det, så det i højere grad bliver i overensstemmelse med det, man havde sat sig for.

B2 fremstår som en naturlig efterfølger til A1. Computeren opgraderes dog i B2 til at være det bærende udgangspunkt på bekostning af sangstemmen. Der er således tale om en skærpelse af kravet om integrering af computeren. En skærpelse, som er blevet tydeligere i de nye Fælles Mål, idet der i det nye B2 er fjernet et lille "bl.a." lige før "ved hjælp af computer". Samtidig signaleres i B2 en udvidelse af produktionsmulighederne. Det skabende arbejde udvides med B2 til også at kunne udgøre små musikstykker, som i sagens natur ikke nødvendigvis er nodebaserede. Denne udvidelse signalerer, at også computerens egenskab som *kommunikationsværktøj* kan bringes i anvendelse.

Musikstykker lader sig i høj grad skabe ud fra allerede eksisterende materiale, som er tilgængeligt i cyberspace (eller på Intranettet). Musikken kan formes og sammensættes på nye måder og hermed udgøre et selvstændigt produkt. Et sådant "put and take" princip i forhold til musikalske udtryk er i kraftig fremdrift på internettet og kan med rette siges at være en del af den web20-bølge, som i øjeblikket skyller igennem alle netmasker.

Internetportaler satser ikke længere på bare at distribuere informationer – brugerne skal også kunne generere indhold. Denne tendens må forventes at tiltage enormt og vil naturligvis også kunne mærkes i musikmiljøerne. At kunne vurdere, hvornår der foretages skabende musikalsk arbejde i et interaktivt miljø, ser jeg som en af de store fagdidaktiske udfordringer i de kommende år.

I B1 fremgår det, at computeren skal anvendes som værende en klangkilde. Trinmålet er ganske bredt og introducerer trinmålene indenfor indholdsområdet "musikalsk skaben". Computeren fremgår som et element blandt flere og indikerer, at det skabende arbejde i undervisningen nødvendigvis må være bredt funderet rent metodisk. Det er vigtigt at holde sig for øje – specielt i en artikelrække, som fokuserer på digitale elementer i undervisningen. Computeren kan eller skal altså ingenlunde overtage undervisningen, men blot ses som en naturlig komponent i et kreativt miljø.

Et lille kig til siderne

I både England og Norge er kravene til integrering af teknologi ganske fremtrædende. Udover ligesom i Danmark at integrere krav i klassebestemte trinmål fremgår inddragelse af teknologi (deriblandt computeren) som en tværgående dimension i alle fag. I England opereres med 7 "Cross-curriculum dimensions", hvor "Technology and the media" udgør den ene. I Norge fremgår der i alle fag et selvstændigt focus på 5 "Grunnleggende ferdigheter", hvor "Å kunne bruke digitale verktøy" udgør det ene – "Å kunne lese" udgør eksempelvis et andet! Der synes derfor i flere af vore nabolande tegn på, at anvendelsen af teknologi i stigende grad ser ud til at udgøre en form for "kulturteknik", der lader sig blande med en række af aktiviteter. I Danmark har vi valgt at indskrive vore grundlæggende kulturteknikker som f.eks. læsning, regning og anvendelse af teknologi i de enkelte fag. Rigtigheden heraf kan naturligvis altid diskuteres. Jeg gør opmærksom på disse forhold for blot at påpege, at jeg samlet set ikke ser kravene til integrering af computere og anden teknologi mere fremtrædende i Danmark end i f.eks. England og Norge.

Kan eller skal?

Jeg har i denne afsluttende artikel taget afsæt i "skal", hvilket nemt kan føles dikterende. Jeg vil dog som udgangspunkt klart opfordre til at se muligheder med computeren frem for at føle sig underlagt et teknologisk åg. Udover de få specifikke krav er der jo en række af trinmål, som i større eller mindre grad nemt kan ske i samspil med moderne teknologi. Dette blev der i øvrigt fokuseret på allerede i den indledende artikel i indeværende artikelserie af Niels Rebsdorf (1 september 2009). Jeg kan kun opfordre til at reflektere over, hvordan du evt. allerede nu bruger computeren og teknologien i undervisningen. Hvilken konception er mest fremtrædende? Er der muligheder for, at flere konceptioner kan bringes i anvendelse og dermed skabe grundlag for at opnå en højere grad af diversitet i inddragelsen af IT? Det kan være en fordel at anskue de ikke mindst fremtidige computerforslag i lyset af omtalte konceptioner for dermed at kunne se didaktiske konturer. Måske handler det om at få drejet nogle af aktiviteterne med computeren væk fra "computeren som indlæringsværktøj" hen i retning af "computeren som kreativt værktøj". Det er der i hvert fald belæg for at stræbe efter.

(box 1)

Hørt på det seneste ...

"Man kan godt, når internetforbindelserne bliver stærke nok, komme det i hvert fald helt sikkert til at ske om meget kort tid, at man faktisk godt kan forestille sig et band, der er live i studiet, indspiller på samme tid - de sidder bare i hver deres studie på hver deres kontinent."

(Henrik Marstal, Musikforsker, musiker og forfatter, i Deadline d.28. april.)

Hvad betyder det for musikken? Det kunne vi jo passende snakke med eleverne om. Sikker er det i hvert fald, at denne snak henholder sig til konceptionen "Computeren som fænomen". Læseren, som måske har ladet bladet lagre lidt, kan måske prøve at lade eleverne indspille over internettet – så henholder aktiviteten sig til konceptionen "Computeren som kommunikationsværktøj".

(box 2)

Trinmål 4. Klassesettrin

Musikalsk skaben

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at

- Skabe små melodier med udgangspunkt i sangstemmen, ved hjælp af musikinstrumenter eller computer. (A1)

Trinmål 6. Klassesettrin

Musikalsk skaben

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at

- Anvende krop, stemme, musikinstrumenter og andre klangkilder, herunder computer, i skabende musikalsk arbejde. (B1)
- Skabe enkle melodier eller små musikstykker ved hjælp af computer. (B2)