

Teaching Research to Generate the Joy of Musical Expression : A Case Study on the Expressive Activity Using Puppets

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-07-26 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 金指, 初恵 メールアドレス: 所属:
URL	https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/602

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



音楽表現の楽しさを生成する授業研究

— パペットを使った表現活動の事例から —

Teaching Research to Generate the Joy of Musical Expression

— A Case Study on the Expressive Activity Using Puppets —

金 指 初 恵

KANAZASHI, Hatsue

I はじめに

保育所保育指針の「表現」の‘ねらい’に、「②感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。③生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。」とある。‘内容’には「①水、砂、土、紙、粘土など様々な素材に触れて楽しむ。③生活の中で様々な音、色、形、手触り、動き、味、香りなどに気付いたり、感じたりして楽しむ。⑤様々な出来事の中で、感動したことを伝え合う楽しさを味わう。⑧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。⑨かいたり、つくったりすることを楽しみ、それを遊びに使ったり、飾ったりする。⑩自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりする楽しさを味わう。」と示されている。

また、幼稚園教育要領の「表現」には‘ねらい’の中に、「(2) 感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。(3) 生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。」とある。‘内容’には「(1) 生活の中で様々な音、色、形、手触り、動きなどに気付

いたり、感じたりするなどして楽しむ。(3) 様々な出来事の中で、感動したことを伝え合う楽しさを味わう。(6) 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などする楽しさを味わう。(8) 自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わう。」と示されている。

そして、小学校学習指導要領の音楽科の第1学年及び第2学年の学年目標の中には、「楽しく音楽にかかわり、音楽に対する興味・関心をもち、音楽経験を生かして生活を明るく潤いのあるものにする態度と習慣を育てる。」と示されている。

上記のことから、子どもたちにとって、歌を歌ったり、リズム楽器を演奏したりすることは楽しいことであるべきで、言い換えれば、音楽表現の活動には、様々な楽しさが求められているといえることができる。

それゆえ、保育者や小学校教諭自身が楽しいと感じる音楽表現の経験をしていなければ、子どもたちに楽しい音楽表現活動を提供することはできないのである。

本研究は、筆者が担当する「保育内容の研

キーワード：音楽表現、パペット、楽しさ

Key words：Musical Expression, Puppets, Pleasure

究（表現－音楽）Ⅰ」の授業で、音楽表現活動の実践を通して、学生たちの中に生成される楽しさについて実証するものである。

Ⅱ 授業の概要

- (1) 対象：本学幼児発達学科平成20年度入学生と子ども発達学科平成21年度入学生のうち、幼稚園教諭免許と保育士資格取得希望者
- (2) 授業日：平成21年6月から平成22年6月のうち、1コマ90分を3回ずつ。
- (3) グループ編成方法：のべ6クラスの1クラスを3グループ（1グループ6人前後）に分けた。
- (4) 使用楽器：ニコニコ動物合唱隊(SUZUKI)音域はc2～c3で、クロマチック13音の笛があり、その笛を口にくわえて、ハンドベルのように、一人ひとりが一体ずつを担当して演奏することのできる動物のパペットである。（ライオン、パンダ、キリン、ウサギ、コアラ、ゾウ、クマ、ウシの8種類）
- (5) 教材選択の観点

音楽教育心理学者J.L.マーセルはその著書の中で、「『成功まちがいないし』の歌は、メロディーもリズムも楽しく、そのうえ歌詞が、子どもの興味（おとなの興味ではなく）をそそるようなものです。」^{註1}と述べている。筆者はその考えに同意する立場から、子どもたちの間でよく歌われる3曲を選び、歌詞と歌詞の間をつなぐナレーション作りを行い、歌唱表現することを試みた。

また、ナレーション作りのヒントを得易いことから、パペットを使う事を試みた。

具体的には、以下の①～③の全てに該当する曲である。

①音域が1オクターブ以内であること。

②有節形式の子どもの歌であること。

③歌詞にストーリー性があること。

(6) 教材名

i 「お化けなんてないさ」まきみのり 作詞。

峯陽 作曲

ii 「おもちゃのチャチャチャ」野坂昭如作詞、吉岡治補作詞、越部信義作曲

iii 「そうだったらいいのにな」井出 隆夫作詞、福田 和禾子 作曲

- (7) 各グループの担当曲目は希望を優先し、同じ曲を希望するグループがあった場合は、話し合いまたはジャンケンにより決定した。

(8) 発表

表現活動には、表現する側とそれを受け止める側の存在が必要であるという観点から、3コマ目の後半は発表会とした。

学生たちが話し合った創意工夫を尊重した結果、写真①のようにパペットを持って立った状態で演じるグループと、②のように舞台を用意して、パペットだけを登場させて演じるグループができた。



写真①



写真②

Ⅲ 学生の作品

教材 i ~ iii に各 6 グループの作品が完成した。

パペットを使ったことから、歌詞の内容に関わる会話仕立てで進める作品と、それに加えて観客に語りかけながら進める作品が生まれた。

以下に、好評だった作品を 2 例ずつ紹介する。(♪は歌詞)

i 「お化けなんてないさ」

作品 A

ナレーション：ここは動物の国。アニマル保育園はお昼寝の時間です。

おやおや、ライオン君が怖い夢を見てしまったようです。

ライオン：「お化けなんていると思う？」

パンダ：「いると思う。」

ウサギ：「お化けなんていないさ。」

ゾウ：「見たことあるの？」

キリン：「ないけどさあ。」

ライオン：「だって夢で見たもん。」

クマ：「私も夢で見たよ。」

コアラ：観客に向かって「みんなは見たことある？」

♪お化けなんてないさ お化けなんて嘘さ
寝ぼけた人が 見間違えたのさ

だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ お化けな
んて嘘さ

ゾウ：「でも、お化けなんていたらどうする？」

キリン：「お化けていたずらするのかな

あ？」

ライオン：「えー？怖い！」

♪ほんとにお化けが 出てきたらどうしよう
冷蔵庫に入れて カチカチにしちゃおう
だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ
お化けなんて嘘さ

パンダ：「お化けと友達になれたら楽しそう。」

コアラ：「僕も友達になりたい。」

ゾウ：「どうやったら友達になれるのかなあ？」

♪だけど子どもなら 友達になろう 握手を
してから おやつを食べよう
だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ お化けな
んて嘘さ

ウシ：「お友達になったら何しようかなあ？」

ライオン：「みんなにも会わせたい！」

クマ：「私は一緒にお散歩に行きたい！」

♪お化けの友達 連れて歩いたら そこら
じゅうの人が びっくりするだろう
だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ お化けな
んて嘘さ

コアラ：「お化けてどこにいるのかなあ？」

ゾウ：「あっちの方じゃない？」

キリン：「じゃあ、探しに行ってみよう！」

全員：「うん、そうしよう！」

♪お化けの国では お化けだらけだってさ

そんな話聞いて お風呂に入ろう
だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ お化けな
んて嘘さ

ライオン：「お化けって、やっぱりいない
んだよ！」

パンダ：「本当にいたら怖い！」

ウサギ：「子どものお化けなら怖くない
よ。」

ゾウ：「そうだね。お化けと遊びたいな。」

キリン：「みんなも、お化けに会えたら遊
ぼう！」

全員：「おしまい！」

作品B

コアラ：「ぼくさ、昨日お化け見たよ。」

ウサギ：「えーっ、お化け？」

パンダ：「すごい！」

キリン：「本当にいるんだねえー！」

ウシ：「こわーい。」

ライオン：「嘘だあー」

クマ：「お化けなんていないよ。」

ライオン：「コアラ君、嘘つきだー！」

コアラ：「本当だもん。僕見たんだもん。」

♪お化けなんてないさ お化けなんて嘘さ
寝ばけた人が 見間違えたのさ
だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ お化けな
んて嘘さ

ゾウ：「どうしたんだい？」

ライオン：「コアラ君が嘘つくんだ。」

コアラ：「嘘じゃないもん。本当にお化け
だったもん。」

ゾウ：「ほほう、コアラはお化けを見たの
か。」

パンダ：「ゾウ爺さん、お化けは本当にい
るの？」

ウシ：「いるよね？」

クマ：「いないよー。」

ゾウ：「そうだねえ、じゃあお化けがいた
らみんなはどうするの？」

♪ほんとにお化けが 出てきたらどうしよう
冷蔵庫に入れて カチカチにしちゃおう
だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ
お化けなんて嘘さ

キリン：「僕、怖いよー。お布団に隠れる！」

ウシ：「僕も入れてー。」

クマ：「僕だったら戦うよ。」

ライオン：「そうだね。コテンパンにして
やろう！」

パンダ：「えーっ、かわいそう。」

ウサギ：「でも、怖いよね。」

ゾウ：「コアラ君はどうする？」

コアラ：「僕は友達になりたい！」

♪だけど子どもなら 友達になろう 握手を
してから おやつを食べよう
だけどちょっと だけどちょっと 僕だっ
て怖いな お化けなんてないさ お化けな
んて嘘さ

ゾウ：「ほほう、友達かね。」

クマ：「そんなの無理だよお！」

パンダ：「何で？」

キリン：「そりゃあ怖いし、食べられちゃ
うかもしれないよー。」

ウサギ：「えーっ、いやだ！」

ライオン：「お母さんたちもビックリし
ちゃうよね。」
コアラ：「そうかなあ？」

♪お化けの友達^ば 連れて^{ともだち}歩いたら^つ そこら^{ある}
じゅう^{ひと}の人が^{ひと} びっくりするだろう
だけどちよっと だけどちよっと 僕^{ぼく}だっ
て怖い^{こわ}な お化け^ばなんてないさ お化け^ばな
んて嘘^{うそ}さ

コアラ：「やっぱり友達になれないのかな
あ。」
ゾウ：「そんなことないかもしれないよ。」
ウサギ：「何で？」
ゾウ：「君たちは違う動物だけど、みんな
友達だろう？」
パンダ：「僕、みんなで遊ぶの大好き！」
クマ：「僕も、僕も。」
ゾウ：「きっと、お化けさんとも仲良くな
れるんじゃないかな。」
ウシ：「そっかー。」

♪お化けの国^{くに}では お化け^ばだらけだってさ
そんな話^{はなし}聞いて お風呂^{ふろ}に入ろう^{はい}
だけどちよっと だけどちよっと 僕^{ぼく}だっ
て怖い^{こわ}な お化け^ばなんてないさ お化け^ばな
んて嘘^{うそ}さ

コアラ：「じゃあ、僕、今度お化けに会っ
たら友達になってみるね！」
ライオン：「僕も、友達になりたいなあ。」
ゾウ：「ほっほっほっほ。それじゃあ、日
も暮れて来たし、みんな、お家へ
帰ろうか。」
ライオン：「本当、もうこんな時間。」
クマ：「僕、お腹すいたあー。」
キリン：「僕、怖くて一人でお風呂に入れ

ないよお。」

ゾウ：「それじゃあ、今日はみんなでお風
呂に入ろうか！」

ii 「おもちゃのチャチャチャ」

作品C

ナレーション：今日も子どもたちはおも
(キリン) ちゃでたくさん遊んだよ。
子どもたちが疲れてスヤ
スヤ寝ていると・・・・・・
ざわざわざわ・・・・かたかたかた・・・・こ
とことこと・・・・あれれ？何か聞こえて来
たよ！」

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃのチャ
チャチャ そら^{そら}にキラキラお星^{ほし}さま みんな
すやすや眠^{ねむ}る頃^{ころ} おもちゃは箱^{はこ}を飛び出^とし
て 踊^{おど}るおもちゃのチャチャチャ

ナレーション：音を出していたのはおも
(ライオン) ちゃだったんだね。いろん
なおもちゃが動き出した
よ。どんなおもちゃがいるのかな？ちょっ
と覗いてみよう！

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃのチャ
チャチャ なまり^{なまり} 鉛^{へい}の兵隊^{たい}トテチテタ ラッパ^な鳴
らしてこんばんは フランス人^{にんぎょう}形素敵^{すてき}で
しょ 花^{はな}のドレスでチャチャチャ

ナレーション：どんどんおもちゃが出て来
(パンダ) たね。まだまだ、いっぱい
出て来るかな？でも、子ど
もたちが起きないか心配だね。

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ 今日はおもちゃのお祭りだ み
んな楽しく歌いませよ 小羊メーメー子猫
はニャー 子豚ブースカチャチャチャ

ナレーション：お祭り楽しかったね。動物
(クマ) たちも出て来て、とっても
賑やかだったね。(動物た
ちは相槌を打つ「うん！そうだね！」)
そろそろ朝になるみたい。おもちゃ達も遊
び疲れておもちゃ箱に帰って行くのか
な？

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ 空にさよならお星さま 窓にお
日さまこんにちは おもちゃは帰るおも
ちゃ箱 そして眠るよチャチャチャ
※おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ (※繰り返す)

コアラ：楽しかったねー！また遊びに来る
ね。

ナレーション：今日もおもちゃ達は子ども
(ゾウ) たちに気づかれることな
くおも ちゃ箱 に 帰って
行ったよ。そして、子どもたちは今日もお
もちゃでたくさん遊ぶよ！

作品D

麒麟&コアラ：「皆さ〜ん、こんにちは。」

麒麟：「僕は麒麟の亮くんだよ。」

コアラ：「私はコアラのマーちゃんだよ。
それじゃあ、私たちのお友達を

紹介するね。」

麒麟&コアラ：「おーい、みんな〜。」

クマ：「私はクマのシーちゃん、よろしく
ね。」

続いて、ウサギ、ウシ、パンダ、ゾウ、
ライオンの順に自己紹介。

麒麟：「ねえねえ、みんなはおもちゃの
国って知ってる？」

全員：「知らな〜い。」

麒麟：「じゃあ、僕たちが案内するよ。」

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ 空にキラキラお星さま みんな
すやすや眠る頃 おもちゃは箱を飛び出し
て 踊るおもちゃのチャチャチャ

麒麟：「みんな、どうだった？おもちゃ
の国って楽しいでしょう？」

他の動物たちが同意する。

コアラ：「あっ、ユウちゃんとアーちゃん
が行っちゃった。」

みんなで「待って待って」と追いかける。

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ 鎧の兵隊トテテタ ラッパ鳴
らしてこんばんは フランス人形素敵で
しょ 花のドレスでチャチャチャ

クマ：「わー、フランス人形さんのドレス、
きれいだったね。」

ウサギ：「私もあの花のドレス着てみたい
な。」

クマ：「兵隊さんもイケメンだったね。」

ウサギ：「私、ラッパ吹けるよ。」

クマ：「私も。」

ウサギ：「あれっ？向こう賑やかだね。行ってみよう！」
クマ：「行ってみよう！」

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ 今日はおもちゃのお祭りだ み
んな楽しく歌いましょ 小羊^{こひつじ}メーメー子猫^{こねこ}
はニャー 子豚^{こぶた}ブースカチャチャチャ

ウシ：「今日はお祭りだって！いいなー。
行きたいなー。」
パンダ：「ところで、羊はメエメエ、猫は
ニャー、豚はブーブー。じゃあ、
ライオンのウウ君は何て鳴くの
かな？」
ライオン：「ガオーだね。」
パンダ：「じゃあ、ゾウのチイちゃんは何
て鳴くのかな？」
ゾウ：「パオーンだね。」
ウシ：「あれっ？おもちゃ達が静かだよ！
ちょっと覗いてみようか？」

♪おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ 空^{そら}にさよならお星^{ほし}さま 窓^{まど}にお
日^ひさまこんにちは おもちゃは帰^{かえ}るおも
ちゃ箱^{ばこ} そして眠^{ねむ}るよチャチャチャ
※おもちゃのチャチャチャ おもちゃのチャ
チャチャ チャチャチャおも ちゃの チャ
チャチャ（※繰り返す）

ゾウ：「楽しい時間はあっという間に過
ぎちゃったね。おもちゃの国とも
お別れだね。」
ライオン：「みんなはおもちゃの国、どう
だった？」

全員：「楽しかった！」
観客に向かって：「みんなは楽しかった？
また一緒に遊ぼうね！」

iii 「そうだったらいいのにな」

作品E

♪そうだったらいいのにな そうだったらい
いのにな

ナレーション：今日は、けんちゃんの家
にみんなでお泊りです。昨日見た夢のお話
をしていました。
ライオン：「昨日面白い夢を見たんだ。」
コアラ：「どんな夢見たの？」
ライオン：「庭がジャングルだったんだ
よ。」
クマ：「ジャングル？」
ライオン：「木がいっぱいで、動物が
いるんだ。」
ライオン以外の全員：「どんな？」

♪家のお庭^{うち にわ}がジャングルで 子犬^{こいぬ}のタローが
ライオンだ ガオー
そうだったらいいのにな そうだったらい
いのにな

キリン：「ジャングルにはゴリラもいる
んだ。ゴリラはね、ちびっこギ
ャングのことを守っているんだ。」
パンダ：「へえ、ゴリラが？なんてこった。」

♪ちびっこギャングの親分^{おやぶん}で 大きなゴリラ
が用心棒^{ようじんぼう}
そうだったらいいのにな そうだったらい
いのにな

クマ：「いいな、親分のゴリラが用心棒な

んて。僕も親分になりたい。」

ゾウ：「僕なんて、もっといい夢見たんだよ。」

クマ：「何？」

ゾウ：「毎日プレゼントもらえるんだ。」

クマ：「いいな。何で？」

ゾウ：「それはね・・・。」

♪サンタクロース^{つか}捕まえて ^{うち}家だけ^{まいばん}毎晩クリスマス
そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな

ウサギ：「その夢いいね。」

ライオン：「早くサンタさん来ないかな。
私の夢はね、ママになっちゃったの。」

ライオン以外全員：「何、それ！」

♪ママが^こ子どもになっちゃって ^{わたし}私が^か代わりにおかあさん
そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな

ウサギ：「ライオン君の夢、面白い！」

ウシ：「はい、もう寝る時間ですよ。今日もいい夢見れるといいね。」

全員：「お休みなさい。」

♪そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな
全員：「おしまい！」

作品F

♪そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな

麒麟：「この間、遠くのお庭を見ていて

さー。」

皆：「うん、うん。」

麒麟：「草がいっぱいあって、美味しそうだったんだ。」

皆：「行きたいなー。」

ウシ：「でも、ジャングルは怖いよ。」

コアラ：「じゃあさ、じゃあさ！」

♪^{うち}家のお庭^{にわ}がジャングルで ^{こいぬ}子犬のタローがライオンだ ガオー
そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな

ウサギ：「いいなー、いいなー。大きくっていいなー、強くっていいなー。
僕もなりたいたー。」

皆：「どんなふうによ？」

ウサギ：「えっとー。」

♪ちびっこギャング^{おやぶん}の親分^{おお}で 大きなゴリラ^{ようじんぼう}が用心棒
そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな

クマ：「もうすぐクリスマスだねー。」

パンダ：「うちにサンタさん来てくれるかな？」

ゾウ：「来てくれるよー！」

クマ：「でもー！一年に一回じゃなくて・・・。」

♪サンタクロース^{つか}捕まえて ^{うち}家だけ^{まいばん}毎晩クリスマス
そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな

コアラ：「えーん、えーん。」

皆：「どうしたの？」

コアラ：「ママに怒られたの。」

ライオン：「ママって怒ってばかりだよ
ねー。たまにはさー・・・。」

♪ママが子どもになっちゃって わたし か私が代わり
におかあさん
そうだったらいいのにな そうだったらいいのにな

皆：「おしまい！」

Ⅳ 考察

学生たちは、活動の前例を見ることなくストーリーを考えることに、最初は戸惑っていた。3コマの授業の中で、課題設定をし、戸惑いながらもナレーション作りのアイデアを出し合い、パペットの操作を練習し、パペットの音に合わせて歌う練習をしてから発表に至るというタイトな時間設定であったが、活動は活気に満ちたものであった。

学生が書いた振り返りのコメントをまとめると、①歌詞の前後のつながりを考える難しさ ②パペットを操作しながら歌うことの難しさ ③練習の大切さ④練習したことを全て発揮する発表の難しさはあるものの、それにも増して、①ストーリーを考える楽しさ ②グループ活動の楽しさ ③出来た作品の楽しさ ④発表する楽しさ ⑤発表を見る楽しさが記述されていた。

幼い子どもたちへの歌唱指導は、楽譜による視唱法ではない。幼稚園、保育所、小学校で、歌唱指導をするとき、子どもたちが歌詞を覚える手立てとして、歌の内容を解説したり、ペープサートで内容を演じたり、パネルシアターで内容を見せたり、紙芝居によって歌詞の道筋を見せたりするという方法が用い

られることがある。これらは、歌唱表現のために歌詞を視覚化した方法である。本稿で取り上げた活動はパペットを用いたものであったが、歌詞を視覚化しなくても、語りかけや演劇仕立てのナレーションを入れて歌うことによって、歌詞の内容をイメージすることができ、歌い方や声の出し方などに表現の工夫が生成される姿が見られた。

これも、楽しさを生成する活動によって得られた成果ということができるとであろう。

Ⅴ おわりに

音楽心理学者のJ.Lマーセルはその著書の中で、「興味は、教育に欠くことのできないものです。（中略）興味がないところに教育的効果を期待することは、まったく不可能な話です。」^{註2}と述べている。

西園は、「音楽は技能を伴っていることから、この技能を学習者が習得し以前とは異なる表現が出来た時、そこにも『楽しさ』が伴う。さらに、音楽の認識と技能によって表現が周りの他者に認められた時にも『楽しさ』が伴う。」^{註3}と述べている。

本稿で取り上げた活動は、まさにマーセルと西園が述べたように、学生が興味を持って課題に臨むことができた事例であり、積極的に関わり、学びを深めていく過程で、「楽しさ」が生成され、それが活動を活性化させ、困難を克服するエネルギーとなったと言える。

グループの仲間と一緒に、欲しい音を探して試行錯誤したり、思いがけない音を発見して感激したりする。発表の機会を得て、人前で演じることの緊張感を味わい、自らの表現を受け止めてくれる仲間のいることを喜び、友人の表現を見て感心する。彼らは、自分の表現したものが、他者に受け止めてもらえる

ことを望んで表現する。その後、もっと～していればよかったと反省したり、他者の発表を見て、次の機会には自分の表現の中に取り入れてみようと思いついたりする。まさに、幼児と同じ経験をすることで、自ら成長の種を作り出したのである。

学生が「楽しさ」を実感することは、彼らの卒業後の教育実践の発展につながっていくことになると思う。

註

註1 J.L.マーセル『音楽教育と人間形成』（美田節子訳）音楽之友社、1971年、P.103

註2 同上書 P.282

註3 日本学校音楽教育実践学会編『音楽の授業における楽しさの仕組み』、音楽之友社、2003年 P.143

参考文献

日本学校音楽教育実践学会編『音楽の授業における楽しさの仕組み』、音楽之友社、2003年
日本学校音楽教育実践学会紀要 Vol. 1～5