名古屋芸術大学研究紀要第35巻　331～340頁（2014）

小学校学童期の音楽教育の考察Ⅲ
―幼児と小学校中学年の情報機器を活用した表現活動を通して―

The Consideration about the Music Education of School children Ⅲ
―― The Expression Activities Using PC of Kindergartner and School children ――

星野　英五　*Eigo Hoshino*
（人間発達学部）

Ⅰ．動機

21世紀の科学技術時代、国際化・情報化社会で生きていく子どもたちにとって、心の豊かさとは何であろうか。とかく成果を求められる社会の中、音楽教育は、想像力や創造性を育み、生活に潤いを与え、さらには人間関係の構築（小学校全校音楽）を養うものである。このことを見据え本音楽活動を発展させていきたい。単に歌が上手に歌えるようになることや、楽器が上手に扱えるようになることだけではなく、子どもたちにとって最も興味があるであろう情報機器を活用して子どもの感性を伸ばし豊かな心を育むことができる。

授業としての音楽は苦手であっても、情報機器は違う観点から音楽を楽しむことができると考える。情報機器が子どもの表現活動の一助になり得ると推測する。

子どもを取り巻く社会はインターネットや携帯電話の普及に伴い、自ら直接情報発信を行うことが可能になるソーシャルメディア時代を迎えており、情報機器の扱いやモラルを伴う情報リテラシー教育も益々重要になってきている。情報機器を活用した表現活動を通して併せて情報リテラシー教育にも触れていきたい。

人間発達学部子ども発達学科は完成年度を迎えて４年目を迎え、旧短大部での保育科と音楽科サウンドメディアとの連携による本学附属クリエ幼稚園においてのコンピュータ表現活動を継続して14年目を迎える。

当初は、幼児に情報機器を扱わせることを懐疑的にみる教育者が多い中、情報機器での音楽作りを試みることで、様々な音に気付かせ、段階を経て音を音楽へと構成する要素や仕組みの面白さを感じることができる。

さらに、2009年度からは人間発達学部子ども発達学科のゼミナール活動として位置付け、幼稚園・小学校の学びの連続性を踏まえ、小学校低中学年に対象範囲を広げる。

幼児期は体験活動が中心の時期であり、周りの人や物、自然などの環境に全身で感じるなど、活動と場、体験や感情が結び付いている。小学校低学年の児童は同じような特性を持っており、体験を通して感じたことや考えたことなどを常に自分なりに組み換えながら学んでいる。低学年においては、生活などとの関連を積極的に図り、指導の効果を高めるようにすること、特に第１学年においては、幼稚園教育における表現に関する内容などとの関連を考慮することとあり、幼稚園や保育所、認定こども園における表現に関する内容

などを参考にして低学年の題材を検討したりする工夫が必要である。小学校中学年では、音楽づくりへの様々な可能性を探求していく中で即興的な表現へと発展していく。あらかじめ楽譜などの決められた表現ではなく、その場で直感的に選択したり判断したりする表現であり、様々な発想を得る活動へと発展していく[1)]。

今までの研究から、小学校１・２年生は音楽機器環境に初回やや戸惑ったがすぐに想像力を発揮し描画活動を安易にこなす。音の面白さに気付くが、それを描画のテーマにメロディーとして生かすことは難しい。音楽活動にある程度まで発展させることができるが独創性に乏しい。幼稚園児は想像力があるがそれを音楽と言える作品にまで発展させることが難しく、遊びの延長から感覚的に作品作りを行おうとする子ども本来の姿が見られる（星野，2011ab）。

今回は小学校３年生と更には４年生と幼稚園年長児の活動を行い、幅広い年齢の子どもの音楽教育を模索するとともに、情報機器を活用した表現活動の適当な開始年齢を考える。また、どのように本活動を幼児期から学童期につなげられるかを援助学生の子どもとの関わり方を含め研究するものである。

Ⅱ．調査方法

１．活動対象と活動時期

Ａ群／愛知教育大学附属岡崎小学校３年生９名（男児３名・女児６名）

Ｂ群／愛知教育大学附属岡崎小学校４年生８名（男児３名・女児５名）

Ｃ群／クリエ幼稚園年長児 14 名（男児４名・女児 10 名）

２．時期；Ａ群＝ 2012 年１～２月　Ｂ群＝ 2013 年１～２月　Ｃ群＝ 2012 年２月

３．場所；Ａ群・Ｂ群＝愛知教育大学附属岡崎小学校内心理研究室

Ｃ群＝名古屋芸術大学１号館 505・506 号室情報処理教室

４．援助者；人間発達学部子ども発達学科３・４年ゼミナール生・各回２～５名程度

５．使用ソフト；キッドピクス（Macintosh・Windows）、Protools ８・９・10、

XTREME FX（Macintosh）、finale（Macintosh・Windows）

Ⅲ．活動内容と各群の比較

●Ａ・Ｂ群において音楽作りの試みを以下の通り試行した。

①リズムカードから好きなリズムを選び８小節リズム譜を作る。メトロノーム機能に乗せてリズム打ちをする。キーボードでそのリズムをトラック１に録音する。

②トラック１のリズムにあった音色を選ぶ。

③Ａ群はトラック２の８小節のリズムにⅠ・Ⅳ・$V_{(7)}$ の和音を入れる。

Ｂ群はトラック２の８小節のリズムにメロディーをつける。

④Ａ群はトラック３のⅠ・Ⅳ・$V_{(7)}$ の和音にメロディーをつけ多重録音する。

Ｂ群はトラック３の自分の作ったメロディーにⅠ・Ⅳ・$V_{(7)}$ の和音をつけ多重録音する。
⑤トラック４に XTREME FX で効果音をつける。
⑥さらに効果音の追加希望のある子どもはトラックを増やし音楽に厚みをつける。
●Ｃ群においては、描画活動で完成した作品にお話をつけ、子どもの気持ちを重んじた各音色を指導者と援助学生が提示し音楽作りをする。

【第１回】

Ａ群〈マウス操作練習の為の描画活動・リズム作り〉

コンピュータの基本操作は知っているが、まず描画活動から始める。本活動に複数年度の参加経験があり、描画活動に余裕のある子どもが活動の本目的は音楽活動であることを知ると、率先してリズムカードを選択し８小節程のまとまったリズムを作る。まず手拍子で打ち、次にキーボードでリズムを好きな打楽器の音で表し Protools を使用し録音を始める子どももいる。初回では描画活動に興味を多く示しデジタルカメラからの自分の顔写真の変身遊びやお絵描きに熱中する子どもが多い。

音楽活動のキーボード操作に関して非常に個人差が大きい。指導者が導入部分を少し援助するとこぞって活動に集中する。

小学校実習経験のある援助学生に親近感を持ち、初回から和やかに活動する。

Ｂ群〈音楽活動・リズム作り〉

４年連続で参加する子どももおり、今年の活動を楽しみにしているのか 20 分以上も前に集まり始める。早くコンピュータに触れたい意識が見られ、セットアップが整ったパソコンから順次触れだす。パーカッションの音の音域の狭さに不満を示したり、それにともないキーボードの音域も一部しか音がでないことを不思議がる。任意の４拍子のリズムカードから、リズムを選択し、８小節のリズム譜を紙に書き作ることを指導する。最初は意味の分からない子どもも、一人の女児が理解し始めると、競ってカードを選択し、リズム譜をどの児童も真剣に書き出す。仕上がると一人ずつリズム打ちを楽しそうに手拍子で行う。ティンパニーの音や様々な音を選択したがる男児が増え始め、一つのパーカッションの音では飽き足らない。男児の一人が XTREME FX で恐竜の鳴き声を表現するような音を求め、メロディー作りより音源選択ばかりに興味が集中する。

Ｃ群〈マウス操作練習の為の描画活動・お話作り〉

初めは操作全般を指導者に依存する子どもが多いが、同キャンパス内同士の園児と学生であり短時間で打ち解けてマウス操作を習得する。男児は爆弾機能に強い興味を示す。女児は色彩や音の美しさに興味を見せる。活動に性差が表れている。子どもたちは同性の援助者を好む。興味が操作に集中しお話作りまで発展しない。

全群の比較

ＡＢＣ群ともiPadやスマートフォンの普及が目覚ましく機器に関して全く違和感はない。ＡＣ群は、コンピュータやシンセサイザーの様々な操作に興味が分散し、描画活動が加わり思いや意図をもって活動させることが難しい。Ｂ群は、導入である描画活動より音楽活動を行おうとする指導者のねらいを明確に理解できているためか、音楽活動に取り掛かろうとする意識が非常に高い。任意のリズムカードから好きなリズムを取り出し、８小節のリズム譜を作成することもすぐ理解し、自分らしい作品を早く仕上げようと競い合う。

【第２回】

Ａ群〈音楽の仕組みを知る〉

録音済みの任意のリズムの上にハ長調のⅠ・Ⅳ・V(7)の和音をキーボードで弾き多重録音する。あらかじめ作曲してきたメロディーを紙に書き準備してきた男児、Protoolsから様々な音を見つけ出す女児、和音が分からない男児など様々である。和音の上にメロディーを乗せることは子どもたちにとっては非常に難しい様である。

Ｂ群〈音楽の仕組みを知る〉

８小節のリズム譜からメロディー譜を書く。メロディーに合った和音を付け４人の女児が個性のある作品を完成させる。男児の多くは音源に興味を持ち、好みの音を見つけるとヘッドフォンでその音源ばかりを楽しむ傾向がありメロディー作りには気持ちが向かわない。男児は指示されたことに気持ちを向かわせることに時間がかかる傾向にある。

お互いの作品を子ども同士で披露するが自主的に講評し合う姿は見られない。

Ｃ群〈変身遊びをする〉

自由に楽しむ意識が旺盛で自分なりに表現しようとする。生活の中からのお話作りのイメージを大切にするように指導する。男児はアニメヒーローやなりたいもの、女児は暖色系の色を好み自分を美しく飾ろうとする意識が高い。

全群の比較

楽しく活動する中で友達同士共通の目標をＡＢＣ群とも見いだそうとする。自分の作品を工夫しながらお互い教え合う姿は、人間関係の構築と協調性の芽生えが伺える。鍵盤を自由に扱う技能は女児の方が高く、男児は情報機器の扱いそのものを楽しむ。Ａ群とＢ群の１学年の理解度の違いに驚く。Ｂ群は描画には興味を示さず音楽活動の奥深さに熱中している。Ｃ群は初めは友達の真似をしようとする意識が高いが、指導者と援助者の働きかけ方で活動に対する姿勢が柔軟に変化していく。

【第３回】

Ａ群〈リズムと和音にメロディーをつける〉

拍子が取れない男児が多く援助学生が横で手拍子を打つ。音楽を特徴付けている要素、リズムと和音とメロディーの関係を説明し理解させることが難しい。

Ｂ群〈リズムと和音にメロディーをつける〉

殆どの女児は４拍子の作品が仕上がり、「ピアノ・バイオリン・声楽」を習っている女児は、確実な作品を完成する。機器への興味も深いが音楽関係の習い事をしている男児は同じような傾向があり、作品の仕上げが遅れている男児の刺激になる。女児には男児より先に３拍子の課題を与えるが、リズム譜からメロディー譜の順で行う手順を４拍子の時と同じように要領よく仕上げる。

Ｃ群〈お話から音楽を作る〉

男女とも好きな音を指導者の援助で選び直感的に音を重ねている。女児は小鳥の声等、可愛い音を探し、選択した音で知っているメロディーを弾き楽しそうに何度も繰り返す。

全群の比較

機器の扱いのトラブル等が起こると多くの男児はコンピュータ機能を理解しようとする。幼稚園児でもその傾向にあることに驚かされる。

【第４回】

Ａ群〈メロディー作り〉

リズム→和音→メロディーの順番に作成する予定であったが、製作途中で自由に進めていかざるを得なくなる。しかし、作品の完成度は高い結果になる。男女で音源の好みがはっきり分かれる。男児はダイナミックな音を好み、女児は綺麗な可愛い音を好む。お互い競い合い独自の作品を作ろうとする傾向がみえる。

Ｂ群〈メロディー作り〉

音楽作品が完成していた女児は、お互いの作品を鑑賞し合う時間を設けると、「○○ちゃんの作品が可愛くて好き」とそれぞれの作品を聴きあう行動が見られる。男児はじっくり自分の作品を完成しようとする気持ちがようやく終わりの方で高まり自分の考えや思いと合致した音やメロディーの作品が完成すると得意げになる。

Ｃ群〈絵のお話からシンセサイザーで音をつける〉

遊びの感覚で楽しみながらやり遂げようとする意識が高い。音選びに偶然が重なり奇抜

な作品になる場合がある。

全群の比較

Ａ群は音楽の仕組みの理解に個人差がある。Ｂ群は音楽の仕組みを説明すると個人差を問わず理解できるようになり、Ｃ群は音楽の仕組みを理解することが難しい。全群において、描画活動も作品集の表紙にすることを説明する。何人かの子どもが代表して描く姿が見られる。Ａ群Ｂ群は、昨年一昨年の描画活動の面白さを思い出した女児もおり暖色系のかわいい絵を描こうとする。Ｃ群は女児が男児を先行し活動する姿が目立つ。

【第５回】

Ａ群〈音楽ＣＤ作品集・描画作品集の仕上げ〉

４回目でリズム・和音の次でメロディーができない子どもに、風や波等自然界の音を先につけさせメロディーを作ることを試みる。イメージが湧くのかうまくまとまる子どもが多い。お互いに話し合いながら共同で喜びを感じ合える作品作りを好む。「うさぎのパーティー」「お花ばたけ」「海」「空の上」「音楽の国」「音楽の空」「海の世界」「たんけん」「すすむ」と描画作品のテーマからの音楽作品が完成する。

Ｂ群〈音楽ＣＤ作品集・楽譜集の仕上げ〉

完成した音楽作品の鑑賞会を実施し、自分の作品が操作ミスによって削除されたと勘違いし泣きじゃくる女児が出るが、必ずバックアップファイルを取ることを教え予備のディスクから作品を開くことができると安心した表情になる。「森」「雨の日のマダカスカル」「静かな海」「ジュラシックパーク」「子どもたち」「きせきのできごと」「森の中」「海辺」とテーマと物語りのついた音楽作品が完成する。

Ｃ群〈音楽ＣＤ作品集・描画作品集の仕上げ〉

音楽活動より描画活動がメインになってしまうことは否めない。子ども同士が支え合って作品を作ることで楽しい活動ができている。音楽作りの活動は機器（Protools）の操作が難しく指導者に頼ることが多い。

全群の比較

ＡＣ群は楽しく活動を行うことはできているが、年齢に合った活動内容を作り出すことが難しい。Ｂ群は音楽活動の目的とねらいをすぐ理解し、それを自分の独自な作品に結びつけることができる。

Ⅳ．考察とまとめ

Ａ群Ｂ群Ｃ群において、終始楽しそうに表現活動を行っている。このことは子どもの活動の出発点でもあり最も大切なことである。

Ａ群は、幼児の頃の想像性に満ちた感性をまだ持っているが取組み方が真剣で扱いも早い。Ａ群に音楽作成を手順通り行わせることはあまり望ましくないのかもしれない。活動後の感想に「コンピュータでいろいろなことができてすごい」「曲作りが最初どういうものか分からなかったがみんなで話してだんだん楽しくなった」がある。

Ｂ群は、系統的なリズム・メロディー・和音という音楽作りを理解できている。

活動後の感想に、「いろいろな音で音楽が作れて楽しかった」「音楽作りが楽しい」「音楽作りが面白い」「音楽サイコー」「楽器の音がコンピュータから出てきて楽しかった」がある。

Ｃ群の遊びの中から生まれる自由な発想と思いを大切にし、年齢が上がった時に開花できることが望ましい。感想に「何時も楽しかったです」「ありがとうございます」「がっこうにいっても忘れない」「みんなと一緒で忘れない」がある。

情報機器の音源を使用して音楽活動を実施することで、音楽を作る楽しさを体験させ音楽の面白さやよさ美しさを感じ取ることができる。Ｃ群の男児の形に捉われない直感的な発想から作った作品が偶然斬新な音楽になることが多く、女児は優しく美しい音を選択し、綺麗なメロディーにまとめあげようとする気持ちが強い。子どもたちはいろいろな音に興味を持ち、豊かな情操を養うきっかけを得る。興味を持った音を音楽にしていく過程を通して思いや意図をもって活動させたい。ＡＣ群は、音楽要素と想像性豊かな作品は一致しづらいが、楽しいという気持ちを大切にして音楽作品としては不完全でも、思いやりや優しさに溢れる作品を作ることが望ましい。

今回の研究から、情報機器を活用した音楽作りという表現活動を開始するには小学校４学年からが適当であるということが分かる。

幼稚園年長児や小学校低学年児童にとって情報機器から流れ出る音源はとても新鮮でもある。それらの音源を使用して音楽作品作りをすることは、情報機器の導入としては適している。指導援助者が子どもの気持ちを共有し楽しみ活動することで、情報機器が音楽教育につながるものと考える。本活動の音楽作りへの道筋を発達段階に応じ工夫することで幼稚園年長児や小学校低学年の音楽教育に貢献できると確信する。

ipod やウォークマンなど小型音楽再生プレーヤーを持ち歩き音楽が流れていないと落ち着かないというタイプの鑑賞をするのではなく、身近な自然の音に耳を傾けることが、感性を伸ばすことにつながる。情報機器の音源から自然界の様々な音にも興味が湧き想像力が培われることを期待したい。

いろいろな形の音楽表現を生かし様々な発想をもって表現できる活動の仕方を考え、幼稚園・小学校の音楽教育の連携を考慮し、今後継続研究していきたい。併せて子どもの独

創性を引き出し発達段階の連続性を踏まえた心の豊かさに結びつく音楽指導ができる学生を育てたい。その為には、系統立てた実習期間と時期を考え、幼稚園児から小学校低･中･高学年の幅広い年齢層の子どもと学生が接する機会をより多く設定することも重要である。

注

1）小学校学習指導要領解説音楽編平成 20 年 8 月文部科学省

引用文献

星野英五 2011 a「子どもの情報機器の取り組み方の変化Ⅲ」日本保育学会第 64 回発表論文集 p . 310
星野英五 2011b「小学校学童期の音楽教育の考察Ⅱ―幼児と小学校低学年の情報機器を使用した表現活動を通して―」名古屋芸術大学研究紀要第 33 巻 pp. 317-323

参考文献

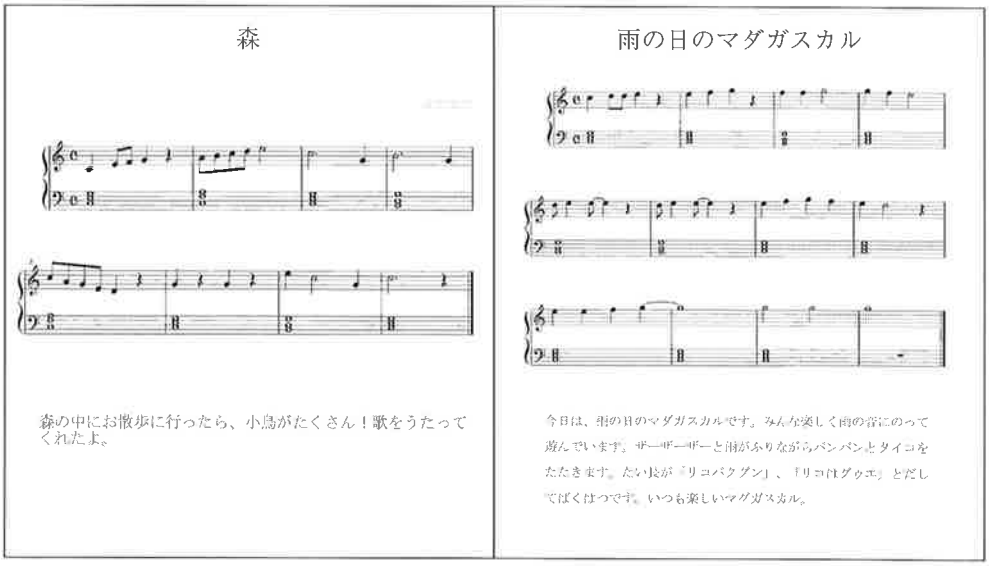
山本文重「これからの音楽教育を考える指針と展望」音楽之友社
阪井恵・有本真紀「初等音楽科教育法ハートフルメッセージ」明星大学出版部

附記

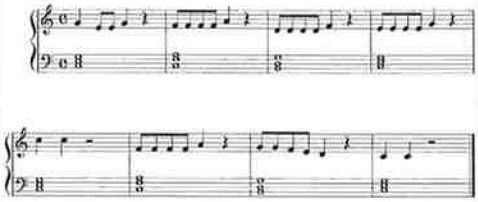
本稿は、日本保育学会第 66 回大会発表論文集「子どもの情報機器の取り組み方の変化Ⅳ」を転載・改稿しさらに対象年齢を広げ内容と考察を深めたものである。

★研究にご協力くださった名古屋芸術大学附属クリエ幼稚園と愛知教育大学岡崎附属小学校の先生方や子どもたちに心から感謝いたします。

B 群音楽作品

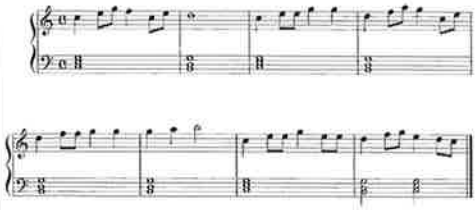


静かな海



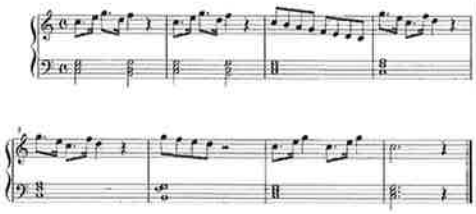
海が静かに「ザーザー」と波をうっている。静かな海に太陽が沈む。太陽がしずみ空が暗くなってもきれいな海は、静かに波をうっている。

ジュラシックパーク



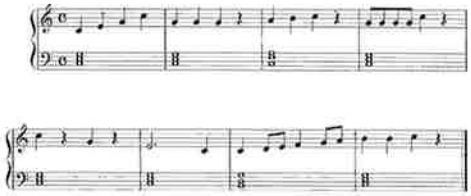
ある日、草食恐竜の国に肉食恐竜がやってきました。草食恐竜は次々食べられてぜんめつしました。

子どもたち



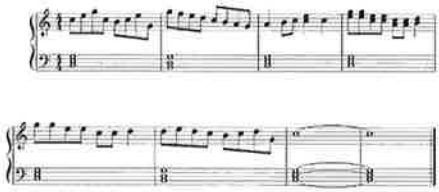
林で子どもたちが遊んでいる。その横の木の上で鳥が楽しそうに鳴いている。

きせきのできごと



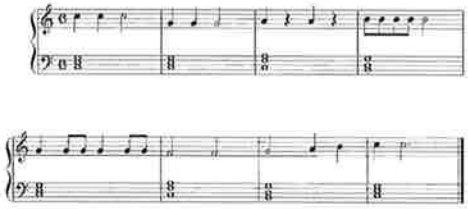
犬がびょうきにかかってしばらくあえなくなって悲しい心になりました。そしたら天使が「犬にすぐ会えるようにしましょう」と言ってびょういんに行ったらほんとうになおっていた！

森の中



森の中には、たくさんの木や小川、すみきった空気など都会にはないものがあります。しかし森の中では弱食強食という宿命があり、生き物はみな、そこでたくましく生きていきます。

海辺



海辺に、貝がいました。貝は、人間みたいにあるきたいと思っていました。ある日かみさまが、貝に足をあたえました。貝は、ぼうけんしようと、海辺を歩きました。すると、人間が「めずらしい。」と、つかまえようとしました。

B群
C群