

## 表現作品（音楽による）を創る —グループによるシナリオ作りから—

安藤 昌子

- |   |        |
|---|--------|
| 1 | はじめに   |
| 2 | 方法     |
| 3 | 結果及び考察 |
| 4 | まとめ    |

### 1 はじめに

平成10年(1998年)に改定された新教育要領では、領域「表現」で「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。」とあり、幼児がそれぞれ「自分なりに」表現しようとする「幼児の自己表現は素朴な形で行われることが多いので、教師はそのような表現を受容し、幼児自身の表現しようとする意欲を受け止めて、幼児が生活の中で幼児らしい様々な表現を楽しむことができるようにすること。」{3 内容の取扱い(2)}、又、「表現する意欲を十分に発揮させることができるような遊具や用具などを整え、自己表現を楽しめるように工夫すること。」{3 内容の取扱い(3)}とある。

今回は保育科学生がグループで表現作品を作ることで作品の作り方を理解、習得することは勿論であるが、シナリオ完成までの授業展開を通して「表現」の内容、又内容の取扱いをどのように捉えているかを考察し、今後の表現作品の指導の方法を探りたい。又、今回のグループによるシナリオ作りの授業を通して学生が幼児への表現作品の指導の方法をどの様に捉えたかを探りたい。

### 2 方 法

課 題：絵本(昔話、外国の童話)を題材にして音楽による表現作品を作る。完成されたシナリオと曲(BGMを含む)は前

期最終講義の日までに提出する。(表現作品の発表は後期に行う)同時に、表現作品発表のためのメモも提出する。

期 間：平成12年5月中旬より5～6回の授業回数(実習期間を間に挟む)

参加学生：保育科学性2年生4クラス162名(1クラスをA、Bグループに分ける。)

\* 限られた期間でのグループによる作業になるので養成者は学生に予め次のような説明を行った。

(1) 保育現場で行われている生活発表会、年間行われている各種行事(入園祝い、七夕の会、お誕生日会、卒園祝い等)の中に表現発表としてオペレッタ、ペープサート、エプロンシアター、紙芝居などが行われる。(学生は実習その他で経験している。)

(2) 具体的に表現作品として、養成者が過去に制作したペープサート「だんごころころ」と、オペレッタ「ねずみのよめいり」「おばけのたまご」、又、紙芝居で作った「ねずみのよめいり」を学生に示しそれらのシナリオも参考になるように提示した。

(3) 表現作品の内容は自由である。物語の内容(粗筋、登場人物)も自由に変えて良い。しかし、発表時間は10分以内になるようにシナリオを完成させる。

\*授業展開

○第1回目の授業

- (1) グループ（多人数）で作品作りを行うので、各グループのリーダーを1～2名選出し、全員の合意を得ておく。
- (2) 題材になる絵本（物語）を決める。
- (3) グループで場面と登場人物を決める。（途中変更あり。）

○第2回目より（場面と登場人物は決定して）

リーダーはそれぞれの場面に担当を決め、その場面を決められた担当者が内容を進め、シナリオ作り、曲作りをする。BGM等挿入箇所も検討する。

（前記は理想的なシナリオ作りの進め方であるが、途中新しい登場人物や場面が出てきて、物語の内容に変化があることは表現作品を作る上での養成者の期待する所である。）

### 3 結果及び考察

1) 各グループで作成された表現作品は次のようなものであった。

◎グループ1：「たなばた」（ペープサート）

登場人物：語り、織姫、彦星、織姫の父（王様）、神様

場面：天（王様と織姫）―天の川（彦星）―花を摘む―天の川

評：登場人物のペープサートと各々の表情はシナリオの各場面に挿入されており、蝶々の飛んでいるお花畑、天の川のペープサートまで作成するようだ。曲も上手く仕上がっている様子だ。「織姫のテーマ」「彦星のテーマ」「織姫と彦星が遊んでいるところ」「王様が怒っているところ」「耕すところ」「織姫と彦星の別れ」「離れ離れでせつないところ」、子供の頃から親しんだ「たなばた」の曲やキーボードでの「星のテーマ」、神様が登場する場面でのBGMもその場面をイメージさせるものがある。

◎グループ2：「うらしまたろう」（オペレッタ）

登場人物：語り、浦島太郎、子供達（昔）、子供達（現代）、亀、乙姫様、魚たち、家の人々（現代）

場面：海岸―竜宮城―海岸（現代）―家（現代）―道路

評：シナリオは整理して作成され、場面も曲も

明確に挿入されている。子供達の台詞の昔風と今風の違いを出したところが面白い。曲は「うらしまたろう」「遠路はるばる」「おさかなおどり」BGMとして「竜宮城を思わせる音」「低い音～高い音」「探す」「チャンチャン」は夫々に工夫され、雰囲気をもたせさせる効果がある。

◎グループ3：「シンデレラ」（オペレッタ）

登場人物：語り、シンデレラ（みすぼらしい、綺麗）、魔法使い、母親、姉1、2、王子様、付き人1、2、鼠1、2、馬1、2

場面：家（シンデレラ）―魔法使い～王子と会う前―お城にて一家

評：登場人物が多いが役割設定は出来ている。場面での人物の台詞のやり取りも上手く出来ている。シンデレラと母親や姉たちとのやり取り、魔女とのやり取り、王子や母親たちとのやり取りの後、“―舞踏会の時の曲が流れ出す―”王子とシンデレラが曲に合わせて踊り出す。曲は「オープニング」「ビビディーバビディーブー」「舞踏会のはじめ（お城に到着）」「シンデレラ」、効果音として時計の「ゴーン、ゴーン」がある。

◎グループ4：「ももたろう」（オペレッタ）

登場人物：ももたろう、お爺さん、お婆さん、娘、猿1、2、雉、犬、鶏1、2、兎、鬼（さきっぺ、りえこんぐ、なつきんぐ、れいこんぶ、ちかっぺ、なるちゃん、いくチンチン、まいちん）

場面：ももたろう誕生―ももたろう動物と出会う―おにたいじ

評：シナリオの登場人物を見るだけで楽しそうなオペレッタである。粗筋は変化が加えられ、お爺さんお婆さんに娘がいたり、動物と出会う場面では鶏や兎が登場する。台詞のやり取りも工夫される。鬼退治の場面ではせっきく名前が付いているので、お互いに名前を呼び会ってもっと面白いと思った。物語の終りは皆仲良くなって「ラジャー！」（ダンス）となる。曲は、「始まり」「ドンブラコッコ（洗濯のシーン）」「ももたろう誕生の歌」「ももたろうの歌」（動物たちが去るシーン）……きびだんごを貰えなかった動物と貰えた動物が別々に去って行く所、{|「ももたろう」の曲が悲しげに作られ工夫されていた。|「僕らはなかま」である。このオペレッタではももたろうの

誕生場面でお爺さん、お婆さん、娘の3人がきびだんごを作る動作が手遊びになっていた。

◎グループ5：「金の斧、銀の斧、鉄の斧」

(オペレッタ)

登場人物：語り、良いきこり1、2、女神1、2、  
悪いきこり1～5

場面：森(良いきこり—悪いきこり)

評：シナリオの登場人物、場面の設定、役割分担共上手く出来ていた。良いきこりが2人に、悪いきこりが5人に増えて物語の内容を盛り上げている様である。BGMや効果音は挿入されて動作や物音等が表現されているが、歌うところが無いので、登場人物の台詞で歌う箇所を入れると良い。

◎グループ6：「白雪姫」(紙芝居—おはなし)

登場人物：語り、白雪姫、継母、小人(7人)、王子、鏡の声

場面：お城—小人の家—お葬式

評：シナリオの前半は7つの場面の紙芝居形式で、第8場面(継母がリンゴを売る所)から第9場面(お葬式)～王子出演へとお話形式で物語は展開する。BGMはブルグミュラー18番から「ないしょばなし」「ジブシー」「空気の精」「雷」と「結婚行進曲」である。BGMは場面のイメージを盛り上げて効果が大きい。登場人物の台詞や言葉のやり取りの箇所で歌うと違った効果が得られる。

◎グループ7：「おおかみと7匹の子やぎ」

(ペープサート)

登場人物：語り、狼、子やぎ(7匹)

場面：山羊の家—草原

評：シナリオの子やぎの台詞は何番目のやぎの台詞であるかを明確にする必要がある。場面の設定を明確にしたほうが物語の展開を把握しやすい。語りのBGMはこの物語によく合っている。又物語の終りで歌う「子やぎのうた」は子やぎたち全員が歌う箇所で、物語の終りに相応しく良く出来ているが、物語の途中で歌を2曲挿入することによって場面はもっと盛り上がるであろう。

◎グループ8：「かぐや姫」(おはなし)

登場人物：語り、お爺さん、お婆さん、かぐや姫、  
男達(王子様、大富豪、武士)＜天子様

場面：お爺さんの家—家(月へ行く頃)

評：シナリオの場面は3場面であるが、明確に書き込んだ方が良い。かぐや姫に結婚を申し込ん

だ3人(王子様、大富豪、武士)が歌う曲がそれぞれ同じメロディで出来ているということは、物語に纏まりを持たせる。「かぐや姫が帰った時の曲」はBGMとして場面を盛り上げている。物語はかぐや姫が月に帰るロマンティックなものであるから、BGMでファンタスティックな音をもっと挿入することに因って効果を高めたい。

2)次に登場人物、場面の設定、曲の挿入(BGMを含む)などが明確に作成されているシナリオを示す。「うらしまたろう」(P.154～155)

3)「表現作品発表のためのメモ」を各グループ毎に纏めてみた。(以下はyesとnoのパーセントを示す集計である。)(表1)

4)「表現作品発表のためのメモ」から得られた結果

8組の各グループの殆どの学生は作品作りで

(1)グループで協力しあうことは好きだ、

(2)楽しい。しかし、

(3)協力しあうことは思ったより難しい、

と回答している。グループによる作品作りであるので個人個人の積極的な参加を必要とするため、養成者は予めリーダーを決定してリーダーがグループを纏める形でシナリオ作りを進行する予定であった。

(4)自分自身の係りは上手くいっている、はyesの回答はグループ3では89.5%、グループ4では80.0%と高く、グループ2は23.8%、グループ5は26.7%で低い。noの回答はグループ2では23.8%と高めの数値である。

(5)各自の役割分担は上手くいっているようだ、はyesの回答はグループ2で28.6%、グループ3で26.3%、グループ8では40.0%と低く、noの回答はグループ2は28.6%、グループ3は42.1%と高い数値である。

グループ2は係りや役割分担が速やかに出来なかったようだ。(4)、(5)ではリーダーの活躍が必要となるのである。各グループで作品名、登場人物、場面、役割分担等決定し、具体的にシナリオ作りに入るのであるが、これらを速やかに進行させるのはリーダーの役目である。グループ4ではリーダーはグループを上手く纏めている。又、グループ内の各自もリーダーに協力していることが理解される。

シナリオ—うらしまたろう

1

うらしまたろう

ナレーター  
ちよつと昔のお話です。  
ある国に母親と二人で暮らしている若い漁師がおりました。

曲① BGM「うらしまたろう」大塚「C」

ナレーター はける

曲② BGM「うらしまたろう」大塚「C」

かめをいじめながら子ども達を出してへる

子ども おい「らかめ 首を出せ！」

子ども おい「らかめ 足を出せ！」

子ども達は口々に言いながら  
かめをいじめている  
ネ「ン」うらしまたろうがでてへる

うらしまたろう  
これ「れ、かめをいじめてはかわいそう。  
逃がしておせり。

かめ 子ども達は文句を言いながらも  
かめを逃がしてやる

かめ どうもありがとうございます。お礼にすてきな場所にお連れします。

うらしまたろう すてきな場所っ

かめ よろしければ私の背中に乗ってください。

うらしまたろう (かめのせなかの上にのって)「これでいいかい？」

かめ それでは参りましょう。

2

うらしまたろう

ナレーター  
かめとうらしまたろうは、海のそばにありゆゆうぐ城にきま  
した。そこでは、おとひめさまと美しい魚達がうらしまたろうを快く  
迎えてくれました。

曲③ 海の生き物達がでてきて歌う

おとひめさま  
うらしまたろう、よくいじらしました。どうぞ、ゆっへりしてらして  
ください。

曲④ 低いまゝ~~~~~(うらしまたろう)

うらしまたろう  
ありがとうございます。

ナレーター  
うらしまたろうは、魚やたこなどの美しい踊りを見せてもらったり、  
四季を見られる庭を見せてもらったり、毎日 楽しく過ごしてしま  
した。

曲⑤ 海の生き物達(でてきて踊る)かまのまゝ(うらしまたろう)

ナレーター  
そうしているうちに、3年の月日がたつとしていました。そんなあ  
る日……

うらしまたろう  
おとひめさま、お話があります。私は、そろそろ家に帰らうと思いま  
す。長い間、どうもありがとうございます。

おとひめさま  
そうですか。寂しくなりますが、しかたが、ありません。それでは、お  
土産に玉手箱をさしあげましょう。

うらしまたろう  
ありがとうございます。

おとひめさま  
玉手箱はけっして、開けてはいけません。なにがあつてもです。

うらしまたろう  
はい、わかりました。それでは失礼します。さようなら。

おとひめさま  
おとひめさま。

3

さかなたち

さようなら、お元気で。

ナレーター

うらしまたろうは、玉手箱を手に再びかめにのせられて帰ります。

かめ

うらしまさん、岸に着きました。それではお元気でさようなら。

うらしまたろう

ありがとうございます。

かめ はける

ナレーター

うらしまたろうは、浜辺の様子を見て驚きました。あたりの様子がなんだか違うのです。

現代の子どもたちがでてくる

子ども

うわっ！きつも。

子ども

マジっちはくないっ。

子どもたち口々に言いながら はける

うらしまたろう

……っ……

ナレーター

うらしまたろうはすっかり寂しくなっていました。

うらしまたろう

……はあ、「は」はど「だ」だ。見覚えのある物もあるが、人も着ている物も言葉までわからない……とりあえず、家に帰ろう。母さんも待っていてくれるだろう。

うらしまたろう

曲 ⑥ ねみす (♩)  
おや？私の家は……

ナレーター

そこには見たことのない家と人々がいました。

4

うらしまたろう

なんだかわからないが、中に入ってみよう。

家の人

(うらしまたろうがドアノブに手をかけたら) きゃー！泥棒！

家族がうらしまたろうを追いかける

車の音 C・I  
すくC・O

車が出てきてうらしまたろうとぶつかる

ナレーター

うらしまたろうは車にひかれてしまいました。そしてその瞬間に、玉手箱のふたが開いてしまい、中からは白いけむりがもくもくとでてきました。

曲 ⑦ ④ と同じ  
舞台にいる人全員 うたをうたう

おとひめさま

りゅうくうの3年は岸での三百年。あれほど開けてはいけないと言ったのに……

うらしまたろう

そんなあ……(息絶える)

ナレーター

おとひめさまとの約束を破ってしまったうらしまたろうは、車にひかれ、白髪のおじいさんになって死んでしまいましたとき。

おしまい 曲 ⑧ ナヤニヤヤ

表現作品（音楽による）を創る ―グループによるシナリオ作りから―

(表1)

| 項 目                       |     | グループ (%) |      |      |      |      |      |      |      |
|---------------------------|-----|----------|------|------|------|------|------|------|------|
|                           |     | 1        | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    |
| (1) グループで協力しあうことは好きだ      | yes | 95.5     | 85.7 | 63.2 | 80.0 | 86.7 | 83.3 | 57.9 | 75.0 |
|                           | no  | 0.0      | 0.0  | 0.0  | 5.0  | 0.0  | 0.0  | 5.3  | 0.0  |
| (2) 〃 楽しい                 | yes | 95.5     | 76.2 | 57.9 | 90.0 | 93.3 | 83.3 | 63.2 | 70.0 |
|                           | no  | 0.0      | 0.0  | 10.5 | 5.0  | 0.0  | 0.0  | 10.5 | 0.0  |
| (3) 〃 思ったより難しい            | yes | 90.9     | 85.7 | 78.9 | 60.0 | 93.3 | 83.3 | 63.2 | 90.0 |
|                           | no  | 0.0      | 0.0  | 0.0  | 10.0 | 0.0  | 11.1 | 10.5 | 0.0  |
| (4) 自分自身の係りは上手くいっている      | yes | 55.0     | 23.8 | 89.5 | 80.0 | 26.7 | 44.4 | 52.6 | 45.0 |
|                           | no  | 0.0      | 23.8 | 10.5 | 0.0  | 6.7  | 5.6  | 10.5 | 10.0 |
| (5) 各自の役割分担は上手くいっている様だ    | yes | 63.6     | 28.6 | 26.3 | 95.0 | 53.3 | 77.8 | 63.2 | 40.0 |
|                           | no  | 0.0      | 28.6 | 42.1 | 0.0  | 13.3 | 0.0  | 5.3  | 20.0 |
| (6) シナリオ作りは難しい            | yes | 86.4     | 66.7 | 78.5 | 70.0 | 80.0 | 72.2 | 73.7 | 60.0 |
|                           | no  | 0.0      | 9.5  | 21.5 | 15.0 | 0.0  | 0.0  | 5.3  | 5.0  |
| (7) 曲を作ることは難しい            | yes | 90.9     | 81.0 | 89.5 | 80.0 | 46.7 | 83.3 | 84.2 | 95.0 |
|                           | no  | 4.5      | 4.8  | 5.3  | 10.0 | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  |
| (8) ピアノ演奏や歌を歌ったりする事は難しい   | yes | 59.1     | 57.1 | 78.9 | 45.0 | 26.7 | 66.7 | 78.9 | 65.0 |
|                           | no  | 22.7     | 19.0 | 0.0  | 25.0 | 0.0  | 16.7 | 21.1 | 5.0  |
| (9) 台詞を表現することは難しい         | yes | 68.2     | 52.4 | 63.2 | 40.0 | 40.0 | 88.9 | 73.7 | 85.0 |
|                           | no  | 0.0      | 14.3 | 15.8 | 15.0 | 0.0  | 5.6  | 5.3  | 10.0 |
| (10) 言葉のやり取りが難しい          | yes | 55.0     | 52.4 | 52.6 | 55.0 | 40.0 | 66.7 | 57.9 | 70.0 |
|                           | no  | 0.0      | 9.5  | 15.8 | 15.0 | 6.7  | 5.6  | 0.0  | 10.0 |
| (11) 演ずること（振り付け）が難しい      | yes | 68.2     | 57.1 | 68.4 | 75.0 | 46.7 | 77.8 | 68.4 | 65.0 |
|                           | no  | 0.0      | 14.3 | 5.3  | 20.0 | 0.0  | 5.6  | 0.0  | 5.0  |
| (12) 衣装を決めたり作ったりする事は難しい   | yes | 72.7     | 61.9 | 84.2 | 75.0 | 46.7 | 72.2 | 63.2 | 70.0 |
|                           | no  | 4.5      | 0.0  | 0.0  | 15.0 | 0.0  | 0.0  | 5.3  | 5.0  |
| (13) テープ、CDの扱い（タイミング）は難しい | yes | 59.1     | 61.9 | 73.7 | 75.0 | 26.7 | 72.2 | 84.2 | 70.0 |
|                           | no  | 13.6     | 4.8  | 10.5 | 5.0  | 0.0  | 5.6  | 0.0  | 10.0 |
| (14) 照明（ライト）の扱いは難しい       | yes | 40.9     | 57.1 | 57.9 | 65.0 | 33.3 | 77.8 | 57.9 | 75.0 |
|                           | no  | 0.0      | 0.0  | 0.0  | 10.0 | 0.0  | 0.0  | 5.3  | 5.0  |
| (15) 打楽器は上手く使用出来そう        | yes | 59.1     | 42.9 | 47.4 | 85.0 | 20.0 | 50.0 | 52.6 | 55.0 |
|                           | no  | 13.6     | 14.3 | 10.5 | 0.0  | 6.7  | 27.8 | 0.0  | 15.0 |
| (16) 実演のための場面の設定は上手くいきそう  | yes | 31.8     | 28.6 | 5.3  | 75.0 | 13.3 | 66.7 | 94.7 | 20.0 |
|                           | no  | 18.2     | 9.5  | 31.6 | 0.0  | 20.0 | 11.1 | 10.5 | 25.0 |
| (17) 大道具、小道具等揃える事が大変だ     | yes | 68.2     | 66.7 | 73.7 | 80.0 | 40.0 | 72.2 | 57.9 | 70.0 |
|                           | no  | 0.0      | 0.0  | 5.3  | 5.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 5.0  |
| (18) 作品は上手く完成出来そう         | yes | 63.6     | 57.1 | 31.6 | 70.0 | 13.3 | 77.8 | 63.2 | 90.0 |
|                           | no  | 4.5      | 0.0  | 42.1 | 0.0  | 13.3 | 0.0  | 10.5 | 5.0  |
| (19) 幼児への指導の仕方が理解出来た      | yes | 36.4     | 33.3 | 26.3 | 35.0 | 13.3 | 50.0 | 42.1 | 5.0  |
|                           | no  | 22.7     | 28.6 | 42.1 | 15.0 | 0.0  | 33.6 | 15.8 | 55.0 |

- (6) シナリオ作りは難しい、はyesの回答は各グループそれぞれ60～86.4%の数値を示す。
- (7) 曲を作ることは難しい、はyesの回答はグループ5の46.7%以外は高い数値である。  
曲作りが未体験の者、又殆ど体験したことがない者が多かったと思われる。
- (8) ピアノ演奏や歌を歌ったりすることは難しい、はyesの回答はグループ3は78.9%、グループ7は78.9%と高めの数値を示すが、グループ5は26.7%と低い数値を示す。  
かなりの学生はピアノ演奏の技術を持っており経験も有るので各グループ共yesでは低めの数値で回答をしている。当然「どちらでもない」の回答の数値は高くなっている。  
シナリオ作りは表現発表の為に一つ前の段階として行う作業であるが、実際に台詞を言い合ったり、衣装や照明、BGMや大太鼓などの打楽器などによる効果音等想定(イメージ)しておきたいので、以下の項目も加えておいた。
- (9) 台詞を表現することは難しい、はyesがグループ6で88.9%、グループ8で85.0%と高い数値であるが、「どちらでもない」の数値が増えている。
- (10) 言葉のやり取りが難しい、はyesの回答は半数強、noの回答は低く、「どちらでもない」の数値は増えている。
- (11) 演ずること(振り付け)が難しい、はyesの回答は半数強、noの回答はグループ4の20.0%以外は低く、「どちらでもない」の数値は増えている。
- (12) 衣装を決めたり作ったりすることは難しい、はyesの回答は高く、noの回答は低い数値である。
- (13) テープCDの扱いは難しい、はyesの回答はグループ7の84.2%を除いては高めの数値でb、noの回答は低い。
- (14) 照明(ライト)の扱いは難しい、はyesの回答は半数程の数値で、noの回答は低い数値である。「どちらでもない」の数値は増えている。
- (15) 打楽器は上手く使用できそうだが、はyesの回答はグループ4の85.0%が高く、他のグループでyesの回答は半数程の数値で、noの回答

は0～27.8%と低めの数値を示す。

- (16) 実演のための場面の設定は上手く行きそうだが、はyesの回答はグループにより差が大きく、グループ4が75.0%、グループ7が94.7%と高く、グループ3では5.3%と低い数値を示した。noの回答はグループ3の31.6%が高い数値を示す。
- (17) 大道具、小道具等揃えるのが大変だ、はyesの回答はグループにより差があるが、グループ4の80.0%が高く、noの回答は0～5.3%と低い数値を示す。
- (18) 作品は上手く完成出来そうだが、はyesの回答はグループによって大きく差が出来ていて、グループ8は90.0%と高く、グループ5は13.3%と低い数値を示す。noの回答はグループ3の42.1%は高い数値を示す。
- (19) 幼児への指導の仕方が理解出来た、はyesの回答は最高値でグループ6の50.0%グループ8は5.0%と低い数値で、多くの学生はまだ表現作品の発表の方法を掴み切れていないことが分かる。

5) 表現作品発表のためのメモ(感想、意見)から多かった感想、参考になった意見等各グループ毎に挙げて見たい。(各グループ始めはリーダーの意見である。)

#### ◎グループ1「たなばた」

- ・曲作り等大変でした。ペープサートでも登場人物の気持ち等が表現できるように演じることは難しいと思うけど頑張ります。
- ・皆で作業をすることは結構大変だと思った。(上手く纏まらなかったり、意見の食い違いがあったり等。)
- ・クラスで何かをするということは殆ど無いので、どうなるか楽しみです。
- ・お人数で作業をする、その楽しさを感じることが出来てとても良かった。
- ・皆で作品を作っている間、イメージしたり意見を出し合ったりすることが楽しかった。
- ・分担したのが良かったのか、スムーズに決まっていき、出来ていく過程で段々作品になっていくという嬉しさを友達と共感出来た。
- ・小学校の学芸会で自分たちでシナリオを作り、大道具から作った時のことを思い出した。やる

からには良い作品にしたい。

- ・シナリオを考えていくうちにどんどんイメージが広がって、皆のイメージ（意見）を纏めるのは大変だった。
- ・皆で作曲したり、ピアノで様々な感情表現したりするのはとても楽しかった。
- ・話の内容を考えると頭の中でどんどん描かれていき、とても楽しかった。
- ・場面にぴったりの曲が出来た。打楽器等で効果音を使い、楽しい作品を仕上げたい。
- ・場面に併せて曲を考えているうちに振り付けも自然に浮かんできた。それらも人それぞれ違い、いろんな振り付けが出され、楽しかった。
- ・シナリオは分担して作ったが、合体させると面白かった。

#### ◎グループ2「うらしまたろう」

- ・リーダーとして全員を纏めることが出来ず、始めのうちは数人でシナリオ作りを進めてしまいました。もっと早く皆に頼めば良かったと思います。
- ・もう少し小人数でないと意見も纏まりにくく、バラバラして大変だと思った。
- ・子供達に夢を与えられるような作品に出来上がったらいと思う。皆の案、アイデアを出し合い、夢あふれる作品に仕上げていきたい。
- ・シナリオを作り上げた時は大きな達成感を得ることが出来て良かった。
- ・オペレッタは今まで経験したことがなく、音楽の中でこの様に楽しい表現方法があることが分かり、勉強になりました。現場でも是非生かしていきたい。
- ・皆で協力して何かを作り上げることは好きで楽しかった。
- ・私が保育者になった時はがっき演奏やこういった表現もやってみたい。

#### ◎グループ3「シンデレラ」

- ・一方的にリーダーということを決められてもかなり困ります。はっきり言って荷が重く、私に纏めることは出来ません。
- ・時間が少なかったため、なかなか意見が纏まらず、大変だった。しかし、就職すると時間に追われる毎日の中で行事があるごとに考えなければならぬので、色々なアイデアや考えを直ぐ

使える能力が必要だと感じました。

- ・シナリオ作りが完成するかちょっと心配でした。
- ・役割分担までは上手くいったが、分かれて進めていく時、台詞、音楽、楽器等を考えるのがとても大変だと思った。
- ・時間がもっと欲しい、人数が多すぎる、リーダーを番号で決めないでほしい。
- ・リーダーは大変そうだったので、手伝いました。実習も間に入り、授業内で時間を作りにくく、作品作りには時期が適していないと思う。
- ・皆で一つの事をするのは何度もやった。その中で練習が辛かったり、楽しかったりすることもありましたが、出来た時の感動は一生懸命やった自分たちしか味わえないことなので、とても良いことだと思う。

#### ◎グループ4「ももたろう」

- ・突然でとても驚きましたが、グループのメンバーがとても協力してくれたので、スムーズに楽しく進めることが出来ました。又、それぞれの得意な分野（ピアノ、歌、作曲、台詞等）を生かして出来たことが良かったと思います。皆が一生懸命取り組んでくれたお陰です。
- ・皆が自分の役割をしっかりと自覚して責任を持って取り組めて、作業が早く進んだと思う。場面ごとに分かれて作業をしたのもよかったと思う。
- ・少しだけお話を変えたり、音楽を作るのを皆でやっていると、一人では思い付かないアイデア等どんどん出てきて楽しかった。
- ・私は裁縫が好きなので、衣装をどんなのにしようかと考えている時凄く楽しかった。
- ・ノリで作って行って、結果可愛いのが出来ました。
- ・台詞は役の子の特徴を生かしたものを作ってくれたので、更に面白みが増したと思います。
- ・皆が凄く楽しんで取り組めたので良かったと思う。協力はしあえていると思う。

#### ◎グループ5「金の斧、銀の斧、鉄の斧」

- ・話し合う時間が掛かり過ぎてしまった。グループでの話し合いでは、自分では思い付かないアイデアを友達が持っており、取り入れていくことが出来ました。又、出し合ったアイデアを元



により良い表現はないか再び考えあうことが出来ました。しかし、時間に余裕がなく、準備等に不足していることが多々あります。

- ・リーダーが中心となってくれて色々なことを決めたので、全員が納得する作品が出来そうだ。
- ・何でも表現するという事は難しい。子供により判りやすく教える為にどうすればいいのか考えていきたい。
- ・先生のねずみの紙芝居を見て面白そうだった。紙芝居を見るだけでなく、歌を途中で入れたり動きも入ることにより、興味が持てるものになると思う。
- ・話を自分達でアレンジして発表することは楽しいと思う。

#### ◎グループ6「白雪姫」

- ・結構楽しい。役割を分担する事が難しかった。
- ・「さあ、作りましょう！」と思っても方法が色々あってとても作り辛かった。
- ・友達と一つのことをするのは楽しかった。成功するといいなあと思う。
- ・音をカセットに撮るのが難しかった。どうしても空気が入るし、綺麗に聞こえなかったので残念だなと思う。
- ・皆盛り上がっていて楽しいです。どうせなら、クラス全員で演劇をやりたいと思いました。
- ・まだ台詞までしか考えてないのですが、これからどんどん話が深くなって行くことと思います。台詞が余らないので、自分たちで付け加えていくつもりです。
- ・劇を面白くするには色々なタイミング等必要になってくると思う。一番伝えたいことが見ている人に上手く伝わるような作品にしていきたい。
- ・普段、話をしない人とかもいて、いい機会だと思った。
- ・話の内容は判っていても、台詞にするのは難しい。
- ・保育者になって子供達に提供する時に大変で難しいと思う。
- ・「白雪姫」でも皆一部知っていたりして、どれが本当の「白雪姫」が判らなくなっていた。

#### ◎グループ7「おおかみと七匹の子やぎ」

- ・初めてペープサートを作るのでどんな風になる

か楽しみです。時間があまり無いのできちんと出来るかも不安です。未だ、途中なので、可愛く仕上げたいです。

- ・最初は何をどの様にしていけば良いのか判らずにいましたが、皆で考え進めていくうちにだれが何をやるか明確になっていきました。
- ・私はペープサートの係りですが、シナリオ作りの人達、曲作りの人達も少しずつ進んでいる様だ。曲作りでは何の楽器を使っても良いという事で、今になって曲作りの係りもいいなあと思う。
- ・皆で話し合う機会が授業の中であまり無いので、この授業は貴重でした。最初は戸惑っていましたが、次第にシナリオが進むようになりました。どういう風に出来上がるのか、とても楽しみです。最高に仕上がれば嬉しいです。
- ・音響をやったのですが、取り敢えず大きい4、5場面に分けて、陽気な曲、逃げ回る曲、暗く不安な曲、再開の曲等、担当を決めて選んだ。家出様々な曲を聞いてみたけれど、なかなかイメージするものが無くて、困りました。

#### ◎グループ8「かぐや姫」

- ・物語を表現作品として作り替えることは難しいと思いました。自分たちで台詞や歌を考えることは難しいけれど、皆で作ることが出来て、楽しいと感じることも有りました。でも、協力してくれない子もいたのでその点は良くなかったと思います。
- ・グループ活動はとても楽しく出来ましたが、各グループの連携があまり取れず、一場面ずつが独立してしまい、ストーリーに沿った一貫性が持てなかったと思う。
- ・物語の内容の受け止め方が違うので、音楽を作って表現するのは難しいと思いました。
- ・歌詞を考える時等、グループで考えたので色々な意見等出て作っている時はとても楽しかった。後はこれを上手く活用して打楽器なども入れていけたらいいと思います。
- ・完成した時の嬉しさはとても大きな喜びでした。実際に子供に指導する立場になったら、もっと子供が取り組み易いように作らなければいけないと思った。
- ・話し合うことは大変なことだと思ったが、気付

かないことに気付かされたり、良いアイデアがパッと出たりするので、皆と話し合って考えることが出来、良い機会になったと思う。

- ・私は意見を出したい方なので、それぞれの人間関係を大切にしつつ上手くやって行けるように考えて行動する事が大事だと思います。

#### 6) 各グループの授業展開と「感想、意見」からの考察

表現作品を作るための授業展開に養成者が必要であると考えられるものは“協力”である。そして学生一人一人が“協力”することによって、感じたことや考えたこと(イメージ)を皆で出し合い、それぞれの物語に親しんで、登場人物の台詞をなりきって言い合ったり、口ずさんでメロディを工夫したりして曲にしたり、演じたりして皆で楽しさを味わうことである。

シナリオ作りは作品を実際に表現する段階の前の作業であるが、シナリオを作っている次元でイメージの中で物語は展開しているのであり、このイメージを台詞、文章として記録する作業である。

#### \*想定していた授業展開

養成者による導入 ―リーダー（皆を纏める）を決める ― 場面（登場人物）の決定 ― それぞれの場面の担当を決定 ― 各自与えられた担当で場面の内容を進める ― それぞれの場면을纏める ― というものであった。シナリオ完成の為に必要な事項は次の2点である。

- ・リーダーは皆を纏め、役割分担と担当を明確にすることが出来たか。
- ・グループの学生はリーダーをサポートし、与えられた担当で作品作りに各自が“協力”出来たか。

各グループで殆どの学生は“協力”によってシナリオ作りを楽しんで、興味を持ち、実際に演じることに期待感を持っており、又、将来の保育者として作品作りの必要性を感じたと思われる。

又、養成者は曲作りのヒントを細かく説明しないで、シナリオ作りに「2曲以上の曲、又はBGM」を入れるようにと学生に伝えた。2年生であるので実習で経験したり、保育科への入学以前、又、入学後のピアノ、その他の楽器の演奏経験を生かして、学生は曲を作ってしまうだろうと予測はして

いた。学生の「曲作りは大変だ。」という感想も多々書かれていたが、台詞を生かした曲やキーボードやCD、カセット等から取り出したBGMは多くは上手く作られていた。

しかし、一部の学生に「実習があつて忙しく、面倒だから。」「人数が多くて完成するのが大変だ。」「何をやって良いのかわからない。」(教師、リーダーの発言を聞こうとしない)「作品作りに興味が持てない。」という意見も見られた。これらの学生は友達と一緒に物事をやり遂げようとする気持ち、一緒に活動する楽しさを味わおうとする気持ち、“協力”して表現作品を作ることへの参加の意思が見られないのである。「実習があつて忙しく、面倒」でも「人数が多くて完成するのが大変」でも「何をやって良いのかわからない」、でも「作品作りに興味が持てない」、でも先ず一人一人が“協力”し、友達と関わりながら作品作りに参加していった貰いたいものである。そしてシナリオ作りの完成までの自分なりの表現、友達それぞれの表現を伝えあつたり、イメージを膨らませて演じあつたりして表現作品の作り方を習得し、表現することの楽しさを味わうことで将来、保育現場で子供達に表現することの楽しさを伝えて欲しいものである。

## 4 まとめ

今回の(音楽による)表現作品を作る授業では、学生がグループを作って、各グループで一つの物語を自由に展開させてシナリオ、曲を完成させることである。表現作品を見たり、演じたりする作ったりする体験は学生自身数少ないと思われたので、より円滑な授業展開のための導入はペープサート「だんごころころ」「おばけのたまご」、紙芝居の「ねずみのよめいり」、オペレッタでも「ねずみのよめいり」を示し、具体的にシナリオを見せて、筆者が制作した時の作り方、ペープサート、紙芝居、オペレッタの工夫をしたところ、実際に施設で演じてみた時の様子などを学生に提示した。導入は学生一人一人にとって受動的なものである。筆者が学生に伝えたいことは、表現すること、表現作品を作ることは面白くて楽しいと感ずることであり、「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。】{表現 2 内容(8)} ことであるので、導入は出来る限り面白く楽しく進めたいと考えた。

いざ作品作りの作業になり、学生はグループに纏まりシナリオ作りを進行させていくわけで、リーダー、それぞれの場面の担当者は役割分担を一人一人が“協力”して作り上げていくという能動的な作業となる。この一人一人の“協力”によってシナリオ作りの面白さ、楽しさ、又大変だということを学生は体験するのである。物語の決定、登場人物の決定、場面の決定、具体的には、登場人物の夫々の台詞をどうするか、場面の進め方をどうするか、10分以内の限られた時間内でどの様な形で物語を終りにするか等、すべて一人一人の“協力”によって進行するのである。

豊かな感性は「生活の中で美しいものや心を動かす出来事に触れ、イメージを豊かに」{2 内容(2)}したり、「感じたこと、考えたことなどを音や動きなどで表現したり、自由に書いたり、作ったり」{表現 2 内容(4)}したり、「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」{表現 2 内容(6)}ことを体験したりして養われる。シナリオ作りの体験ではグループの中での一人一人の“協力”によってそれぞれが「自分なりの」豊かな感性や表現する力を養い、互いにイメージを伝え合ったり、共有したりして作品を完成させるのである。

物語自体筋書きの変更は自由であるので、当然筋書き、登場人物、場面等自由に変更出来るのである。グループ2「うらしまたろう」では魚達、現代の子供達、家の人々が登場して、台詞も現代調であった。グループ4「ももたろう」ではやはり登場人物を増やして、鶏1、2、兎、鬼の役には(さきっぺ、りえこんぐ、なつきんぐ……)と多分出演者本人の名称であろうと思われる役名が付いていた。グループ8「かぐや姫」では(王子様、大富豪、武士の歌)は同一の曲で物語に纏まりを持たせていた。作曲が得意な学生は歌を作曲して、BGMではグループ1「たなばた」ではキーボードから出したものや「織り姫のテーマ」「彦星のテーマ」等、グループ6「白雪姫」ではピアノ曲(ブルグミュラー18番)から出していた。これまで何気なく聞いていたBGMでもシナリオの中のどの部分にどの様なイメージのBGMを挿入す

るかを考えると、担当者は一人又は数人でそれぞれが用意したBGMを聴き合い、決定していくこととなる。

この様に学生達はグループでシナリオ作りを行う授業展開を通して一人一人の“協力”が大切であることを理解した。そして、その体験を通して、将来保育者となる学生は幼児への表現の指導の方法を次のように述べている。

- ・子供達に夢を与えられるような表現作品を作りたい。
- ・表現作品を与える時、伸び伸びと表現させるようにしたい。
- ・表現をただ与えるのではなく先ず話しを聞かせてから子供の創造力、表現力を重視したい。
- ・子供達の発想を大切にしていきたい。
- ・子供達が想像を膨らませていけるような曲、振り付けを選びたい。
- ・保育者が熱中し過ぎて子供達のことを見失わないこと。
- ・子供の意欲を大切にしながら、その子に合った役を探して分担していきたい。
- ・子供が楽しめるよう沢山の楽器を使ったりして工夫したい。
- ・先ずは導入が大切だと思う。決して「これやれます!ダメー!ちがう!」等指導していきたくない。
- ・楽しい雰囲気を作って、その中で行う。
- ・絵本等を読んで、想像を膨らませて子供が主体になって出来るよう指導したい。
- ・何よりも、子供が楽しめるものにしたい。
- ・子供から出る自然な動きやイメージを大切にしたい。
- ・私自身が楽しくやることによって、幼児もその楽しさを味わうことが出来る。
- ・乗り気でない子も出てくることもあると思うが、言葉を掛けたりして判りやすく指導していきたい。
- \* グループで作業を行う時はその作業を完成させるためには必ず一人一人の“協力”が必要である。一部の学生には消極的な参加の意思は見られるのであるから、「忙しくて、面倒」でも「人数が多くて大変」「何をやって良いのか判らない」でも“協力”しようとする姿勢をもっと積

極的に持たせるよう促していきたい。グループのリーダーが筆者と連携してこの様な学生に興味の持てる明確な役割を担当させ、積極的な“協力”の方向へ向かわせるのも一つの方法であったかとも思っている。しかし、学生自らが「他人の存在に気付き、相手を尊重する気持ちを持って～人に対する信頼感や思いやりの気持ち」{人間関係 3 内容の取扱い(3)}を大切に、グループになって「友達と一緒に物事をやり遂げようとする気持ちを持つ」{人間関係 2 内容(7)}ことに気付くような教師からの配慮が必要であったと反省している。この様な人間関係を筆者を含め、リーダー、役割分担の担当者、そして一部の学生も、皆が一人一人の“協力”に気付き、大切にしながら、作品作りを進行させ完成に持っていきたい。又、作品を作り上げるときには表現だけの視点か

らだけではなく、発達、言葉、人間関係との相互性も捉えながら、学生への表現の指導をしていきたい。

#### 引用・参考文献：

- 1) 文部省「幼稚園教育要領」
- 2) 一人ひとりを愛する保育(飯田和也 著・北大路書房) 1998年 P.82～89
- 3) 表現(荒木紫乃 著・文化書房博文社) 1995年 p.49～81
- 4) 幼児のオペレッタ傑作集(安田 浩 著・チャイルド本社) 1998年
- 5) 発表会はおまかせ(浅野ななみ 著・ひかりのくに) 1998年
- 6) 音楽作りで楽しもう！(島崎篤子 著・日本書籍) 1998年

## **Make Musical Expression** **— Make a Search for a Group of Students and the Book of Words —**

Masako ANDO\*

絵本（昔話、外国の童話）を題材として音楽による表現作品を作る。本学2年生、1クラスを2グループに分け、4クラスで8グループそれぞれ1作品を創作する。学生がグループで表現作品を作ることで、作品の作り方を習得すること。又、シナリオ完成までの授業展開を通して「表現」の内容、又内容の取扱いをどの様に捉えているかを考察し、今後の表現作品の指導の方法を探る。又これらの授業展開を通して学生が幼児への表現作品の指導の方法をどの様に捉えたかを纏める。

キーワード：表現作品（音楽による） グループ 授業展開 シナリオ作り 協力