

## 音楽活動 —子どもの「楽しかった」を引き出す工夫—

安藤 昌子

### 1. 目的 (はじめに)

音楽活動は対象者によって活動の内容や実践の方法は大きく違う。参加者の年齢や、生きている環境、実践する場所と人数など、さまざまな要因が重なりあって活動の内容もさることながら、実践の中身を時に大きく変更することも必要である。それは、活動を計画しているときであったり、まさに実践の最中であったりするのである。

音楽活動が成功したかそうでなかったかの判断は対象によっても違いが出るが、子どもを対象とした音楽活動では、活動が成功したかそうでなかったかは、「楽しかった」というサインである「笑顔」が得られたか、そうでなかったかが判断要因と考えられる。

S幼稚園で年長組、約40名の園児を対象として音楽活動を実施した。前年に同じ内容で実施した異年齢の活動(園児18名)で全員から得られた「楽しかった」の笑顔は、今回の活動終了時には多くの子どもから得ることができなかった。

音楽活動を子どもの興味を引きつける内容にするためにどのような工夫が必要なのだろうか。活動の中でどのような工夫を加えると子どもが「楽しかった」「もっとやりたい」と思う実践になるのか。

今回、実施した音楽活動を見直すことで、子どもを対象とした音楽活動でひとりひとりの「楽しかった」を引き出す活動とは何かを分析、考察したい。

#### <音楽活動：プログラム (5項目)>

用意するもの：打楽器 楽譜「もりのくまさん」 ピアノ ボード テープ 画鋏 画用紙「ごんべえさん」 模造紙「お花と手」「もりのくまさん」(絵本) コピー用紙 CDデッキ CD「さんぽ」

♪1身体リズム遊び(広がる)「ごんべえさんのあかちゃん」-「た」を使って-

<手拍子 →手・前 →手・上 →手・肩 →手・おしり →手・鼻と耳 →跳ぶ →1回り>

対峙で実践する模倣遊びである。音楽活動全体の導入として行う。まず、画用紙「ごんべえさん」の絵をみせて始める。

活動名	♪1身体リズム遊び
ねらい	友だちと一緒にさまざまな動き・表現を楽しむ
内容	うたいながら身体表現を楽しむ 「た」を使って動きの変化を楽しむ

### 2. 方法

2007年7月に幼稚園、年長児40名を対象として音楽活動を実施した。実践したビデオの記録を観察することで今回の活動の分析と見直しを行う。

### 3. 結果と考察

#### (1) 音楽活動の計画

音楽活動で対象となる一人ひとりの子どもが「楽しかった」と思う実践にするためには、ねらいと環境を押さえた丁寧な計画の立案が必要である。活動する場は把握できているか、どの楽器を使用するか、「みる」教材をどうするか、指導者や子ども達の配置をどうするか、楽器や教材をどうするか、どのような援助をするかなど、立案することで、実践の流れや楽器や教材の配置、具体的な援助が見えてくる。

プログラムは、幼稚園児を対象として「うたう・ひく・つくる・きく・うごく・みる」実践になるように計画した。活動1はプログラム全体の導入として、活動2は活動3の導入として、活動3は器楽合奏、活動4はお話に音を入れる、活動5はCDにあわせて動く内容で計画した。

活動のねらいは「一人ひとりが音楽を楽しむ(音楽を通して自分なりに関わる)」である。以下は、計画した5つのプログラムと活動案(5項目)である。(活動案は、活動名、内容、ねらい、援助、環境を項目立てて作成した。)

音楽活動

環境・配慮	対峙 広がって、近くの人とぶつからないようにする
援助	「た」を使った動きを理解したか問いかける 「自分なり」の工夫を誉める できたことに共感する 自分なりの動きを見守る 動きや言葉を大げさにして歌や身体表現を楽しむ (モデル)
教材	童謡「ごんべえさんの赤ちゃん」画用紙「ごんべえさん」

【一人1個の楽器→サークル】「まだ音を出さないでね！」

- ♪2 打楽器リズム遊び 模倣 (まねっこ) 遊び ⇒ことば遊び 1拍 2拍 ----- +ことば  
 ⇒ A:「あなたの名前はなんですか？」 B:「～です！」 みんな:「おはようございます！」  
 ♪3の導入として行う。サークルの位置で打楽器を鳴らす活動である。集団の中で楽器を打つ、楽器の名前を覚える、楽器を打ちながら自分の名前を言うことで自己表現するなど、先生と楽器や言葉を使って関わることや、全員で楽器を打って関わる活動である。

活動名	♪2 打楽器リズム遊び
ねらい	打楽器を打つ喜びを味わう 遊びの楽しさを味わう 自分なりに関わる
内容	打楽器や言葉を通して自己表現する 打楽器で模倣する 友だちが打つところを観る リズム遊びを楽しむ 楽器の名前や奏法を知る
環境・配慮	サークル 近くの人とぶつからないようにする 楽器の準備
援助	打楽器の打ち方を理解したか問いかける 打ち方のわからない子どもに教える (指示・助言) 「自分なり」の言葉やリズムの工夫を誉める できたことに共感する できない子へは問いかけ・助言をして子どもと一緒にやる 打楽器を打つ動作や言葉を明確にして身体表現する (モデル)
教材	打楽器

【楽器を交換】

- ♪3 器楽合奏「もりのくまさん」を使って (模造紙:「手打ちの絵」「歌詞の絵 (1番から5番まで)」  
 模造紙の絵を見ながら、リズムを覚える⇒1番から5番まで絵を見ながらリズム合奏する。

模造紙:
* * * * 手 (小太鼓) 手 手 手
手○ 手○ 手○ 手○ ○ (トレモロ+一回り) ~~~~~

【楽器を交換】

子どもがよく知っている童謡「もりのくまさん」は、1番から5番までが物語になっているので、模造紙に歌詞の物語に沿って5番まで絵を描いておく。打楽器で決まったリズムを打ちながら「一回り」する場面を作る。1番から5番までの物語をたどりながら、「もりのくまさん」を歌いながらリズム合奏する。

活動名	♪3 器楽合奏「もりのくまさん」
ねらい	合奏や歌唱の楽しさを味わう ピアノにあわせて打楽器を打つ喜びを味わう 自分なりに関わる
内容	動きの約束を決める 友だちが打つところを観る みんなで打楽器を打つ 模造紙をみながら歌唱や合奏を楽しむ
環境・配慮	絵を囲んだ配置 見えない人がないようにする 内容理解のためにゆっくり丁寧に読む 近くの人とぶつからないようにする 楽器の準備 いろいろな楽器に触れるように楽器を換える
援助	動きを理解したか聞く (問いかける) やり方がわからない子どもに教える (指示・助言) 楽器を鳴らしているところを見守る できたことに共感する 「自分なり」に身体表現できたことに共感する 打楽器を打つ動作や歌唱を明確にして身体表現する (モデル)
教材	打楽器 模造紙「手打ちの絵」「歌詞の絵 (5枚)」 ピアノ 童謡「もりのくまさん」

- ♪4 絵本のお話に音を入れる「わにとにわとり」主婦と生活社 カラーコピー6枚  
 音を決める: ページをめくる →パーチャイム (鉄琴) 文章はじめの音→木魚 めんどり→ウッドブロック  
 わに →トライアングル ベル おおとかけ→ぼうしの箱

①そのまま読む ②音を入れる=♪♪ (どの音でも可) ③「お話をおぼえていますか？」(質問をして内容を振り返る)  
 絵本のお話(「わにとにわとり」主婦と生活社 カラーコピー6枚)を大きくコピーして色塗りしたコピーをボードに張っておく。1回目は、コピーを見ながらお話を語る。2回目はみんなで音を入れてお話を盛り上げる。次に登場人物について質問をすることで話の内容を振り返る。

活動名	♪ 4 絵本のお話に音を入れる
ねらい	打楽器でお話作りに参加することを楽しむ お話に音を入れて表現することを楽しむ 参加できた喜びを味わう 自分なりに関わる
内容	絵本のお話を聞いて内容を楽しむ お話や台詞に音を入れる (参加型、みんなでお話作りをする) 絵本のありえないストーリーを楽しむ あとから質問をしてお話を振り返る
環境・配慮	コピーの絵が一人ひとりに見える配置にする 打楽器を打つ順を明確にする
援助	音出しのタイミングを理解したか聞く (問いかける) やり方が分からない子どもに教える (指示・助言) 楽器を鳴らしているところを見守る 打楽器を打つ動作や歌唱を明確にして身体表現する (モデル) 打楽器、音の入れ方が分からない子どもに教える (指示・助言) お話の流れや楽器を打つことを楽しむ (モデル) 「言葉十音」のリズム感を楽しむ (モデル) お話作りに参加できたことを誉める (共感) 物語の矛盾点を一人ひとりが理解したか聞く (問いかけ)
教材	絵本「わにとにわとり」 打楽器

## 【楽器を戻す】

- ♪ 5 動く (CD を使って) 「さんぼ」先生を先頭にして歩く (先生の動き [手・身体など] をまねる) 子ども達がよく知っている曲「さんぼ」を聴きながら先生のまねをして動く。(歩く)

活動名	♪ 5 「さんぼ」(CD を使って)
ねらい	CD の音に合わせて動くことを楽しむ 先生や友だちの動きを模倣することを楽しむ 自分なりの関わりを楽しむ
内容	CD に合わせて動く 先生の動きを模倣する
環境・配慮	一人ひとりが動きやすい配置
援助	動きを理解したか聞く (問いかけ) 「自分なり」の参加を見守る 音楽に合わせて身体表現する、動くことを楽しむ (モデル) 子どもと一緒に動く (受け入れる)
教材	CD デッキ CD 「さんぼ」

## (2) プログラムを見直す

全プログラムから活動 1、活動 2、活動 3 の実践内容をビデオの記録から抜き出し、それぞれ見直しを加える。

## ①活動 1 「身体リズム遊び」(流れ)

身体リズム遊びでは、「ごんべえさんの赤ちゃん」を歌いながら「た」でいろいろ動いた。はじめに「従来の手遊び」を、次に「手を前」→「手を頭」→「手を肩」→「鼻と耳」→「おしり」→「跳ぶ」→「一回り」と合計 8 通りを動いた。

次に活動 1 の実践の流れを「実践者の言葉」と「子どもの耳と目 (言葉や動作)」に分けて書き出す。(見直し部分は★印で書き出した)

次に活動 1 の実践の流れを「実践者の言葉」と「子どもの耳と目 (言葉や動作)」に分けて書き出す。(見直し部分は★印で書き出した)

活動 1 身体リズム遊び (実践の流れ): 実践者の言葉・子どもの耳と目 (言葉や動作アンダーラインの部分) (★⇒見直し) (2 クラスの園児、各 2 列、床に配置)
★1 ★2 (画用紙「ほっかむりをしたごんべえさん」をみせて)「おじさんがいました。」(みる) 「このおじさんの名前はごんべえさんと言います。ごんべえさんには赤ちゃんがおりました。あるとき、ごんべえさんの赤ちゃんがかぜをひいてしまいました。今から『ごんべえさんの赤ちゃん』を歌いますが、みなさん、知っていますか？」 (問いかけ)「知ってる」
★3 「それではみんなで歌ってみましょう、1、2、3、はい！」「ごんべえさんの赤ちゃん」を歌う (手拍子をする子もいた) 「そうだね、うたえたね。それでは立ちましょう。」(立つ)
★4 「前の人や後ろの人にぶつからないように広がりましょう！」(広がる)
★5 (十分に広がってから)「いいですか？それでは、皆さんのよく知っている手遊びで歌いましょう。ほっかむりをするのだね。じゃ、いきましよう、1、2、3、はい！」(従来の手遊び⇒ほっかむりをして赤ちゃんをあやす) 歌う
★6 「『ごんべえさんの赤ちゃん』の曲は、『た』がたくさんあったね。『ごんべえさんの赤ちゃんがかぜひい『た』(右手で 1 を挙げて示す) ごんべえさんの赤ちゃんがかぜひい『た』(右手で 2 を挙げて示す) ごんべえさんの赤ちゃんがかぜひい『た』(右手で 3 を挙げて示す) そこ〜であわててシッピし『た』(右手で 4 を挙げて示す) 4 回入るよね。今からこの 4 回の『た』のところで手を前に出しましょう。じゃあ、『手を前』に出してみてください。」(手を前に出す)
★7 「ぶつかる人はぶつからないところに行ってください。」(ぶつからないところに移動)

「さあ、それではうたいましょう。1、2、3、はい！」「た」で手を前にして歌う

「さあ、今度『た』のところでは『手を頭』にやります。(手を頭にやり)手を頭にやってみてください」手を肩にやる

「それではいっしょにうたいましょう。1、2、3、はい！」「た」で手を頭にやって歌う

「じゃうだね。今度は肩に手をやりますよ。(手を肩にやる)」(手を肩にやる)

「それではいきましよう。1、2、3、はい！」「た」で肩に手をやって歌う(前方の列に入り『手を肩』に示しながら歌う)

「できました。今度は、少し難しいですよ。片方の手で鼻をつまみますよ。」(手を鼻に)

(鼻をつまんでみせながら)「つまんだ？それでは空いているほうの手で耳をつまみます。(鼻、耳をつまむ)」(鼻と耳をつまむ子、分からない子)

(鼻、耳をつまみながら園児の列に入り込んで示す)「できているかな？鼻と耳よ」

(正面に戻り)「今度は難しいから、ゆっくりいきましよう。1、2、3、はい！」「た」で鼻と耳に手をやってゆっくり歌う

★8★9「さあ、大分やったね。今度は『た』で『おしり』でいきましよう。」(おしりに手をトントンやる子)

(列に入り込んで)「1、2、3、はい！」「た」で手をおしりにやって歌う

「はい、できました。さあ、今度は手を上に挙げて跳びましよう。(跳んでみせる)」男子が「シュワッチ！」と言って跳んだ。他の男子も「シュワッチ」とまねて広がった)

★10「『シュワッチ』でいきましよう。(『シュワッチ』といって跳んでみせる)」(それぞれが「シュワッチ」で跳ぶ)

★11「さあ、いきましよう。1、2、3、はい！」「た」で「シュワッチ」をして歌う

「さあ、今度は最後になりました。難しいよ、みててね。(一回りしてみせる)」それぞれが「一回り」をやってみる「できた！」の言葉「あんまりやるとめがまわるに。」

「すごい！それではいきますよ、用意はいいですか？1、2、3、はい！」ゆっくり「一回り」で歌う

★12★13「はい、頑張ってきました。」

### ① ★1から★12を見直す

★1→画用紙のサイズは、B4の大きさであるが、ホール内40名の園児が見るのに、適当であったか？前列の子どもには十分みることができる大きさで、果たして後列の園児に十分見やすいサイズであっただろうか？大きな集団で用いる教材として画用紙の大きさを決めるときに、後列の園児が十分に見ることができる大きさを考えたい。

★2→対象が幼児であるため、指導者の分りやすい言葉かけは子ども達が興味や関心を持って活動するために重要である。画用紙を見せるときのタイミングや子どもに分かりやすい示し方として応答性のある言葉かけ、例えば、「今から絵を見せまよう。おじさんでしょうか、おばさんでしょうか？」というような、集団の場のなかで子どもたちが単語で返すことができる言葉かけを心がけたい。

★3→「ごんべえさんの赤ちゃん」の歌詞は、最後の部分が「～そこであわててシッした」「～それであわててシッした」「～とてもあわててしっぶした」など、地方や集団によって多少の歌詞の相違がある。また、今回予定の5つの活動の中で、はじめに実践する活動として、この曲を子

ども達全員が歌唱を楽しむために、全員で歌ってみることで歌詞が一致しているか確認が必要である。

★4→活動は上半身の動きからはじめるが、前後左右の空間が狭いとぶつかるかもしれないという思いから、十分な動きを楽しむことができなくなる。また、実際に手や足が当たって怪我や事故の原因にもなる。活動中の安全のために自由に動くことができる広がった空間を一人ひとりに確保したい。

★5→この手遊びの面白さは、「ほっかむり」と「赤ちゃんをあやす」動きである。歌いながら手遊びを大きさに示して動きを楽しみたい。

★6→これから進める遊びのルール「♪ごんべえさんの赤ちゃんがかぜひいた」の「た」で動くことを子ども達全員が理解したか確認できたか。

★7→★4に同じく「た」でやる動きは上半身から、その場で跳んだり、一回りしたりする全身の動きに変化する。子ども達の更に自由な動きを引き出すために、より広い空間を作り、前後左右の人とぶつからないよう安全の確保を心がけたい。

★8→40名の集団で行う活動で一人ひとりの子どもを把握することは難解なことである。実践中は

気づかずにいるが、後からビデオの記録を観察して全員の把握の難しさを実感する。20名の集団では、指導者と子ども達全員との距離は近くなるので、子ども達も集中して動きを楽しむことができる。しかし、大きな集団での実践は指導者と後列の子どもとの距離が遠くなり、興味や関心が薄れて集中できない子が出てくることは想定しておくべきである。「た」で動く活動は8回行ったが、同じ活動は長く続けると興味が減少してくるので、途中ある程度やった時点で大きな動きである「一回り」にして切り上げる工夫が必要である。(環境の再構成)(注1)

★9→★8につながる事柄であるが、活動を進めていくなかで、「次に『た』で何をやるのかな?」と思う子どもと、「あとどれだけやるのか?」と思う子どもと2通りの思いがみえる。子どもが動きを理解した時点で、また、やっている途中で「あといくつやるよ」という指導者の言葉かけが欲しかった。指導者の「あといくつやるよ」は、子ども達全員が「た」の動きをおわりまで意欲を持って取り組むための工夫として大切な言葉かけである。

★10→「た」で跳ぶときに一人の男子のアイデア「シュワッチ!」が出た。「跳ぶ」動作が男子のなかでウルトラマンが空を飛ぶときの「シュワッチ!」と結びついて、跳ぶときに思わず「シュワッチ!」という言葉が同時に出たと思われる。一人の子どものなかでイメージとして膨らんだ自由な表現が他の子ども達に広がった瞬間である。子どもの心が自由な環境にあるときは大人の予測を越えた思いもよらないいろいろな表現が生まれる機会となる。今回出た跳ぶときの「シュワッチ!」のような子どもの自由な心から出た動きや表現は、集団遊びをより豊かに楽しむ工夫として是非とも取り入れたい。



活動1★10:「た」で「シュワッチ」

#### ★11→笑顔が増えた

「た」で「一回り」は、活動1で最後に子ども達ももっとも頑張ってる大きな動きである。自分なりに頑張ってる一回りする子、何度も一回りする子、他の子が回っているところをみている子、「あんまりやると目がまわるに。」という子、一人ひとりの子どもが頑張って回り「できた!」と得意になる、活動1で盛り上がった場面である。

#### ★12→終わってから丁寧な共感の言葉がほしい(「全員で頑張ったね」と拍手)

活動1では、子ども達と対峙の位置で動いたが、同じ位置での実践ではなく、難しそうなきのときや動きの途中で子ども達の列に入って言葉をかけることと、後列の子どもの方まで行くようにしていっしょに動くことを心がけた。幼児が対象のとき、指導者は定位置に留まらず、子どもの中に入ることで直接的に働きかける工夫も心がけた。活動が終わったときは共感の言葉「できたね!」「頑張ったね!」や「みんなで頑張ったね」の拍手などの場面をつくるなど、大きな集団で動くときの丁寧な進め方の工夫が子ども達の達成感につながる。

★13→活動1が終了してからも「一回り」を楽しんでいる子どもの姿が見えた。「一回り」ができたので、興味を持って終了後も自分でやってみて一回りの楽しさを味わっていると思われる。

#### ②活動2「打楽器リズム遊び」(流れ)

打楽器リズム遊びでは、サークルの配置で一人に一つの楽器を持って鳴らした。大まかな流れは、「楽器の配付」→「楽器の名前を覚える」→「順に1つ打つ」→「順に2つ打つ」→「自己紹介」→「まねっこリズム」である。活動2のリズム打ちは活動3の導入ともなる。

次に活動2の実践の流れを「実践者の言葉」と「子どもの耳と目(言葉や動作)」に分けて書き出す。(見直し部分は★印で書き出した)

<p>活動2 打楽器リズム遊び (実践の流れ): 実践者の言葉・子どもの耳と目 (言葉や動作) (★⇒見直し)</p> <p>★1★2 「今から一人に一つ、楽器を持ちますから、先生 (2名) にもらってください。」 (先生2名楽器を配る) <u>楽器をもらう もらった楽器を自由に鳴らす</u>  「楽器をもらいましたか? もらった人は音を出すのをやめましょう。」 (各自、やめる)</p> <p>★3 「みなさん1つずつ持っていますね。それではみんなでまるをつくりましょう!」 (サークルに配置)</p> <p>★4 「みなさんは一人にひとつの楽器を持っていますが、楽器の名前を知っていますか? 今から順に持っている楽器の名前を言ってみましょう! まず、安藤が持っているのは、『スティック』といいます。(鳴らす) みんなで一緒に言ってみてください。さんはい!」 (みんなで) 「スティック」</p> <p>★5★6 「次の人から時計の動く方向でいきますね。(サークルの中に入り次の園児に近づいて) 楽器の名前は何か? 今、楽器の名前が出てきませんが」先生が「なるこ」「そうでした。なるこでした。みんなで言ってみましょう、さんはい!」園児「なるこ」(次の園児に近づいて)「次の楽器はなんでしょう。」園児「トライアングル」  「そうだね。トライアングルだね。鳴らしましょう。」(園児持ちにくそうに鳴らす)</p> <p>★7 「ちょっと待ってね。こんなふうにつまんで持ちましょう」(持ち方を直す) <u>園児トライアングルを持ち直し鳴らす</u></p> <p>★8 (次の園児に近づいて、同じパターンで一回り)  (一通り終えて)「いろんな音が出るいろんな名前の楽器がありましたね。」</p> <p>★9 「まるが小さくなってしまいましたから、大きなまるになりましょう。」(元のサークルをつくる)  「今から時計の針の方向で1つずつ打っていきますよ。安藤からいきます。」(順にそれぞれの打ち方で1つずつ鳴らす)  「今1つずつ打ちました。今度、安藤はいくつ打つかな?」(2つ打つ) 隣の園児「二つ」</p> <p>★10 「そうだね、2つ。」(順にそれぞれの打ち方で2つずつ鳴らす)  「今から皆さんの名前を聞きたいと思います。こんな風にやりますよ。(楽器を打ちながら)『あなたの名前はなんですか?』『あんどうまさこです!』と自分の名前を言います。そしたら、みんなで(楽器を打ちながら)『おはようございます!』といましよう。それでは、みんなでいましよう、1、2、3、はい!」(みんなで楽器を打ちながら)「おはようございます!」  「上手にできましたね。それでは、まず、先生、私に名前を聞いてください。」  (先生、楽器を打ちながら)「あなたの名前はなんですか?」(安藤、楽器を打ちながら)「あんどうまさこです」  (園児たちのほうを向いて音と言葉を促す)「みんなでいましよう、1、2、3、はい!」(楽器を打ちながら)「おはようございます!」</p> <p>★11★12 「(楽器を打ちながら) 次の人に聞きますよ。(左隣の園児に) あなたの名前はなんですか?」(園児自信がなさそうに打ちながら)「~~~~」  (園児たちのほうを向いて、言葉を促し)「1、2、3、はい!」(みんなで楽器を打ちながら)「おはようございます!」  (楽器を打ちながら)「次の人、いきますよ。あなたの名前はなんですか?」(一人の子)「~~」(みんなで打ちながら)「おはようございます」  (安藤、楽器を打ちながら)「次の人いきますよ。あなたの名前はなんですか?」</p> <p>★13★14 (以下、同じパターンで一回り)  (一回りして)「『おしまい』をみんなでいましよう!さんはい!」(楽器を打ちながら)「おしまい!」  (園児によって、男子には「ぼ〜くの名前は〜」や「わたしの名前は〜」に変える)</p> <p>★15 「まるが小さくなってしまいましたから、大きなまるになりましょう。」(元のサークルをつくる)  「さあ、今度は、先生のまねをして楽器を打ってください。いきますよ!」(1拍打つ) <u>全員で1拍打つ</u>  (同じパターンで打つタイミングを合わせる)</p> <p>★16園児、1拍打つタイミングが合ってきた  → (2拍打つ)「♪♪」 <u>全員で「♪♪」まねる</u> (順にくり返し、4拍打つまで続ける)</p>
--

②' ★1 から★16を見直す

★1 → 集団活動で一人ひとりの子どもに楽器を渡すとき、渡し方によって收拾がつかなくなることもあるので、楽器の渡し方や回収の仕方に工夫が必要である。楽器をもらった子どもは楽器への興味から、音色やリズムを確かめるために直ぐに音を出す行為が始まると予測される。大きな集団であっても (たとえ小さな集団であっても) 指導者

は子どもに楽器を与えるときに、楽器をもらった子どもの次の行動はどうするかという活動の流れを予測した言葉かけ (例えば「後で沢山鳴らしますから、まだ音を出さないでね。))を心がけたい。  
★2 → 準備のときに見学していた1, 2名の子どもが遊びに来て興味深そうに楽器に近づいてきた。数分間「こんな音がでるよ」と一緒にいろいろな楽器の音を出して示すと、自分からめずらしそう

にいくつかの楽器を鳴らしていた。集団活動で楽器を配るときに、準備のときにいた子どもに先生にもらった楽器ではなく準備の時に鳴らして興味を持った楽器を持ちたいという様子が見えた。集団の中で子ども達に楽器を与えるときに指導者が配慮することとしたい。また、自由遊びの時に多くの子どもたちがいろいろな楽器に触れる機会を作ることも心がけたい。

★3→小集団でサークルを作ることは難解なことではない。しかし、園児40人でサークルを作ることは簡単ではない。出来上がったサークルも時間の経過の中で崩れてくる。あえて美しい円の形を維持する必要はないが、崩れてきたらまた整列することや、あらかじめ円の形を作っておく工夫も必要である。

★4→楽器を鳴らす活動では、自分が鳴らす楽器や友だちが鳴らしている楽器の名前を知ることは楽器や音へのイメージをより豊かなものにする。自分や友だちが扱う楽器の名前を覚えることは音や音楽への興味や関心を深めることにつながる。

★5→指導者と対峙の位置で楽器を鳴らす。先生(指導者)が近くにいる、いろいろな打楽器を使って一緒に音やリズムを鳴らす。集団の中で一人の子どもと先生が楽器を通して関わる瞬間である。

★6→自分も楽器を持っている。同じように友だちも楽器を持っている。友だちはどんな楽器をどんな風に打つのか?違う友達はこんな楽器をこんな風に鳴らしていた。音楽活動の中で楽器を通していつもと違う友だち、楽器を鳴らしている友だちに興味や関心を持つ場面である。

★7→トライアングルを持っていた子は、持ちにくそうに鳴らしていた。先生が楽器の持ち方を友達に教えていた。あんなふうに(トライアングル)を持って、あんなふうに鳴らすのだ。楽器の持ち方や鳴らし方を学ぶ場面である。

★8→先生が楽しそうに(雰囲気を作り)「笑顔」で楽器を打つと、一緒になって子どもも楽しそうに「笑顔」で楽器を打つ。このようにみんなが観ている前でそれぞれの音が出せたと思う瞬間を大切にしたい。集団の中で楽器を打つことが先生にやらされるのではなく、一人ひとりの子どもの中で「できた!」「打った!」という達成感を得ら

れる出来事になるように工夫したい。

★9→はじめにできていた大きなサークルは、友だちが楽器を鳴らすところを見ようとするので子ども達が前進してサークルが縮んできた。活動の流れの区切りのところで元の大きさに戻したい。

★10→1つずつ鳴らす、2つずつ鳴らすというルールを決めて進めるなかで違う鳴らし方(3つ、4つ打つ子)がでる。大きく外れる打ち方のときはルールを確認してやり直す方法をとりたい。楽器を鳴らすことを優先するのであれば、多少の違いを受け入れることも活動の楽しさを豊かにする効果もあり必要である。

★11→新しい活動に移るときの言葉かけ、子ども達にルールを伝えるときにわかりやすい説明や示し方は大切である。

★12→厳密なルールの中でやる活動は「間違えてはいけない」という思いのほうが強くなり、子ども達にとってやらされる活動になりがちになる。自分の名前を楽器を鳴らしながら言うことで、言葉(自分の名前)はリズムの中に入り、案外スムーズに出てくるものである。ここでは子ども達が鳴らす楽器の音やリズムの中にいろいろな自己紹介がみえた。

★13→40名の集団の中で(例えば「自己紹介」のように)全員に同じことをして進めようすると、自己紹介が終わった子や飽きる子が出てくる。活動への興味や関心が薄れた時点で実践を、例えば「順に自分の名前だけ言う」やり方に変更したりして、全員が名前を言う機会を確保しつつ、時間の短縮を図りたい。活動の中で子どもの興味や関心が薄れたときに中身を変更することや、思い切って次の活動に移す勇気も必要である。(環境の再構成)

★14→★13の続きであるが、同じ活動が長くなると名前をいう子に興味がいって楽器は鳴らす。「おはようございます」を忘れていた子どもが出てきた。

★15→園児は友だちが楽器を打っている、やっていると興味や関心を持ってみている。友だちが鳴らすところを見ようとして前進、サークルが縮む⇒元の円に戻す。活動が長くなるとこのようなことが起こりがちであるので、大きな集団で

は実践の工夫が必要である。

★16→次の活動に移るとき、流れを変えるときは子ども達にわかりやすい説明を心がけたい。

③活動3「器楽合奏」(流れ)

活動3では、全員が正面に集まり、模造紙「もり

のくまさん」を見ながら歌って器楽合奏した。次に活動3の実践の流れを「実践者の言葉」と「子どもの耳と目(言葉や動作)」に分けて書き出す。(見直し部分は★印で書き出した)

<p>活動3 器楽合奏「もりのくまさん」(実践の流れ):実践者の言葉・子どもの耳と目(言葉や動作)(★⇒見直し)</p> <p>(前の活動から)→(打つ)「<u>♪♪♪♪</u> まねる「<u>♪♪♪♪</u>」 ~~~</p> <p>「今から前(正面)に描いてある絵をみます。みんなで前のほうに集まりましょう。」(集まる、全員、ボード(太鼓の模造紙)の前に床に座る)</p> <p>★1「今度はこちらの画用紙を見てください。」(「リズム太鼓」の絵をみる)</p> <p>「音符が1、2、3、4と書いてあります。次に太鼓の絵が1、2、3、4つ描いてあります。皆さんは太鼓の絵のところを打ってくださいね。今からやってみましょう。」</p> <p>(打楽器を打ちながら)「1、2、3、4」(あとから打つ)「<u>♪♪♪♪</u>」</p> <p>(打楽器を打ちながら)「1、2、3、4」(あとから打つ)「<u>♪♪♪♪</u>」</p> <p>(打楽器を打ちながら)「1、2、3、4」(あとから打つ)「<u>♪♪♪♪</u>」</p> <p>(打楽器を打ちながら)「1、2、3、4」(あとから打つ)「<u>♪♪♪♪</u>」</p> <p>「今、4回打ちましたね。それではみなさん、立ちましょう!(立つ合図)」「<u>立つ</u>」</p> <p>★2(セッティングの時に模造紙をボードの下方に貼り付けたので子ども達は床に座っていたときは見えたが、立ったので見るができない。上方に貼り直す)「<u>見えない</u>」という子</p> <p>★3★4(画用紙を指しながら)「ポン・ポン・ポン・ポン・ぐにやぐにや~~~と書いてあるよね。このぐにやぐにや~~~のところで一回りします。こんな風ですよ。」「ポン・ポン・ポン・ポン(打ちながら)一回り~~~~」(と、やってみせる)</p> <p>★5★6「それでは、いっしょに回ってみましょう!さんはい!」(「ポン・ポン・ポン・ポン(打ちながら)一回り~~~~」(それぞれで一回り))</p> <p>「もう1回、回りましょう」(「ポン・ポン・ポン・ポン(打ちながら)一回り~~~~」2回目を回る)</p> <p>「今から『もりのくまさん』の1番を歌いながらやってみましょう。今やったように楽器も鳴らしますよ。こちらの絵(もりのくまさんの模造紙)を見てください」(みる)先生、ピアノに配置(伴奏のため)</p> <p>★7「今、音は?手は?」(楽器を鳴らしている子は止めて、手を反対側の肩にやる)</p> <p>「くまさんがいます。となりに女の子がいます。女の子の耳をみてください。イヤリングがついています。本当のイヤリングはもっと小さいのですが、皆さんによく見えるように少し大きいね。」(絵をみる)</p> <p>(絵の説明)「1番は、『あるひ もりのなか くまさんに であった はなさくもりのみち くまさんにであった』だね。さあ、それでは1番をうたいましょう!」(1番、歌う)</p> <p>★8「はい、できました」</p> <p>★9「さっき、楽器をうちましたね。こんな風にやりますよ。(歌ってから打ってみせる)」「あ・る・~・ひ♪♪♪♪」「それでは楽器を打ちながら1番を歌いましょう。どうぞ!」</p> <p>&lt;1番:歌と動作&gt;(歌いながら打つ)</p> <p>「<u>あ・る・~・ひ</u>♪♪♪♪ 「<u>もり・の・な・か</u>」♪♪♪♪</p> <p>「<u>くま・さ・ん・に</u>」♪♪♪♪ 「<u>で・あ・っ・た</u>」♪♪♪♪</p> <p>「<u>はなさく もり・の・み・ち</u> (一回り) ~~~」</p> <p>「<u>くまさん に・で・あ・っ・た</u> (一回り) ~~~」</p> <p>★10★11「上手にできたね。さあ次に2番をみますよ。どんなになっているかな?」(模造紙をめくり2番の絵を説明)</p> <p>★12「くまさんがかわいいね。お嬢さんは『え、なに?どうしたの?』って言ってるね。『くまさんの いうことじゃ おじよさん おにげなさい スタコラさっさっさっさっ.....』だね。それでは2番をみんなで歌いましょう。楽器の用意をさせていただきますよ!(ピアノ伴奏をお願いします。)(楽器の用意)</p> <p>&lt;2番:歌と動作&gt;(歌いながら打つ)</p> <p>「<u>くま・さ・ん・の</u>」♪♪♪♪ 「<u>いう・こ・と・にや</u>」♪♪♪♪</p> <p>「<u>お・じよ・さ・ん</u>」♪♪♪♪ 「<u>おに・げ・な・さい</u>」♪♪♪♪</p> <p>「<u>スタコラ さっ・さっ・さっ・の・さ</u> (一回り) ~~~.....」</p> <p>「はい、上手にできました。さあ、次に3番、どうなっているかな?」(模造紙をめくり3番の絵を指して説明) くまさんがお嬢さんを追いかけているね。お嬢さんは逃げているね。『ところが くまさんが あとから ついてくる トコトコトコトコ.....』だね。それでは3番を一緒に歌いましょう。」(楽器の用意)</p>
---



## ★13&lt; 3 番：歌と動作&gt; (歌いながら打つ)

「と・こ・ろ・が」 ♪♪♪♪ 「くま・さ・ん・が」 ♪♪♪♪  
「あ・と・か・ら」 ♪♪♪♪ 「ついで・く・る」 ♪♪♪♪  
「トコトコ ト・コ・ト・コ・ト (一回り) ~~~」

★14「はい、できました。さあ、次に4番、どうなるかな？絵を見てみましょう。」(模造紙をめくり4番の絵を指して説明) (くまさんが持っている「貝殻の絵」を見て)「イヤリング」の声「くまさんが貝殻を持っているね。お嬢さんが耳につけていたイヤリングだね。『おじょうさん、落し物だよ。』お嬢さんは『あらほんと』って言っているかな。『おじょうさん おまちなさい ちょっと 落し物だよ しろい貝殻のちいさなイヤリング』だね。それでは4番、いっしょにいきましょう。(ピアノ伴奏を)お願いします。」(楽器の用意)

## &lt; 4 番：歌と動作&gt; (歌いながら打つ)

「おじょ・う・さ・ん」 ♪♪♪♪ 「おま・ち・な・さい」 ♪♪♪♪  
「ちよ・〜・っ・と」 ♪♪♪♪ 「おと・し・も・の」 ♪♪♪♪  
「しろい か・い・が・ら・の (一回り) ~~~」  
「ちいさな イ・ヤ・リ・ン・グ (一回り) ~~~」

★15「さあ、最後の5番になりました。」(模造紙をめくり5番の絵を指して説明) 園児「仲良しになっちゃった」「よかったね。大丈夫だよ！」

「お嬢さんとくまさんが手をつないでいるね。音符が書いてあるから楽しそうに歌を歌っているかな？お嬢さんはイヤリング、ついているね。お友達になってしまったね。音符が書いてあるから歌っているんだね。『あらくまさん ありがとう お礼にうたいましょう ララララ……』だね。それでは歌いましょう。」

## &lt; 5 番：歌と動作&gt; (歌いながら打つ)

「あら・く・ま・さん」 ♪♪♪♪ 「あり・が・と・う」 ♪♪♪♪  
「お・れ・い・に」 ♪♪♪♪ 「うた・い・ま・しょう」 ♪♪♪♪  
「ララララ ラ・ラ・ラ・ラ・ラ (一回り) ~~~」

★16「これで『もりのくまさん』5番まで歌ったね。今度は1番から5番まで続けて歌いましょう。楽器の準備はいいですか？」「はあ〜い！」「ええ〜？」 (「前奏(模造紙をめくる) + 歌詞」を1番から5番まで5回歌う)

★17 (1番から5番まで続けて歌う) ★18★19「『もりのくまさん』頑張って最後までできましたね。それでは楽器を前のほうに戻します。」

## ③' ★1 から★19を見直す

★1 → 小集団で示すときは十分な大きさの模造紙であるが、大きい集団の中では、視覚的なものももっと大きく示して後列の子ども達が十分みることが出来るサイズが欲しい。

★2 → 準備のときは、安易にボードの下方に貼り付けたことを反省している。「見るもの」は大きい集団では後列の子どもに十分みえる配置を心がけたい。子どもの目線に合わせることは「見るもの」への興味だけでなく活動そのものへの興味につながる。

★3 → 全員で同じ動きをするときは、どんな動きか子ども達にわかりやすい説明を心がけたい

★4 → 音楽に合わせて楽器を鳴らすことは子どもにとって楽しいと思うことである。音楽に合わせて身体を動かすことも楽しいことである。先生がぐるぐる「一回り」を大きさに示すことで見ている子ども達は「一回り」に興味を持って動かそうとする。

★5 → 音楽に合わせて楽器を鳴らす楽しさと「一回り」の動き(身体表現)の楽しさで子ども達に楽しむ姿「笑顔」が見えた。子ども達が歌と楽器と動きで表現を楽しんでいる瞬間である。

★6 → 子ども達にいろんな「一回り」が見えた。楽器を打ちながら回る子、楽器を上に乗けて回る子、打つことを忘れてまわることを楽しんでいる子、友だちをみながらまわる子、一気にまわる子。子ども達が自分なりの一回りを楽しんでいる場面である。

★7 → 幼児は環境に興味や関心を持って関わる。楽器を持てば必ず鳴らしたくなる。音が出た瞬間に先生から出た言葉「音は？手は？」は「音は(鳴らしているの？)手は(どこ？肩だったね)」と動作(手を肩にやる)は、子ども達が不用意に音を出さない工夫である。

★8 → 「もりのくまさん」の1番を歌い終わったときは、「じょうずにできましたたね」という丁寧な共感の言葉が欲しい。

★9→今度は、歌と楽器、一回りの動きを入れて1番を歌うということの説明が足りない。(1番を歌ったときに後列で迷っている子が見えた)次の動きのための丁寧な説明は必要である。

★10→子ども達は「もりのくまさん」の1番をピアノの音に合わせて歌い、楽器を鳴らしながら一回りする動作をした。指導者の「できたかな?」と問いかける言葉かけで子どもの「できた!」の言葉で得られた達成感も大きくなると予測する。応答性のある言葉かけを心がけたい。

★11→ボードに貼り付けた模造紙は、「もりのくまさん」の1番から5番までの歌詞に沿って5枚の絵にした。絵を「みる」ことで歌詞から想像される物語のイメージを豊かにする。1番を歌い終わると、2番はどんな絵かな?という期待を持って「もりのくまさん」を楽しむ工夫である。5枚の絵を「みる」ことで物語を深く味わい、歌って、楽器を鳴らして、動く子ども達の表現をより豊かなものにする。

★12→1番ごとに歌詞に沿ってくまさんやお嬢さんの絵を見ながら、物語の説明を入れることで「もりのくまさん」のお話は子ども達の中でイメージ豊かなものになる。

★13→うっかりリズムを間違えて鳴らした子は、直ぐに気づいてみんなと同じ音で鳴らしていた。

★14→模造紙4番の絵は、くまさんが貝殻をお嬢さんに手渡している場面である。4番を開くと同時にくまさんが持っている貝殻を見つけて、「イヤリング」の言葉があった。子ども達は模造紙の絵をみて「もりのくまさん」のお話の流れをたどりながら歌っていることが分る。音楽活動で「うたう」「鳴らす」に「みる」も取り入れることは音楽で楽しむために大切な環境作りの工夫である。

★15→模造紙5番の絵は、くまさんとお嬢さんが手をつないで歌を歌っているイメージで音符も描いた。5番の絵を出すと、子ども達から「仲良しになっちゃった!」「大丈夫だよ」の言葉が出た。「仲良しになっちゃった」は絵をみた時に出た言葉である。少しあとに出た「大丈夫だよ」は多分、くまさんは恐くないよ、やさしいよ、という解釈と想像する。子ども達のなかで「もりのくまさん」が物語となって伝わった。

★16→活動を始めてから時間が経過していること

に気がついて、多少の焦りがあったことを反省している。丁寧な共感の言葉が欲しい。

★17→2回目は1番から5番までを続けて絵を観ながら歌い、鳴らし、動いた。子ども達の集中してやる姿があった。

★18→器楽合奏「もりのくまさん」を最後までみんなで歌って楽器を鳴らして頑張った拍手を入れるとよかった。

★19→次の活動では楽器を使う予定であったが、園児に疲労感が見えたので終了後に楽器を回収した(推測される理由:時間が経過している)ずっと楽器を持っていた、同じ楽器であったので交換をしてもよかった。(環境の再構成)

### (3) 時間を見直す

今回の活動を実践した時間の流れで捉えると、次のようになる。

時間(分)	活動別に要した時間
00～	集合と挨拶(4分)
04～	活動1(7分30秒)→楽器配付(2分30秒)
14～	活動2(20分)
34～	活動3(13分)→楽器回収(2分)
49～	活動4(12分)→CD用意(2分)
63～	活動5(3分)
66～68	終了の挨拶(2分)

活動1は、所要時間は7分30秒であるが、短縮できる内容であった。活動2は、20名ほどの小集団では、一人ひとりの子どもと順に関わるのに長い時間は要しないが、40名の子ども一人ひとりと関わることは、一巡するのに2倍の時間を必要とする。順番が終わった子どもにとっても、自分の順番を待っている子どもにとっても、20分の時間は心理的にも長いと思われる。活動の内容を変えて、短縮を図るべきであった。(環境の再構成)

活動3は、所要時間13分である。活動3のみの長さとしては適当である。しかし、活動が始まって34分経過している。録画ビデオを見てみると、ほとんどの子ども達は楽しんでる様子が見えた。しかし、そろそろ子ども達に限界が近づいているのを感じつつ、実践したことを記憶している。活動4は、49分経過してからの開始である。活動3で子ども達は精一杯頑張ったことが見えていた。しかし、活動5まで続けるつもりでいたので、(心の焦りを感じながら)楽器を回収して子ど

も達は観る内容に実践を変えた。活動5は、CDの曲は所要時間が2分44秒と短いので、実施した。

今回の活動の計画は十分したつもりであったが、活動に要した時間は予定していた時間よりも大幅に長くなった。原因は活動1, 2に時間をかけすぎたことである。また、活動2では40名という大きな集団の把握ができていなかったことを反省する。

幼児を対象とした音楽活動では、活動に要する時間はどのくらいの長さが適当なのだろうか。

音楽活動の実践が子ども達にとって楽しいと思う実践にするために所要する時間や、一連の活動を実施するときには時間の配分をどうするかということは重要である。1つの活動を短く切り上げると、子ども達はその活動を十分味わうことや楽しさを実感することができずに、その活動や次の活動への興味や関心をも持つ機会を失うことになる。また、子ども達が楽しんでいるからといって1つの活動に多くの時間を費やすと、その活動は十分楽しむ子どもとあきてくる子どもが出てくる。又、次の活動に興味を持って取り組む意欲をなくしてしまうことも考えられる。(注2)集団の人数を考慮に入れて、子ども達の様子を観察しながら、子どもの能力に合わせた実践が必要である。

小学校学習指導要領では、授業時数の1単位時間を、45分と定めている。(注3)今回の活動では、所要時間から判断すると、活動3までで打ち切る勇気が欲しかったと言える。

#### (4) 教材を見直す

幼児を対象とした音楽活動は、「うたう・ひく・つくる・きく・うごく・みる」実践でいろいろな教材を工夫したい。歌うときには楽譜、弾くとき(鳴らすとき)には木は打つ楽器として、紙コップはマラカスとして、フライパンは金属音を出すときに、帽子やダンボールの箱は太鼓の代わりというように、いろいろな手作りの楽器が考えられる。また、絵本や子ども達が知っているお話を音を入れたり、みんなでイメージを膨らませて動いたり、新聞紙を「ビリビリ」と破くときの音や、木の葉を揺らしたり混ぜたりするときの音を効果音としてお話や言葉を入れたり、芸術性の高い音

楽を鑑賞したり、友だちが歌ったり鳴らしたりしているところをみたりなど、イメージを膨らませた実践をしようとすると、日常生活の中にある多くの音が出るものは音楽活動の素材、教材になり得ると言える。

今回の活動で使用した教材を、以下に記入する。

活動	教材
活動1	画用紙 B 4 「ごんべえさん」 童謡「ごんべえさんの赤ちゃん」
活動2	いろいろな打楽器 (すず、カスタネット、タンバリン、トライアングル、なるこなど)
活動3	模造紙「もりのくまさん」5枚 模造紙「リズム太鼓」ボード 打楽器 ピアノ 楽譜
活動4	絵本「わにとにわとり」(主婦と生活社)のコピー 6枚 打楽器
活動5	CD「さんぽ」CDデッキ

今回、使用した教材を掲載する。

活動1では、B 4サイズの画用紙を使用した。(写真:活動1)後列の園児に画用紙は後列の園児に見えるように高い位置で示したが、40名の集団に示すサイズはもっと大きいほうが見やすい。「みるもの」絵や図は、大きい集団で使用するときには後列の園児が見えるサイズが好ましい。



活動1：画用紙「ごんべえさん」

活動2では、サークルの配置でタンバリン、鈴、カスタネット、トライアングル、なるこなど、いろいろな打楽器を鳴らした。(写真:活動2)いろいろな手作り楽器を取り入れて紹介することも鳴らす楽器や音への興味が深まるのもっといろいろなプログラムで取り入れたい。



活動2-1：打楽器リズム遊び(サークルの配置)

## 音楽活動



活動 2-2



活動 2-3



活動 2-4



活動 2-5



活動 2-6

活動 3-1 は、「リズム太鼓」器楽合奏のためのリズムを模造紙で示している場面。(写真：活動 3) 園児が座っている配置でも模造紙の位置は低いし方である。活動 3-2 では、模造紙の位置が低いので、園児が立ってみえる高さに張り替えている。活動 3-3 では、園児が一回りする場面。正面の園児はカスタネットを打ちながら一回りしている。活動 3-4 では、模造紙を見ながら

登場人物や歌詞の説明をしているところ。歌詞に沿った絵は、ボードに貼り付けて、順にめくるようになっている。



活動 3-1：模造紙「リズム太鼓」  
(園児、床に座って見る配置)



活動 3-2：模造紙「リズム太鼓」  
(園児、立って見る配置)



活動 3-3：「リズム太鼓」  
(「一回り」している場面)



活動 3-4：模造紙「もりのくまさん」  
1 番「あるひもりのなかくまさんにであった〜」



活動 3-5：2 番「くまさんのいうことによ おじょうさんお逃げなさい〜」



活動 3-6 : 3 番「ところがくまさんが あとからついてくる〜」



活動 3-7 : 4 番「おじょうさんおまちなさい ちょっとおとしもの〜」



活動 3-8 : 5 番「あらくまさんありがとう おれいにうたいましょう〜」

活動 4 では、絵本の各ページを拡大コピーした。園児は床に座ってみるので、後列の園児がもっと見やすいように高い配置にしたい。40名の集団に示すサイズはもっと大きいほうが見やすい。また、園児が見やすい配置も工夫したい。



活動 4 : 「絵本」コピー 6 枚

集団活動では、画用紙や模造紙、絵本のように子ども達が「みるもの」は、大きさと示す位置の工夫を心がけたい。小集団ではよく見えるサイズでも、今回のような大きな集団では全員の子も達、特に後列の子も達に見やすいサイズであったらうか。もしも後列の子も達が小さい、よ

く見えないと思うような大きさの絵であつたら、絵を覗ようという気持ちは薄れてしまうことが予想できる。また、子ども達が活動そのものへの興味や関心をなくして、十分楽しむことができなくなることも考慮すると、見せるものは大きいサイズが好ましい。集団活動で子ども達に見せるものは、よく見える大きさや示す位置とともに、絵を見せるときの示し方やタイミングも子ども達が興味や関心を持って参加できるように工夫を心がけたい。

#### (5) 指導・援助を見直す

集団で動くとき、子ども達への指導や援助のあり方は重要である。S 幼稚園での活動を実践者として振り返り、記述する。

活動 1 は、はじめの活動でもあり、対峙の配置で、大集団でも子ども達の中に入ったりして指導者としても楽しんでできた。活動 2 は、子ども達が楽器を持ってサークルに配置して行すが、園児 40名のサークルの大きさは予想以上に大きいと思ったことを記憶している。一人ひとりと向き合って打楽器を鳴らしているうちに多少の焦りを感じたことは事実である。焦りの原因は、サークルを一巡するのに要する時間と、子ども達全体の把握、子ども達が興味で少しずつ前に出てくるのでサークルが縮んできたことである。ここで実践方法を変更することで前記の焦りは回避できたと思う。(環境の再構成) また、楽器の交換を予定していたが、集団の人数が多く混乱が予測できたので止めることにした。子ども達は同じ楽器を持って活動 2 から活動 3 に移ることになる。楽器交換は違う楽器を持つことと気分を変えるという 2 つのねらいがあるので、人数が多くて楽器の交換ができないときは子ども達が 1 つの楽器で飽きない工夫が欲しい。活動 3 は、正面の模造紙の絵を覗ながら歌って器楽合奏をする。歌って楽器を鳴らして動く活動は、視覚刺激「みる」ことでイメージ豊かで楽しいものとなる。子ども達は楽器の交換をしていないので、1 つの楽器で飽きてくることが予測できたので、(活動 4 では一人ひとりの子ども達が順に楽器を鳴らしながら物語を進めるつもりであったが) 活動 3 が終了した時点で子ども達が持っている楽器を回収した。(環境の再構成)

活動4は、子ども達が床に座る配置で、指導者と先生が楽器を鳴らしながら絵本のお話を読んで進めた。子ども達は、活動1、2、3では歌って楽器を鳴らして十分動いたので、コピーの絵を見ながらお話をきく活動にした。お話し終了時に4つの質問をしたが、多くの子ども達の挙手や回答から、子ども達はお話の中身を十分味わい楽しんだことを理解できた。活動4では、計画では一人ひとりの子どもが楽器を鳴らしてお話を進める予定であったが、先ほど述べた通り、楽器の交換を省略して回収するという計画予想を大きく変更する実践になった。(3)時間(を見直す)でも記入の通り、原因は第1に人数の把握が甘かったこと、第2に時間がかかり経過していたことである。活動4は思い切って活動を終了する勇気が必要であったことを反省する。活動5は、CDの音に合わせて動くもので、本来ならば楽しい活動であるが、活動1からの時間の経過から振り返ると、活動4と同様に活動5も思い切って省略したほうがよかったと反省する。

## (6) まとめ

### ★1 活動を振り返る

S幼稚園で実施した音楽活動を振り返ると、幼児を対象とした実践について改めて多くの改善点がみえたことを意識した。今回使用したプログラムの実践は2回目である。1回目18名の異年齢の幼稚園児を対象として実践では、活動5でも園児が楽しんでいるサイン「笑顔」が見え、園児も指導者自身も最後まで楽しんで実践した事を記憶している。しかし、今回の実践では、特に活動5では「笑顔」で動いている園児とそうでない園児の姿を観察した。

原因はどこにあるのか。第1には、年長児2クラス40名という集団を最後まで捉えきれていなかったことである。第2には、活動に要する全体時間の長さや各プログラムの時間配分を細かくみきれていなかったことである。第3には、幼児を対象とした実践での指導や援助のあり方である。具体的にどのような指導や援助が必要なのだろうか。以上を踏まえて、音楽活動を実践するときには指導者が押さえておきたい援助事項を開始・展開・終了に分けて以下の表にまとめる。

<活動を始めるときの示し方>

活動を始めるときやルールを伝えるときは、子どもが分かりやすい示し方をしたい。複数のルールを一度に説明すると、次に何をするのか子どもが迷う原因になる。集団の子どもにルールを伝えるときは、複数の指示で複数の動きは混乱を生じさせる基になるので、「一つのルール→子どもの動作」になるような言葉かけを心がけたい。「こんなことやりますよ」と「こんな風にやりますよ」の言葉をかけたらず、その動作を一緒にやってみて、次の説明を示す伝え方が子どもに混乱や迷いを起こさせない方法である。子ども達が理解したかどうか「問いかけ」を入れる。分からない様子の子が見えたときは、全体を意識しながらその子に近づいて示すことも大切である。子どもはこれからやる活動のやり方が理解できていることで、迷うことなく活動に取り組むことができる。

<展開の場面>

活動の展開の場面で、意欲的に取り組んでいる子、その活動に興味や関心を持って取り組んでいる姿を見つけたら、「先生はあなたが頑張っているところを見ていますよ」という子どもを受け止める姿勢を大切にしたい。また、「頑張っているね」「できているね」「じょうずだね」などの誉める言葉をかけることは、子ども自身が先生に認められていると気づかせることであり、子どもを認め、受け入れ、共感する指導者の援助として大切なことである。ふらふらしている子、分からない子の姿を見つけたら、子どもと「一緒にやろう」と誘い「こんな風にやりますよ」と促す言葉も大切である。子どもに働きかける言葉をかけることで子どもは「自分から～する」という主体的に取り組む行動ができるようになる。そのとき、子どもが「楽しむ・味わう・広める・深める・しようとする」といった心情や意欲、態度に結びつく言葉かけを工夫したい。活動が長くなると、興味や関心が薄れ飽きてくる子どもが出てくる。このような場面を見つけたら実践方法を変える、次の活動に移るなど、プログラムを早く切り上げる工夫が必要である。(環境の再構成)(注4)

<終了の場面>

活動が終わったときは、全員がそろった場面で子どもを受け止め共感する言葉を工夫したい。「綺麗な音やすてきな音が出たね」「面白い音があった

ね」「こんなことをやって動いたね」「お話やったね」など子ども達が歌ったこと、楽器を鳴らしたこと、みたこと、動いたことなど、受け止め、共感し、誉めることは大切である。しかし、そのときだけの振れあいだけでなく、子どもが「～できた」という喜びやもっとやりたいという意欲、また、工夫やがまんする態度を養うような誉め方を指導者として大切にしよう心がけたい。(注5)

#### ★2 指導者・実践者の視点

集団で実践するとき、指導者の側からみると、指導者は子ども達を集団で捉えがちであるが、子どもの側からみると、「自分(ぼく・私)と先生」と直接的に捉えていて、「自分たちと先生」とは捉えていない。ということは、小集団であっても大集団であっても集団の大きさに関わらず、指導者の言葉は、「自分(ぼく・わたし)」に直接語りかけていると子ども達が捉えているということを押さえておきたい。指導者は常に集団の中の一人ひとりの子ども達に言葉をかけ、子ども達が活動を理解しているか、活動を楽しんでいるかを見ながら、プログラムを進めることが必要である。(注6) 指導者は、一人ひとりの子どもをよく見て、子ども達が歌えたら歌えたことを受け止めてくれる人、楽器が鳴らしたら誉めてくれる人、一緒に喜んでくれる人、一緒に動いて「できたね」と共感してくれる人、認めてくれる人であることが、子どもの自由な表現を引き出すために大切である。迷っている子や分らない様子の子どもの見えたときは、指導者が近づいて働きかけることでやろうという意欲につながることが多い。少人数の子どもの放任にならないような配慮も心がけたい。(注7)

#### 4. おわりに

子ども達は音楽活動の中で歌うことや楽器を鳴らすことに興味と関心をもって関わろうとする。音楽活動が楽しい活動になったか楽しくなかったか、子どもにとって楽しかったならば、「笑顔」のサインが出る。楽しいと思わなければ笑顔は出ない。このように子ども達は楽しむということを「笑顔」を通して応えているのである。

それでは、「笑顔」の基になっているものは何であろうか。第1に、それは歌を歌うこと、楽器を

鳴らすこと、音やリズムを聴くこと、音楽に合わせて動くことなどの、音楽の技術である。第2に、画用紙や模造紙の図や絵などの視覚的な教材を合わせて、環境構成として押さえておくことでもある。また、第3にプログラムを進める指導者の実践の技術である。実践中に子どもからでた「笑顔」のサインを受け止め、「笑顔」になっていることに指導者が気づき共感できていることである。指導者自身も楽しめているか、指導者も「笑顔」が出せているか、出せるような援助ができていいるかが重要である。子どもの「笑顔」を受け入れるアンテナを持っているならば、指導者は子どもを受け入れ、子どもの「笑顔」に共感し、「～できたね」「～すてきだね」の共感の言葉をかけることができる。先生が一人ひとりの子どもを認め、「笑顔」で共感し受け入れる姿勢を持っていることで、子ども達は音楽を楽しむ中で友だちを大切にすることを養い、生きている喜びを味わい「自分から」音楽に関わろうとする意欲、友達や先生と関わろうとする心情や態度が養われるのである。(注8)

活動終了後の「見直し」は、子ども達の「楽しかった」や「笑顔」を次回の活動につなぐために必要である。プログラムはこれでよかったか、教材はよかったか、指導者としての言葉かけはできていたか、子どもを受け入れる態度はできていたか、実施したほかに違う方法があったのではないかなど、実践を振り返るとよかったことや改善することが見えてくる。(注9)

子ども達が興味や関心をもって「自分から動く」「自分から歌う」「自分から楽器を鳴らす」という「自分から～する」工夫が「楽しかった」のサインである「笑顔」を引き出すのである。

今回の幼稚園、年長児の実践の「見直し」を活かして「うたう・ひく・つくる・きく・うごく・みる」音楽活動がイメージ豊かで楽しい実践、「楽しかった」と思う実践となるために、一人ひとりの子どもの「笑顔」のサインを引き出す工夫を大切にしていきたい。

※今回の音楽活動に際しまして、ご協力いただきましたS幼稚園の先生方と園児の皆さんにお礼を申し上げます。

【引用・参考文献】

- 注1：水野豊二「続・幼児が熱中する集団ゲーム  
5歳児編」P.16明治図書出版2007
- 注2：水野豊二「続・幼児が熱中する集団ゲーム  
5歳児編」P.17明治図書出版2007
- 注3：別表第1備考1小学校学習指導要領
- 注4：水野豊二「新訂 のびのび遊べる子に」  
P.103～112 P.137～138明治図書出版2006
- 注5：飯田和也「一人ひとりを認める保育」P.9～  
12 P.53～59北大路書房2006
- 注6：鯨岡峻・鯨岡和子「よく分かる保育心理学」  
P.28・31 P.32～35ミネルヴァ書房2006
- 注7：飯田和也「一人ひとりを認める保育」P.5～  
6 北大路書房2006
- 注8：飯田和也「一人ひとりを認める保育」P.53  
～59北大路書房2006
- 注9：柴崎正行+戸田雅美「教育課程・保育計画  
総論」第1章、第6章ミネルヴァ書房2004



## Musical Expression

### — A Practice to Draw Out a Smile from Children after a Session —

Ando, Masako\*

音楽活動は対象によって活動の内容や実践の方法は大きく違う。子どもを対象とした音楽活動が成功したかそうでなかったかは、子どもの「楽しかった」のサインである「笑顔」が得られたかそうでなかったかを判断要因と考えた。

S 幼稚園、年長児40名を対象として音楽活動をビデオ録画して実施した。前年に同じ内容で実施した異年齢の活動（園児18名）で得られた「楽しかった」の笑顔は、今回の実践では多くの子どもから得ることができなかった。音楽を使った活動が子どもが「楽しかった」「もっとやりたい」と思う内容にするためにどのような工夫が必要なのだろうか。ビデオ録画から実践中の子どもの姿を観察して（1）音楽活動の計画、（2）プログラム、（3）時間、（4）教材、（5）指導・援助、の順で見直し、項目（6）でまとめ、子どもを対象とした音楽活動で「楽しかった」を引き出す工夫を分析、考察する。

キーワード：音楽活動，子ども，楽しかった，「笑顔」のサイン，見直し