

保育者・小学校教員養成教育としての音楽授業における 「歌遊び」の実践の省察

横山真理* 鷹羽綾子** 森田千智** 山木田真紀**

1. はじめに

本稿では、本学教育学部教育学科学学校教育専攻学生が受講する「音楽Ⅰ」「音楽Ⅱ」「音楽Ⅲ」において計画・実践された「歌遊び」の活動を省察する。それにより、保育者¹⁾・小学校教員養成教育としての音楽授業においてアクティブ・ラーニング（以下、「AL」と略）の一形態としての「歌遊び」が学生の学びの充実発展にどのような意義をもたらすのか、課題は何かについて示唆を得ることを目的とする。ALとは、溝上（2014）によれば「一方向的な知識伝達型講義を受けるという（受動的）学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う」（p. 7）学びの形態を指している。まずは、活動の中で学習者の能動性を発現させ深い理解を促す方法としてのALが目されるようになった理論的背景について概観する。

伝統的な大学教育の世界では、教師が必要だと判断した知識・技能を一方向的に伝達・伝授するような教授形態が続き、その結果、学生の側に立てばどうしても沈黙考型、技能訓練型の学びの傾向が強くなっていった。言い換えれば、知識・技能の伝達・伝授型の教授観は、沈黙考型・技能訓練型による知識・技能の学習観を支持する。こうした一方通行的で静的な大学授業が長く続いてきた背景には、20世紀以前を席卷した行動主義理論がある。このような行動主義理論が暗黙の前提となって、保育者や教員を養成する高等教育機関で実践されている音楽の知識・技能の修得を目標とした音楽授業においても、楽譜の読み書きや西洋音楽理論に関する知識を講義による一斉授業の中で伝達したり、教師による模範演奏の提示と学生の個人的な反復練習の繰り返しによって演奏技能の「強化」を図ったりするようなピアノレッスンが長く続いてきた。しかし、OECD教育開発センターが『学習の本質』の中で学習科学に関する研究動向をまとめているように、20世紀後半以降の学習科学研究を通して、人の学びを捉えるパラダイムは社会構成主義理論へと進化している。そこでは、人の認知や学習は「精神の内部に密閉されて生じる過程」（コルテ，2013，p. 49）ではなく、「文脈の中の相互作用的手段を含む関係性」（コルテ，2013，p. 50）の中で生起すると捉えられ、「参加」（participation）と「社会的交渉」（social negotiation）が人の学びを理解する上で重要な概念として位置付けられる。そして、活動への「参加」と活動中での「社会的交渉」それ自体を引き起こす学び手側の要因が「能動性」、すなわち外界の人や物や状況に自ら関わろうとする性質である。

R. K. ソーヤー編『学習科学ハンドブック第2巻』によれば、学び手の能動性が物事の理解に極めて重要な役割を果たすこと、すなわち「能動的な探究がより深い理解に結びつく」（p. 21）ことに着目し課題解決型学習のルーツをつくったのがジョン・デューイの教育理論である。デューイ以降の学習科学が論じてきた「課題解決型学習」は、「（1）能動的な構成，（2）状況的学習，（3）社会的相互作用，（4）認知ツール」（クレイチャック・シン，2016，pp. 21-22）の4つのアイデアに根拠をもつとされる。以下、学習科学としての説明を引用しつつ、筆者なりの理解を示す。

* 東海学園大学教育学部 ** 東海学園大学非常勤講師

- (1) 能動的な構成：学習の主体が外界に働きかけることによって生じる相互作用の過程で「能動的に意味を構成する時に深い理解が生じる」(p. 21)と説明される。その結果として、学習の主体は新しい知識を既存の知識と関連付け能動的に知識を再構成し意味を生成する。
- (2) 状況的学習：「もっとも効果的な学習は、学習が真正 (authentic) で現実世界の文脈に状況づけられた時に起こる」(pp. 21-22)。つまり、真正性の高い学習は教師主導の受動的な学習と比較すると自分が取り組んでいることの意味が自覚しやすく、有意義な学習となりやすい。それにより、さまざまなアイデアや知識が真正で意味ある文脈の中で関連づけられ、般化可能な概念的理解をもたらす可能性が高まる。
- (3) 社会的相互作用：授業という教えと学びの共同体に参加する教師と学習者の間、あるいは学習者と他の学習者の間に生まれる社会的相互作用は、共同の活動の中で展開する。こうして、「学習者は他者とアイデアを共有し、活用し、議論することを通して原則とアイデアに関する理解を形成する」(p. 22)。つまり、学習者は知識を直接的に得るにとどまらず「つながり」という財産も得る。
- (4) 認知ツール：例えば学習テクノロジー (コンピュータソフトウェアなど) は学習と社会的相互作用を促進する認知ツールとして機能する可能性を秘めている。適切な支援のもとで認知ツールを活用することによって、学習者は現実世界でも扱われるような真正性の高い情報に時空をまたいでアクセス、収集、観察、調査したり、学習者の「理解を表現するマルチメディアによる記録」(p. 22)を作成したりすることができる。あるいは、「他者のアイデアと相互作用したり、他者のアイデアを共有、批評したりする」(p. 22) ことができる。

本稿では、以上に説明した「課題解決型学習」における4つの観点から、保育者・小学校教員養成教育としての音楽授業²⁾において実践された「歌遊び」の実践事例を捉え直す。なぜなら、実践された「歌遊び」の活動は、まさしく教師主導型の静的な学びから学生が活動する動的な学びを通して概念的理解を促そうとするAL型の音楽授業の実践だからである。最初に、本稿で省察の対象とした「歌遊び」の実践計画について説明する。次に、「歌遊び」を実践した各科目のピアノレッスン担当教員が、各々の実践の成果と課題について省察的に報告する。最後に、「課題解決型学習」における4つの観点から、保育者・小学校教員養成教育としての音楽授業において実践された「歌遊び」の実践事例を捉え直し、「歌遊び」が学生の学びの充実発展にどのような意義をもたらすのか、課題は何かについて示唆を得る。

2. 「歌遊び」について

本稿で対象とした音楽授業の科目であるが、「音楽Ⅰ」「音楽Ⅱ」「音楽Ⅲ」に共通の授業形態として、「隔週交代制」がある。それは、科目の1クラスをAとBの2つのグループに分け、Aグループの学生が講義に参加している時にBグループの学生はピアノによる弾き歌いの個別レッスンやグループレッスンや「歌遊び」に参加し、次週は入れ替わるような授業形態を指す。したがって、講義を担当する教員とレッスンを担当する複数の教員の協働により授業が計画・実践される。

本実践では、「歌遊び」を次のように定義する。すなわち「歌遊び」とは、幼児や児童が参加する音楽活動を想定し、子どもの歌³⁾を教材として音楽に合わせて身体を動かしながら歌ったり楽器を演奏したりする活動を指す。「歌遊び」は、複数のピアノレッスン担当教師により共同授業の形態で実践されている。旧来型のピアノ弾き歌いの個別レッスンではなく「歌遊び」を通じた活動的な教育方法は、担当教師にとってチャレンジングな試みである。そこで、「歌遊び」の計画については、科目主担当の横山が計画の具体を作成し、ピアノレッスン担当教師と計画についての共通理解を図りながら実践している。表1及び表2は、「音楽Ⅰ」「音楽Ⅱ」及び「音楽Ⅲ」における授業の全体計画であり概ね計画通りに実践されている。「歌遊び」は身体活動を伴うことから、リトミック室を使用している。

表1 音楽Ⅰ・音楽Ⅱにおける「歌遊び」の計画

音楽Ⅰ	「歌遊び」における主な教材	音楽Ⅱ	「歌遊び」における主な教材
1回目	○じゃんけん列車 教材《メリーさんの羊》 《かっこう》	1回目	○ボディパーカッションによるリズム創作 扱う音楽の構成要素: 拍子 教材《たぬきのたいこ》 《とんぼのめがね》(2拍子) 《かっこう》(3拍子) 《春が来た》(4拍子)
2回目	○爆弾ゲーム 教材《ちょうちょう》 《山の音楽家》	2回目	○替え歌による創作 扱う音楽の構成要素: 呼びかけと応え 教材《やまびこごっこ》
3回目	○動物バスケット 教材《こぎつね》 《春が来た》	3回目	○リズム歌クイズ 扱う音楽の構成要素: リズム 教材《ことりのうた》《ぞうさん》他
備考 90分間の授業のうち、学生は前半の60分間(音楽Ⅰ)または45分間(音楽Ⅱ)は弾き歌いの個別やグループレッスンに参加し、後半の30分間(音楽Ⅰ)または45分間(音楽Ⅱ)はリトミック室での「歌遊び」にAまたはBのグループ全員が参加する。		4回目	○楽器の音色の組み合わせ 扱う音楽の構成要素: 音色 教材《山の音楽家》
		5回目	○声を合わせた二重唱 扱う音楽の構成要素: 旋律の重なり 教材《山の音楽家》
		6回目	○合いの手を入れた歌 扱う音楽の構成要素: 合いの手 教材《ありさんのおはなし》

表2 音楽Ⅲにおける「歌遊び」の計画

音楽Ⅲ	「歌遊び」における主な教材
1回目	○じゃんけん列車 教材《メリーさんの羊》 《かたつむり》
2回目	○爆弾ゲーム 教材《ちょうちょう》 《やまびこごっこ》
3回目	○動物バスケット 教材《森のくまさん》 《ふしぎなポケット》
備考 90分間の授業のうち、学生は前半の60分間は弾き歌いの個別やグループレッスンに参加し、後半の30分間はリトミック室での「歌遊び」にAまたはBのグループ全員が参加する。	

3. 授業実践の省察

3.1 「音楽Ⅰ」における「歌遊び」の実践

本節では、筆者(鷹羽)が他の教員と共同で実践した「音楽Ⅰ」における「歌遊び」の実践を省察的に報告する。

3.1.1 実践の概要

実践の概要は以下のとおりである。

○実施時期

2024年4月15日、4月22日、4月29日、5月13日(「じゃんけん列車」による歌遊び)

同年5月20日、5月27日、6月3日、6月10日(「爆弾ゲーム」による歌遊び)

同年6月17日、6月24日、7月1日、7月8日（「動物バスケット」による歌遊び）

○科目：音楽 I

○授業の参加者：本学教育学部教育学科学校教育専攻1年13-19人（授業日により人数が異なる）

○場所：本学リトミック室

○歌遊びの活動のねらい

- ① グループレッスンで学修したピアノ伴奏に関する知識を活用して連弾や単独奏で歌遊びの伴奏を演奏し、歌遊びを自分たちの伴奏で成立させる。
- ② 歌遊びにおける伴奏の役割について理解する。
- ③ 声や息を合わせて演奏する活動を楽しむ。

○歌遊びの方法

(1) 「じゃんけん列車」による歌遊びの方法

- ① 学生は交代で、前半のグループレッスンで学修した《メリーさんのひつじ》《かっこう》の伴奏を弾く。他の学生はその伴奏に合わせて歌いながら歩き、伴奏が鳴り止んだタイミングで近くにいる人とじゃんけんをする。
- ② 負けた人は勝った人の後ろについて肩に手を置き、列車のようにつながっていく。
- ③ 遊びを進めていくと、最後は一つの長い列車になる。

(2) 「爆弾ゲーム」による歌遊びの方法

- ① 学生は交代で、前半のグループレッスンで学修した《ちょうちょう》《山の音楽家》の伴奏を弾く。他の学生はその伴奏に合わせて歌いながら、爆弾に見立てたぬいぐるみを隣の席の人に渡す。
- ② 音楽が止まった時にぬいぐるみを持っていた人は、教師役の人が出す質問に回答する。

(3) 「動物バスケット」による歌遊びの方法

- ① 全員をちょうちょう、こぎつね、ひつじの役に分ける。
- ② 教師役の学生は、歌の伴奏を始める前に何拍子の曲かを他の学生に伝える。
- ③ 輪になって座っている学生の中央に、1人、リズム楽器を持った学生が立つ。中央の学生は強拍と弱拍を意識しながらリズム楽器（タンブリン、カスタネットなど）で拍を刻みながら歌う。他の学生は、席で拍に合わせて手拍子をしながら歌う。
- ④ 《ちょうちょう》の伴奏で歌い終わった時はちょうちょう役の学生が、《こぎつね》の伴奏で歌い終わった時はこぎつね役の学生が、《メリーさんのひつじ》の伴奏で歌い終わった時はひつじ役の学生が、座っていた席から離れて他の席に移動して座る。この時、楽器を持った中央の学生も空いている席を探して座る。《山の音楽家》の伴奏で歌い終わった時は、全員が席を移動する。
- ⑤ 椅子に座れなかった人が、輪の中央に立ち、以上を繰り返して遊ぶ。

3.1.2 学修の振り返りの結果

3種類の歌遊びの活動が終了するごとに、アンケートフォームを使用して学生に学修の振り返りを記述させた。「じゃんけん列車」では65人、「爆弾ゲーム」では53人、「動物バスケット」では56人の回答があった。学生が提出した振り返りの結果を、以下に示す。

(1) 「じゃんけん列車」のアンケート結果

質問1. 本日のリトミック室での音楽遊び「じゃんけん列車」の充実度について教えてください。

質問2. 質問1の回答の理由を教えてください。

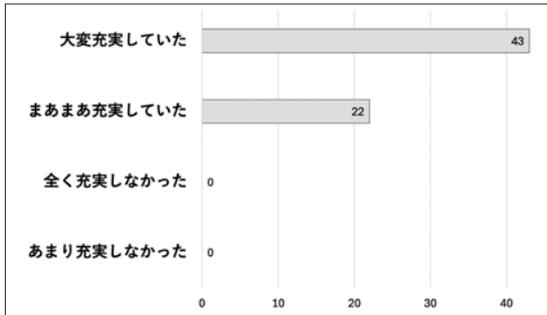


図1 「じゃんけん列車」質問1の回答結果

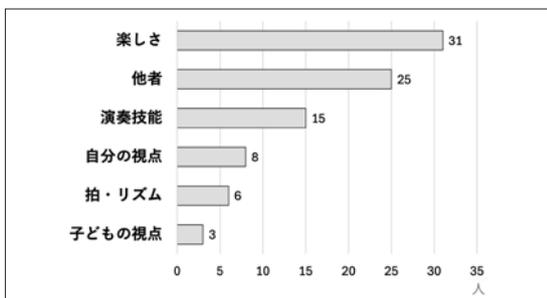


図2 「じゃんけん列車」質問2の回答の傾向

表3 「じゃんけん列車」質問2の回答の記述例

項目	回答の記述 (抜粋して引用)
楽しさ	歌って遊んでやるってことがすごく楽しかった (学生1)。
	元気に歌いながら遊ぶのが楽しかった (学生2)。
他者	友達と仲良くなれた気がする (学生3)。
	みんなで仲良く交流が深められて良かった (学生4)。
演奏技能	ピアノが上手く弾けた (学生5)。
	左手が全然弾けなかったけど、理解はできた (学生6)。
自分の視点	面白くて、子どもの頃を思い出すことができた (学生7)。
	童心に返った気分で楽しかった (学生8)。
拍・リズム	音楽に合わせて楽しくできた (学生9)。
	音楽に合わせて歩いたりじゃんけんをしたりして、楽しかった (学生10)。
子どもの視点	ピアノ伴奏に合わせて「じゃんけん列車」をすることで、子どもの立場になって遊ぶことができた (学生11)。
	子どもの気持ちになって、活動の楽しさを考えることができた (学生12)。

質問3. 本日の音楽遊び「じゃんけん列車」の活動を通して学んだことはありますか。

質問4. 質問3の回答について、どのようなことを学んだのか具体的に書いてください。

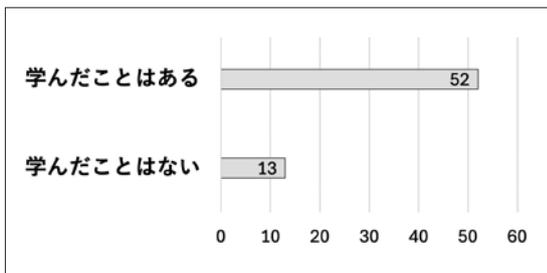


図3 「じゃんけん列車」質問3の回答結果

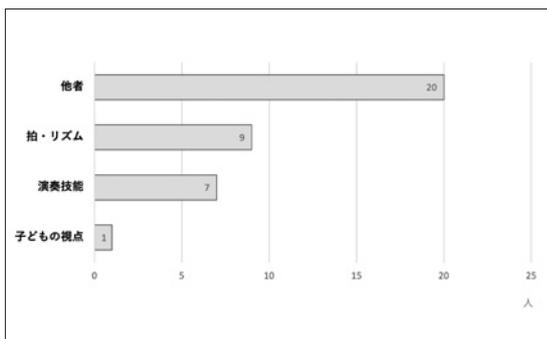


図4 「じゃんけん列車」質問4の回答の傾向

表4 「じゃんけん列車」質問4の回答の記述例

項目	回答の記述 (抜粋して引用)
他者	音楽を通して人と関わることで、仲が良くなることを学んだ (学生13)。
	普段話したことのない人ともコミュニケーションを取ることができて、とても良い交流となった (学生14)。
拍・リズム	音楽のリズムによって歩くので、歩きやすいリズムの音楽が良いことを学んだ (学生15)。
	音楽のリズムで歩くと音に乗りやすかったので、他の曲でも体でリズムに乗ると楽しいと思いました (学生16)。
演奏技能	伴奏の大切さだと思う。伴奏がズレるとみんなも止まってしまうので、リズム良く弾くことが大切だと思う (学生17)。
	どのような弾き方をするとみんなが音楽によって楽しめるか考えることができた (学生18)。
子どもの視点	左手の伴奏を変えることで、歩きやすいペースにしたり、ちょっと速いテンポにしたり調節できるのが良いと思った (学生19)。
	子どもたちと一緒に遊ぶ際に、周りのテンションに合わせて、全員が楽しく遊べるのではないかと考えた (学生20)。

(2) 「爆弾ゲーム」のアンケート結果

質問1. 本日のリトミック室での音楽遊び「爆弾ゲーム」の充実度について教えてください。

質問2. 質問1の回答の理由を教えてください。

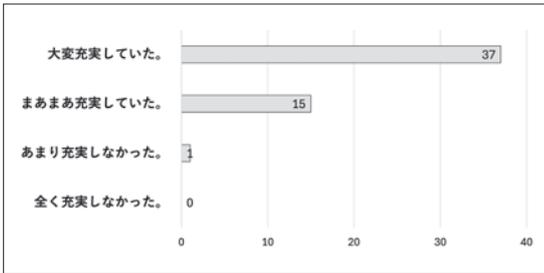


図5 「爆弾ゲーム」質問1の回答結果

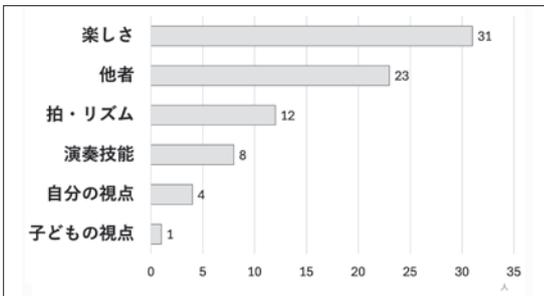


図6 「爆弾ゲーム」質問2の回答の傾向

表5 「爆弾ゲーム」質問2の回答の記述例

項目	回答の記述 (抜粋して引用)
楽しさ	音楽に合わせて遊ぶことはみんなで楽しめるので非常に良かった (学生21)。
	みんなで仲良くできて楽しかった (学生22)。
他者	みんなと楽しみながらコミュニケーションを取れることが楽しかった (学生23)。
	みんな楽しくできて、人によって左手の音が違って楽しかった (学生24)。
拍・リズム	ちゃんと拍を取りながらやっていた (学生25)。
	みんなでリズムにのって楽しくできた (学生26)。
演奏技能	伴奏もメロディーもきれいに弾くことができた (学生27)。
	練習した曲を上手く弾けた (学生28)。
自分の視点	昔のことを思い出せた (学生29)。
	懐かしかった (学生30)。
子どもの視点	子どもの気持ちが分かった (学生31)。

質問3. 本日の音楽遊び「爆弾ゲーム」の活動を通して学んだことはありますか。

質問4. 質問3の回答について、どのようなことを学んだのか具体的に書いてください。

表6 「爆弾ゲーム」質問4の回答の記述例

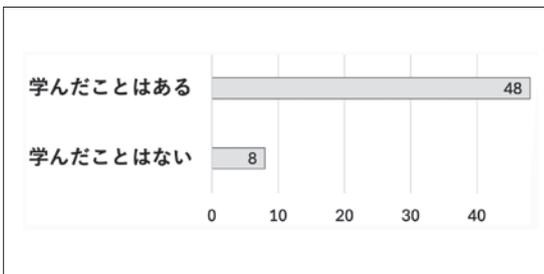


図7 「爆弾ゲーム」質問3の回答結果

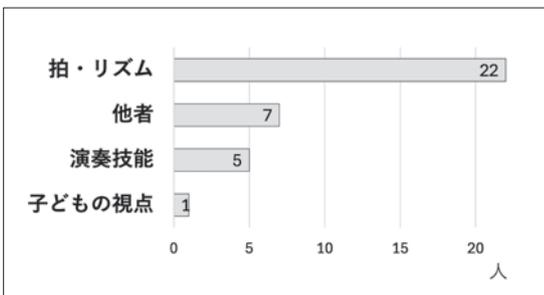


図8 「爆弾ゲーム」質問4の回答の傾向

項目	回答の記述 (抜粋して引用)
拍・リズム	拍に合わせて歌うことで、拍を取る力が身に付きやすくなることを学んだ。また、みんなで拍を取ることで、楽しくできることを学んだ (学生32)。
	爆弾を回すことで曲の拍を意識して曲を聴くことができ、リズムをより掴むことができた (学生33)。
	拍をとって爆弾を回していたので、リズム感を養うことができた (学生34)。
他者	みんなを仕切る大変さを知った (学生35)。
	役割分担の重要性を感じることができた (学生36)。
演奏技能	ピアノの上手な人は、拍が取りやすくなるように、刻むようにピアノを弾いていました。左手を伸ばしながら伴奏するより「拍を取る」という目的があるなら、刻んだ方がいいということを学んだ (学生37)。
	なかなか人前で弾く機会がないから、弾く練習になった (学生38)。
子どもの視点	子ども側の気持ちを味わうことができた (学生39)。

(3) 「動物バスケット」のアンケート結果

質問1. 本日のリトミック室での音楽遊び「動物バスケット」の充実度について教えてください。

質問2. 質問1の回答の理由を教えてください。

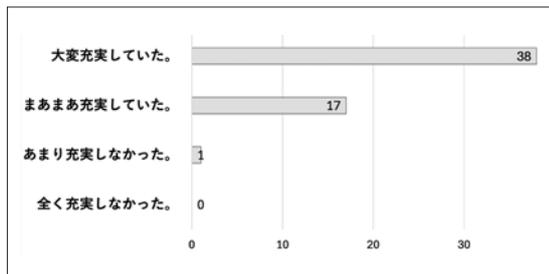


図9 「動物バスケット」質問1の回答結果

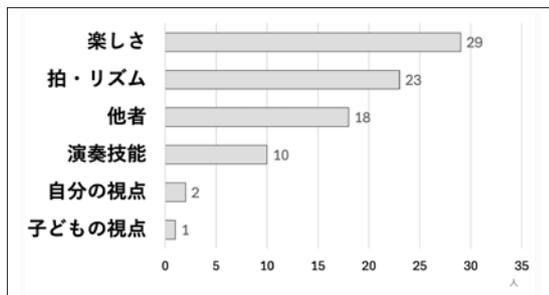


図10 「動物バスケット」質問2の回答の傾向

表7 「動物バスケット」質問2の回答の記述例

項目	回答の記述 (抜粋して引用)
楽しさ	音楽に合わせて楽器を叩き楽しかった (学生40)。
	リズムによって歌いながら鳴子を鳴らして楽しくできた (学生41)。
拍・リズム	演奏者もしっかりと伴奏を入れて歌いやすくなりたり伴奏を滑らかに弾いたりするのではなく、あくまで拍・リズムを感じるということに観点を置いていたのが良かったです (学生42)。
	子どもの歌の雰囲気や拍を感じることでできたため、とても勉強になった (学生43)。
他者	皆ちゃんと声を出して歌っていて、真ん中の人も楽しく叩けていた (学生44)。
	みんなで話しながら拍を取りながら遊べて楽しかったです (学生45)。
演奏技能	練習中は失敗していたが、本番は上手く弾けた (学生46)。
	ピアノの練習になり、みんなと楽しめた (学生47)。
自分の視点	童心にかえった気分でした (学生48)。
子どもの視点	気弱な子は競争することに罪悪感を感じたり、競争心が強すぎる子は取り合いになったりする (学生49)。

質問3. 本日の音楽遊び「動物バスケット」の活動を通して学んだことはありますか。

質問4. 質問3の回答について、どのようなことを学んだのか具体的に書いてください。

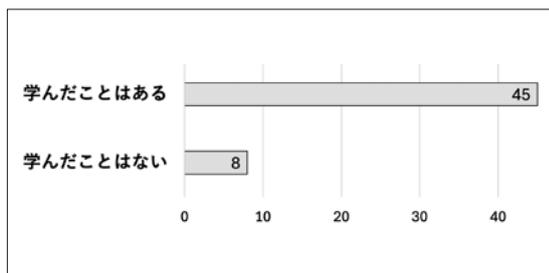


図11 「動物バスケット」質問3の回答結果

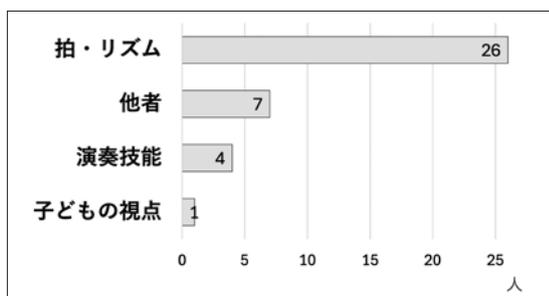


図12 「動物バスケット」質問4の回答の傾向

表8 「動物バスケット」質問4の回答の記述例

項目	回答の記述 (抜粋して引用)
拍・リズム	曲の拍が楽器を使うことで分かりやすくなり、復習になった (学生50)。
	リズムによって音楽を楽しむことを学べた。拍を意識することで、その曲の理解が深まり、音楽が面白くなることを学べた (学生51)。
他者	みんなでやる楽しさを学んだ (学生52)。
	全員で歌うことで、団結力が上がった (学生53)。
演奏技能	緊張しても弾けるように、練習を積み重ねたり、人前で弾くことに慣れたりすることが大切だと学ぶことができた (学生54)。
子どもの視点	子どもにリズムやテンポに合わせて歌を歌うことを教えることができるように、自分自身も経験してみることでより子どもの立場に立って学ぶことができた (学生55)。

3.1.3 分析

(1) 活動の充実度

最初に、歌遊びの活動の充実度について分析する。「じゃんけん列車」では、「楽しさ」を理由に挙げた学生が最も多く、約48%を占めている。次に多かったのが、「他者」であり、約38%を占めている。「爆弾ゲーム」でも、「楽しさ」を理由に挙げた学生が最も多く、約58%を占めている。次に多かったのが、「他者」であり、約43%を占めている。一方で、「拍・リズム」を理由に挙げた学生が出現し、約23%を占めている点が特徴的である。「動物バスケット」でも、「楽しさ」を理由に挙げた学生が最も多く、約52%を占めているが、次に多かったのが「拍・リズム」であり、約41%を占めている。「他者」を理由に挙げた学生の割合は、約32%である。

以上のように、全ての歌遊びの活動における学生の充実度は「楽しさ」という理由によって最も影響を受けていることがわかる。次に、「じゃんけん列車」と「爆弾ゲーム」においては、「他者」が2番目に多い理由となっており、友人との交流に充実を感じていることがわかる。しかしながら、「動物バスケット」においては、「拍・リズム」が2番目に多い理由となっている。このことから、学生は次第に他者ではなく自分が拍やリズムと同調し、それを楽しむことに充実度を見出していることがわかる。

(2) 学修内容の意識

次に、学修内容の意識について分析する。「じゃんけん列車」では、「他者」を理由に挙げた学生が最も多く、約54%を占めている。次に多かったのが、「拍・リズム」であり、24%を占めている。「爆弾ゲーム」では、「拍・リズム」を理由に挙げた学生が最も多く約63%を占めている点の特徴的である。次に多かったのが、「他者」であり、約20%を占めている。「動物バスケット」では、「拍・リズム」を理由に挙げた学生がさらに増え68%を占めている。次に多かったのは、爆弾ゲームと同様に「他者」であり、約18%を占めている。

以上のように、初めは音楽を介した他者とのコミュニケーションを学びとして捉えていた学生たちが、徐々に音楽のもつ拍やリズムの重要性に気がつき、それを学びとして受け止めていることがわかる。

3.1.4 成果と課題

以上の分析結果に基づいて、本実践の成果と課題をあげる。

一つ目の成果は、学生が前半のピアノレッスンを通して得た弾き歌いの伴奏に関する知識や技能を、その後の「歌遊び」の活動の中で活用することができたことである。保育者や小学校教員は、子どもの歌を教材に遊びや学習を展開し、子どもの様子に合わせて即興的に弾き歌いの伴奏を行う機会が少なくない。したがって、弾き歌いの伴奏に関する知識や技能を活用する学修活動は、臨機応変に対応する力や子どもの様子を観察しながら即興性を働かせて伴奏する力を養う機会を提供したのではないだろうか。

二つ目の成果は、協働的な「歌遊び」の活動を通して、学生が自ら関心をもって拍やリズムなど音楽を構成する諸要素を学んでいたことである。旧来のピアノレッスンでは、個人で練習した曲をレッスン担当教員の前で演奏し、一つの曲が弾けるようになると次の曲を練習するという流れが一般的であり、レッスンの主眼は弾き歌いの演奏技能に習熟することに置かれていたと言える。そのような個人レッスンの場では、少なくとも、学生同士が関わり合いながら音楽の理解につながる学びを深めていくことはできなかったのではないだろうか。

三つ目の成果は、「歌遊び」を楽しむ過程で、子どもの立場にたって感じたり考えたり、自分自身の子どもの頃の生活経験を思い出したりすることを通して、歌に出会い歌で遊ぶ子どもの気持ちを想像する機会が生まれたことである。このように、子どもに視点を置いて子どもの内面を想像する力は、子どもの思いや気持ちを理解する一助となる。このような経験は、子どもに寄り添いサポートする機会の多い保育者や小学校教員を目指す学生らにとって非常に重要な機会であり、今後も子どもの気持ちを考えながら「歌

遊び」の経験を重ねていくことは学生にとって必要な学びとなるのではないだろうか。

一方で、実践上の課題も残った。それは以下のとおりである。第一に、振り返りのアンケートにおける充実度の理由に関することである。「楽しさ」や「他者」、「拍・リズム」は多かった一方で、子どもに視点を置いて記述した学生の人数は少なかった。それはなぜか、どうすれば学生は子どもに視点を置いて「歌遊び」に参加することができるのか、授業内容を検討していくという課題がある。第二に、拍やリズムといった用語の概念的な理解に関することである。実践の最中に、当たり前のように使っている用語の理解が学生によって一様ではないと感じたことから、用語の概念的な説明をどのように行いどのような活動を通して音楽の構成要素に関する理解を促していくのかという課題がある。

3.2 「音楽Ⅱ」における「歌遊び」の実践

本節では、筆者（森田）が主担当として実践した「音楽Ⅱ」における「歌遊び」の実践を省察的に報告する。拍・拍子・リズムをテーマとした「歌遊び」において学生は何を学んだのかを分析し、実践上の成果と課題を明らかにしたい。そのために、グループ学習でボディパーカッションを使ったリズム創作をする活動の記録を取り上げる。

春学期の開講科目「音楽Ⅰ」における第6・7回の講義では「拍・拍子・リズムに関する基礎知識の理解・実技演習」が講義での学修内容となっていた。同時に「歌遊び」では、音楽に合わせて歩いたり音楽に合わせて手拍子や楽器を使ったりするなど、拍・拍子・リズムを意識して遊ぶ活動が学修内容となっていた。「音楽Ⅱ」では、以上のような「音楽Ⅰ」での学修との連続性が生まれることを期待して、「ボディパーカッションによるリズム創作」を計画し実践した。ボディパーカッションとは、「体全体を打楽器（パーカッション）にして、リズムを奏でる音楽」⁴⁾のことである。それでは、グループごとに曲に合わせてボディパーカッションを創作し発表する活動の中で、学生は何を学んだのだろうか。

3.2.1 実践の概要

「ボディパーカッションによるリズム創作」の実践の概要は、以下のとおりである。

- 実施時期：2024年9月23日、9月30日
- 科目：音楽Ⅱ（小学校教諭、幼稚園教諭免許取得に関する専門科目）
- 授業の参加者：本学教育学部教育学科学校教育専攻1年12-16人（授業日により人数が異なる）
- 場所：本学リトミック室
- 教材：阪田寛夫訳詞／チェコ民謡《たぬきのたいこ》
額賀誠志作詞／平井康三郎作曲《とんぼのめがね》
小林純一作詞／ドイツ民謡《かっこう》
高野辰之作詞／岡野貞一作曲《春が来た》
- 指導計画：授業の指導計画は、表9のとおりである。

表9 「ボディパーカッションによるリズム創作」の指導計画

活動の意図	学生の活動
◆拍子に関する既習知識を確認する。	○本時のテーマ「拍・拍子・リズム」を知る。
	○春学期の学修内容である拍・拍子・リズムについて用語の確認をする。
	○モニターに映っている既習曲の楽譜を見て、既習曲の拍子（2拍子・3拍子・4拍子）を振り返る。
	○春学期の既習内容である《たぬきのたいこ》を、歌ったり2人ペアでリズム遊びをしたりして思い出す。
	○ボディパーカッションについて知る。
◆拍子に合ったリズムやボディパーカッションの動きを考える。	○グループごとに分かれ、担当する曲に合わせてリズムやボディパーカッションの動きを考える。
	○3つの条件に基づいて創作する。
	①1小節分のリズムを作って最後までループする。
	②様々な音色を組み合わせてリズムに音色で変化をつける。
	③発表の時には、拍に合わせて叩く役と作ったリズムを叩く役に分かれて発表する。
◆リズム創作発表会を通して、自己評価・相互評価を行う。	○グループごとに発表する。発表するグループは教師役として、それ以外の学生は児童役になって教師役のグループの考えたボディパーカッションをする。教師の伴奏に合わせて全員で起立して演奏する。
	○アンケートフォームに回答し、振り返りを行う。

3.2.2 質問紙調査結果の分析

実践後、質問紙調査（Microsoft Formsを使用）によって活動の振り返りをさせた。学生の回答者数は47人である。なお、以下の分析結果における記述例では、「学生A」のように記述者を記号で示しているが、同一記号は同一の記述者となっている。

(1) 楽しさについて

「質問1. 本時の音楽活動『ボディパーカッションによるリズム創作』の活動に楽しさを感じましたか」に対する回答結果を、図13に示す。98%の学生が「とても楽しさを感じた」又は「少々楽しさを感じた」と答えている。「質問2. どのような点に楽しさを感じたのか具体的に教えてください」の記述では、「ボディパーカッションを考えてみんなと一緒に歌いながらやるのが楽しかった」（学生A）のように、音楽に合わせてクラス全体で共に動くことに楽しさを感じた学生が多かった。次に「体でリズムを感じることに」（学生B）のように、音楽に合わせて体を動かす活動自体に楽しさを感じた学生も多い。グループ学習においては、「チームで話しながらどこを叩くのかを相談することも楽しかった」（学生C）のようにメンバーと話し合いながらボディパーカッションの動作を考えたことに楽しさを感じた学生もいる。その他に「色々な音の出し方があって、それ次第で雰囲気がいぶ変わると感じました」（学生D）のように、体のどの部分を叩くかによって音色が違うことに気づき、その違いを楽しんでいる学生もいる。

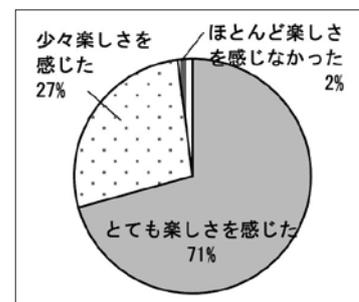


図13 質問1の回答結果

(2) 難しさについて

「質問3. 本時の音楽活動『ボディパーカッションによるリズム創作』の活動にどの程度の難しさを感じましたか」に対する回答結果を、図14に示す。70%の学生が「とても難しさを感じた」又は「少々難しさを感じた」と答えている。「質問4. どのような点に難しさを感じたのか具体的に教えてください」の記述では、「三拍子なら簡単だけど四拍子・二拍子のリズムの作り方が難しかった」（学生C）や「拍が多いほどボディパーカッションが多くなり覚えるのが難しくなった」（学生A）など、拍子に合うリズムや動きを考えることに難しさを感じたり、「歌に

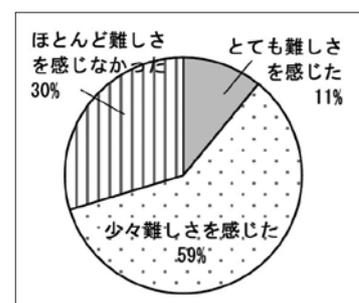


図14 質問3の回答結果

合った動きを見つけるのが少し難しいと感じた」(学生E)のように、歌詞などから曲のイメージに合ったボディパーカッションの動きを考えたりすることに難しさを感じた学生がいる。その一方で「リズムに合わせて振りを付ける点」(学生F)や「歌いながら動きをすることでどちらかに集中してしまうとリズムがずれてしまうこと」(学生G)のように音楽に合わせて動くこと自体に難しさを感じた学生もいる。グループ学習においては、「色々な意見が出るので限られた拍の中で意見を取り入れるのが難しかった」(学生H)など、互いの意見の相違やグループ内での話し合いに難しさを感じた学生もいた。その他に「子どもがいきなり動きやすい動作か」(学生I)など教師の立場に立って活動の難しさを感じた学生もいる。

(3) 学んだことや理解したことについて

「質問5. 本時の音楽活動『ボディパーカッションによるリズム創作』の活動を通して学んだことや理解したことはありますか」に対する回答結果を、図15に示す。83%の学生が「学んだことや理解したことがある」と答えている。「質問6. 質問5で『ある』と回答した学生は、どのようなことを学んだり理解したりしたのか教えてください。」の記述では、「拍の大切さ」(学生J)や「歌の拍子を理解したうえで改めて歌うことで、どこが強調されるかなどの歌の流れのイメージもつかめた」(学生I)など、本実践のテーマである「拍・拍子・リズム」に関しての学びや理解を記述する学生が多い。グループ学習においては、「色々な人で意見が違うので意見を出し合うことが大切なことだと学んだ」(学生J)のように互いの意見の違いに気づき、交流することが大切であるという学びを得た学生もいる。その他に、「説明を聞いて理解するより実際に身体を動かしてやることで楽しみながら学ぶことができる」(学生E)のように体を動かす活動の意味を理解したり、「拍子の取り方を体で覚えることができる」(学生K)など、体を動かす活動が音楽を形づくっている要素の理解に繋がることに気づいたりする学生もいる。

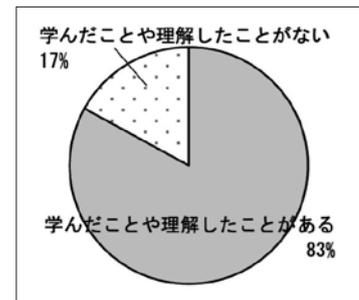


図15 質問5の回答結果

(4) 音楽を形づくっている要素について

「質問7. 本時の音楽活動『ボディパーカッションによるリズム創作』の活動を通して、音楽のどのような特徴に気づき、表現の工夫に活かすことができると考えますか。以下にあげる、音楽を形作っている要素から3つ選んでください」に対する回答結果を、図16に示す。「拍・拍子」が一番多く、次に「リズム」が続く。この二つの要素は本実践のテーマでもあり、学生が本実践を通して特徴に気づき、表現の工夫に活かすことができると考えたならば、本実践の音楽活動である「ボディパーカッションによるリズム創作」はテーマに適していたと考えられる。

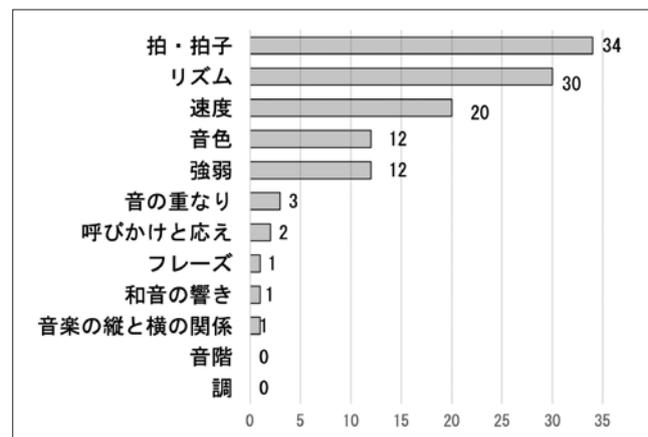


図16 質問7の回答結果

3番目に多かった「速度」や4番目に多かった「音色」「強弱」は、ボディパーカッションでリズム創作をする中で、友達と速度を合わせて演奏することや、叩く場所や叩き方によって変化する音色をどのように使うかや、拍の強弱によって拍子が表現されることを使って活動内容を工夫していたと考えられる。

3.2.3 成果と課題

(1) 成果

実践上の成果として、第一に活動的な学びがより実感を伴った理解につながったことがあげられる。学

生は、2拍子・3拍子・4拍子のそれぞれでボディパーカッションの動きが違うことに気づき、「拍子」という要素に気づいたり、曲に合ったリズムの創作をすることで「リズム」の要素に気づいたり、叩く場所によって違う音色から「音色」の要素に気づいたりしていた。これらのことから、ボディパーカッションという体を動かす活動の中でリズムを創作する行為を通してリズム（音楽を形づくっている要素）を実感し、リズムと表現効果の関係に理解をひろげることができたと言える。

第二に、協働的な活動により音楽本来の楽しさが喚起されることがあげられる。学生はボディパーカッションのリズム創作をグループ活動の形態で取り組んだ。その過程で互いの感じ方や考えの違いに気づき、話し合いながらリズム創作や動きを決めていく楽しさや、教師役と子ども役に分かれてクラス全体で同じ動きをした発表での一体感を感じ、他者と協働しながら表現する楽しさに意味があるということを学びとっていた。

(2) 課題

振り返りの記述では、教師の視点で活動を振り返っている学生も数名いた。しかし、自分自身の活動体験での楽しさや難しさに関する記述の方が多かった。したがって、活動する学生がいかに教師としての視点に立って活動を行い振り返ることができるか、そのために授業実践者はどのような働きかけを活動の最中に行えば良いのか検討し実践を改良することが今後の課題である。例えば、タブレットなどで学生自身がボディパーカッションの様子や発表の様子を録画し、振り返りに活かすことができるようにするなどが考えられる。

3.3 「音楽Ⅲ」における「歌遊び」の実践

本節では、筆者（山木田）が他の教員と共同で実践した「音楽Ⅲ」における「歌遊び」の実践を省察的に報告する。筆者は「音楽Ⅲ」において、授業前半でピアノ個人レッスンとグループレッスン、授業後半でグループによる歌遊びを実施した。歌遊びの特徴は、学生が実際に先生側に立ちゲームを進行したり演奏をしたりすることにより、教育現場に出るときに授業の流れを想像する助けとなる点にある。また、人前で演奏するというのは大変緊張することであるが、何度も人前で演奏を経験することによって、学生は自分の中でトライアンドエラーを繰り返し、技術の向上や自信を得ることができる。

3.3.1 実践の概要

実践の概要は以下のとおりである。

- 実施時期：2024年4月から7月
- 科目：音楽Ⅲ（小学校教諭、幼稚園教諭免許取得に関する専門科目）
- 授業の参加者：本学教育学部教育学科学校教育専攻2年62人
- 場所：リトミック室
- 教材：表2（前掲）
- 歌遊び

グループの歌遊びは、教師役と児童役に分かれ、童謡曲を用いてじゃんけん列車、ばくだんゲーム、動物バスケットを実践した。教師役の学生は工夫を凝らしてオリジナルのルールを追加しながら実際の授業を想定してゲームを進行し、児童役の学生は歌を歌ったり、打楽器を使ってリズムを叩いたりした。動物名に限らず、取り上げた子どもの歌の歌詞を元にした言葉でグループ分けをして遊ぶ。

○弾き歌い発表会

第15回の授業では弾き歌い発表会を行う。弾き歌い発表会は1グループ9人程度の中で、ピアノ演奏者1人をローテーションで回していき、他学生は演奏に合わせて歌う。授業の最後に、アセスメントシートに「歌遊び」及び弾き歌い発表会について振り返りを記述する。

3.3.2 分析

弾き歌い発表会の実施後に学生がアセスメントシートに記述した内容を、分析資料とする。質問項目は、以下のとおりである。学生の回答数は2クラス分の合計62名である。なお、「歌遊び」を通して得た知識や技能が最終的には弾き歌い発表会での演奏に活用されていると考えたことから、弾き歌い発表会に対する振り返りの記述も分析対象にしている。

質問1. 本日の弾き歌い発表会を振り返って説明しなさい（弾き歌いの演奏面で気をつけたことは何か。

実際の自分の演奏はどうだったか。他の学生の演奏から学んだことは何か）。

質問2. リトミック室での「歌遊び」の活動はあなたにとって意義がありましたか。

質問3. リトミック室での「歌遊び」の活動はあなたにとってどのような意義がありましたか。

(1) 質問1に対する回答結果の分析

質問1に対する回答の記述を解釈し、図17のとおりカテゴリーを抽出して区分し量的な傾向を把握した。23人の学生が「回復力」に関して記述している。「失敗してしまったがすぐに立て直すことができた」（学生a）のように、間違えたり止まったりしても気持ちを立て直して音楽の流れを止めずに演奏を続けることが大切であるという意識が高い学生が多かったことがわかる。なお、音楽演奏における「回復力」の大切さに関しては、授業実践者の方から授業や弾き歌い発表会実施前に言及している。また、23人の学生が「児童に合わせたテンポ設定」に関

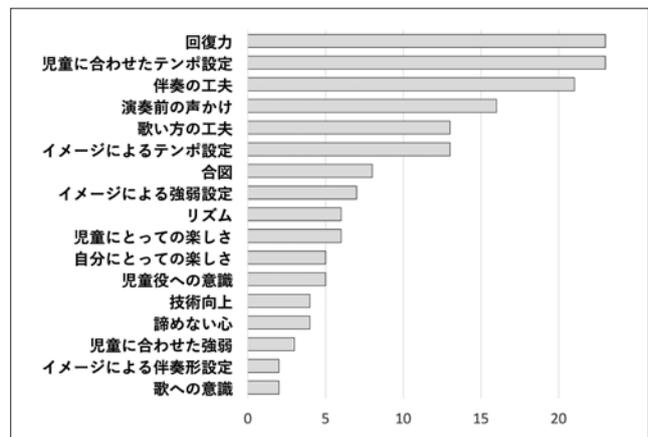


図17 質問1に対する回答（記述）の量的な傾向

して記述している。「ゆっくりと弾いて歌いやすいようにすることを心がけた」（学生b）、「他の学生の演奏をきいて、自分の弾きやすいテンポで弾くのではなく、子どもたちに合わせて、歌いやすいテンポをとることが大切だと感じた」（学生c）のように、演奏するときに児童役に囲まれて演奏することで、授業の様子を想起したり、児童役を体験することで歌いやすいテンポがあるということに気がつくことができた学生が多かったと言える。続いて、21人の学生が「伴奏の工夫」に関して記述している。「伴奏を少し工夫するだけで雰囲気が変わって曲がおもしろくなると学んだ」（学生d）のように、他人の様々な種類の伴奏を聴きながら歌うことにより、伴奏形の違いによってイメージが変わることを実感した学生が多かったことがわかる。

(2) 質問2に対する回答結果の分析

質問2に対する回答結果は、図18のとおりである。全ての学生が、とても意義があった、またはまあまあ意義があったと回答している。意義を感じていない学生はいなかった。このことから、学生が「歌遊び」の授業で経験したことの重要性を認識しており音楽の理解を深める上で、「歌遊び」が非常に有効であったことがわかる。

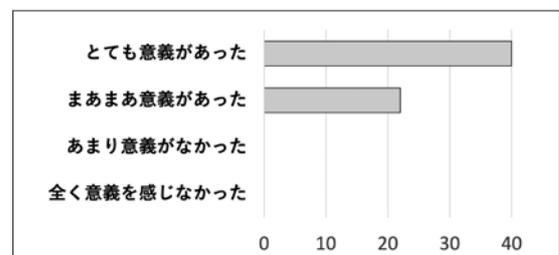


図18 質問2に対する回答（記述）の量的な傾向

(3) 質問3に対する回答結果の分析

質問3に対する回答の記述を解釈し、図19のとおりカテゴリーを抽出して区分し量的な傾向を把握した。25人の学生が「拍」に関して記述している。「手拍子のリズムなどを今までは意識せずに取り組んでいたのですが、4分の2拍子や、4分の4拍子の拍子でどう拍の取り方が違うのかを『歌遊び』で学ぶことが

できた」(学生e)、「遊びをまじえた活動によって体験させることで、拍を学ばせられる」(学生f)のように、歌遊びを通じて拍を意識することができるようになった自分に気づいた学生が多かったことがわかる。続いて、18人の学生が「自分にとっての学び」に関して記述している。「学生が教師役をやることで、何を留意するのか、児童に何を伝えないといけないのか、実践的に学ぶことができた」(学生g)のように、学生自身が様々な気づきを得られた記述が多かったことがわかる。18人の学生が「教師としての授業設計」に関して

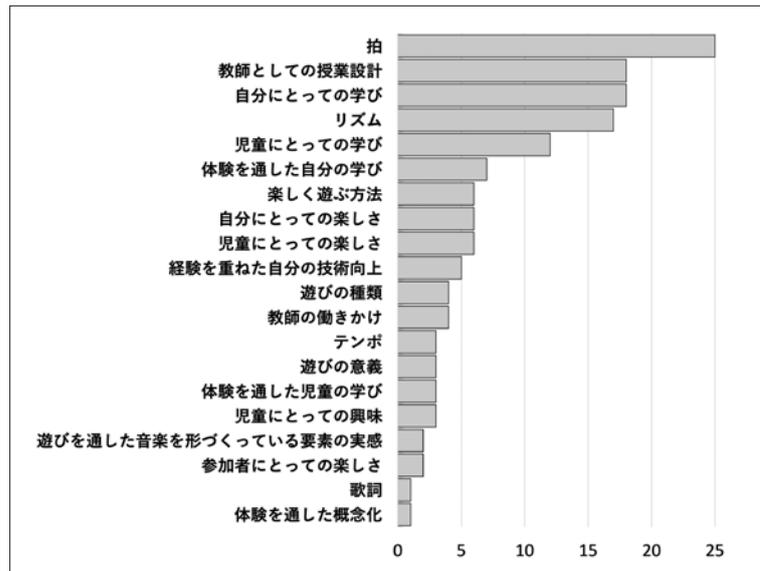


図19 質問3に対する回答(記述)の量的な傾向

記述している。「将来どのような授業をしたらいいか、どんなふうに指導をすればよいかの参考になった」(学生h)のように、実際に自分が先生の立場となり歌遊びを順序立てて進めていくことや、同学年の学生たちが先生役となり自分が児童役になることによって、将来どのように授業を組み立てると良いのかということに意識を向けることができるようになった学生が多かったことがわかる。

3.3.3 成果と課題

(1) 成果

歌遊びでは、教員が主導するわけではなく、できる限り学生に主導させた。学生に対しては、実際の授業を想定してルールを全員にわかりやすいように説明すること、ただ遊ぶだけではなく児童が拍を意識できるように工夫すること、児童が飽きないような工夫をすることなどの声かけをした。ゲームの進行は学生に委ねたが、音楽が止まって移動する際に椅子に座れず真ん中に立つ学生にタンブリンを渡し、様々なリズムパターンから叩き方を選び弾き歌いの演奏に合わせて楽器を鳴らすよう促した。拍をとりながら歩くことができなかつた学生もいたが、拍を意識するよう授業実践者が介入したことにより、遊びの中で自然に拍をとることができるようになっていった。

弾き歌い発表会での成果は、学生たちが実際に保育や学校教育の場で実践していく上で必要な要点を体験的に学修できたことである。弾き歌いに慣れない学生は演奏中に間違えることを気にする傾向が強いが、大切なのは音楽の流れを止めないことであり演奏を間違えても回復して演奏を続けることが大切だということを、自身の演奏体験や他の学生の演奏の観察を通して理解することができたのではないだろうか。また、児童役への意識が非常に高く、テンポ設定、強弱、楽しさや自分の表情などに着目し、発表会で実践したり他の学生の発表を見て自分に取り入れたいと思うなど、良い影響を及ぼしていることが、学生による振り返りの記述内容から窺える。

(2) 課題

「歌遊び」の振り返りでは、もう少し全体をまき込む方法を知りたかったという記述があった。実際に「歌遊び」では、良い雰囲気作り方が分からず苦戦をしている学生も見られた。そのように学生が苦戦している場合、ファシリテートしている授業実践者がどのようなタイミングでどのような方法によって介入していく(あるいは介入しない)ことが適切なのか、実践を通して探りたい。弾き歌い発表会の最中に気づいたのだが、その場で弾いている伴奏と学生自身がワークブックに自筆で記譜した楽譜が大幅に異

なっている学生が複数いた。ワークブックに記譜された内容には、その学生の伴奏に関するアイデアが反映されていた。「このような情景を伝えるにはこんな伴奏形が良い」というように伴奏形の知覚と情景の感受をつなげて考えたアイデアを演奏として発揮することができるように、個人レッスン（演奏を個人的に指導する教授形態）の時間は限られているが、学生に適切に演奏技能の指導を行うことが課題として残った。

4. おわりに

本稿では、「音楽Ⅰ」「音楽Ⅱ」「音楽Ⅲ」において計画・実践された「歌遊び」の活動を省察し、「歌遊び」が学生の学びの充実発展にどのような意義をもたらすのか、課題は何かについて示唆を得ることを目的としていた。最後に、(1) 能動的な構成、(2) 状況的学習、(3) 社会的相互作用、(4) 認知ツールという「課題解決型学習」における4つの観点から、保育者・小学校教員養成教育としての音楽授業において実践された「歌遊び」の実践事例を捉え直し、「歌遊び」が学生の学びの充実発展にどのような意義をもたらすのか、課題は何かについて示唆を得る。

最初に述べたように、「課題解決型学習」は「能動的な探究がより深い理解に結びつく」ことをコンセプトとしている。(1) 能動的な構成の観点から見ると、学生は「歌遊び」という体験的な活動を通して、拍、リズム、強弱、テンポ、伴奏形など音楽を構成する諸要素と表現効果の関係を意識しながら学んでいたことがわかった。(2) 状況的学習の観点から見ると、教師役の学生が児童役の学生に対応するという模擬的な活動状況を設定したことにより「歌遊び」が「真正 (authentic) で現実世界の文脈に状況づけられた」ものとなり、有意義な学びが起こったと考えられる。(3) 社会的相互作用の観点から見ると、「歌遊び」という共同の活動の中で活発な社会的相互作用が起こり、学生は楽しさと同時に困難さも感じながら音楽の理解を広げようとしていた。(4) 認知ツールの観点から見ると、今回取り上げた授業実践では「振り返り発表会」の場で学生自身にiPadを使って模擬授業の様子を録画させるという方法を取っていたが、iPadというデジタルツールが、演奏する学生に対しても録画する学生に対しても、「観察」を通してモニタリングしメタ認知を促すという効果を発揮している可能性がある。

以上のことから、本稿で取り上げた「歌遊び」は学生の能動的な探究を促し音楽に対する理解を広げることが期待できる点で大きな意義があると評価することができよう。ただし、能動的な探究がより深い理解を促していたのかについては言えば、今回取り上げた授業科目において教師が学生に期待する「深い理解」とはどのようなものなのかそもそも明確ではない。そのような学びのゴールを教師が明確にし学生と共有することが実践上の課題となっていると言える。また、今回は教師による授業実践の省察をもとに示唆を得たが、学生の学びの過程や成果を具体的に分析することも今後の課題となる。

注

- 1) 本稿における「保育者」とは、制度上規定されている幼稚園教諭免許や保育士資格を取得した者の総称を指す。
- 2) 本稿における「音楽授業」とは、幼稚園教諭免許（学校教育法に規定）、保育士資格（児童福祉法に規定）、小学校教諭免許（学校教育法に規定）の取得のために設置、音楽的な知識や技能の修得を目標とした授業を指す。
- 3) 本稿における「子どもの歌」とは、保育者・小学校教員養成教育としての音楽授業で扱われるわらべうた、童謡、文部省唱歌、手遊び歌などを指す。
- 4) ボディパーカッションの定義については、次のWEBサイトを参照した。山田俊之. (n.d.) “ボディ

パーカッションとは”。ボディパーカッション教育振興会。 <https://www.tebyoushi.com/about.html>
(2024年10月26日)。

付記

1. 本稿では、横山真理が全体の監修を行った。執筆分担は、次のとおりである。1. はじめに、2. 「歌遊び」について、4. おわりに（以上、横山）。3. 授業実践の省察より3. 1「音楽Ⅰ」における「歌遊び」の実践（鷹羽）、3. 2「音楽Ⅱ」における「歌遊び」の実践（森田）、3. 3「音楽Ⅲ」における「歌遊び」の実践（山木田）。
2. 東海学園大学研究倫理委員会の承認（承認番号2023-3）をふまえて研究に取り組み、本稿を執筆した。「音楽Ⅰ」「音楽Ⅱ」「音楽Ⅲ」の授業実践の諸記録の使用については、同意が得られた学生の記録のみを使用した。
3. 本研究は、JSPS科研費23K02321「保育者養成『音楽』におけるアクティブラーニング型の反転授業モデルの構築」（研究代表者：小栗祐子、研究分担者：横山真理）の助成を受けて実施している。執筆者の鷹羽、森田、山木田は研究協力者として科研費研究に参加した。

引用・参考文献

- ジョセフ・S・クレイチャック・ナムスー・シン/河崎美保（訳）（2016）「第14章 課題解決型学習」R・K・ソーヤー（編）/大島 純・森 敏昭・秋田喜代美・白水 始（監訳）/望月俊男・益川弘如（編訳）『学習科学ハンドブック第2巻』（pp. 17-35）北大路書房
- エリック・デ・コルテ/佐藤智子（訳）（2013）「第2章 学習についての理解の歴史的発展」OECD教育研究開発センター（編著）/立田慶裕・平沢安政（監訳）『学習の本質：研究の活用から実践へ』（pp. 43-80）明石書店
- 溝上慎一（2014）「第1章 アクティブラーニングとは」『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』（pp. 3-23）東信堂
- 横山真理（監修）/小栗祐子（編）/横山真理・小栗祐子・内田恵美子・小野隆司・酒井国作・森田千智（著）/内田恵美子・大川晶也・西岡雄太（演奏）（2024）『保育者小学校教員を目指す学生のための「子どもの歌」ワークブック2024年度版』みずほ出版