琉球大学学術リポジトリ

幼児の感性を育む保育者を養成する領域「表現」に関する授業内容：幼児期における資質・能力の育みを意識して

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学教育学部 公開日: 2021-10-07 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 西村, 幸高, 崎山, 弥生, 村田, 昌己, 小川, 由美, Nishimura, Yukitaka, Sakiyama, Yayoi, Murata, Masaki, Ogawa, Yumi メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/20.500.12000/49858

幼児の感性を育む保育者を養成する領域「表現」に関する授業内容：

幼児期における資質・能力の育みを意識して

西村　幸高*，崎山　弥生*，村田　昌己*，小川　由美*

Class Contents Regarding “Expressions” for Training Childcare Workers to Nurture the Sensibilities of Young Children: Awareness of the Development of Qualities and Abilities in Early Childhood

Yukitaka NISHIMURA*, Yayoi SAKIYAMA*, Masaki MURATA*, Yumi OGAWA*

第１章　幼児期に育まれる資質・能力

平成29年に告示及び改訂された『幼稚園教育要領』では、「幼稚園教育で育みたい資質・能力」として、⑴豊かな体験を通じて、感じたり、気付いたり、分かったり、できるようになったりする「知識及び技能の基礎」、⑵気付いたことや、できるようになったことなどを使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする「思考力，判断力，表現力等の基礎」、⑶心情、意欲、態度が育つ中で、よりよい生活を営もうとする「学びに向かう力，人間性等」が明示された。「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３つの資質・能力は、小学校や中学校、高等学校の学習指導要領においても育成するものとして示されているが、特に幼稚園教育で育まれる資質・能力は、その基礎にあたるものとして位置づけられている。そのため、幼児教育に携わる幼稚園教諭を含む保育者は、「幼稚園教育において育まれる資質・能力」がその後の学びへとどう発展していくのか、特に接続校種である小学校教育で育まれる資質・能力とどのように連続するのかを意識する必要があると考える。

本稿では、幼児教育における五領域（人間関係、環境、健康、言葉、表現）の中でも、特に領域「表現」においてこれらの資質・能力がどのように育まれるのかを意識し、保育の営みを考えられるような保育者を養成するためには、どのような授業内容を養成課程で提供するとよいかについて考察しつつ、幼児期に育む資質・能力が、小学校教育での学びにどのように接続するかについても述べる。幼稚園教育で育む３つの資質・能力は、これらの資質・能力を育むのに「ふさわし遊びや生活を積み重ねる」（文部科学省2018a:52）ことで育成することが目指される。では、どのような遊びや生活をすることで、資質・能力は育成されるのか。今回の幼稚園教育要領及び学習指導要領の改訂に関わった奈須正裕は、学習とは「具体的な文脈や状況の中で生じるもの」（奈須2017:167）であることから、学習者が「その知識が現に生きて働いている本物の社会的実践に当事者として参画する」（奈須2017:167）ことが必要であると指摘する。奈須は「幼児教育での学びはすべてが渾然一体となって進んでいきますし、そこで培われているのは資質・能力そのもの」（奈須2017:54）であるとし、資質・能力の育成は、従来の幼児教育から学ぶことが多いと指摘する。幼児教育で行われている「渾然一体」となった学びとはどのようなものか。それは、子どもにとって意味ある文脈の連続性と考えられる。例えば、園庭で遊んでいる子どもが、色々な色の花が咲いていることに気が付くかもしれない。そして、花の色に関心をもって、色々な色の花びらを集めたり、水の中に入れたり揉んでみたりすると、水の色が変化することに気付くだろう。そこから、様々な色の水をつくろうとして、また園庭に行って花を集めてくるといった遊びを繰り返すことがある。このような色水遊

* 琉球大学教育学部音楽教育専修

びは、幼稚園でよく行われている活動の一つだが、このような遊びを通して、花の色に含まれている色素への気付きがもたらされたり、色水を混ぜる遊びを通して色を混ぜると違う色が出来ることに気付くと、色の三原色の学びにつながったりする。また、多彩な色の美しさに魅かれた子どもは、その美しさを保育者や友達に伝えようと絵に描いたり、絵に言葉をつけたり、歌を歌ったりするかもしれない。これらの一連の子どもの遊びは、まさに「渾然一体となって進んで」いくが、ここで大事なのは、この遊びの中で子どもは一体「何をしている」のかということである。花の色に関心を持ち、その花を摘んで水につけ、色の変化に気付くことで、違う色の花を探しにいったり、色を混ぜたりする子どもは、環境への働きかけと働き返しの繰り返しを行っている。音楽教育学者の小島律子は、「環境から働きかけ返され、その結果を受けて次の行為を決めていく。このような人間と環境との、働きかけ働き返される相互作用のことをデューイは「経験」という」とし、教育哲学者のJ. デューイの経験論から、人間の経験には「科学的経験」と「芸術的経験」（小島2015: 3）があるとしている。色水遊びの例で言えば、花に含まれる色の関係性に関心が向かい探究していくと科学的経験となり、色の多彩さに魅かれて感性を働かせて探究すると芸術的経験となる。幼児教育での学びは、小学校以降の教科学習とは違い、初めからどちらかの経験を志向させようとはしていないことから、渾然一体となって展開されているように見える。しかしそこでは、環境への働きかけと働き返しという相互作用によって、子どもが自らの働きかけの「意味を生成」（小島2015: 3）しているのであり、それによって学びが生まれるのである。それは「具体的な文脈や状況の中で生じる」（奈須2017:167）学習であり、その学びの文脈は環境との相互作用によって連続性をもつ。そのような連続性をもった学びの文脈では、子どもは常に学びの「当事者」となる。よって、幼児教育において３つの資質・能力を育むためには、子どもが環境に働きかけ働き返され、自らの働きかけの意味を生成していくような遊びや生活を積み重ねることが重要となる。さらに、幼児期に積み重ねられた「経験」が、小学校以降の教科学習の学びへと有機的に発展するには、その「経験」の意味が拡充・深化していくような学びが展開されることが重要と考える。

それでは、領域「表現」において、子どもはどのような「経験」をするのだろうか。『幼稚園教育要領解説』（平成30年３月）では、資質・能力が育まれている幼児の具体的な姿として、「幼児期の終わりまでに育って欲しい姿」⑴～⑽が示されている。その中でも、⑽で示されている「豊かな感性と表現」は、領域「表現」との関わりが深い姿である。『幼稚園教育要領』において示されている「豊かな感性と表現」の姿とは、「心を動かす出来事などに触れ感性を働かせる中で，様々な素材の特徴や表現の仕方などに気付き，感じたことや考えたことを自分で表現したり，友達同士で表現する過程を楽しんだりし，表現する喜びを味わい，意欲をもつようになる。」である。ここから、幼児が感性を働かせて環境に働きかけ働き返されて意味を生成する「経験」となるためのキーワードとして、「素材」「表現」「友達との関わり」を見いだすことが出来る。

そこで、第２章から第４章にかけて、幼児期における資質・能力の育みを意識して、養成課程で提供する領域「表現」に関する授業内容を、「素材」「表現」「他者との協同」の３つのキーワードを基に検討していく。今回これらの授業内容を検討する教員の専門性が音楽であるため、第２章では身の回りの音素材との対話について、第３章では遊びを通した幼児の音楽表現、とりわけわらべうたを用いた音楽表現について検討する。さらに第４章では、音楽を通した幼児の協同的な表現について学生が理解し実践できるような授業内容について検討していく。（小川由美）

第２章　身の回りの音素材との対話

幼児期における豊かな感性は、普段の身近な関心から育まれていく。『幼稚園教育要領解説』（平成30年３月）によると、「幼児は，風の音や雨の音，身近にある草や花の形や色など，自然の中にある音，形，色などに気付き，それにじっと聞き入ったり，しばらく眺めたりすることがある。そのとき，幼児はその対象に心を動かされていたり，様々にイメージを広げたりしていることが多い。」

（文部科学省2018a:244）と記されている。幼児がそこで感じたイメージを自由に描くことや自身に合った方法で表現していくことが大切である。幼児が感じるイメージについて、具体的にどのような場面があるのだろうか。以下に、素材を生かした例を挙げる。

幼児が「雨の音」を意識した際、そこには晴れの時とは異なる情景が広がっている。もちろん、太陽の明るさだけでなく、気温、湿度の変化もあるが、幼児の目線では雨の日に活発になる「生き物」に関心が集まることもあるのではないだろうか。例えば、雨の日によく見かける生き物である「カエル」は鳴き声の真似が比較的容易であり、多くの幼児が自身の感じたままに、鳴き声を披露しているのを見ることができる。そこで領域「表現」に関する授業において、感じたことをできるだけ「音」で表現できるよう実践に取り入れていきたい。井上（2020）は「紙コップ」と「ストロー」を主材料とし、カエルの鳴き声が聴こえる楽器づくりを示している。これを制作し、楽器として用いることで、幼児が自身の鳴き声の真似と楽器の「音」、実際のカエルの鳴き声をそれぞれ比較し、イメージをさらに膨らませて様々な音による表現を楽しむことができることを、学生に理解させてることができると考える。また、ここで用いる素材は、紙コップとストローといった身近で扱いが簡単な素材であるため、幼児にとっても取り扱いやすく操作しやすい素材である。普段、幼児が画用紙を使用する方法と同じように容易に扱うことができると考える。身近に存在する材料としては、紙コップやストローの他に「ペットボトル」や「プラスチック」が挙げられる。井上（2020）はペットボトルを用いて、手作りギターや馬の足音を表す楽器など、様々な楽器が作れることを示している。手作りギターでは、音高や音色を変化させるためにペットボトルに穴を空けるなど工夫し、輪ゴムをはじくことで音の共鳴を確かめる。ペットボトルで馬の足音を表現する方法では、ペットボトルの底部分を切り取り、モールによって持ち手を作ることで、パッカパッカという馬の足音を表現できる。馬の足音の鳴らし方を工夫することで、速度や強弱を身に付けることができ、さらにはリズム感を養うことができ、リトミックを気軽に実践できる方法でもある。

プラスチックの材料として、多くの家庭にある卵パックを使うこともできる。井上は卵パックを用いて「卵パックマラカス」を提案している。これはペットボトルを用いたマラカスとは違い、マラカスの音を表現できる以外に、左右に傾けることで波の音を表現できる特徴がある。波の音といっても幼児によってイメージは多々ある。これを用いる際、幼児一人一人がどのような情景を思い描いているのかを、絵に描いて表現させていくことも視野に入れることを学生に理解させていきたい。また一つの楽器から複数の音色を探して聴き比べることができるため、幼児にとって使い方次第で色々な音を作ることができる。そして、周りの幼児との対話によっては使い方の拡がりが期待できる。幼児にとって常日頃から身の回りの素材を意識することは、小学校教科の「音楽」や「図工」で扱う概念につながるだけでなく、「生活」での学びにおいても大事なことである。「生活」の授業においては、「身近な自然との触れ合い」を考慮した内容も必要とされることから、普段から四季の変化や動植物を育てることで、触れる楽しみを感じ、素材について意識するきっかけにしていきたい。今後、既存の楽器だけでなく、様々な素材に着目した授業が一層求められると考えられる。2015年９月にニューヨークの国連サミットで採択されたSDGs（Sustainable Development Goals）は、世界のあらゆる問題を2030年までに解決するための国際目標であり、17の目標を掲げている。その中には、水に関連する目標もあり（6番目と14番目）、例えば、「紙コップ」と「ストロー」を用いたカエルの鳴き声を表現する際、カエルが生きる水辺との関係に気付かせることで、水の大切さを意識させることも可能である。くわえて17の目標の一つに「つくる責任　つかう責任」（12番目）も記されており、環境への配慮を意識し、消費者が選択して商品やサービスを買い求めるエシカル消費（論理的な消費）が日本でも広がっている。エシカル消費は消費者が最も実践しやすい行動であるため、このように何気無い楽器作りの授業においても教師が素材について説明し考えさせることで、幼児の意識を芽生えさせ、素材に対する興味をもたせることができるだろう。このよ

うな意識は、小学校教科での学びへの連続性という意味でも重要なことと考える。よって、領域「表現」を通しての幼児の育ちを学ぶ学生には、幼児がどのように身の回りの素材と対話するか、そして幼児期の体験が小学校への教科学習へとどのように接続していくか、また子どもを取り巻く様々な環境とどう関わるのかといった多義的な意義を理解させたいと考える。（西村幸高）

第３章　遊びを通した幼児の音楽表現

平成元（1989）年に大きく改訂された『幼稚園教育要領』では、「遊びを通しての指導」が提唱されており、保育内容は「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」の５領域となっている。現行の平成29（2017）年告示『幼稚園教育要領』では、幼稚園教育において育みたい資質や能力が、小学校教育との円滑な接続を図るように示されている（文部科学省2018a）。

それでは、幼児期に行われる保育内容は、どのように小学校教科へと接続するのだろうか。「表現」の領域から小学校教科への接続を考えた時、例えば「体育」「音楽」と接続する身体表現などがある。身体表現には、ピアノの演奏に合わせたリズム運動や、わらべうたなどの手遊びや歌遊びなどがあるが、ここでは遊びを通して音楽表現を具体的に行いやすい「わらべうた」を取り上げる。「わらべうた」には、大人から子どもへ伝える「あそばせうた」や「こもりうた」、そして子ども同士で行う「あそびうた」などがある。「わらべうた」の特徴には、以下のものが挙げられる。

- 昔から歌い継がれてきた歌。
- 無伴奏で行う。
- 音の数が少ない。
- 子どもが無理なく歌える音域でできている。
- 歌（言葉）にしぐさが伴っている。
- 即興性がある。
- 地域性がある。
- 各地の文化が反映されている。

また、「わらべうた」を通して習得できることには、次のようなものが考えられる。

- コミュニケーション能力、集団行動のルールが身に付く。
- 運動能力やリズム感等の感覚が育つ。
- それぞれの地域ならではの文化や方言を知る。
- 季節感、自然などを感じる事ができる。
- 言葉や数などが覚えられる。
- 音楽の要素が身に付く。

以上、わらべうたを通して遊ぶことで身体や運動機能の発達を促すだけでなく、ルールや順序を守り、友達と協力することで社会性を培い、さらに音楽の表現や創造性を育まれていくのである。次に小学校教科「音楽」と「生活」との接続について、わらべうたを扱う場合はどうなるかについて考察する。そのために、音楽科や生活科の教科書で、わらべうたが実際にどのように扱われているかを【表１】で示す。

【表１】教科書で取り扱われている「わらべうた」

学年	音楽のおくりもの（教育出版社）	小学生の音楽（教育芸術社）	たのしいせいかつ 上（大日本図書）
1	ひらいた ひらいた おちゃらか なべなべ	ひらいた ひらいた さんちゃんが おおなみ こなみ おちゃらか ほい	おせんべやけたかな おしくらまんじゅう あんたがたどこさ ゆうびんやさん かごめ かごめ ちゃつみ ずいずいずっころばし たけのこ いっぽん おくれ
2	かくれんぼ	ずいずいずっころばし あんたがたどこさ おせんべやけたかな まるたけ えびす なべなべそこぬけ	
3	十五夜さんの餅つき	かり かり わたれ	

【表１】を見ても分かるように、幼稚園教育からの接続において、わらべうたは小学校で主に低学年での取り扱いとなる。また両科目において、わらべうたを遊びとして扱うことが多く、遊びを通して子どもの育ちを支援する幼稚園と接続がしやすくなっている。

それでは、小学校においてわらべうたは遊びとしての側面のみが重視されているのだろうか。【表２】は『幼稚園教育要領』の領域「表現」のねらいと『小学校学習指導要領』第１・２学年「音楽」の教科目標の一部である。

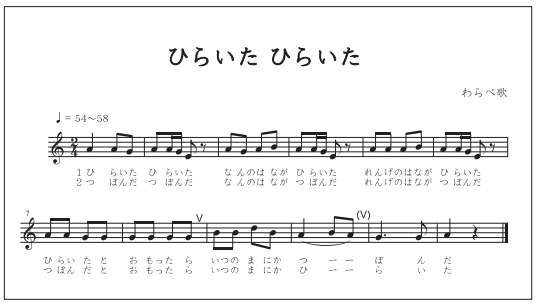
【表２】『幼稚園教育要領』と『小学校学習指導要領』におけるねらいと目標比較（抜粋）

	幼稚園教育要領 （平成29年告示） 領域「表現」	小学校学習指導要領「音楽」 （平成29年告示） 第１学年及び第２学年
ねらい・目標	⑴いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ。 ⑵感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。 ⑶生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。	⑴曲想と音楽の構造などとの関わりについて気付くとともに、音楽表現を楽しむために必要な歌唱、器楽、音楽づくりの技能を身に付けるようにする。

幼稚園では「楽しむ」ことがねらいであるのに対し、小学校では基礎的な知識や表現の技能を身につけることが目標に明記されている。さらに、幼稚園では領域「表現」の内容として、「音楽に親しみ、歌を歌ったり、簡単なリズム楽器を使ったりする楽しさを味わう」と示されているが、小学校では表現の内容に、歌や器楽に関わる知識や演奏の技能を身に付けるようにすることが明記されている。

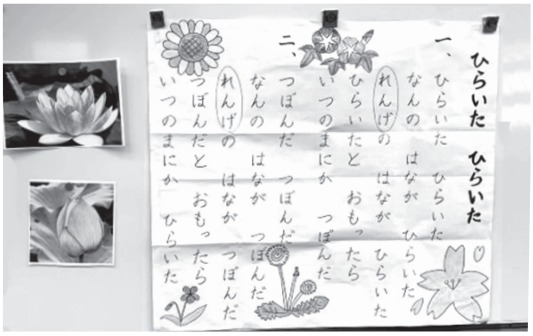
そこで、わらべうたを通した知識・技能の習得としてどのようなことが考えられるかを、小学校１年生の歌唱共通教材として設定されている《ひらいた ひらいた》を例にして考えてみる。《ひらいた ひらいた》は、子どもが手をつないで輪になり、一人一人が花びらとなり、蓮の花のように開いたり蕾んだりして歌いながら輪を大きくしたり小さくしたりして遊ぶ歌で、歌詞にある「蓮華の花」とは「ハスの花」の事である。

【譜例】《ひらいた ひらいた》



《ひらいた ひらいた》の構成音は、レ・ミ・ソ・ラ・シの５音でできており、12小節という短い楽曲の中に「五線譜」「ト音記号」「速度表示記号」「拍子」「音符（四分音符、付点四分音符、八分音符、十六分音符）」「休符（八分休符、四分休符）」「ブレス」「スラー」など、音楽に関わる要素がいくつも含まれている。遊びを伴いつつも身体を動かしながら、音楽を通した協同的な表現を行い、音楽を構成する要素を学ぶことのできる教材である。具体的に習得できる技能として、皆で歌うことにより一定のテンポを保つようになり、手の振りを歌に合わせることにより、拍子感をもつことが可能となる。また言葉の区切りでブレスの位置を自然に捉えるようになるなど、様々な技能の習得が見込まれる。

このような音楽的な学びにくわえて、わらべうたを扱った活動では、様々な教科との接続が期待できる。例えば《ひらいた ひらいた》では、歌詞の意味を理解し、言葉のリズムを感じることで「国語」的な理解や言語表現を学ぶことができる。また、「蓮華の花」が春に咲く花であると知ることは「生活（理科）」的な側面とつながり、花を描くことで「図工」的側面とつながる。さらに、手をつなぎ輪になり円の大きさを変え、花の開いた様子や蕾んだ様子を身体で表現することで「体育」とつながり、動きや順番など遊びのルールを作ることで「道徳」的な側面とつながると考えられる。このように小学校の授業においては、１つの教材の中でも様々な教科が連動し、常に複数の教科内容と学習が並行して進行しており、それは幼児期の「表現」の活動の中にもみられる事柄なのである。そこで、領域「表現」の授業では、幼児の遊びの中にある多面性を学生に理解させた上で、音楽をはじめとする様々な子どもの学びの姿に気付かせていく必要があると考える。



※授業でわらべうたに取り組む学生
(2019/06/03)

近年、音楽科の学習には他教科との連携・統合の方向がみられる。今後は音楽と他教科の連携の良さをどのように伝え、共通理解していくのかを考えつつ、他教科との「横」のつながりと、幼・小・中、各校種のカリキュラムの「縦」のつながり、幼児期における遊びの経験が、小学校以降でどのように学びを深めながら教育的意義を高めていくのかを考えていくことが重要と考える。

(﨑山弥生)

第４章　音楽を通した協同的な表現

１．幼児、幼少期に見られる協同性の芽生え

幼児、そして小学校低学年における幼少期の音楽の学びは、アプローチ方法が極めて似ている。それは、学びと言うより遊びに近く、音とことばを駆使しながら、身体を使って感じ、そして考えさせる組み立て方だ。そして、単独ではなく集団で取り組ませることで、「真似る」という行為を意識させる。同じことを集団で行い、自らの行動が周りと一致しているか、何が違うのか、その意識へと注意を向けるのに打って付けの学習環境が「音楽」というわけである。では、この協同性が芽生え始める重要な時期に、音楽教育がなすべき役割とは何か。それを理解するために、筆者は次に挙げる３つのキーワードの理解が重要であると考える。

⑴　音楽が伝える力
⑵　音楽とことば
⑶　音楽を伝える方法

では、この音楽を通したコミュニケーションの基本事項とも言えるこれらのテーマを、教育を志す学生に対しどのような講義内容として伝えていけば良いか。幼児・幼少期における学びの基本アプローチ、すなわち「遊び」に似せる形で、筆者が提案する講義モデルを提案していきたいと思う。

２．音楽を通したコミュニケーション

そもそも自然界において「音」は必然であり、人はその存在をほとんど無意識下で処理する。無意識と言っても無関心というわけではなく、今までの経験から学んだ様々な情報を、意識することなく普通にやってのけてしまうだけのことだ。ここに音をコントロールしコミュニケーション・ツールとして用いるヒントがたくさん含まれている。そこで、「⑴　音楽が伝える力」である。日常生活に溶け込み、その存在が「当たり前」となっている代表例「映像と音楽」、そして特定の場所（環境）と関連付けられる音楽、すなわち「環境と音楽」の関係を再認識することで音楽の伝達力を知ることができる。

では、具体的な内容を見てみよう。我々は、テレビや映画といった動画全般の構成要素の一つである音楽を、その都度理解しようとあえてしない。言い換えれば、そこに意識をもって行くことは無く、それが普通であることに慣れている。これが一般的な反応で健全だろう。逆に、これに関し冷静に理解しようと試みれば、その対象の作意は透けて見え純粋に楽しめない、という逆効果を招いてしまう。「裏が見えると冷める」。誰しも一度は経験したことがあるだろう。視覚から入る映像情報、そしてストーリー、さらに音・音楽といった各要素が正しく直結すれば、そのコンテンツは分かりやすく、そして幅広い年齢層への共感が得られやすい。このような関係性を理解するための導入として、筆者はSF系の映画音楽を勧めたい。具体的な作品として一例を挙げるならば、ハリウッド映画の代表的な作品である「スターウォーズ」は非常に適しているといえる。それでは、これに関し２点ほど筆者が大学の授業で扱った使用例を挙げよう。１つは大きな爆破を扱ったシーンである。この場合、それなりの音響が伴わないとインパクトに欠ける。サウンド・エフェクトとして鳴り響く爆破音をより印象的にするため、背景に流れる音楽ではその時に至る過程まで徐々にクレッシェンドしていきストレスを蓄積させる。そ

して、金管楽器全般、打楽器の大太鼓やシンバルなどによる強いアタック音がジャストなタイミングで爆破音と共に大音量で鳴れば、総合的に伝わる情報はよりはっきりとする。２つ目は敵地に乗り込み秘密裏に調査をする、などといった緊迫したシーンである。これは平常時の心拍よりちょっと速いテンポのベースリズムを刻む。こうすることで音楽のペースに心臓の鼓動は近づこうとする。いわゆる人間の不思議な順応反応といったところである。これに不協和音で構成されたフレーズを異なる規則性で融合させると、その音楽は不安を煽る効果を絶妙に演出することになる。このように、映像が描く世界にどのような意図を持たせ、何を狙い、どう伝えたいのか、そして最終的にはなるべく100％に近い確率で人の心を向かせたい方向へコントロールする目的のため、音楽は重要な役目を果たしている。

もう一つ、「映像と音楽」の関係を分かりやすく、想像力を用い、ピアノ（キーボードでも可）があれば簡単に出来るモデルを一例挙げる。どのように創造、想像するかは基本自由である。下手な状況設定を想像し「妄想」という特殊な映像化を脳内で具現化し、さらに音楽を関連付けて、より印象的にする方法である。些か複雑なように見えるがいたって単純な内容である。

まず、その下手な状況設定とは、恋愛ドラマ系で描かれる男女の別れのシーンである。これ自体に特に特出すべき点はない。筆者はこの手のドラマや映画をあまり観ることはないので、シーン設定は単純にしている。では、音楽が映像に対しどのような寄り添い方をするか、筆者が設定した架空の物語とそれに合うよう作曲した音楽とで実演（語りとピアノ演奏）する方法を説明したいと思う。これに関し、付属資料として筆者が作曲したピアノ曲を本稿末尾に「参考資料１」として掲載する。どのようなシーン設定かは、音楽を聴いてもらえれば容易に判断できると思うのでここでは割愛させて頂く。

まず始めは、物語全体をできる限り細かく伝え、それに音楽がどのように関わるのか、適宜演奏を止めたりしながら説明する（音楽が意図する狙いをここでは説明しない）。全体の流れが理解できたところで、次は音楽がどのような狙いや効果を演出しているか、解説を交えながら全体を演奏する。そして、最後はピアノ演奏のみ、つまり音楽だけを演奏する。要は聴いている人の頭の中だけで物語を創造し、想像してもらうのだ。軸となる構成要素は共通しているが、それ以上の例えばロケ場所、登場人物の容姿や服装、空気感、匂いなどはそれぞれ自由に演出・潤色してもらう。これらすべてのプロセスは、面白おかしく見えるかもしれないが、音楽のテイスト、テンポ設定、強弱の変化、音域のコントロールなどを緻密に計算し設計していることを知れば、いつもなら聞き流してしまう音楽にしっかり注意が向き、一歩引いて捉えることが出来るのである。筆者は、音楽の狙いを意識させる効果的なアプローチであると考える。このように、音楽が伝える力にはある種のマインド・コントロールの側面があることに気付いただろう。本来、音楽は人の心にそっと寄り添う存在であるべきだと思う。しかし、人の心は意外にもろく弱いので、時として音楽の使い方、伝え方を誤ると悪影響を与える危険性もあるのだ。これに関しても同時に知ってほしい重要なポイントである。

次に、「音楽と環境（場所）」の話をしたいと思う。生活に欠かせない製品や食事、娯楽といった店舗が総合的に集合している商業施設（ショッピングモール）、食品や日用雑貨などを中心に取り扱うスーパー等に流れている音楽などがそれにあたる。店独自のテーマソング、既存の楽曲アレンジ、フリー素材の音楽、トップチャートの流行音楽、有線放送など、流れる音楽は本当にバラエティに富んでいる。日常生活と深く関わりをもつこれらの場所で、どのような音楽が流れているか、それぞれが暮らす地域の商業施設、スーパーで流れている代表的な音楽をいくつかピックアップし、その役割を分析すると、音楽の新たな狙いを知ることができる。これも音楽教育においてとても重要なポイントである。

一般的に、日常的な環境に組み込まれた音楽の存在は、人はそれ自体気にかけることをせず、また、そもそも興味の対象にはなっていない。百歩譲って、例えば有名なクラシック作品なのは知ってはいるがその作曲者や曲名はよく知らない、またはいつも同じで良くも悪くも癖があるので耳に

残る、といったところではないだろうか。このように、日常生活の一部の環境に溶け込んだ音楽には、バックグランド・ミュージックといった気に留めない存在と、店の代名詞となるぐらい強いキャラクターをもつ場合とに分けることができる。両方とも聞こえてはいるが、ちゃんと聴いてはいない。しかし、ただ聞こえている状況でも実は効果があり、そして聴く音楽へ人を誘導できればそれも別の営業利益へつなげることができる。

例えば、テーマソング的な音楽が環境と結びつくと、その音楽を聴くだけで場所や内容を特定できる。いつも聞こえてくる音楽が、いつの間にか「聴く音楽」の対象に変化する。この継続的な「反復作用」による記憶のコントロールは、商品を購入する目的とそれを成し遂げる行動との過程に自然と購入場所のイメージを組み込ませ、買い物の行き先を決定する要素となるのだ。実に見事な宣伝効果である。

では、強い個性を持たず周りの雑音の一部のように流れる音楽は、どのような役割をもっているのだろうか。その効果はいくつかあり、目的によって使い分けられている。その内の代表例を一つ説明したいと思う。商品価値の引き下げ効果を狙う、何とも恐ろしい心理的な営業戦略に音楽が一役買っているである。この種のタイプは主にスーパーで多く用いられている手法だ。それは、売り場に流す音楽をあえてチープな音色にし、なおかつ「打ち込み」と言われるコンピュータで制作・制御し演奏している音源を使用する。ただそれだけのことなのだが、ここには客の心理を巧みにコントロールし、錯覚を促す効果が秘められている。その錯覚とは、人間味が全くなく、ズレのない正確で単調な演奏、そして人工的で、ある意味違和感をまとった音色とが相まって醸し出す「安っぽさ」が、そこにある商品と見事に融合し、結果的に価値を引き下げる効果を発揮するのだ（商品の販売設定価格が安く映る効果）。戦略的に音楽を利用し、購入意欲を刺激する心理コントロールである。前に触れた個性の強い音楽にこの要素を融合させれば、更なる営業利益が期待できるかも知れない。これを知ってしまうと「騙されまい」、と変な防衛本能が働いてしまい、一時的だが今まで通りの買い物が出来なくなってしまいそうだ。少々脱線したが、このように様々な年齢層が必ず利用する施設には、音楽が一役も二役も買っているのである。

では、引き続いて第２のキーワードに掲げた「⑵音楽とことば」ではどのような内容がポイントとなるのか説明する。日常で聴く機会が多いポップス音楽は、その中で細かなジャンルの住み分けがあるにせよ、幅広い年齢層を対象とできる音楽業界のトップランナー的存在である。約３分～５分程度という時間枠の中で、短時間で記憶出来るよう分かりやすく、そして覚えやすいようにメロディーと歌詞が設計されており、これがヒットする要素であることは広く知られている。そしてまた、表現するアーティスト、声質、ダンス、プロモーションビデオ（PV）、配信形態といったすべての項目が絶妙なバランスで一つの完成体となる、という点も重要である。そういった中で、音楽構成要素の一つとなる「歌詞」が担う役割が、音楽にとってどの程度貢献しているのか、歌詞が描く物語と曲の雰囲気との関係性に気付けると、今までとはまた一味違う新たな発見がある。そんな音楽の聴き方をいつもしてもらいたい、という願いも込めて、筆者は次のような課題を提案する。それは課題曲を１曲用意し、その作品を何度も聴き、歌詞をよく読んで、どのような世界が描かれているのか各自レポートにまとめる、という単純な課題だ。課題曲はできればポップス音楽が望ましく、また多角的に解釈ができる要素をもたせると良い。これも「遊び」の延長線上にあるよう意識づける狙いからである。筆者はこの課題曲として80年代以降今なお活躍を続けている日本を代表するバンド「ユニコーン」のメンバーである阿部義晴氏の「欲望」という曲を取り上げる予定である。この作品を選んだ理由はとても単純で、先にも触れたが、この作品の描く世界は良い意味で余白（情報の欠落）があるので、聴き手の人生経験がそれを補いながら思い描けるある種の自由度をもっている。筆者は作曲を専門とするので、音楽としてみても、和声やオーケストレーションのバランスが、歌詞の描く世界と見事にマッチしていて、個人的には名曲だと思う。そもそも、歌詞をよく読み、その描く世界を考えながら曲を何度も聴き直す。こういった音楽の聴き方は、普段あま

りしないのではないだろうか。この音楽との向き合い方はとても自然で、また新鮮に感じると思う。そして、音楽とことばとの密接な関係に改めて気付き、この向き合い方の大切さを再確認できるだろう。音楽が人の心にそっと寄り添う存在であることにここでも気付くことができるだろう。

ここまで、音楽を知り、楽しみ、そして伝えるための最も基本的で、最も重要な音楽の世界を駆け足ではあるが、「遊び」を交えながらまとめた一つの講義モデルである。では、これに引き続きキーワードの最後、第３に掲げた「（３）音楽を伝える方法」について、どのような講義が有効となりうるのか、筆者が提案する「歌詞の創作」へ話を進めたいと思う。

３．小学校教科「音楽」への接続

「遊び」というツールを用い、幼児・児童と共に音楽から学びを得る方法は、今もなお様々なアプローチが試されている。その中で、筆者は学びの現場に出る前に必ず経験しておいてほしい一つの教育プログラムがある。それは「歌詞の創作」である。なぜ「歌詞」ということばの勉強をする必要があるのか。答えは簡単で音楽は一つの言語だからだ。日常で使う言葉と種類は違うが、音楽は常に人と人をつなげるため双方向に情報を発信し続け、そして結びづけようとしている。であるならば、音楽を相手に伝える時、音楽のことばと我々が使う母国語とをリンクさせる力がなければ、音楽を理解することも伝えることもできない。これがその理由である。歌詞の創作と同時に、「歌いながら踊る」という簡単な振り付けの考案も課題に含めると良い。音楽の基本中の基本、それは全身を使うことに他ならない。

では、どのように「歌詞の創作」を学習すれば良いか、その一連のプロセスは次のような流れである。筆者は作曲が専門なので、まず、この学習に適した曲を作曲した。始めから敷居が高いように見えるが、実は母体となる曲は何でも良い。ポイントは覚えやすく、そして歌いやすいメロディであること、伴奏は明るく、ある程度のリズミックな要素があれば十分である。既存の曲から一部拝借して構わないのである。作曲できる場合は、３部形式とし長さは１分程度が妥当だろう。それを楽譜に起こし（メロディーとピアノ伴奏が書き込まれた楽譜を楽譜作成ソフト「FINALE 26」で作成）、学習者はその楽譜のメロディーが書かれている段の音符下に、音価のタイミングに合わせて作詞したことば（歌詞）を記入する。同時に曲のタイトルも各自に考えてもらう（参考資料２参照）。この作詞課題に取り組むにあたり、可能な限り課題曲を何回も繰り返し聴くことが重要である。聴くことから生まれるその世界観をしっかり想像してから、歌詞の創作に取り組んでもらう、その意図もしっかり伝えること。先に触れたように、課題曲自体の難易度は対象を幼稚園、または小学校低学年に設定しているので単純な３部形式の曲が扱いやすい。「提示→展開→再現」というサイクルはバランスが良く、記憶しやすいからだ。歌詞については、子どもが使いやすい言葉、そして単純で共感できるよう内容を吟味することを伝えた方が良いだろう。決して学習者自身に寄せて考えてはいけない。ここが助言のポイントとなるだろう。メロディーのリズムは、歌詞の都合に合わせ適宜変更して構わない。この点も必要ならばアドバイスすると良い。この学習の一部に「作曲」という行為を含めるとある種音楽創作の真髄に触れることができるのだが、これにはある程度音楽経験が必要で、少なくともピアノ演奏の技術を必要とする。なので、創作行為として多少偏るが「作詞」という点に特化し、疑似的ではあるが音楽創造の一端を体験してもらう方法で十分である。

各自作詞が完了した時点で、今度はグループワークで進める。４～６名程度のグループが組めれば理想的である。当然だが、できればピアノ経験者を中心に１グループが組めるとその後の流れがスムーズとなる。ピアノ経験者が足りない場合は、教員が演奏するポジションに入り対応する。次に、各チームで各々が創作した歌詞を発表しあい、代表の歌詞を一つ選出させる。選出にあたり、歌詞の一部を変更することなどは自由とする（もちろんタイトル変更も可）。そして歌う練習、振付の考案に取り組ませ、最終発表として各グループが歌詞、そして振付の解説を交えて演奏発表を行う。もちろん発表後には互いの内容について講評し合う時間を作ること。やって終わりではなく、必ず次へつなげるクセをつけるよう指導すること

を忘れないようにしたい。
多少アプローチを変える必要があるが、ほぼ同じ内容で小学校低学年での授業に応用できるだろう。さらに、簡易化させ、作詞と振付を準備しおけば、幼稚園のお遊戯に応用できるだろう。

少し話を戻すが、創作過程では必ず「停滞」が起こる。意見が合わない、考えがまとまらず先へ進めないといった状況だ。そういったグループに対し教員がどのように助言するか、修正が必要な場合はどのタイミングで判断し伝えるか、これは経験が物を言う領域だ。ただし、経験値がすべてを救ってくれるわけでは無い。ここで重要なのは、自らが実践し、トラブルが生じやすい箇所、またはその過程を探し、どのような解決先で問題をクリアできるか、前もってテストした経験にある。要はトラブル・シューティングの準備に他ならない。自分ができないことを相手に伝える、これほど難しいことはなく、経験や実感を伴わない言葉は説得力に欠ける。そして、創作過程において「褒める」ことも忘れてはならない。初めて挑戦する学習では、当然学習者自身に正確な判断基準は備わっていない。そこで指導者の出番である。正しく評価し、良いところを褒め、時に助言を与え修正させる。これを繰り返すことが、学習の習熟度に大きく影響する。学習者の充実感にもつながるだろう。さらに研究したい、という向上心が沸き立つよう、繰り返しとなるが教育者自身が課題に取り組み、複数発案した上で、学習者の進度をよく観察し、総合的に正しい評価ができるよう取り組む必要がある。

以上が、「歌詞の創作」の教育プログラムの全容である。今後、琉球大学教育学部において実践を試み、どのような成果が期待でき、またどういった改善点が必要か、検証を繰り返しながら効果的な実践プログラムとなるよう研究を続けていきたい。（村田昌己）

引用・参考文献

井上明美（2020）『超簡単　楽器づくり』ヤマハミュージックメディア
小原光一他（2020）『小学生の音楽1〜6』教育芸術社
木村はるみ（2010）『すぐ覚えられるわらべうたあそび』成美堂出版
功能聡子・佐藤寛（2019）『SDGs 超入門』技術評論社
小島律子（2015）『シリーズ・新時代の学びを創る６　音楽科授業の理論と実践』あいり出版
多賀秀紀・千田恭子（2020）「幼稚園教員養成カリキュラムにおける「表現」の内容検討（2）」富山大学人間発達科学研究実践総合センター紀要『教育実践研究』第15号通巻37号, pp.135-139
滝沢武久他（2012）『たのしいせいかつ上・下』大日本図書
畠澤郎代表編著（2015）『新・音楽科教育法』朝日出版社
奈須正裕（2017）『「資質・能力」と学びのメカニズム』東洋館出版社
難波正明（2020）「領域「表現」の意義と可能性に関する一考察－幼児期の表現と感性を見据えて―」京都女子大学教職支援センター研究紀要第２号, pp.15-29
新実徳英他（2020）『音楽のおくりもの１～６』教育出版社
文部科学省（2018a）『幼稚園教育要領解説』フレーベル館
文部科学省（2018b）『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説音楽編』東洋館出版社
本間雅夫・鈴木敏朗（1982）『わらべうたによる音楽教育 遊びと合唱・幼児から小学生へ』自由現代社

謝辞

The authors would like to thank MARUZEN-YUSHODO Co., Ltd. (https://kw.maruzen.co.jp/kousei-honyaku/) for the English language editing.

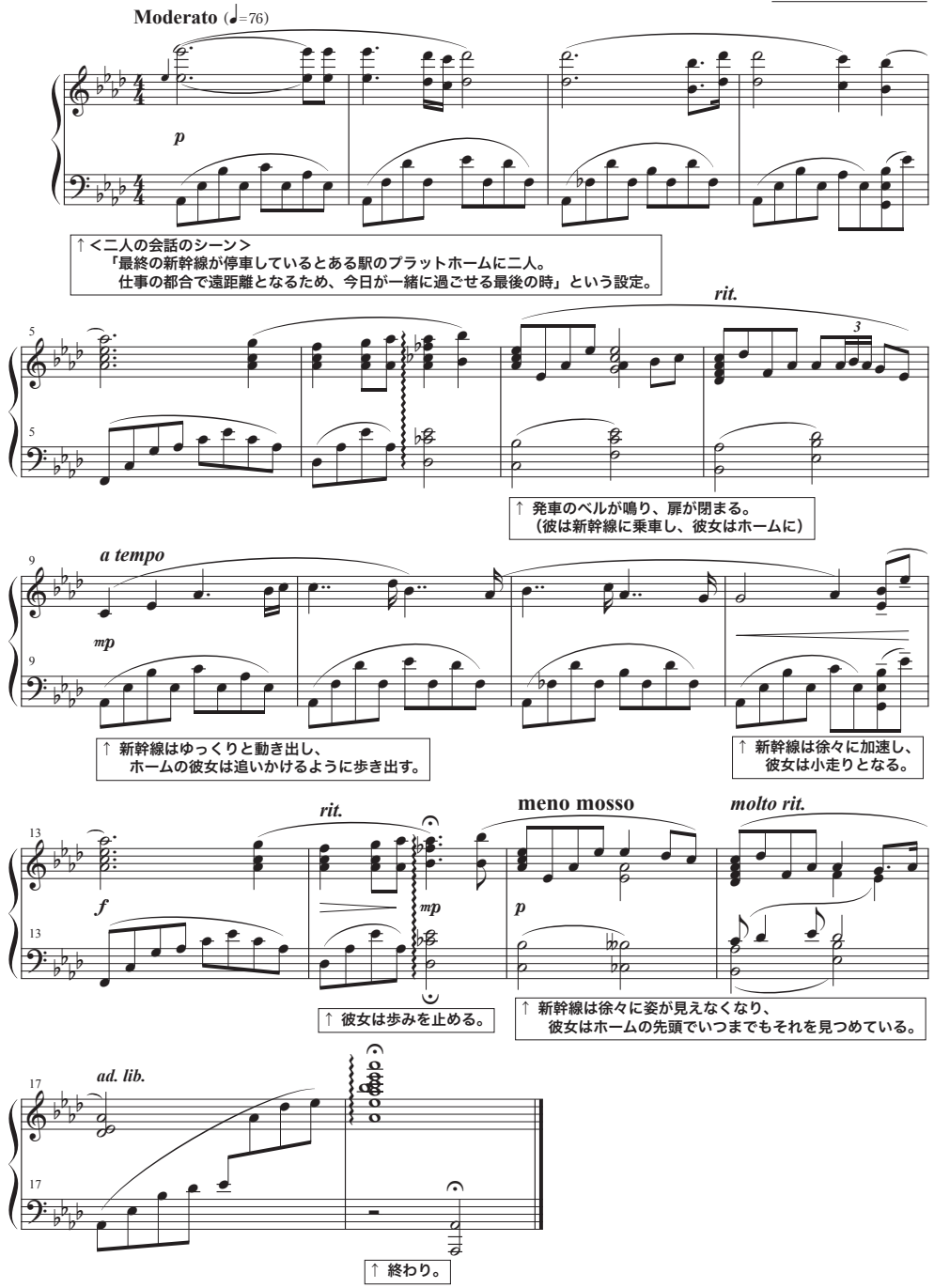
参考資料１

Piano Score

「妄想」

※枠の情報は、シーン設定の大まかな内容である。
これに合わせて筆者が作曲したピアノ作品。

作曲：村田 昌己

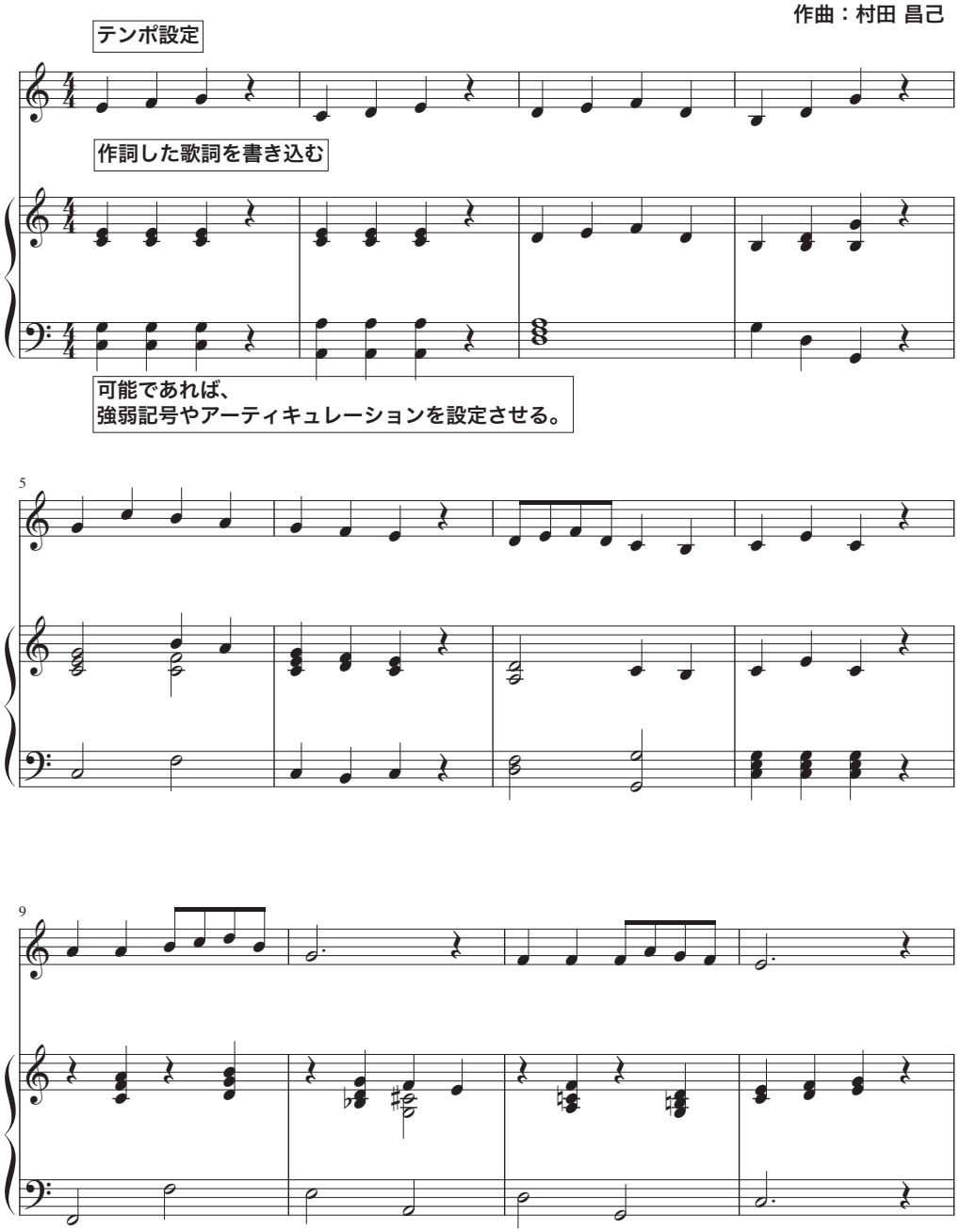


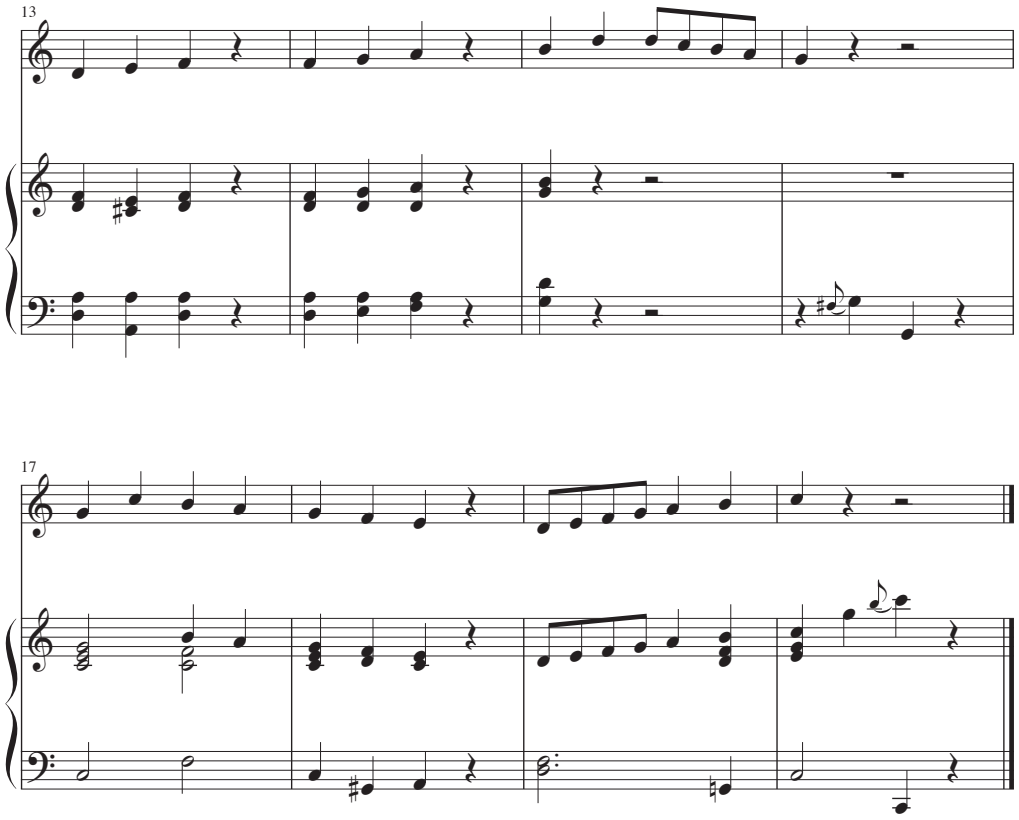
参考資料２

タイトル：

メンバー：

作曲：村田 昌己





↓　作詞した歌詞の全文を記入するスペース