

# 劇場バーチャル体験を用いたオペラ鑑賞授業の実践 ——小学校音楽科における ICT を活用した鑑賞のあり方——

活水女子大学専任講師 中村 仁

## 要旨

本研究は、ICT を活用した学習方法の一つである劇場バーチャル体験を用いた、小学校音楽科のオペラ鑑賞の実践研究である。本稿では小学6年生を対象とし、オペラ鑑賞授業において劇場バーチャル体験（「Google Arts & Culture」）を導入することにより、自ら学びや発見を通じて探究心を育むことを目的とした。また、総合芸術としてのオペラの魅力を学習するだけでなく、実生活において役立つ知識や表現力を身に付けることができると考えた。検証方法として、児童が感想を書いたワークシートおよび事前・事後のアンケートを分析した。その結果、劇場バーチャル体験を通じて探索を行うことにより、歌劇場およびオペラ作品に興味関心をもつことができ、さらに教科横断的な学習へと発展させることが可能であることが明らかになった。一方、限られた授業時間内において劇場バーチャル体験を効果的に用いる必要があることと、学校における ICT 環境整備と ICT を活用した学習活動を行わなければならないという課題も明らかになった。

キーワード：小学校音楽科, ICT 教育, 劇場バーチャル体験, オペラ鑑賞, 教科横断的な学習

## 1. 研究目的

平成29年に改訂された小学校学習指導要領（令和2年度から全面実施）では、全ての教科において目標及び内容が「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱で整理され、社会に開かれた教育課程の実現が求められるようになった。これに伴い、第5学年及び第6学年の音楽科目の鑑賞において、（1）ア「鑑賞についての知識を得たり生かしたりしながら、曲や演奏のよさなどを見いだし、曲全体を味わって聴くこと。」（思考力・判断力・表現力等）及びイ「曲想及びその変化と、音楽の構造との関わりについて理解すること。」（知識）を育成することとなった。さらに新たな学び方の方法として、主体的・対話的で深い学び（＝アクティブ・ラーニング）の視点からの学習過程の改善が求められるようになったことから、新時代に即した授業設計を提案しなければならない状態にある。

すでに鑑賞授業においては山口（2017）の知識構成型ジグソー法や中村（2020）のLTD話し合い学習法における検証と授業への導入等、様々な試みが行われており、いずれも学習指導要領に基づいた授業実践が可能であると考えられる。またICTを用いた授業展開を推進している新時代において、加藤・山崎（2018）が授業づくりの手法のなかで触れているように、教師は授業においてICT機器の活用が求められているが、山下（2019）はICTの特性と限界を見極める必要があると論じた。

以上を踏まえ、本稿では新しい鑑賞授業としてICTを活用した授業を提案し、とりわけ教員が苦

手意識を持つオペラ分野に焦点を当て、考察する。ここでは従来の映像鑑賞に加え、劇場バーチャル体験を取り入れることにより、ICT を有効的に使用することが可能であると考え、オペラ鑑賞授業における劇場バーチャル体験の導入と課題について考察するものとした。

劇場バーチャル体験とは ICT 活用授業のひとつであり、スマートフォンやタブレット端末などから各劇場のバーチャル体験をすることが可能である。国内においては、日本芸術文化振興会が公開している「国立劇場 VR<sup>1</sup>」が挙げられ、舞台や客席、ロビー等に加え、普段見ることの出来ない舞台裏の様子などを見ることが出来る。本実践で使用した「Google Arts & Culture<sup>2</sup>」では、ミラノ・スカラ座など世界的に有名な劇場の他、ベルヴェデーレ美術館やシェーンブルン宮殿などのバーチャル体験をすることが可能なため、これらの劇場バーチャルを音楽鑑賞授業で用いることにより、ポストコロナ時代に即した新しい音楽鑑賞方法の確立が期待される。

実際にバーチャル体験を用いた音楽鑑賞授業報告は多く、例としてバーチャルピアノの使用などが見受けられる一方<sup>3</sup>、音楽鑑賞に焦点をおいたバーチャル体験の授業の取り組みは模索状態である。そのため、本実践においてバーチャル体験を通じた舞台芸術鑑賞を提案し、鑑賞授業方法の拡充と児童の学習向上を図ることを目的とする。

## 2. 研究実践の概要

### 2.1 授業の概要

授業は私立 U 小学校 6 年生の 2 クラス 59 名（男子 27 名、女子 32 名）を対象とし、2022（令和 4）年 1～2 月にかけて行った。なお、本稿への児童の感想およびアンケート結果の掲載については、U 小学校長の許可を得ている。

U 小学校では、初等科音楽教育の総まとめとして、毎年 6 年生を対象に W. A. モーツァルトのオペラ《魔笛》の学習を行い、学年末には《魔笛》のハイライトとして合唱曲およびリコーダー奏に編曲したものを演奏し<sup>4</sup>、発表会を行なっている。また演奏表現のみならず、劇場の舞台裏やオペラができるまでの過程などを鑑賞授業の一環として組み入れることにより、学習指導要領のテーマ「生きる力」へと発展させている。とりわけ従来のオペラ鑑賞授業では、劇場の写真や動画などによる紹介のみ触れていたため、多くの児童が授業内の学習に留まってしまうという課題が発生した。今（2014）は音楽鑑賞教育の課題として次のように指摘している。

日本の鑑賞授業は、教師が作品に対する解説を行い、その後 CD を鑑賞、子どもたちが鑑賞した楽曲作品に対して、感想を記述するという学習パターンがこれまで往々にして行われてきた。しかしながら、このような学習は、子どもたちが受身になりがちで、活発な学習活動へと展開しづらいという課題が見受けられる<sup>5</sup>。

<sup>1</sup> 独立行政法人日本芸術文化振興会公式ホームページ。「3D バーチャル 国立劇場 VR。」 Accessed January 22, 2023. <https://www.ntj.jac.go.jp/kokuritsu/vr/>.

<sup>2</sup> Google Arts & Culture. Accessed January 7, 2023. <https://artsandculture.google.com>.

<sup>3</sup> 長泉町立北小学校では音楽の授業においてバーチャルピアノを使用している。 Accessed January 30, 2023. <https://kitasyo.nagaizumi.ed.jp/news/5329/>.

<sup>4</sup> なお楽譜は全音楽譜出版社による『ピアノ絵本館 モーツァルト作曲：魔法の笛 [れんだん]』を用いている。

<sup>5</sup> 今由佳里（2014）「音楽鑑賞教育に関する基礎的研究」『鹿児島大学教育学部研究紀要教育科学編』第 65 巻、pp.49- 54.

本実践ではこれを踏まえ、オペラ鑑賞授業において劇場バーチャル体験を導入することにより、自ら学びや発見を通じて探究心を育むことを目的とし、総合芸術としてのオペラの魅力を学習するだけでなく、実生活において役立つ知識や表現力を身に付けることができるよう指導した。

本実践は6時間扱い（各授業40～45分）の授業内容として立案され、モーツァルトが作曲したオペラ《魔笛》を題材として取り扱った。表1は、その授業計画である。本稿では劇場のバーチャル体験を実施した5時間目の授業を対象とし、授業で用いたワークシートおよび事前・事後のアンケート結果をもとに分析する。

表1 授業計画

時	主な学習活動
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オペラについて学習する。</li> <li>・オペラの歴史と構成を知る。</li> <li>・宮廷劇場と市民劇場の違いについて、映画《アマデウス》を用いて理解する。</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○《魔笛》第1幕を鑑賞する。</li> <li>・モーツァルトの生涯と作品について知る。</li> <li>・《魔笛》第1幕を鑑賞し、楽曲の特徴をつかむ。</li> <li>・鑑賞し、考えたことや感じたことをワークシートに記入する。</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○《魔笛》第2幕を鑑賞する。</li> <li>・ワークシートを用いて前時の復習をする。</li> <li>・《魔笛》第2幕を鑑賞し、楽曲の特徴をつかむ。</li> <li>・鑑賞し、考えたことや感じたことをワークシートに記入する。</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>○さまざまな演出による《魔笛》を鑑賞する。</li> <li>・演出の種類（古典演出と現代演出）について知る。</li> <li>・《魔笛》より第1幕フィナーレ部分を鑑賞し、古典演出と現代演出の違いについて考える。</li> <li>・演出の違いがオペラ上演にもたらす影響について、グループで考える。</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○劇場のバーチャル体験をする。</li> <li>・ワークシートを用いて前時の復習をする。</li> <li>・ミラノ・スカラ座のバーチャル体験をiPadでする。</li> <li>・気づいたことや考えたことをワークシートに記入する。</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オペラについて学習したことをまとめる。</li> <li>・ワークシートを用いて前時の復習をする。</li> <li>・オペラ作品および劇場について、学習したことを発表する。</li> <li>○学習全体を振り返る。</li> <li>・感想をワークシートに記入する。</li> </ul>

## 2.2 《魔笛》の教材性

《魔笛》は、古典派時代の作曲家 W. A. モーツァルトが作曲した、ドイツ語の台詞と音楽によるジグシュピールである。全2幕であり、演奏時間は約3時間に及ぶが、とりわけオペラ入門にふさわしい作品とされており、現在では小学4年生の教科書に採用されている。この点について川端・紫辻（2016）は次のように指摘している。

《魔笛》は、単なるお伽話に基づくオペラではなく、道徳心に訴えかける場面が散りばめられた高い倫理観を備えた作品である。また善人が誇り高く行動し、悪人が滅びるといった勧善懲悪的世界観を示している。その点まで掘り下げて鑑賞できるように導けたならば、《魔笛》が小学校の音楽科の教科書に採用された意味は大きい<sup>6</sup>。

さらにこの作品は日本国外においても、ウィーン国立歌劇場が子どものためのオペラとして《魔笛》を上演<sup>7</sup>していることなどから、世界的にも音楽教育に貢献していることが窺える。

これまでの《魔笛》にかんする授業研究では、「子どもたちが主体的に音楽にかかわりながらその知覚と感受とのつながりを獲得していくような教材の要素と提示の仕方を明らかにする<sup>8</sup>」研究として「図形楽譜づくり<sup>9</sup>」を取り入れた活動や、音楽鑑賞会を生かした鑑賞活動<sup>10</sup>の例などが挙げられ、いずれもアリアやアンサンブルの一部を鑑賞対象としている。一方、オペラ全体にかんする授業研究は現状行われていない。

現行の教科書にはアリアやアンサンブルの抜粋<sup>11</sup>が掲載されているが、オペラの魅力を学習するためには作品全体について触れなければならないため、授業内のみの取り組みであれば、ナレーション付きの短縮版<sup>12</sup>によるメディア媒体の使用を検討する必要があると考えられる。本実践では、これらの映像資料を事前に Google Drive にて共有し、授業時間外でも予習復習としていつでも観ることができるよう工夫した。なお本実践では、オペラ演出動向についても学習したため、表2の映像を鑑賞した。

表2 授業で用いた映像資料

種類	演出	指揮	劇場	上演年
古典演出	グース・モスタート	ジェイムズ・レヴァイン	メトロポリタン歌劇場	1991
現代演出	リディア・スタイアー	コンスタンティノス・カリディス	ザルツブルク祝祭大劇場	2018

古典演出の例として用いたモスタートの演出は、モーツァルト没後200周年を記念して上演された新演出であり、ステージの壮麗さから大きな反響を呼んだ公演である。一方、現代演出の例として用いたスタイアーの演出は、読み替え演出を行うだけでなく、セリフのほとんどをカットすることに

<sup>6</sup> 川端眞由美・紫辻純子「小学校音楽科の鑑賞教育における課題－鑑賞指導法への提言（2）－」『植草学園大学研究紀要』第8号（2016年）：pp.5-14。

<sup>7</sup> Wiener Staatsoper Official Website. "Die Zauberflöte für Kinder." Accessed January 22, 2023. <https://www.wiener-staatsoper.at/spielplan-kartenkauf/detail/event/987011016-die-zauberfloete-fuer-kinder/>.

<sup>8</sup> 山崎浩隆（2010）「小学校中学年における音楽鑑賞学習に関する一考察：歌劇の鑑賞について」『熊本大学教育学部紀要』第59巻，p. 206。

<sup>9</sup> 小島律子・兼平佳枝（2010）「音楽科鑑賞授業における『構成活動』としての『図形楽譜づくり』の教材性」『学校音楽教育研究』第14巻，pp. 227-237。

<sup>10</sup> 青山夕夏・安友孝宣（2008）「小学校での音楽鑑賞会にみる3年生と4年生の「鑑賞」の質的違い」『香川大学教育実践総合研究』第16巻，pp. 91-104。

<sup>11</sup> 『小学音楽 音楽のおくりもの4』では現行〈ああ、何とふしぎな魔法の音が… Dies Bildnis ist bezaubernd schön〉〈これは何とすばらしいひびきだ… Das klingen so herrlich〉〈地ごくの復しゅうが… Der Hölle Rache kocht in meinem Herzen〉〈この聖なる殿堂に… In diesen heil'gen Hallen〉〈また会えましたね Seid uns zum zweiten Mal willkommen〉〈パ・パ・パ Pa-pa-pa〉の6曲が掲載されている。

<sup>12</sup> 『子供のためのオペラ《魔笛》～河野克典による日本語の語り付き』（DVD, 2005）や『音楽物語《魔法の笛》～古館伊知郎によるナレーション付き』（CD, 1998）などが挙げられる。

より、ジグシュピール形式から距離を置く試みを行なったことで知られる。古典演出と現代演出の両方を比較鑑賞することにより、劇場および客層の変遷を辿ることを目的としている。本実践では、オペラを鑑賞するだけでなく、授業の後半で歌劇場のバーチャル体験を行うことから、劇場そのものにも興味関心を持ってもらうことが必要である。

### 3. 検証と考察

#### 3.1 検証

授業実践に際し、児童には予め提示した3つの質問（「劇場バーチャル体験を通じて発見したこと」、「実際に劇場へ行ってみたいか」、「劇場バーチャル体験の良さと課題点」）についてワークシートに書き込むよう指導した。ここでは、児童が記入したワークシートをもとに考察し、劇場バーチャル体験の実践を通して有効性と課題点について検討する。

表3は「劇場バーチャル体験を通じて発見したこと」という質問に対し、児童が答えた回答の一例である。

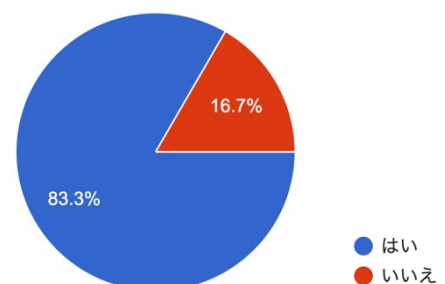
表3 劇場バーチャル体験を通じて発見したこと

オーケストラピットと舞台の距離が思ったよりも近い。
舞台裏が広く、線やテープなどがいっぱい貼ってあった。
廊下の壁や舞台の柱が石でできており、ヒビも入っていて歴史を感じた。
いろんな部屋があった（ダンスレッスン場みたいなどころ）。
舞台は華やかだが、舞台裏は地味だった。
まるでお城のような作りだった。
シャンデリアの中が装置であふれていた。

多くの児童が舞台裏について触れており、劇場の構造や舞台装置についての言及が見られた。また、ダンスレッスン室や楽屋などへの探索も可能であり、とりわけ「いろんな部屋があった（ダンスレッスン場みたいなどころ）」ことに気づいた児童が多く、歌劇場に設置されている稽古場の壁にある落書き等発見していた。

図1は劇場バーチャル体験を通じて「実際に劇場へ行ってみたいか」という質問に対する回答である。「はい」と回答した児童が83.3%に対し、「いいえ」と回答した児童は16.7%であった。劇場バーチャル体験の実施前に行った同様のアンケートでは、「はい」と回答した児童が12.6%に対し、「いいえ」と回答した児童は87.4%と、興味関心があまりない様子であったのに対し、実施後はそれを覆す結果となったことから、歌劇場について興味関心を持つ児童が増えたと考えられる。

図1 実際に劇場へ行ってみたいか



実施後に「はい」と回答した理由として「バーチャルで体験したことを、今度は自分の目で見てみたい」という記述が多く見られた。他にも「現地で本物のオペラを観てみたいから」や「現地に足を運ぶことに意味がある」、「バーチャル体験を通じて、オペ

ラに興味をもった」といった回答が得られた。

一方、「いいえ」と回答した児童の理由として「実際に劇場へ行けたとしても、舞台裏を直接見ることはできないため」という記述が多く見られたものの、「行きたいとは思わなかったが、普段あまり知らないものだったからこそ余計知りたいと思い、他のところも見てみたいと思った」という回答も見られたことから、児童自らが興味をもったことについて調べる力を身につけるといった点、すなわち学びに向かう力へと繋がっていることが窺える。

表4は「劇場バーチャル体験の良さと課題点」という質問に対し、児童が答えた回答の一例である。

この結果から、現地に行かなくても海外の歌劇場を見ることができ、また普段は見ることの出来ないエリアへ行くことができる点などが劇場バーチャル体験の良さであると考えられる。また、新型コロナウイルスの影響で容易に渡航することが出来ないため、このようなツールを用いて学べるという利点があることについて言及している児童もいた。

表4 劇場バーチャル体験の良さと課題点

色々なところに行けて面白かった。ただし、重くなって動かなくなるのがちょっと使いづらい。
実際に行く手間を省いて家で楽しむことはできるが、現地に行くならではの空気や雰囲気を感じることができない。
好きなように探索できるが、施設の構造が分かりづらく目的の場所に行くのに時間が掛かることが課題点だと感じた。
普段は見られない場所を見ることができて良いが、現在の位置を知ることが出来ないのが課題である。
滅多に見られない場所を見ることができ、やはり迫力がないことや画質が少し悪いところが課題点である。
じっくり観察することができる点は良いが、建物の立体感や劇場の雰囲気を感じ取ることができない点が課題点である。
関係者しか入れない場所でも自由に見て回れるが、これ以上階段が登れないなどのよくわからない移動の制限があった。

一方、タブレット端末やパソコンなどでのバーチャル体験となるため、回線にかんする問題や画質の問題などが課題点として挙げられた。また、「現地の雰囲気を感じ取ることができない点」や「重たくなって動かなくなるのがちょっと使いづらい」といった回答が見られたことから、榊原（2019）が指摘する「学校における ICT 環境整備と ICT を活用した学習活動」の重要性についても明らかとなった。

## 3.2 考察

オペラ鑑賞授業において劇場バーチャル体験を導入することについて、授業実践の結果から以下のことが考えられる。

- 1) 歌劇場を探索することにより、劇場の歴史や構造、さらに普段は見ることの出来ない舞台裏について知ることができる。
- 2) 劇場バーチャル体験を通じて、歌劇場およびオペラ作品に興味関心をもつことができる。
- 3) 教科横断的な学習（すなわち STEAM 教育<sup>13</sup>）へと発展させることが可能である。
- 4) 学校における ICT 環境整備と ICT を活用した学習活動を行わなければならない。
- 5) 限られた授業時間内において、劇場バーチャル体験を効果的に用いる必要がある。

<sup>13</sup> Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術）、Mathematics（数学）の5つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念を指す。



1) から 3) までは劇場バーチャル体験を導入することの有効性である。1) については、授業実践における児童アンケートから窺えるとおり、普段見ることの出来ない稽古場やスタッフルーム、衣装室や照明室などを見ることが可能である。この活動を通じて、児童自ら新しい発見をすることができる点に加え、「役者を支える裏方のスタッフになりたい」という新たな夢を掲げる児童も見られたことから、授業において導入するには非常に有効的であると考えられる。

2) では、従来の映像や音源のみによるオペラ鑑賞では成し得なかった「劇場を身近に感じてもらう」ということについて、ICT を用いて児童一人ひとりが劇場を探索することにより、オペラ作品だけでなく海外の歌劇場についても興味関心をもつことが可能であると考えられる。本実践中、一人の児童が「オペラ歌手の人はこんな大きな劇場でどのように歌っているのだろうか」と疑問を抱いたため、劇場バーチャル体験と併用してオペラ映像を鑑賞させたところ、日本人歌手と外国人歌手の音量の違いについて指摘し、以降オペラについて興味をもつという事例も発生した。このように児童全員ではないが、劇場バーチャル体験を行うことにより、オペラを含む総合芸術に興味関心をもつ児童の増加が期待できる。

3) について、本実践で使用した「Google Arts & Culture」は前述通り、劇場のバーチャル体験だけでなく、博物館や美術館の巡回も可能である。そのため、音楽・美術・書道から成る芸術科での教科横断型授業はもちろん、歴史的建築物のデザイナーや時代背景、画家・音楽家の生涯などは社会科、諸外国の言語は英語科など、ひとつのテーマに際し他教科連携授業を執り行うことが可能である。本実践においても、表 3 のように歴史的観点に近づく回答が得られたことから、社会科授業へ応用することもできた。

4) および 5) は劇場バーチャル体験を導入することの課題点である。4) については、多くの学校および教員が苦戦している<sup>14</sup>ICT 環境整備と ICT を活用した学習活動にかんする課題である。本実践で行なった劇場バーチャル体験は ICT 環境整備が整っていることが前提となるため、各学校のインターネット環境整備が必須である。また、文部科学省が一人一台端末等を活用した学習活動<sup>15</sup>について推進して以降、タブレット端末等を導入している公立小学校の割合は 2021 年の時点で 96.2% を占めているため、タブレット端末の準備は問題なく進めることは可能であるが、同時に教員による ICT を活用した学習活動の研究が求められる。また、ICT を単なるツールとして使用している教育実践が散見されるため、より効果的な ICT の使用を検討しなければならない。そのため、劇場バーチャル体験を単に探索だけで終わらせず、別途 ICT を用いた学習課題の遂行が必要である。本実践では劇場バーチャル体験を用いた授業のみで完結してしまったため、先へつなげるための工夫や ICT 研究が必要であると考えた。

5) については、年間指導計画の時点で考えておかなければならない事項である。本実践では《魔笛》の学習の一環として劇場バーチャル体験を導入したが、結果的に劇場あるいはその文化的背景に焦点を置く結論となってしまう、肝心のオペラ鑑賞について十分な復習時間を確保することができなかった。本実践の場合、《魔笛》の鑑賞を通じてオペラの楽しみを児童に教えることが重要であるため、適宜劇場バーチャル体験を用いる工夫が必要となる。

<sup>14</sup> 登本洋子・高橋純 (2021) 「初等中等教育における情報端末の整備と活用に関する教員の意識」『日本教育工学会論文誌』第 45 巻, p. 371.

<sup>15</sup> 文部科学省「GIGA スクール構想の実現について」. Accessed January 31, 2023. [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/other/index\\_00001.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/other/index_00001.htm).

## 4. 結論

### 4.1. 劇場バーチャル体験を用いたオペラ鑑賞授業の有効性と課題点

本実践を通じて、劇場バーチャル体験をオペラ鑑賞授業に用いた際の有効性を見出すことができた。

まずは、タブレット端末の使用により児童一人ひとりのペースに合わせて個々の学習が出来る点である。本実践を行なった U 小学校では、2020 年より児童一人一台 iPad を所持するようになったことから、授業においてもタブレット端末を使用した授業が可能であった。また、予備用に 30 台の iPad が学校で管理されているため、iPad を忘れた児童に対する対応もスムーズに行えた。iPad を一人一台使用することにより、自ら劇場内の気になるところへ移動することができるほか、必要に応じて適宜 Safari やマップ、YouTube 等の使用を許可したため、自ら課題を見出し、解決しようとする児童が多く見られ、同時に歌劇場やオペラ作品にかんする興味関心をもたせる効果があることが明らかになった。

次に、教科横断的な学習へと向かうことが可能である点である。3. の考察でも論じたとおり、児童が主体的となって学びに向かう力を身につけることにより、音楽教科内に留まらない、広い視点からさまざまな学習をすることが可能となる。近年、文部科学省が STEAM 教育を推進していることから<sup>16</sup>、各小学校においても少しずつ導入傾向にあり、とりわけ児童の探究心を刺激するような授業を行うことが求められている。その中、劇場バーチャル体験を用いた学習を行うことにより、教科の枠を越えた新しい授業を展開することが考えられる。

一方、ICT 環境整備と ICT を活用した学習活動について、今後の課題点として挙げられることも分かった。ICT 環境整備にかんして内閣府の資料<sup>17</sup>に記載されているとおり、地方自治体により ICT 活用の有効性・必要性に対する認識に差があり、学校の ICT 環境整備に格差が生じている。そのため、ICT 環境整備が遅れている小学校において劇場バーチャル体験を導入することは、児童の学習効果を低下させる危険性があるため非常に困難である。

今後、ICT 環境整備にかんする問題点を解消するために、各小学校において積極的に ICT を活用した授業実践が求められると考えられる。それに伴い、各教員は ICT を有効的に活用した学習活動を行うための授業および教材研究が必須である。また、劇場バーチャル体験の使い方にもさらなる工夫が必要である。

### 4.2. 小学校音楽科における ICT を活用した鑑賞のあり方

本稿では、劇場バーチャル体験の有効性と課題点を明らかにし、今後のオペラ鑑賞授業における授業展開および学習活動の工夫について言及した。従来の鑑賞における ICT の活用法としては垂直型学習など、ICT をツールとして用いる場合がほとんどであり、また小池 (2017) が指摘するように、とりわけ音楽科における ICT の活用は他教科に比べ遅れていると言われていた一方、本実践で行な

<sup>16</sup> 文部科学省「STEAM 教育等の教科等横断的な学習の推進について」. Accessed January 31, 2023. [https://www.mext.go.jp/content/20220518-mxt\\_new-cs01-000016477\\_0001.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20220518-mxt_new-cs01-000016477_0001.pdf).

<sup>17</sup> 内閣府「ICT 環境整備について」. Accessed January 27, 2023. <https://www8.cao.go.jp/kisei-kaikaku/suishin/meeting/discussion/190311/190311discussion08-2.pdf>.



った参加型学習での鑑賞を行うことにより、アクティブ・ラーニングはおろか STEAM 教育につながる授業へと自然に展開することができる。

以上のことから、GIGA スクール構想による教育のデジタル化等、教育のあり方が目まぐるしく変化を遂げるなか、小学校音楽科においても鑑賞授業にて ICT を活用することが可能となる。本稿ではオペラ鑑賞授業に限定して実践を行なったが、鑑賞分野においてはどの楽曲においても応用することが出来る一方、児童のコメントから実際に現地へ行ってみないと実感できない点があることも窺い知れる。そのため、新国立劇場や国立劇場等日本の劇場へのフィールドワークを社会科と連携して実施するなど、課外と併せて鑑賞授業を行うような授業提案をする必要がある。この点については他日を期したい。

## 引用・参考文献

- 青山夕夏・友友孝宣（2008）「小学校での音楽鑑賞会にみる3年生と4年生の「鑑賞」の質的違い」『香川大学教育実践総合研究』第16巻, pp. 91-104.
- 今由佳里（2014）「音楽鑑賞教育に関する基礎的研究」『鹿児島大学教育学部研究紀要教育科学編』第65巻, pp.49-54.
- 小原伸一（2004）「オペラ作品の教材化について—生涯学習を視野に入れた音楽科の教材論」『宇都宮大学教育学部研究紀要』第54号第1部, pp.79-104.
- 加藤徹也・山崎正彦（2018）『中学校新学習指導要領：音楽の授業づくり』明治図書出版.
- 川端眞由美・紫辻純子（2016）「小学校音楽科の鑑賞教育における課題—鑑賞指導法への提言（2）—」『植草学園大学研究紀要』第8号, pp. 5-14.
- 小池順子（2017）「ICTを活用した音楽科の指導法の問題」『千葉経済論叢』第57号, pp. 23-34.
- 小島律子・兼平佳枝（2010）「音楽科鑑賞授業における『構成活動』としての『図形楽譜づくり』の教材性」『学校音楽教育研究』第14巻, pp. 227-237.
- 榎原岳（2019）「教室のICT化に向けた教師力の現状と課題—学習スタイルの違いによる実践研究に注目して—」『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』第20巻, pp. 193-201.
- 初等科音楽教育研究会（2020）『改訂版 最新 初等科音楽教育法 2017年告示「小学校学習指導要領」準拠 小学校教員養成課程用』音楽之友社.
- 杉町玲子・渡部成哉（2007）「中学校音楽科における教材としてのオペラ」『千葉大学教育学部研究紀要』第55巻, pp.113-120.
- 鈴木満由美（2009）「文化芸術の鑑賞活動—学校教育での映像オペラの活用—」『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』第10号, pp.135-146.
- 中村仁（2020）「高等学校におけるLTD話し合い学習法の研究—音楽史の授業実践と課題についての考察—」『音楽文化の創造（CMC）電子版』第13号, pp. 1-7.
- 日本音楽教育学会（2019）『音楽教育研究ハンドブック』音楽之友社.
- 登本洋子・高橋純（2021）「初等中等教育における情報端末の整備と活用に関する教員の意識」『日本教育工学会論文誌』第45巻, pp. 365-373.
- 山崎浩隆（2010）「小学校中学年における音楽鑑賞学習に関する一考察：歌劇の鑑賞について」『熊本大学教育学部研究紀要』第59巻, pp. 205-211.
- 山口亮介（2017）「音楽鑑賞活動における知識構成型ジグソー法の導入—その有効性と課題—」『音楽教育学』第47巻第1号, pp. 13-24.
- 『小学音楽 音楽のおくりもの4 令和2年度改訂 文部科学省検定済教科書・小学校音楽科用』教育出版.

## 参考資料

- バルテル, トーマス&ペーター, ウルリヒ『子供のためのオペラ《魔笛》～河野克典による日本語の語り付き』キングインターナショナル, DVD, 2005年制作.
- ハイティンク, ベルナルト『音楽物語《魔法の笛》～古舘伊知郎によるナレーション付き』ユニバーサルミュージック, CD, 1998年制作.
- レヴァイン, ジェイムズ&モスタート, グース『魔笛』ユニバーサルミュージック, DVD, 1991年制作.
- カリディズ, コンスタンティノス&スタイアー, リディア『魔笛』キングインターナショナル, DVD, 2018年制作.