

動画編集ソフトを用いた小学校音楽鑑賞学習に関する事例的研究 —場面変化の感受の差異を可視化する授業デザイン—

橋 爪 智 哲*・水 落 芳 明**

(平成25年9月25日受付；平成25年10月28日受理)

要 旨

本研究では、小学校音楽科の鑑賞授業において、学習者の鑑賞を深めるために、それぞれの学習者がどこで楽曲の場面の変化を感じたのか明らかにする活動を行い、学習者によって場面が変化したと感じるところが異なること（鑑賞の違い）を動画編集ソフト（以下、Windows Live Movie Maker）によって可視化し、意見交流をしながら相互にかかわり合う授業の実践と評価を行った。その結果、Windows Live Movie Makerのタイムラインをもとに画像編集機能を活用し、学習者が楽曲の場面分けを行うことで根拠を明らかにした意見交流が可能となり、鑑賞が深まることが明らかになった。

KEY WORDS

音楽鑑賞、可視化、タイムライン、場面分け、意見交流

1 問題の所在

中央教育審議会（2006）^①は、音楽の授業は「歌唱の活動に偏る傾向があり、鑑賞の学習が十分でない状況が見受けられる」とし、特に鑑賞の充実を求めている。また、文部科学省（2008）^②は、「鑑賞活動は、音楽の面白さやよさ、美しさを感じ取ることができるようにするとともに、根拠をもって自分なりに批評することのできる能力の育成」が必要であると述べている。さらに、津田（2010）^③は、言語を介した音楽的なコミュニケーションの充実については、自分が感じ取ったことを言葉で表すなどして友達と意見交換をすることにより、友達の感じ方に気付いたり、自分の感じ方を広げたりすることになると述べている。

しかし、時得ら（2011）^④は、音楽は抽象的な存在であり、学習者が、音楽の要素、仕組みを考える際に、鳴り響いた音楽について授業者が説明したり、学習者が考えたりしている場面で、音楽を視覚的な情報や言語などに変換して思考・判断せざるを得ないとしている。また、時得らは、聴き取ったり、感じ取ったりしたことをもとに、その音楽について価値判断する際に、言語を使っての情報交換が有効であるが、具体物でない音楽について伝え合う際、考えの根拠が不明瞭な価値判断になったり、根拠が曖昧な交流になったりすることが生じると述べている。

この問題の解決について内海（2010）^⑤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するなど、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させたりするような、教師側の工夫が必要であると述べている。また水落ら（2011）^⑥によると、Windows Movie Makerを活用することによって楽曲の構造を示し、学習者が個別に楽曲を繰り返し鑑賞する学習をデザインすることで、楽曲の構造を意識して意欲的に鑑賞できるようになったと述べている。しかし、いずれの研究も授業者があらかじめ楽曲の分割を指定、もしくは分割が決められた状態で提示し、学習者全員が、授業者の意図する楽曲の構造を可視化した共通の画像を見ながら学習していくものである。

文部科学省（2008）^⑦は、音楽を形づくっている要素（音楽を特徴付けている要素と音楽の仕組み）のかかわり合いを感じ取り、楽曲の構造を理解して聴く能力や曲想とその変化などの特徴を感じ取って聴く能力を育成する必要性を述べている。しかし、前述した水落らの実践は音楽を形づくっている要素のかかわり合いを感じ取ることを求めず、楽曲の構造や変化する場面をあらかじめ示した状態で鑑賞する授業デザインである。そこで、学習者自身が音楽を形づくっている要素のかかわり合いを感じ取り、楽曲の構造や曲想の変化を理解することを中心とした、学習者が楽曲を区切る授業デザインを取り入れた。

また、学習者によって楽曲を区切る活動は、教材を学習者が区切るという点で、国語科における物語文を段落に分ける活動と似た学習といえる。ただし、国語科の学習では、ページ数や行数といった可視的な情報をもとに意見交流することができるが、音楽科の学習は、音楽という発生してすぐ消えてしまう非可視的な情報が中心とな

るため、根拠を明らかにした意見を交流することが難しい。そこで、Windows Live Movie Makerのタイムラインに可視化される分秒表示に着目した。また、タイムラインと同時に場面を表す番号画像を表示することで、学習者が場面の切り替えを鑑賞の違いとして比較することが可能となる。これによって学習者はそのタイムラインや場面番号をもとに意見交流が展開できると考える。

そこで、本研究は、Windows Live Movie Makerを活用し、学習者の鑑賞の違いを可視化することで、学習者相互のかかわりや鑑賞の深まりについて検証することを目的とする。

2 調査

2.1 調査対象

新潟県公立小学校5年生22名

学習者は、調査1で「アルルの女より『ファランドール』」を用いてWindows Live Movie Makerの操作練習を1単位時間程度経験している。

2.2 調査時期

平成24年10月（2単位時間の授業を2回実施）

2.3 手続き

授業はコンピュータ室で行い、学習者1人につき1台のコンピュータを使用して学習を行う。全部で4単位時間の中で、第1時、第2時にはWindows Live Movie Makerを用い、学習者がそれぞれの興味に応じて繰り返し鑑賞する。

（以下、調査1）第3時、第4時にはWindows Live Movie Makerのタイムラインに着目し、画像編集を行いながらの鑑賞（以下、調査2）を実施する（使用機能については表1に示す）。いずれの場合も鑑賞後にワークシート（図1）の記入、学習者同士の意見交流、鑑賞カード（図2）の記入を行う。

表1 Windows Live Movie Makerの使用機能

機能	タイムライン	聴く	画像編集
調査1	○	○	×
調査2	○	○	○

曲想を感じ取って鑑賞しよう

※曲想 作曲の構想、様子

場面	時間	特徴や感じ取ったこと	意見交流して
1	はじぬ 分 秒 (秒間)		
2	分 秒 ~ 分 秒 (秒間)		
3	分 秒 分 秒 (秒間)		
4	分 秒 ~ 分 秒 (秒間)		
5	分 秒 分 秒 (秒間)		
6	分 秒 ~ 分 秒 (秒間)		

★友達との鑑賞の仕方と比べてみよう★
「なんで?」「だってさあ」「やっぱりそうだよね」など自分が気付かなかった発見があるよ!

図1 ワークシート

どんな曲だった?

～ 劇の舞! 作曲家 ハチャツブス～

★この曲を聴いたことがない友達に「『劇の舞』ってどんな曲だった?」と聞かれたら、あなたは説明しますか? 今まで学習したことを生かしてなるべくわかりやすく、くわしく説明してあげましょう。

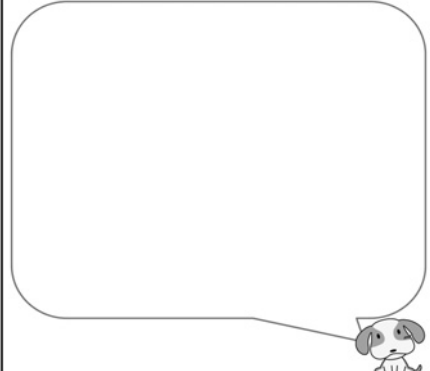


図2 鑑賞カード

ワークシートの記入については調査1、2ともに「特徴や感じ取ったこと」「意見交流の内容」を記入する。さらに調査2ではタイムラインに着目し、それぞれの場面時間を記入する。

学習者同士の意見交流は、調査1では、なぜそう感じたかを根拠を明らかにして話し合う。調査2ではさらに場面を区切る箇所の違いについて、なぜそこで区切ったのかについても話し合う。その際、参考になった意見をワークシートに記入し、鑑賞カードを記入する時の手がかりにする。

鑑賞カードには、楽曲がどんな曲だったか友達に伝えるとしたらどう説明するかを記入する。記入の際は、ワークシートに記入した自分の感想と意見交流の内容を参考にする。

本研究では、鑑賞の深まりを「楽曲を聴いて想像したことや感じ取ったこと理由を文部科学省（2008）の[共通事項]に示された用語を用いて記述できること」と定義する。

2. 4 記録・分析方法

以下のような音声及び映像の記録からプロトコル分析を行う。

- ・学習者1人に1台のICレコーダーを装着し、授業時（鑑賞・ワークシート記入・意見交流・鑑賞カード記入）の会話を録音。
- ・ビデオカメラをコンピュータ室の前後に1台ずつ設置し、学習者同士の意見交流、グループや学習者の動きを録画。

2. 5 授業実践

教科：音楽

鑑賞楽曲 調査1 G.ビゼー作曲「組曲アルルの女より『ファランドール』」

調査2 A.ハチャトゥリヤン作曲「組曲ガイヌより『剣の舞』」

題材理由 ①既習楽曲であること。②楽曲の構造を理解するための題材として扱われている。③3分前後の曲であり、繰り返し鑑賞しやすい長さである。④速度の変化がほとんどなく一定である。

授業時間 4時間

2. 6 Windows Live Movie Makerの活用

調査1では、Windows Live Movie Makerの音楽トラックに音楽ファイルを入れた状態で配付した。学習者は画像編集をすることなく音楽鑑賞を行った。

調査2では、調査1同様、音楽トラックに音楽ファイルを入れ、さらに画像トラックに場面を示す番号画像（以下、場面番号）を入れた状態で配付した（操作画面を図3に示す）。学習者には「曲想を感じながら楽曲を5つの場面に分ける」という課題を提示した。

学習者は、楽曲を聴きながらタイムライン（図3①）の分秒表示を見て場面分けをしていく。次に場面ごとの再生時間を入力し（図3②）、画像編集を行う。再生時間の長さによって画面上の場面番号の長さが変化し（図3③）、鑑賞の違いを可視化する。また、自動再生することで、場面番号の変わるタイミングの違いにより、鑑賞の違いを可視化することができる。



図3 画像編集を行う操作画面

3 結果

3.1 意見交流の分析

学習者は鑑賞の後、意見交流を行った。調査1で学習者同士が、鑑賞の感想を相互に話しているプロトコルを表2に示す。

表2 根拠が不明瞭な意見交流（調査1）

A：はい、これあげる。（シートを渡す）
B：速くなったり遅くなったりしている。①
A：跳ねるような曲，軽い感じ，高い感じの曲。大太鼓？②
B：大太鼓～あっ大太鼓。
A：激しい感じ，素早いところがある，弦楽器？

Bが①のように楽曲の速度について話している発話に続いて，Aは②のようにメロディーから感じ取った楽曲の印象を話している。これは，楽曲全体から感じたことを相互に伝え合うだけで，話し合われた内容がどの音やメロディーを対象としているのか，根拠が不明瞭な意見交流と読み取ることができる。学習者のうち4人はタイムラインに注目して聴いていたが，残り18人の学習者が同様な意見交流だった。

次に，調査2で，可視化された鑑賞の違いやタイムラインをもとに根拠を明らかに意見交流しているプロトコルを表3，表4に示す。

表3 場面番号によって根拠を明らかにした意見交流（調査2）

C：まだここは4（場面）①，これ変えてないんだ。
D：ここ（2分3秒のタイムラインを指さして）5（場面）になった。でかくなる場所あるでしょ，②そこ5（場面）。
C：ふ～ん，俺ここまだ4（場面）。まだまだ，俺，こっから（2分18秒のタイムラインを指さして）5（場面）だよ。③ デンデンデンデンデンデンデンデン④俺もう終わり。

表3では，①の発話に対してDが②のように「ここ5になった」やCの③「こっから5だよ」など，Windows Live Movie Makerの画像編集機能により可視化された場面番号の画像を見ながら自分の場面分けの仕方と比べていることが読み取れる。また，ビデオの映像からは，画面上のタイムラインを指さしながら会話していることが分かる。また，②の「でかくなる場所」といった共通事項にある「強弱」を根拠にした意見交流をしたり，④のように「リズム」を根拠に場面分けについて意見交流したりしていることが読み取れる。

表4 タイムラインを根拠に意見交流した具体例（調査2）

E：聞かせてくれ。53秒なの？私42秒だよ。
F：たぶん53だと…。
E：53秒ってどこ？（画面を見ながら楽曲を聴く）ここか，ほんと53秒っぽいね，変えちゃお。①

表4からは，①でEが「53秒ってどこ？」と言った後，画面を見ながら楽曲を聴いている様子から，可視化されたタイムラインに注目していることが読み取れる。これは，Fとの鑑賞の違いを自分でもう一度聞き直し，修正していることが読み取れる。

表5 意見交流の有意差検定（N=22）

	調査1	調査2
根拠が不明瞭な意見交流の人数(人)	14	4
根拠を明らかにした意見交流の人数(人)	8	18
片側検定 $p=0.0025^{**}$ ($p<.05$)		

表5では，調査1，2で，表2のような根拠が不明瞭な意見交流と表3，4のような場面番号の違いやタイムラインをもとに秒単位の違いについて根拠を明らかにしながら意見交流を行った学習者が何人いたかをカウントし，直接確率計算で検定した。結果は表5で示すように，有意水準5%で有意だった。したがって，調査2で，Windows Live Movie Makerのタイムラインをもとに画像編集機能を活用し，鑑賞の違いを可視化したことによって，根拠を明らかにした意見交流を行った学習者が増加したことが明らかになった。

3. 2 鑑賞カードの分析

文部科学省 (2008)^⑧は、共通事項について以下の内容を示している。

- ・「音色」とは、声や楽器などから出すことのできる様々な音の表情を示す。
- ・「強弱」とは、音の大きさ、音量のような絶対的な数値で示されるものだけでなく、楽曲の各部分で相対的に感じられるものである。
- ・「拍の流れ」とは、音楽の拍が一定の時間的間隔をもって刻まれたり、感覚に伸び縮みが生じたりすることを指す。
- ・「フレーズ」とは、音楽の流れの中で、自然に区切られるまとまりを指す。
- ・「音の重なり」とは、複数の高さの音が同時に鳴り響くことによって生まれる縦の関係である。
- ・「音階」とは、ある音楽で用いられる基本的な音をおよそ1オクターブ内で高さの順に並べたもの。
- ・「調」とは、主に長調と短調の2種類に代表されるもの。
- ・「反復」には、リズムや旋律など連続して繰り返される反復、音楽のいくつかの場所で合間をおいて繰り返される反復、A-B-Aの三部形式に見られる再現による反復などがある。
- ・「問いと答え」とは、ある音やフレーズ、旋律に対して、一方の音やフレーズ、旋律が互いに呼応する関係にあるものを示す。
- ・「変化」とは、音楽を特徴付けている要素及び音楽の仕組みのかかわり合いが変わることによって起こるもの。
- ・「音楽の縦と横の関係」とは、音の重なり方を縦、音楽における時間的な流れを横と考え、その縦と横の織りなす関係を指す。

(「リズム」、「速度」、「旋律」に関しての記載はなし)

そこで、学習者の鑑賞カードに、共通事項である音楽を特徴付けている要素8項目と音楽の仕組み4項目に関わる記述があったかを調査1と調査2で項目ごとにカウントした。分析は小学校で音楽の授業を担当した経験のある2名の分析者がそれぞれ行い、結果が一致したものだけを「記述あり」としてカウントした。表6に記述内容のカテゴリ分けを示す。

表6 記述内容のカテゴリ

カテゴリ	主な記述内容
リズム	リズムが、(楽器名)の細かい音が、など
旋律	メロディーが、など
強弱	大きな音が、急に小さくなる、など
拍の流れやフレーズ	ゆったりとした、跳ねるような、やさしい、はげしい、など
音階や調	音階が高くなったり低くなったりして、長(短)調だから、など
速度	テンポが速い、スピードがあって、ゆっくりで、など
音色	(楽器名)の音が、きらきらした、重々しい、など
音の重なり	音が重なって、高い音と低い音が一緒になって、など
反復	繰り返している、前と同じ、など
問いと答え	最初と似ていて(模倣)、メロディーに答えるように(合いの手)、など
変化	〇場面では、激しい場面からゆったりした場面になった、など
音楽の縦と横の関係	～の伴奏の中にメロディーが～、リズムとメロディーがかかわって～、など

表7 音楽を特徴付けている要素 (N=22)

カテゴリ	「記述あり」の人数(人)		直接確率計算による 有意差検定(片側検定)
	調査1	調査2	
リズム	7	10	n.s.
旋律	5	10	n.s.
強弱	18	21	n.s.
拍の流れやフレーズ	10	18	p=0.0268*(p<.05)
音階や調	0	1	n.s.
音色	4	11	p=0.0134*(p<.05)
速度	14	9	n.s.
音の重なり	11	8	n.s.

音楽を特徴付けている要素の分析を表7に示す。8項目中「リズム」「旋律」「強弱」「音階や調」は増加傾向があるものの有意差は見られなかった。しかし、「拍の流れやフレーズ」「音色」に関しては、直接確率計算で検定した結果、有意水準5%で有意に向上していることが明らかになった。特に「拍の流れやフレーズ」については81.8%の学習者が記述できている。これは、学習者が楽曲を区切る際に、自然に区切られるまとまりであるフレーズを頼りに聴き取り、判断していることが要因と考えられる。これにより、学習者自身が楽曲を区切る活動を行い、鑑賞の違いを可視化することで、学習者が楽曲を形づくっている要素である拍の流れやフレーズを感じ取って鑑賞していたことが示唆される。

表8 音楽の仕組み (N=22)

カテゴリ	「記述あり」の人数(人)		直接確率計算による 有意差検定(片側検定)
	調査1	調査2	
反復	2	14	p=0.0002**(p<.01)
問いと答え	7	8	n.s.
変化	22	22	n.s.
音楽の縦と横の関係	0	3	n.s.

音楽の仕組みについて記述した学習者の人数は、表8に示すように全ての項目で増加傾向もしくは同数であった。直接確率計算で検定した結果、「問いと答え」「変化」「音楽の縦と横の関係」は有意差が見られなかった。しかし、「反復」に関しては、有意水準5%で有意に向上していることが明らかになった。それは、楽曲を区切る際に、旋律やリズムの反復を手がかりにしながら区切りを見つけていることによるものと考えられる。これにより、学習者自身が楽曲を区切る活動を行い、鑑賞の違いを可視化することで、学習者が楽曲を形づくっている要素である旋律やリズムの反復を感じ取って鑑賞していたことが示唆される。

以上のことからWindows Live Movie Makerを活用し、楽曲の場面の移り変わりを学習者自身の判断で区切り、鑑賞の違いを可視化することで、鑑賞カードに共通事項に示された用語を記述した学習者が増加したことが明らかになった。さらに、「記述あり」の人数から鑑賞の深まりを見た。分析は鑑賞カード同様、小学校で音楽の授業を担当した経験のある2名の分析者がそれぞれ行い、結果が一致したものを「鑑賞の深まりの記述あり」としてカウントした。

表9 鑑賞の深まりについて記述した学習者数

カテゴリ	「記述あり」の人数(人)	
	調査1	調査2
リズム	0	1
旋律	0	3
強弱	1	9
拍の流れやフレーズ	0	1
音階や調	0	1
速度	1	6
音色	0	11
音の重なり	0	1
反復	0	3
問いと答え	0	0
変化	0	0
音楽の縦と横の関係	0	1

表10 鑑賞の深まりについての有意差検定 (N=22)

	「記述あり」の人数(人)	
	調査1	調査2
鑑賞の深まり	2	20
片側検定	p=0.0000**(p<.05)	

鑑賞の深まりの記述があった20名の学習者の内容を、共通事項のカテゴリごとに分類し、分析した結果を表9に、有意差検定の結果を表10に示す。表7, 8にある音楽を特徴付けている要素や音楽の仕組みについては、「拍の流れやフレーズ」「反復」の記述について有意な向上が見られたが、鑑賞の深まりである楽曲を聴いて想像したことや感じ取ったことの理由を共通事項に示された用語を用いて記述することでは、自分の感じ取ったことと結びつけられた学習者は「拍の流れやフレーズ」では、1人、「反復」では3人である。それは、楽曲の構造と自分の感じ取ったことと理由を結びつけにくかったことを意味している。しかし、「音色」に関しては11人の学習者が記述していたことから、想像したことや感じ取ったことと理由を記述する際、楽器の音色からイメージを膨らませ、自分が感じ取ったことと結びつけられたことが示唆された。

さらに、鑑賞の深まりについて直接確率計算で検定した結果、有意水準5%で有意に向上していることが明らかとなった。また、鑑賞の深まりについての記述内容の具体例は、表11に示す。

表11 調査2の鑑賞カード記述内容具体例

- ・ 1場面は同じメロディーの繰り返しで力強い感じ。①
- ・ 3場面は木琴の音が入っていて生き生きしていた。②
- ・ 2の場面ではあまり大きな音を出していない。ゆったりと流れているので穏やかな感じ。③

表11の①からは、メロディーが反復されることでより楽曲に力強さを感じていることが読み取れる。これは、共通事項の「反復」を用いた記述と読み取ることができる。②からは、管弦楽器の旋律に歯切れのいい木琴の音色が加わることで、生き生きさを感じていることが読み取れる。これは、共通事項の「音色」を用いた記述と読み取ることができる。③からは、1場面との音量や雰囲気の違いから2場面のなめらかさや静けさを感じていることが読み取れる。これは、共通事項の「強弱」「拍の流れやフレーズ」を用いた記述と読み取ることができる。

以上のことから、Windows Live Movie Makerを活用し、学習者自身が楽曲を区切る活動を行い、鑑賞の違いを可視化したことで、学習者が楽曲を形づくっている要素を感じ取り、想像したことや感じ取ったことと理由を共通事項に示された用語を用いて記述した学習者が増加し、鑑賞が深まったことが明らかになった。

4 結論

本研究では、音楽鑑賞における楽曲の場面分けの違いを可視化するツールとしてWindows Live Movie Makerを活用し、学習者が相互にかかわり合う授業をデザインし、鑑賞の深まりについて事例的に検証した。Windows Live Movie Makerを使用したものの、タイムラインに着目させることのなかった調査1では、学習者は強弱や速度などについて感じ取るものの、意見交流は根拠が不明瞭なものとなり、鑑賞の深まりが少なかった。しかし、調査2では、タイムラインや画像編集による場面番号に着目し、学習者同士の鑑賞の違いを可視化することで、鑑賞の違いをもとに根拠を明らかにした意見交流が行われた。それにより鑑賞カードに想像したことや感じ取ったことと理由を共通事項に示された用語を用いて記述することができた。その結果、以下が明らかとなった。

Windows Live Movie Makerのタイムラインをもとに画像編集機能を活用し、学習者が楽曲の場面分けを行うことで、可視化された鑑賞の違いをもとに根拠を明らかにした意見交流が可能となり、鑑賞を深めることができる。

5 今後の課題

本研究では、時得ら(2011)⁹⁾の「具体物でない音楽について伝え合う際、考えの根拠が不明瞭な価値判断になったり、根拠が曖昧な交流になったりする」という問題点を克服し、学習者がタイムラインの分秒表示や画像編集による場面番号をもとに根拠を明確にした意見交流ができることを明らかにした。また、内海(2010)¹⁰⁾の指摘した「教師側の工夫」の一つとして、タイムラインや場面番号の活用を明らかにした。しかし、コンピュータがデスクトップパソコンであったため、意見交流をする際にコンピュータの場所に行き確認するなど、一定の制限があった。その解決策としてタブレット型端末の活用があり、その特性でもある携帯性を生かすことによって意見交流が促進されると考える。

また、音楽科の学習には、楽曲を聴き取る鑑賞学習以外にも和音を聴いたり、演奏したり、歌ったりしながら和声の響きを感じ取る学習等がある。そこには、演奏技能や発声技能の個人差が影響してしまう。今後は、音楽技能の個人差による学習の困難さを、ICTを活用することで克服できるような研究についても考えていきたい。

引用文献

- (1) 中央教育審議会答申音楽科，芸術科（音楽）の現状と課題，改善の方向性（検討のたたき台）
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/o25/siryu/06081002/001.htm (accessed 2012.7.19), 2006.
- (2) 文部科学省：「小学校学習指導要領解説音楽編」，東洋館出版社，p.6，2008.
- (3) 津田正之：「初等教育資料」，11月号，東洋館出版社，pp.44-45，2010.
- (4) 時得紀子，小林田鶴子，内海昭彦：「ICTを活用した音楽学習の一考察－初等教育段階への実践を通して－」，上越教育大学研究紀要30，pp.265-274，2011.
- (5) 内海昭彦：「ICTを活用した音楽鑑賞の研究－音楽的感受を助け，思考・判断を促すICT支援の実践－」，上越教育大学教育実践研究20，pp.133-138，2010.
- (6) 水落芳明，松風幸恵，竹内智光，桐生徹，神崎弘範：「Windows Movie Makerによる楽曲の構造の可視化による音楽鑑賞に関する事例的研究」，日本教育工学会論文誌，35 (Suppl.)，pp.181-184，2011.
- (7) 前掲書 (2)，pp.62-63
- (8) 前掲書 (2)，p.33，p.49，pp.65-66
- (9) 前掲書 (4)
- (10) 前掲書 (5)

A Case Study on Music Appreciation Classes in Elementary School Using the Animation Editing Software

—The class design which makes learners visualize the differences among their own receptions of music scene changes—

Tomoaki HASHIZUME* • Yoshiaki MIZUOCHI**

ABSTRACT

In this research, we taught music appreciation classes in an elementary school. We made learners visualize the differences among their own receptions of music scene changes. We also made learners exchange their thoughts each other. After that, we made researches on the effects of this teaching design.

As a result, we could make them clear that through this divining activity of music scenes,

1. Learners could exchange their thoughts about their own receptions with their apparent reasons for their decisions.
2. Learners could enrich their senses of music appreciation.