

〈Report〉 Consideration and Practice of Music Expression Activities for Children Using Visual Elements : The Music Play “Let's Sing with Matching Pictures”

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-02-18 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 宮澤, 多英子, MIYAZAWA, Taeko メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/1394">https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/1394</a>

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



# 視覚的要素を活用した 子どもの音楽表現活動の考案と実践

— 音楽あそび『絵合わせパッチン、歌いましょう』—

宮 澤 多英子

## I はじめに

教育・保育における子どもの音楽表現活動には、大きく分けて「歌う」「奏でる」「つくる」「聴く」の4つがある<sup>(1)</sup>。特に「歌う」活動に関しては、生活のうたや季節のうたを歌ったり、わらべうたや手あそびうたで遊んだりするなど、日々の教育・保育活動に計画的に組み込まれ、実践されている。子どもはこの「歌う」活動が好きで、全身で声を出し、歌う楽しさを表現する。

筆者はこれまで幼稚園や保育園において参加型の歌のコンサート活動を行い、子どもが歌を「聴く」活動に携わってきた。これらの活動を行う際に大切にしていることは、歌詞の内容の楽しさが伝わるように進行や歌唱を行うことである。そのための工夫として、歌の歌詞となっている詩が書かれた絵本や歌詞にある葉や実などの自然物を提示したり、歌詞に歌われる情景や感情を表す身体動作や表情を伴って歌ったりするなど、聴覚だけでなく視覚的にも子どもが歌の世界に親しみ、音楽を楽しめるように心がけている。このような視覚的要素の活用は、子どもの音楽鑑賞に関する研究においても効果が確認されている<sup>(2)</sup>。

そこで本研究では、子どもの「歌う」活動を取り上げ、歌詞の内容に関して視覚的要素を活用し、子どもが歌に親しみ、音楽の楽しさを味わえる音楽表現活動を考案し、実践することを目的とする。なお、本研究における活動は、「歌唱」自体が目的ではなく、遊びを通して音楽を「表現する楽しさ」を味わうことを目指し、「音楽あそび」という名称を用いる。「遊び」ではなく「あそび」とした意図は、「音楽あそび」は計画的な活動であり、子どもの自発的な音楽遊びと区別するためである。

研究の方法は、実践的方法をとる。まず、音楽あそびを考案するにあたっての重点を明確にし、それをもとに活動を考案する。次に、考案した音楽あそびを教育・保育活動において実践する。最後に、実践の記録と、実践に立ち会った保育者へのアンケートの結果を分析し、本研究の音楽あそびが考案のねらいに即した音楽表現活動であったかどうかについて検証する。

## Ⅱ 音楽あそびの考案

音楽あそびを考案するにあたっては、①歌詞に関する視覚的要素を取り入れること、②子どもが曲に親しんで歌えること、③子どもが歌詞を「つくる」活動を組み込むこと、④保育者が魅力を感じる活動であること、以上4つを考案の重点とした。以下、本文では①～④で示す。

①については、視覚的要素として歌詞の内容に関する絵を用いて、子どもが歌詞の内容を視覚的に楽しめる方法を検討した。その結果、「歌の歌詞に関する2枚の絵を用意し、絵同士が出会うことによって音楽が始まり、歌を歌う」という絵合わせの方法をとることにした。絵の内容は、歌詞に歌われている登場人物<sup>(3)</sup>等の子どもが親しみやすいものとした。②については、言葉の発達に伴い歌唱活動を自ら楽しむようになる3歳児以上を想定し、3歳児から5歳児まで幅広く親しめる曲を想定して選曲を行った。その結果、教育・保育現場で使用頻度の高い童謡の中から、『いぬのおまわりさん』『どんぐりころころ』『森の熊さん』『山の音楽家』の4曲を取り上げることにした。また、曲に対する興味を引き出すために、曲についてのクイズを出題しながら1曲ずつ歌っていく、という方法をとることにした。これは、筆者が子どものためのコンサート活動を行う中で、歌に対する興味・関心を高める方法として効果を実感している進行方法の1つである。③については、子ども自ら歌詞をつくることによって、歌の重要な要素である歌詞に注目し、言葉と音楽が関わり合って生み出される歌の楽しさを感じることをねらいとしたものである。当初は、歌に関係しない絵のカードをもとに、歌詞と旋律を考える「歌づくり」をする、という計画を立てていたが、教育・保育活動への汎用性や活動全体のまとまりを考慮し、『山の音楽家』を用いて「替え歌づくり」を実施することにした。④については、教育・保育活動における音楽あそびを考案する以上、子どもたちと日々接する保育者が魅力を感じ、保育者自身も実践できる活動を考案したい、という考えから設定したものである。そのため、使用する教材は、一般的な教育・保育現場にあるものや保育者が無理なく作成できるものを想定した。活動計画の作成にあたっては、現場の保育者や保育者を志す学生が自身の実践や実習に活用できることを考慮した。

## Ⅲ 音楽あそびの実践と検証

### 1. 実践の概要

考案した音楽あそびを、幼稚園の教育活動において実践した<sup>(4)</sup>。その概要を以下に示す。なお、本実践は2名で行い、筆者が主担当として進行と歌唱を担当する実践者を、ピアノ演奏の副担当を音楽あそび実践の経験者が務めた。両名とも実践対象の園児や実践に立ち会った保育者との面

識はなく、園へは実践当日が初めての訪問であった。

[活動名] 絵合わせパッチン，歌いましょう

[対象] 私立 A 幼稚園 3～5 歳児 70 名

[実践日] 令和 3 年 7 月 12 日

[教材] 童謡…『いぬのおまわりさん』『どんぐりころころ』『森の熊さん』『山の音楽家』，  
絵のカード…犬のおまわりさん・泣いているねこ・どんぐり・どじょう・くま・女  
の子・りす・うさぎ・ことり・たぬき・パンダ・ヴァイオリン・ピアノ・フルー  
ト・太鼓，絵を貼るボード，白紙のマグネットボード，ホワイトボード用ペン（黒  
1 本，カラー 4 本），カードを入れる箱

絵を貼るボードは，発泡スチロールの上に磁石を貼り，その上に生地を貼ったものである。磁石は，絵のカードを貼りつける平面の一部にマグネットシートを，絵を合わせるボードの側面に強力磁石を使用した。絵を貼るボードに貼りつけられる様に，絵のカードの裏面にもマグネットシートが貼ってある。

- [ねらい] ・絵合わせを通して，歌の登場人物や楽器に親しむ。  
・歌の登場人物や楽器に親しみながら，歌を歌ったりつくったりすることを楽しむ。
- [内容] ・歌の登場人物や楽器の絵合わせをして，楽しく歌う。  
・『山の音楽家』の歌に合った替え歌をつくる。

[活動計画] 30 分 表 1 参照

[環境構成] 図 1 参照

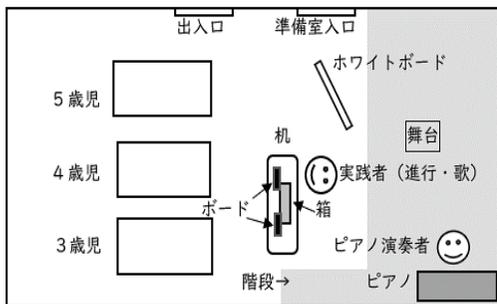


図 1 環境構成



写真 1 ホワイトボードの使用例

表1 活動計画

	予想される子どもの様子	実践者（進行・歌担当）の働きかけ
導 入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ソプラノの声の響きに興味を持って歌を聴く。</li> <li>・袋の中身に興味をもち、これから始まる活動について関心をもつ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己紹介を兼ねて曲名のクイズを出し、《アイスクリームの歌》を歌う。</li> <li>・歌い終わったらこれから始まる活動について簡単に説明する。</li> <li>・袋の中から本日の音楽あそびに使用する教材を机の上に1つずつ取り出し、活動への興味を引き出す。</li> </ul>
展 開	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ネコ」「泣いている」「まいごのこねこちゃん」とロケに言う。</li> <li>・いくつか示されたカードの中から「犬のおまわりさん」の絵を選ぶ。</li> <li>・くっついて1つになった絵を見ながら、「いぬのおまわりさん」をピアノに合わせて歌う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・箱から「泣いているねこ」の絵のカードを1枚取り出し、「これは何の歌の絵かな？」と尋ねる。</li> <li>・「このお歌の絵はもう1枚あるよ。同じ歌の絵を探してみよう」と伝え、カードをいくつか示す。</li> <li>・「絵をくっつけてパッチンしたらピアノの伴奏がはじまるよ。いっしょに歌ってみよう」と伝え、「絵合わせパッチン、歌いましょう」とゆっくりと大きな声で言って、大きな動作で絵をくっつける。同時に《いぬのおまわりさん》のピアノの前奏が流れる。</li> <li>・ボードの絵を持って子どもの近くへ行き、絵を見せながら《いぬのおまわりさん》を歌う。</li> <li>・歌い終わったら、ホワイトボードに2枚の絵を貼る（写真1参照）。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・同様に、「どんぐり」と「どじょう」の絵で、《どんぐりころころ》を、「おじょうさん」と「くま」の絵で、《森の熊さん》を歌う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・《山の音楽家》の絵合わせをすることを伝える。箱から「りす」のカードを1枚取り出し、「りすさんは何の楽器をひくのかな？」と尋ねる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いくつか示された楽器のカードの中から「ヴァイオリン」の絵を選ぶ。</li> <li>・実践者といっしょに「絵合わせパッチン、歌いましょう」と声を合わせて言う。</li> <li>・くっついた絵を見ながら、《山の音楽家》の1番を歌う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「絵合わせパッチン、歌いましょう」とゆっくりと大きな声で言い、絵をくっつける。同時にピアノの前奏が流れる。</li> <li>・ボードの絵を持って子どもの近くへ行き、絵を見せながら《山の音楽家》の1番を歌う。</li> <li>・歌い終わったら、ホワイトボードに2枚の絵を貼る（写真1参照）。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・同様に、「うさぎ」と「ピアノ」、「ことり」と「フルート」、「たぬき」と「太鼓」についても行う。</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提案にのり、体で鳴らせる音を試しながら何かの「か」を考え、その音を表すオノマトペについても自分の思ったことを発言する。</li> <li>・くっついた絵を見ながら《山の音楽家》の替え歌を歌う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「バンダ」のカードがあまったことを伝え、「バンダ」も山の音楽家に入れてあげるために替え歌をつくることを提案する。楽器のカードがもうないので、体で鳴らせる音がなにかを尋ねる。</li> <li>・子どもの意見をまとめ、その場で決まった演奏方法の絵を白紙のマグネットボードに描く。描いた絵を使い、「絵合わせパッチン、歌いましょう」と言って、絵をくっつける。同時に、ピアノの前奏が流れる。</li> <li>・ボードの絵を持って子どもの近くへ行き、絵を見せながら《山の音楽家》の替え歌を歌う。</li> <li>・歌い終わったら、ホワイトボードに2枚の絵を貼る（写真1参照）。</li> </ul>
ま と め	<ul style="list-style-type: none"> <li>・音楽あそびの感想をロケに話す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・空っぽになった箱の中を見せ、歌の絵が全て揃ったことを伝える。</li> <li>・活動に対する認めの言葉をかけ、実践者自身の感想を伝える。</li> </ul>

## 2. 実践記録の検証

実践後、ビデオ録画による実践記録をもとに、本研究の音楽あそびが考案のねらいに即した活動であったかどうかについて検証した。考案のねらいとは、歌詞に関する視覚的要素を活用することによって、子どもが歌に親しみ、楽しさを味わえる音楽表現活動を実現することである。実践記録からは、視覚的要素として取り入れた絵合わせを通して、子どもが歌の登場人物や楽器に親しむ様子や、歌うことや替え歌づくりを楽しむ様子が確認できた。以下に、実践における子どもの様子を示す。

導入において、実践者が袋から教材を取り出す際、「なにそれ?」「なんだろう?」という声が上がリ、カードを入れる箱を取り出し、絵が入っていることを伝えると、「やった、絵だ!」という声が上がリ、活動に関心をもつ様子がみられた。展開においては、1曲目の絵のカードを提示して「これ、何の動物さん?」という問いに、一斉に「ねこ!」「まいごのまいごの」「犬のおまわりさん」という声が上がった。絵合わせの後、どの年齢の子どもも伸びやかに『いぬのおまわりさん』を歌う様子がみられた。歌が終わり、ホワイトボードに絵を貼るとすぐ、「もう一回!」という次の活動に期待する声が上がった。「次は何のお歌の絵かな?」といって2曲目のカードを

取り出すとすぐに、口々に「どんぐり！」という声が上がった。子どもがどじょうの絵を選び、2枚の絵を「パッチン！」と言って合わせた瞬間、「キャー」という歓声上がり、足をバタバタさせながら歌う子どももみられた。『どんぐりころころ』を歌い終わり、実践者が「大成功！」と声をかけると、子どもからは「イエーイ！」という声が上がった。3曲目も同様に楽しみ、この頃には、「絵合わせパッチン、歌いましょう」という言葉を子どももいっしょに声を合わせて大きな声で言い、歌の登場人物の絵合わせを通して楽しく歌う様子がみられた。

4曲目の『山の音楽家』では、りすの楽器が「ヴァイオリン」と言う子どもと「太鼓」と言う子どもに分かれたため、「太鼓？ 太鼓パッチンしてみようか」と言って歌詞にはない太鼓の絵をボードに貼ったところ、「ちがーう！」「太鼓！」「ダメ！」と盛り上がり、「パッチン！」でピアノが鳴らなかつた際、「ほら！」「ちがーう！」という声があがった。「じゃあ、一回やってみよう」といって、ヴァイオリンを選んだ時には、発言だけでなく頭の上でマルを作るなど身振りでも意見を出す子どもも多数みられた。同様に他の動物と楽器の絵合わせも楽しみ、ピアノの前奏が流れると「やったー」といってとび上がって喜ぶ子どもの様子もみられた。最後に残ったたぬきの「太鼓」のカードは、わざと「パッチン」の前で止めたり、「パッチン」をずらしたり、遊びの要素を入れたところ、子どもの「絵合わせパッチン、歌いましょう」の掛け声がだんだん大きくなっていき、盛り上がりが見られた。

その後、「あれ？ さっきのパンダさんのカードがあまっちゃった」と言ったところ、子どもが口々に自分の考えを話し出したので、実践者が「山の音楽家に入れてあげない？」と提案したところ、大きな声で「うん！」という返事が返ってきた。「何の楽器がいいかな？」「楽器の絵がないから、身体のどこかを使って音が鳴らせないかな？」との問いに、「すず！」と言って鈴を鳴らすしぐさをする子どもや、「楽器あっちにあるよ」という子ども、手を叩いて「お手々ばんばん」「パチパチだよ」と言う子ども、頭をぼんぼんと両手で叩いてみせる子ども、足をバタバタと鳴らす子どもなど、一斉に様々なアイデアを出した。その中で5歳児の子どものアイデアによって、「足踏み」をすることになり、実践者がその場でマグネットボードに絵を描いてボードに貼り付けた。その後、「足踏みってどんな音がする？」と問いかけたところ、各々足踏みをして音を鳴らし、「ドンドン」「トントン」などの意見を口々に言った。こちらは、4歳児の子どものアイデアで「ランラン」と歌うことになった。足踏みの音自体からイメージされたオノマトペではなかったが、歌や絵、足踏みという身体動作から子どもが発想した意図をくみ取り、実践者が「ダンスしているみたいだね」と声かけをした。つくった替え歌を歌う際、子どもは自発的に「足踏み」という歌詞で足を少し踏んで音を鳴らし、「ララランランラン」の歌詞では、一斉に大きく足を踏み、身体動作を伴いながら歌詞の内容を楽しんで歌う様子がみられた。

## Ⅳ アンケート結果の分析

### 1. アンケート項目

実践後、音楽あそびに立ち会った実践園の保育者に対して無記名でのアンケートを実施した。質問項目を表2に示す。アンケートの質問内容は、2と3に「本実践の音楽あそびに対する捉え方」について、4と5に「保育現場における音楽表現活動の実際」について、6と7に「保育現場における音楽表現活動の課題」について、それぞれ項目を設定した。なお、アンケートの回答者数は、音楽あそびに立ち会った11名のうち、9名であった。

表2 保育者へのアンケート項目

1. 担当学年や担任等の役割について、差し支えなければご記入ください。 ※ 空欄でも結構です。
2. 本日の音楽あそびについて、今後の教育活動へつなげられる内容や示唆はありましたか？当てはまるものに○をつけてください。またそう考えた理由を教えてください。（とてもあった ・ ややあった ・ あまりなかった ・ 全くなかった）
3. 本日の音楽あそびに対して、子どもたちの反応はどうでしたか？当てはまるものに○をつけてください。また、特に印象に残った子どもの様子について教えてください。（とてもよかった ・ ややよかった ・ あまりよくなかった ・ 全くよくなかった）
4. 教育活動における音楽あそびについて、これまでに実践してきたことがあれば、教えてください。
5. 教育活動における歌の活動について、どのように考えていますか、当てはまるものに○をつけ、その理由を教えてください。（とても重要だ ・ やや重要だ ・ あまり必要ない ・ 全く必要ない）
6. 教育活動における音楽に関する活動で、困っていることや疑問点などがあれば、教えてください。
7. 「今後、このような音楽あそびを開発してほしい、または、実践してほしい」「実習生にこのような音楽技術を身に付けておいてほしい」など、保育者養成大学教員に対して要望があれば、教えてください。

### 2. アンケートの結果と分析

#### (1) 本実践の音楽あそびに対する捉え方

まず、アンケート項目2の「本実践の音楽あそびが今後の教育活動に活用できるかどうか」については、6名が内容面や示唆が「とてもあった」、2名が「ややあった」と回答し、1名は無記入であった。よって、9名中8名の保育者が、本実践の音楽あそびに対して、教育活動への活用を肯定的に捉えたことが明らかとなった。その理由についての記述回答を表3に示す<sup>(5)</sup>。

回答理由では、「歌の活動に絵を使用していたこと」に肯定的な記述（二重線部）が5名、「クイズ形式、ゲームになっていたこと」に肯定的な記述（一重線部）が4名、「歌詞を（替え歌遊びによって）つくっていたこと」に肯定的な記述（破線部）が2名にみられた。また、「今後取り入れてみたい」と肯定的な記述（波線部）が3名、音楽あそび自体は肯定的に捉えているが実際には「保育者一人だと難しい」という記述（太線部）が2名にみられた。

表3 アンケート項目2の記述回答

<ul style="list-style-type: none"> <li>・<u>絵がひとつあるだけで</u>、子どもたちの興味を引き、集中していた為。</li> <li>・子どもたちがとても楽しそうにしていたから。<u>身近な歌を2枚の絵でイメージをふくらませながら歌うことを楽しめるので、またやってみたい</u>と思いました。</li> <li>・歌とゲームのあるカードを合わせていてとても楽しい会でした。<u>今度歌を指導する際に取り入れてみたい</u>。</li> <li>・導入が丁寧で子ども達が興味を持っていた。また<u>クイズ形式になっていたり歌詞を作り上げたりする発想が私には無かった</u>のでとても勉強になりました。</li> <li>・歌詞のストーリー性を見て感じ、その場で楽しく歌っている姿からイラストなどを使って歌詞を入れたい、<u>ゲーム感覚で覚えることの楽しさ</u>にあらためて気づけた。<u>今後たくさん取り入れたい</u>と思いました。</li> <li>・<u>絵を組み合わせる事で歌詞を覚えやすい</u>為、楽しく歌を覚えやすいと思った。しかし、<u>一人担任だと難しい...</u>。</li> <li>・<u>絵合わせばちんして合っているれば、音が流れるというのは楽しかったが</u>、担任は一人のため普通の保育で行うのは難しそう。</li> <li>・うたの歌詞をクイズにする内容はあまりやった事なかったため勉強になりました。</li> </ul>
---

アンケート項目3の「本実践の音楽あそびに対する子どもの反応」については、9名全員が「とてもよかった」と回答した。「印象に残った子どもの様子」についての記述回答は8名に記入があり、表4のような記述がみられた。

表4 アンケート項目3の記述回答

<ul style="list-style-type: none"> <li>・知っている歌だった時、とても嬉しそうにしていた。</li> <li>・<u>山の音楽家のパンダVer</u>を考えている時が楽しそうでした。</li> <li>・ジェスチャーで自分の意見を伝えようとしていたり、身を乗り出して聞いている姿がありました。</li> <li>・子どもたち自身が知っている歌が多かったのと、<u>絵を組み合わせることにより、ピアノが連動し、歌詞も覚えやすい</u>と思った。</li> <li>・山の音楽家でのゲーム感覚で正しいときはピアノが鳴る場面のとても嬉しそうな子どもの様子が印象的でした。</li> <li>・後ろから見ていたので、表情は細かく見られなかったのですが、<u>最後にオリジナルの曲を作るときに、色々なアイデアは出ていて、積極的に参加、発声し、楽しんでいる様子</u>でした。</li> <li>・楽しそうに歌うだけでなく、<u>体でリズムをとったりと</u>、表現している姿が印象的でした。</li> <li>・<u>うたが始まりみんなリズムをとるとてもかわいかった</u>ですうたの歌い方(ソプラノ)も初めて聞いた子が多かったと思うので最初集中して聞いている子どもたちも印象に残りました。</li> </ul>
--

表4の回答から複数にみられた内容は、「子どもが知っている歌だった時」に関する記述(\_\_\_\_一重線部)が2名に、「替え歌遊びのアイデアを出す時」に関する記述(\_\_\_\_二重線部)が2名に、「ピアノが絵と連動している時」に関する記述(~~~~波線部)が2名、「リズムをとって歌っていた時」に関する記述(\_\_\_\_破線部)が2名、以上4点であった。この中で、保育者の視点から、本実践の音楽あそびが子どもの反応を引き出したことが具体的に読み取れる場面は、「子どもが知っている歌を歌った場面」「替え歌遊びのアイデアを出した場面」「ピアノと絵が連動し

て歌の前奏が流れ、歌った場面」の3場面であったと考えられる。

### (2) 保育現場における音楽表現活動の実際

アンケート項目4については、8名に「リトミック」に関する活動についての記述がみられ、実践対象の園では、音や音楽を身体で表現する、という取り組みが音楽あそびとして捉えられていることがうかがえた。

アンケート項目5については、8名が「とても重要だ」と回答し、1名が「やや重要だ」と回答し、回答者全員が教育活動における歌唱の重要性を感じていることが明らかになった。その理由についての記述回答では、〈音と触れ合うことにより心が豊かになると感じているから〉のように、感性の育ちなど、「表現」の領域に関する回答が4名にみられた。また、〈お友達と一緒に歌うことで、気持ちを合わせる大切さや楽しさを感じることができる、といった「人間関係」の領域に関連する回答が3名に、〈歌を通して季節を感じることができる、といった「環境」の領域との関連の回答が3名に、〈言葉の発達〉といった「言葉」の領域との関連の回答が1名に、〈歌は子どもたちをげんきにしてくれます〉といった「健康」の領域との関連の回答が1名に、〈小学校以降も音楽が必ずあるため〉といった小学校との接続についての回答が1名にみられた。以上の結果からは、保育者が歌唱活動を、子どもの発達のあらゆる側面において重要であると捉えていることがうかがえた。

### (3) 保育現場における音楽表現活動の課題

アンケート項目6については、7名の回答があった。〈大きい声で歌うと怒鳴り、優しい声で歌う様声を掛けると小さい弱々しい声になってしまう〉といった子どもの発声に関する回答が3名に、〈歌詞が入りにくい歌がある場合、どのような導入の仕方をしたら効果的なのか〉といった音楽表現活動の指導法に関する回答が2名に、ピアノのレパートリーに関する内容が2名にみられた。

アンケート項目7については、8名の回答があった。その内容は回答者個々に異なり、そのうち6名が、〈行事の時にできるリズム遊びや歌〉〈ストーリーの中に歌を取り込んで楽しめる活動〉〈音楽に合わせて、体を動かしたりする内容〉〈合奏の導入に役立つ音楽遊び〉〈担任1人でも子どもたちを楽しませてあげられるような音楽遊び〉〈一緒に歌うと楽しいな、と思える表現を身に付けられる〉活動、〈またこの様な音楽遊びでオススメがあればやってみたい〉など、今回の音楽あそびのような保育者養成大学教員の実践に期待する記述がみられた。また、実習生に対しては〈目新しい手遊びを身に付けてほしい〉という回答が1名にあった。

## V 結 論

本研究では、子どもが歌に親しみ、楽しさを味わえる音楽表現活動として、①歌詞に関する視覚的要素を取り入れること、②子どもが曲に親しんで歌えること、③子どもが歌詞を「つくる」活動を組み込むこと、④保育者が魅力を感じる活動であること、以上4つを重点として音楽あそびを考案した。実践では、子どもが視覚的要素として取り入れた絵合わせを通して歌の登場人物や楽器に親しむ様子や、歌唱活動、「替え歌づくり」による「つくる」活動を楽しむ様子がみられ、①～③の重点が活動において効果的に働いた様子が確認できた。さらに、保育者へのアンケートの結果からは、保育者が考案した音楽あそびを肯定的に捉えたことが明らかとなり、④についても認められた。特に、「歌の活動に絵を使用していたこと」「クイズ形式、ゲームになっていたこと」「歌詞をつくっていたこと」を肯定的に捉えており、保育者の視点からも①～③の重点の効果的な働きが認められた。以上より、本研究の音楽あそびが考案のねらいに即した音楽表現活動であったと考える。

今後の展望としては、考案した音楽あそびを保育者養成における音楽表現活動に関する指導に活用することを検討する。また、保育者へのアンケートの回答からは、保育者が音楽表現活動に対して個々に様々な思いを抱き、実現したい音楽表現活動のイメージはあるものの、なかなか実現に至らないことが読み取れた。今回の音楽あそびは教育・保育活動とのつながりを意識しつつも1回完結型の実践であったため、今後は保育者と音楽あそびを共同で考案するなど、教育・保育活動との連携を視野に入れた音楽表現活動の研究についても課題としたい。

### 謝辞

本研究の実践にあたり、ご協力くださった実践園の先生方に心より感謝いたします。

### 《注》

- (1) 日本学校音楽教育実践学会編(2017)音楽教育実践学事典. 音楽之友社, p.252
- (2) 長崎結美(2020)乳幼児のためのコンサートによる音楽教育の可能性(5)——「0歳からのコンサート音のおもちゃばこ」5年間を振り返って——. 帯広大谷短期大学地域推進センター紀要第7号, pp.21-31
- (3) 本文では、人物以外の生き物や自然物についても、人的に描写されているものは全て「登場人物」とする。
- (4) 本研究の倫理については、川口短期大学こども学科学科長と実践園の了承を得ている。
- (5) 表3・表4及び本文中の〈 〉内の記述回答は、アンケートの記述回答をそのまま記載したものである。

(提出日：2021年8月31日)