

[音 楽]

# ICTを活用した音楽鑑賞授業の研究

— 音楽的感受を助け、思考・判断を促すICT支援の実践 —

内海 昭彦\*

## 1 はじめに

今回の小学校指導要領の改訂では、音楽科の指導内容に〔共通事項〕が明示され、「A表現」「B鑑賞」の各活動を通して、「音楽を形づくっている要素」「音楽の仕組み」をもとにした「思考力・判断力」の育成が求められている。私はこれまで、音楽鑑賞の指導において、子供がリズムや旋律などの音楽の要素、反復や問いと答えなどの音楽の仕組みに気づき、考えるような「音楽的感受」を促すための工夫をしてきた。しかし、実践を重ねるにつれ、音や音楽の要素、仕組みに気づき、考えたことをもとにして活動を展開する際に、問題点が浮かび上がってきた。

一つ目は、音や音楽はその性質上、空間に響いた後、消えてなくなってしまうという特性があるため、その音や音楽の要素、仕組みを考えさせる場面で、教師や子供が相手に伝える内容が抽象的になってしまうこと。二つ目は、感じ取ったことをもとに、表現の活動につなげていく際に、考えの根拠が不明瞭な価値判断になったり、根拠が曖昧な意見の交流になったりすることが多くなってしまっていることである。

音楽鑑賞の活動における「音楽的感受」の重要な位置づけは周知の通りである。その音楽的感受の過程における思考・判断が、「音楽のよさ」や「楽しさ」「美しさ」を味わうことにおいて重要な役割を果たす。伊野は「音楽的感受」を「リズムや旋律、音色といった音楽の要素を受け入れ、それに対する感じ、感情、イメージなどが生起する。こうした人間の音楽的反応」と説明している。そのうえで、音楽的感受の過程では、「音楽の要素や仕組みを知覚し（気づかせ・意識させる）、知覚した要素や仕組みについて、価値判断に至る根拠や、反復・変化・かかわりといった視点をもたせることを通じて、感情を伴った価値判断（分析・総合的な思考判断）が行われている」としている。

音楽鑑賞の授業における音楽的感受の場面では、楽曲を聴き、その要素や仕組みについてより具体的に「気づき」「意識」し、「この部分のこの響きがこうだから、こう思う。」というように、根拠をもって「楽しい」とか「美しい」などの価値判断をさせることが大切である。その逆に「おもしろい」「美しい」と感じた音楽について具体的な根拠を探して「このような音楽の構造になっているから、おもしろいのか。」と考えさせることも大事であろう。こうした、一連の思考・判断の過程で、より具体的に音楽の要素や仕組みについて気づき、感じ取ること、具体物の操作や言葉のやり取りを通して新たな考えをもつようにすることが求められている。

この問題の解決には、音や音楽に含まれる要素や仕組みの特徴を楽譜や映像を通して「可視化」したり、他の要素と区別して認識させ、聴き取らせたり、仕組みについて具体的に理解したりさせるような、教師の側の工夫が必要である。

NHKの番組「名曲探偵アマデウス」では、シューベルトの「ます」の作曲上の工夫について、映像と楽譜の提示を駆使して、特徴づけ、この曲が名曲たる所以について紐解いている。この番組では、表1のような可視化した音楽の要素と仕組みの提示や映像による演奏上の工夫の明示によって、見る側に効果的に伝える工夫がなされている。

表1 「名曲探偵アマデウス」における効果的な映像提示の例

映像により可視化した情報	効果的に伝える工夫
ベースと旋律の配分の特徴を明示した楽譜の映像提示	チェロとピアノの自由性を高めるための工夫を明確に説明
通常演奏とコントラバスをぬかした演奏の比較	視覚的な情報と演奏との同時提示で音の変化を明示
チェロ奏者とピアノ奏者のインタビュー	演奏者の感じ方を具体的に伝えることで、演奏上の工夫を明示

\* 新発田市立二葉小学校

一方、文科省の委託事業である、教育情報化推進協議会の「教員のICT活用指導力向上研修テキスト」では、思考や理解を深めるためのICTの活用の可能性を示唆している。ここでは、ITを使うことで、表2のような活用の例が示され、様々な教科での「思考力・判断力」の育成に向けて、ICTを活用した実践が期待できるとしている。

表2 思考や理解を深めるICTの活用例と音楽科での活用の可能性

思考や理解を深めるICT活用の例	音楽科での活用の可能性
実際に見せることができないものを見せる	遠隔地での演奏を見せる。音楽の要素，仕組みと演奏との関係を図示する。
拡大して見せる・手元を見せる	鍵盤ハーモニカの指の動きを映す。要素，仕組みを明確にした譜例の提示。
各自の学習課題に合ったものを見せる	演奏の進行通りの楽譜とタイムラインの提示による合奏活動。

音楽科においては、特に「動画」による具体的な資料提示や、共通理解を容易にする「視覚化」による資料提示、「比べて聴かせたり、見せたり」することによって思考を促すことに有効である、という事例が紹介されている。今後、音楽鑑賞指導の分野でも、その特性や利点を生かし、十分に活用できる要素を含むものと捉える。

これらをうけ、本研究の試みは、音や音楽に含まれる要素や仕組みの特徴を楽譜や映像を通して「可視化」したり、他の要素と区別して認識するように聴き取らせたり、仕組みについて具体的に理解させたりするようなICT支援の在り方を探るものである。

2 音楽的感受を助け、思考・判断を促すICT支援の試み

中学校学習指導要領では「音楽的感受」について「音楽を形づくっている要素や要素同士の関連を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じ受することを意味する」としている。この「音楽的感受」の過程（プロセス）において効果的、且つ適切なICTによる支援を行うことにより、より明確な「気づき」や「意識化」が図られ、根拠を伴った価値判断につながると考える。（図1）

(1) 知覚（「気づき」「意識化」）の段階でのICT活用の可能性

音楽を形づくっている要素，仕組みを意識させ、気づかせるには、音楽の内部にある「音の事実」や「違い」「順序性」「差」を意識させ、気づかせる必要がある。また、音楽を聴いて「この音楽、きれいな響きだなあ。」とか「楽しい感じだなあ。」と感じ取るためには、曲の雰囲気や気分、表情、情景や様子、すなわち「曲想の変化」を感じ取らせるための工夫が必要になってくる。そこで、ICTを使い、比較させたい内容を含んだ楽譜を、音楽に合わせて提示することにより、音楽の中に含まれる「事実」や「違い」「順序性」や「差」などを強調

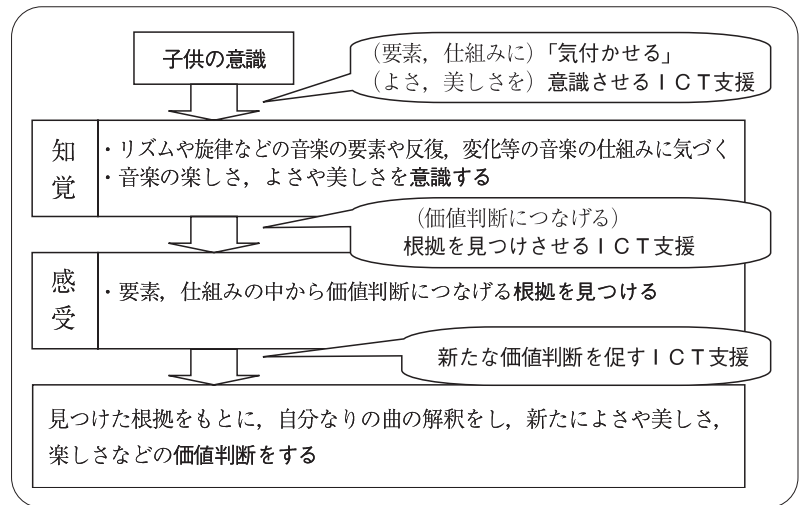


図1 「音楽的感受」におけるICT支援

して提示したり、従来、CDを使って聴かせたい部分を区切って聴かせていた内容を、コンピュータで予め処理し、部分ごとに区切った演奏を聴かせて「曲の雰囲気」や「情景」などの「曲想」やその変化を感じ取らせたりする。

(2) 感受（「根拠を考え、価値判断する」）の段階でのICT活用の可能性

「気づき」「感じ取った」音楽的な要素や仕組み，曲想をもとに、子供たちに「なぜ」や「どうして」，といった気持ちを起させ、その疑問を解決する過程で音楽的な「思考・判断」をさせていく場面でも、ICTの活用が期待できる。ここで重要になることは、子供たちに、楽曲の中に含まれる「音の事実」や「違い」「順序性」「差」について、詳しく捉えさせたり、比較したりすることによって明確にし、確かめさせたり、考えの交流をしたりして「検討」させることによって、新たな価値判断に導くことである。そこで、ICTを用いて、複数の音の事実について特徴を比べたり、順序性に気づかせたりして、詳しく捉えさせ、その後、考えたことについて「このような構造だからこのようなのか。」と確かめる場を設ける。加えて、視覚的にとらえた音楽的な要素，仕組みについての考えの交流の場を設けることによって、新たな価値判断に結び付くことを期待する。

### 3 研究の内容と方法

#### (1) 研究の内容

本研究では、小学校音楽科の鑑賞活動における「音楽的感受」の各段階において、どのようなIT機器を使った学習支援を行うことで子供の思考を深め、新たな価値判断を促すことができるか、実践をもとに考察する。

#### (2) 研究の方法

- ① 音楽鑑賞の授業の「音楽的感受」の場面で「知覚」及び「感受」の活動に適したICT支援を考察し、実践する。
- ② 各実践から「音楽的感受」を助け、思考・判断を促すのに効果的であったICT支援について、効果を分析し、一般化する。

### 4 研究の実際

#### (1) 第2学年音楽科「ようすをおもいうかべよう」での実践

平成20年度の実践である。担任する2年生の学級（児童数 男子10名 女子14名）において、9月に行った実践である。

教材曲はブライヤー作曲の「口笛吹きと小犬」を選んだ。楽曲の構成がA-A-B-A-C-A-codaとなっており、B部分及びC部分で、旋律が変化しA部分との違いに気付きやすいという特徴がある。また、調性とリズムの特徴から「弾む感じ」や「ウキウキする感じ」などの曲の気分を感じ取りやすいという特徴がある。

授業では、活動の目標を

- ① 楽曲を聴き、場面や様子を想像しながら聴くこと。
- ② 楽曲中の音楽的な要素をもとに楽曲の気分を感じとりながら聴くこと。

の2つに設定した。そこで、楽曲をコンピュータで事前に部分的に区切る処理をし、それぞれの活動の場面に適した部分を聴かせることで、場面や様子を想像させ、楽曲中の音楽的な要素を捉えさせるようにした。

楽曲を部分に区切るコンピュータ処理には「windowsムービーメーカー」（マイクロソフト社）を用いた。このソフトを使うと、読み込んだ音楽データを分割し、任意の部分ごとに一般の音楽CDプレーヤーで再生可能なデータとして保存することができる。そこで、上記のソフトを使い、「口笛吹きと小犬」のCDからコンピュータ内に読み込んだデータを、前奏～A-B-A-C-A～codaの5つの部分に分割したデータを作り、授業用音楽CDを作成した。

#### ① 楽曲を聴き、場面や様子を想像しながら聴くこと

はじめに、全体を聴かせ、どんな曲想か考えさせた。ここでは、旋律の流れの特徴から「楽しそうに」口笛を吹いている様子、リズムの特徴から「スキップをしているようす。」を聴き取っている。

その後さらに、感じ取ったことと音楽的な要素とを結び付けてより明確なイメージをもたせるために、Aのフェルマータの部分での口笛吹きと小犬の様子を想像させた。その際に、先のコンピュータ処理で区切っておいたAの部分を使い、くり返し聴かせることで、音楽を聴いて感じ取った漠然としたイメージから、音楽を特徴付けている要素と結び付けた具体的な「感受」へと導くようにした。

発問：リズムが合わなかったところ、体の動きが変になったところはありませんか。

子供の反応

C：途中で（一本足でかかしのようになり立ちバランスを取って）こうなった。（フェルマータを感じている。）

C：口笛の音がのびている。

C：メロディー（の音が）が下から上にあがる。（グリッサンドを聴きとっている）

C：メロディーの音がガタガタなる。（グリッサンド中の楽器の音色の変化に気づいている。）

C：他の楽器はお休み

フェルマータの部分の「口笛ふき」と「小犬」の様子のワークシートへの記入内容と集める際に聞きとった理由。

- ・ジャンプしている。8人（理由：音が下から上にいっているから5人）
- ・走っている。逃げたから追いかけた。5人（理由：のばす音とガタガタの音から3人）
- ・立ち止まる。止まって空を見上げる。4人（理由：のばす音と、のばした音が上がるから2人）
- ・立ち止まってためてからジャンプ。3人（理由：のばす音と音が上にいく感じから2人）
- ・犬の友だちがきて、一緒に踊った。2人（理由：音がくるくる回った感じから1人）

22名全員がフェルマータの部分の音楽的な特徴と自分が感じ取ったイメージとを結び付けて「口笛吹き」と「小犬」の様子を想像し、ワークシートに記入することができていた。そのうち、さらに音楽的な特徴を理由として言葉で表現することができたのは、22人中13人（59%）であった。

ここでは、コンピュータを使って楽曲を部分に区切り、楽曲中の音楽的を特徴づけている要素であるフェルマータのかかった部分を強調して聴かせることにより、子供の意識をフェルマータの部分に集中させることができ、音楽的

な要素とその部分から受ける感じを結び付け、より明確に捉えさせることができたと考える。

② 楽曲中の音楽的な要素をもとに楽曲の気分を感じとりながら聴くこと。

曲想の変化に気づかせ、音楽の諸要素と曲想との関わりを考えさせる活動にも、コンピュータを使って部分に区切った演奏を用いた。ここでは、楽曲全体を通して曲想の変化を捉えさせるため、前奏⇒A⇒Bの部分、Bの後のA⇒Cの部分、そしてcodaの部分、の3つの区切り方で処理した演奏を聴かせた。その際、メロディーが変わったと思ったところで手を上げさせ、それぞれの部分でどんな感じに変わったのかを考えさせた。A～C及びcodaの部分についても同様に聴かせたところ次の音楽的な特徴を見つけた。

最初⇒A⇒B	Bの後のA⇒C	コーダ
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラッパみみたいな音がした。</li> <li>・シンバルの音が聴こえた。</li> <li>・ラッパの音はトランペット。</li> <li>・違う楽器が出てきた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トライアングルの音が「チーン、チーン」と聴こえた。</li> <li>・メロディーが変わった。</li> <li>・低い音（チューバ）が聴こえる。</li> <li>・太鼓の音が聴こえた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・犬の音が聴こえる。</li> <li>・鳥の音が聴こえる。</li> <li>・口笛が聴こえた。</li> </ul>



シンバルの音がきこえる！

このような活動の後に、子供たちに楽曲全体が5つの部分に分かれていることを知らせ、発見した音楽的な特徴をもとに、曲に合わせた動きや絵、文章で表現させた。22人中5人（23%）が文章で表現した。A⇒B⇒A⇒C⇒codaの5つの場面について、音楽的な特徴と自分が想像したことを書いた児童の一人は次のように表現している。

最初の部分	二番目の部分	最初と同じ部分	4番目の部分	最後の部分
さいしょは、口笛だったりのばすところが入ったりしている部分です。 口笛ふきはスキップをしながら犬の散歩をしている。犬は楽しそうに歩いている。	次は、メロディーが変わってシンバルが激しくなったり、トランペットが入るところが多くなったりしている部分です。犬が弓し張って大変そうになっている。	次の部分は最初の部分とメロディーは同じだけど、音が小さくなっている部分です。 最初みたいにスキップをしながらもどっている。	この部分は低い音が聴こえたり、大太鼓が聴こえたり、トライアングルが入ったりいろいろな楽器が入ったりする部分です。口笛ふきと犬は楽しそうです。	最後の部分は犬とか鳥とか口笛の音がほとんどです。犬のくさりを離れたので犬が吠えています。鳥もびっくり。

また、絵で表現したのは22人中10人（45%）である。そのうち、場面の様子を想像して描いているものが4人。楽器演奏の様子と物語が混在しているものが6人であった。中には、絵で5つの場面について表現し、最初は楽しく散歩しているが2番目の部分で犬が逃げたしまい、最初と同じ部分でケーキを使って捕まえたので4番目の部分ではまた楽しそうに散歩に出かけ、最後で口笛を吹いてボールを投げたりして犬と遊ぶ、というストーリーを考えている児童もいた。動きで表現しようと考えた児童は22人中7人（32%）であった。2つ目の部分と4つ目の部分で人間から犬になり、行進している様子や、スキップしている様子を考えるなど、5つの場面の音楽的な特徴を捉え、その部分の特徴に合わせた動きを考えていた。

(2) 第5学年音楽科「音の重なり的美しさを味わおう」での実践

平成21年度の実践である。担任する5年生の学級（男子15名 女子10名）を対象に行った実践である。

教材曲はエルガー作曲の「威風堂々第1番」を選んだ。楽曲構成はA-B-A-B-codaであり、教科書ではAの部分の曲想は「激しく動く部分」Bの部分は「ゆったりと流れる部分」となっており、Bの部分はテレビCMでも起用されるよく知られた部分である。鑑賞の活動の後、器楽での表現の活動へつなげ、ハ長調の楽譜を使ってリコーダー及び鍵盤楽器、低音楽器で演奏することにした。

授業では、活動の目標を

① 曲想の変化を感じ取り、楽器の音が重なり合う響きを味わって聴くこと。

② 楽器の音が重なり合う響きの変化に気づき、どのように変わったか感じ取ること。

の2点に設定した。①の曲想の変化については、全曲を聴かせ、曲想が変化したと感じた部分で手を挙げさせ、どのように変化したと感じたかをワークシートに言葉で記入させた。②の楽器の音が重なり合う響きの変化に気づかせ、どのように変わったかを感じ取らせる場面でITを活用した。

ここでは、コンピュータソフトの「スコアメーカー」（河合楽器製作所）を使い「音の出る楽譜」を作り、中間部、終末部それぞれを主旋律と伴奏とを別々に演奏できるようにした。この「スコアメーカー」で作った「音の出る楽譜」は、ソフトウエアシンセサイザーを使ってそれぞれのパートを別々に演奏させることができる。児童に楽譜を画面で見せながら、旋律と伴奏を区別して認識させるのに有効であると考えた。

「威風堂々第1番」は、中間部のBの部分で「イギリス第2の国歌」とも呼ばれる、有名な旋律が演奏される。この旋律は中間部の繰り返しで、管楽器や打楽器が加わり、楽器の音の重なり合いによる重厚な響きの演奏になるが、

さらに終末部で繰り返される際にはオーケストラの全楽器で演奏され、荘厳な響きを奏でる。この楽器の音の重なりによる響きの変化を捉えさせ、どのように変化したか感じ取らせたいと考えた。

授業では、まず中間部の前半の演奏を部分的に聴かせた。児童は、知っている旋律がきこえてきたことから、指揮棒を振るまねをしながら聴いたり、旋律を口ずさんで聴いたりしていた。そこで、中間部前半のオーケストラスコアの一部(図2)を配布し、同時にコンピュータの画面で旋律と伴奏の楽譜を示し、それぞれの音を聴かせ、主旋律と伴奏とを見付けさせ、楽譜にマーカーを付けさせた。その後、終末部のオーケストラスコア(図3)を配り、コンピュータで主旋律と伴奏を確認した後、同じようにマーカーを付けさせ、実際の演奏を聴かせた。その後、違いを問う発問をしたところ、次のような反応が見られた。



図2 配布した中間部の楽譜



図3 配布した終末部の楽譜

発問：この部分の演奏で、初めの演奏と後からの演奏はどんなところが違いますか。

	中間部	終末部
楽譜について	<ul style="list-style-type: none"> <li>ピッコロなどの楽器が休んでいる。</li> <li>休んでいる楽器が多い。</li> <li>少ない楽器で演奏している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ほぼ全部の楽器が演奏している。</li> <li>多くの楽器で演奏している。</li> <li>楽器の数が増えている。</li> </ul>
曲想について	<ul style="list-style-type: none"> <li>音が小さくてやさしい感じ。</li> <li>なめらかな感じ</li> <li>ゆるやか</li> <li>ゆったりした感じ</li> <li>しずか</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>最初より激しい。</li> <li>勢いがある。</li> <li>にぎやか</li> <li>少し激しくて、はねる感じ。</li> <li>音が高くなって、大きい。</li> </ul>
根拠を伴った反応	<ul style="list-style-type: none"> <li>演奏している楽器が少ないから静かに聞こえる。</li> <li>やさしい感じで楽器もそんなに使っていない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>使っている楽器が増えて、ア(の部分)みたいに激しくなった。</li> <li>楽器が増えて、はくりよぐが出た。</li> </ul>



P Cで旋律と伴奏を確認

オーケストラの演奏では、中間部はト長調、終末部はニ長調になるが、中には音の高さの変化に気づき、「音が高くなった。」という反応もあった。演奏の様子について、楽譜から分かる違いを根拠にして記述できていた児童は25人中15人(60%)である。9人の児童は、演奏の違いは感じ取っていたが、根拠を示すことができていなかった。無記入は1名である。

この後、全曲を聴かせ、聴きとったことをもとに、自分たちの演奏をどういう演奏にしたいか、記述させた。

- ・違う楽器でもきれいに重なるように演奏したい。
- ・工夫をして同じメロディーでも全然違う演奏になるようにしたい。
- ・もっと楽器を増やして、いろいろな音を使ってやってみたい。
- ・楽器を増やして合わせるように練習したい。
- ・リコーダーや鍵盤ハーモニカの他に、簡単な楽器を少し増やしてこの部分を分けてやってみたい。
- ・静かな曲をいろいろな楽器を加えると激しく変えることができるのでやってみたい。

25人中20人(80%)の記述の中に、同じ旋律でも、楽器を加えることによって、曲想が変化することを感じ取っている記述がみられた。5名は、感想の記述であったが、オーケストラの演奏から感じ取った迫力や曲想について記述できていた。

## 5 考察

### (1) 「音楽的感受」の場面でのICT活用の効果

IT技術を使って、聴かせたい音楽を「部分で区切る」ことや、楽譜と音の情報を提示して演奏を「可視化」することによって、児童の「音楽的感受」をより具体的に行わせ、活動の中で漠然としたイメージから、根拠を伴った感受へと導く試みを行った。その効果をまとめると次の2点になる。

#### ① 「音楽的感受」の対象が明確になる

2年生の実践では、楽曲を聴いて感じ取ったことをさらに明確にするために、コンピュータを使って部分に区切った教材を用いた。児童は、楽曲全体を聴き、口笛吹きと小犬が楽しそうに散歩したり、スキップしたりしている様子

を思いうかべた。そこで、よりイメージを鮮明にするために、この楽曲の音楽的な特徴である、フェルマータの部分での口笛吹きと小犬の様子を想像させた。コンピュータ処理をすることで、フェルマータの部分は何回も繰り返し聴かせ、子供の反応を見ながら想像を膨らませたり、音楽的な特徴を聴きとらせたりすることができた。その結果、全員が、その部分の口笛吹きと小犬の様子を想像して言葉で表現することができ、半数以上が音楽的な特徴と結び付けて説明できた。

また、5年生の実践では、楽器の音が重なり合う響きの変化を聴きとらせるために、コンピュータを使って旋律と伴奏を分けて提示し、配布した楽譜の中から、旋律と伴奏が明確に区別できるようにした。このことにより、ほとんどの児童に中間部と終末部では音の高さや旋律と伴奏を奏でる楽器の数が変化していることに気づかせることができた。

このように、IT技術を使って聴かせたい音楽を「部分で区切る」ことや、楽譜を提示し、その楽譜に伴ってコンピュータで音楽を「可視化」することは、「音楽的感受」の対象を明確にすることができ、音や音楽の特徴を感じ取る活動の際に有効である。

## ② 曲想の変化が捉えやすく、比較が容易になる

2年生の実践では、コンピュータを使って部分に区切った教材を使うことで、楽曲を聴かせる際に、前の部分と後の部分を聴き比べながら比較し、曲想の変化を捉えさせることが容易になった。このことにより、前奏⇒A⇒Bの部分やBの後のA⇒Cの部分などで前後の演奏を比較しながら聴き、その部分に特徴的な、音楽的な要素の変化や曲想の変化を容易に捉えることができていた。その後、楽曲全体を聴かせた際には、部分と部分の間の変化や、互いの音楽的な要素の関係を踏まえて、楽曲全体のイメージを捉えさせることができた。その結果、文章での表現、絵、動きでの表現など、表現方法は多様であったが、全員が、楽曲中の曲想の変化に応じて、感じ取ったことを表現することができた。

また、5年生の実践では、コンピュータを使って楽譜を提示し、音の情報も伴わせた形で、音楽を視覚的に示した。そのことで、中間部の演奏と終末部の演奏を視覚的な面でも比較させることができた。ここでは、楽器の数が増え、音の高さが変化しているから、響きも変化し曲想が変化しているのだ、ということを感じ取らせることができた。その後、全体を聴かせた際には、同じ旋律でも、楽器を加えることによって曲想を変化させることができることを理解し、自分たちの演奏に生かしていこうとする記述が多くみられた。

このように、楽曲の中に含まれる音楽を形作っている要素や仕組みなどに気づかせるために、気づかせたい要素や仕組みを含む部分を、コンピュータ処理で区切って聴かせたり、「可視化」して提示することにより、楽曲中の曲想の変化を効果的に気づかせたり、感じ取ったことをもとに、自分なりの表現方法を考えて表現したりすることに有効であることが分かった。

## (2) 今後の課題

「音楽的感受」の場面でのICT活用の方策は、多くの可能性を秘めていると考える。ICTを使うことによって、音楽の内部の「要素や仕組み」を「可視化」したり、「事実」や「違い」「順序性」「差」などを具体的に示したりすることが可能になる。今後は、今回取り上げたICT支援の方策以外にも、可能性を探っていきたい。

また、「音楽的感受」の場面では、子供同士の意見の交換や考えの出しあいによって、互いに気づいたり、新たな価値を見出したりすることの効果も大きい。音楽を「知覚」し、要素や仕組みにもとづいて「感受」したことを教材提示装置やプロジェクター、スマートボードやプレゼンテーションソフトなどを使って互いに理解しやすいように説明し、交流し合うことで、感覚的で漠然としていたイメージをより鮮明にし、新たな価値判断をするための材料とするICTの活用も十分考えられる。今後は、こうした音楽を形作っている要素や仕組みをもとにして、意見交換したり、さらに思考を働かせ、価値判断したりする活動を中心とした、「コミュニケーションを深めるためのICTの活用」も視野に入れていきたい。

## 《引用・参考文献》

- 安彦忠彦 監修 坪能由紀子・伊野義博 編著『小学校 学習指導要領の解説と展開』 教育出版 2008年  
 伊野義博「なぜ〔共通事項〕か それは思考力とどうかわるか」『音楽鑑賞教育2009. 7』(財)音楽鑑賞教育振興会, 2009年  
 江田 司「〔共通事項〕で育てる音楽的な思考力・判断力・表現力」『音楽鑑賞教育2009. 7』(財)音楽鑑賞教育振興会, 2009年  
 深澤啓太郎「〔知覚と感受〕－『音楽がわかる』ための指導として」『音楽鑑賞教育2009. 9』(財)音楽鑑賞教育振興会, 2009年  
 堀田龍也・野中陽一 編著『わかる・できる授業のための 教室のICT環境』三省堂 2008年  
 小学校学習指導要領解説 音楽編 文部科学省 2008年  
 中学校学習指導要領解説 音楽編 文部科学省 2008年  
 『教員のICT指導力向上/研修テキスト』教育情報化推進協議会 2008年  
 『ITで築く確かな学力』初等中等教育におけるITの活用の推進に関する検討会議 2002年