

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—

The Consideration about the Music Education of Schoolchildren Ⅱ

— The Expression Activities Using P.C of the Kindergartner and the Schoolchildren —

星野 英五 *Eigo Hoshino*

(人間発達学部)

I. はじめに

幼児期と小学校学童期の発達の連続性を考慮に入れた音楽教育は、どのようにあるべきであろうか。聴く、歌う、楽器を扱うというこれまでの「音楽」に情報機器を使用することで、子どもたちの想像力や創造性をさらに引き出すことができると考える。

平成20年1月の中央教育審議会の小学校音楽科の改善の基本方針をみると、創作活動は音楽をつくる楽しさを体験させる観点から「音楽づくり」として示すようにし、生活の中にある音に耳を傾けたり様々な音を探したり音をつくったりして音の面白さに気付くとともに、音を音楽へと構成する音楽の要素や音楽の仕組みの面白さに触れるようにしている¹⁾。

平成21年の「保育所保育指針」「幼稚園教育要領」の改定(訂)では、保育所や幼稚園と小学校との連携が明記されている。本学人間発達学部では、芸術的環境のもとで高い音楽指導能力を備えた教育・保育者を養成することが課題であり、「教科音楽」の授業で幼稚園・保育所と小学校教育の中の音楽の連携の理解を深め、子どもの発達の連続に興味を持たせることが重要である。

本学附属クリエ幼稚園において、子どものコンピュータ表現活動を始めて12年目を迎える。

今までの研究から、幼稚園児は描画活動では子ども向けソフトを使用し遊びの延長として自主活動に発展しやすいが、音楽作りは音楽ソフトの操作に高度な技術を要するため表現活動にまで発展が難しい(星野, 2009)。幼児におけるコンピュータを使った音作りでは、両年度とも既存の曲をアレンジするにとどまる子どもが多く、新しい発想での「音楽する」までに至らない(星野, 2010a,b)。

人間発達学部子ども発達学科が開設され、2009年度からは「情報機器を使用した表現活動」を3年・4年専門ゼミナールとして位置づける。

それに伴い、2009年度からは幼小連携を踏まえた上で、小学校1・2年生に活動対象範囲を広げる。

歌にならないようなうた、音楽の体裁をなさない音出しであっても、その子どもの考えや生活環境を感じ取ろうとしたり、一緒に楽しもうとする指導者の存在が、子どもの表現

活動におけるよりよい環境作りになる。このことは、コンピュータ表現活動においても同じである。

本研究は、幼稚園年長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、幼児期と小学校学童期を連動させた音楽教育について研究するものである。

情報機器をどのように扱えば、音楽に関する感性を育み、子どもの音楽表現活動の幅を広げることができるのかを援助学生の子どもの関わり方を含め考察するものである。

Ⅱ．調査方法

1. 活動対象と活動時期；

- ① 名古屋芸術大学附属クリエ幼稚園年長児 20 名／2009 年 11 月～12 月
- ② 愛知教育大学附属岡崎小学校 1 年生 6 名・2 年生 6 名／2010 年 1 月～2 月

2. 実施回数と実施時間；①②ともに 5 回各 50 分

3. 実施場所と使用機種；

- ①名古屋芸術大学 1 号館 505・506 教室
iMac と YAMAHA シンセサイザー CSX 各 18 台 Windows 7 25 台
- ②小学校校内控室
機材持込・MacBook & M-AUDIO KeyRig 5 台 Windows XP 1 台

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

5. 使用ソフト；キッドピクス 3 (Macintosh・Windows)・ProTools 8・XTREAM FX (Macintosh)

Ⅲ．内容と考察

幼稚園年長児（以下 A 群）と小学校 1・2 年生（以下 B 群）の取り組み

表 1 A 群と B 群による取り組み方と援助者の様子の比較と考察

	〈 〉 目的	《 》 活動の内容	★援助者の様子
	A 群	B 群	
1	〈活動に興味を持たせる・機器の基本操作を知る・絵を描きお話を作る〉		
	《描画》 大学の施設で活動できることを喜ぶ。マウスを動かしキッドピクスの様々な機能を探す。子ども向けのマウスではなく大きすぎるのか、手で絵を描くようにはマウスをうまく扱えない。コンピュータの基本操作は男女とも進んで覚える。導入として自分の生活の中で想像できる花や家	《描画・デジタルカメラの自分の顔写真から画面上で変身遊び》 コンピュータの基本操作をすでに知っている。マウスの動かし方は非常にスムーズである。コンピュータと音楽機器に積極的に興味を持つ。今日の活動が描画活動であることを伝え、指導者の指示を整然と待ち活動を開始することができる。	

	<p>等を描きお話作りをさせるが、順調に活動を行う子どもと、色々な操作機能に興味を持ちすぎ集中できない子どもの二つに分かれる。活動は、終始楽しそうである。</p> <p>★1年次での実習経験もあり、子どもと面識があるためか緊張感がない。</p>	<p>自分の生活の中で想像できるお話作りをさせるが、生活の中からお話作りはあまり経験がなく戸惑う子どもも多い。キッドピクスの様々な機能を探して、変身遊びの活動を1回目で殆ど終えてしまう。</p> <p>★小学生と初対面であり緊張感を持つ。</p>
<p>考察</p>	<p>両群ともコンピュータにすでに慣れており、初回から描画活動は順調に行える。5年程前の子どもたちの状況からは想像もつかなかったことであり、中には家庭で事前に扱えるようにしてきている子どももいる。子どもを取り巻く情報機器環境の急激な変化を感じ取ることができる。</p> <p>全体的には、指導した事がすぐに理解でき、描くスピードはB群の方が早い、援助者とのコミュニケーション不足が感じられる。</p> <p>A群は自ら進んで、遊び感覚で友達と話し合いながら進める。描画活動が楽しそうである。</p> <p>女兒は暖色系を好み集中し描画活動に取り掛かる。男児は様々な機能に興味分散してしまい、活動に集中できずにいる子どもも目立つ。B群は男女とも時間が経つにつれて描画活動に集中でき、学習という意識が高いように思われる。</p>	
<p>2</p>	<p>〈キッドピクスで楽しく描く〉</p> <p>《描画・デジタルカメラの自分の顔写真から画面上で変身遊び》</p> <p>男女とも進んで操作方法を覚えようとする。男児は爆弾機能（リセット機能）を好み何度も描き直しをする。</p> <p>女兒は暖色系の色を好み家・花・動物・人形等を丁寧に描く。</p> <p>友達同士で作品作りの話し合いを始め、友達の作品を覗き込む姿やキッドピクスの機能を教え合う姿があり、それが気になると「同じことがどこでできるの?」と援助者に質問する。</p> <p>★コンピュータの機能を理論的に考えることができない年齢でもあり、援助者や指導者を頼るため、個々の子どもの機器操作の対応に追われる。</p>	<p>〈ProToolsで音を選ぶ〉</p> <p>《画面上で変身遊び・絵のお話からイメージにあった音を探す》</p> <p>変身遊びは簡単に終え、ProToolsの音選びを男女とも競い合うようにする。</p> <p>1年生と2年生では操作に年齢差が表れ、2年生女兒は難しい音選びの操作を理解し扱い方をすぐに覚える。</p> <p>XTREAM FXで効果音のアドバイスをすると、自分でお話にあった音を納得がいくまで探し出す。次第に子ども同士の競争心が表れ始め集中した雰囲気になる。</p> <p>★ProToolsの音選びを子どもと一緒に楽しもうとする姿勢が強い。子どもとの関係が円滑になり和やかな雰囲気の活動になる。小学生の対応に慣れ、援助者と子どもの信頼関係が生まれ始める。子どもの思いを理解しようと努力している。</p>

<p>考 察</p>	<p>B 群は 1 回目より、和やかに活動を進められコミュニケーションの大切さを感じる。また、描画活動より音楽活動に興味を示す。</p> <p>A 群は遊びの中の活動として、キッドピクスの機能を楽しむことに留まり、絵にお話をつけるということをうまく理解できない。男児は友達同士でいろいろな機能の紹介ごっこを始め自由に描くが、B 群は指導した事をすぐに理解しスピードが早い。</p> <p>感覚的に自由に活動を行う意識は A 群の方が優れ、自分たちの思うままに作る作品が、楽しく斬新さを感じるものとなる。</p> <p>遊びの活動の中から人間関係を構築させ、子ども同士の話し合いのもとで感性豊かな描画作品を生むことができる。</p> <p>B 群は小鳥のさえずりやパトカーのサイレンや船の汽笛など各自が探し出し、独自の作品を競い合って作る。</p> <p>学習面から活動を捉える傾向にあり、個人個人が競い合い優れた独自性のある作品を作り出していく。</p> <p>B 群は想像力を十分に発揮して、描画と音選びの関連性を見つける。</p>	
<p>3</p>	<p>〈描画活動を完成させ音楽作りに移る〉</p> <p>《画面上で変身遊び・絵のお話から音楽を作る》</p> <p>鉛筆機能を使い丁寧に描く子どももいるが、スタンプ機能で簡単に変身遊びをする子どももいる。音楽作りでは、援助者の例示した音をそのまま決めてしまう子どもが多い。絵から同じテーマで音楽作りができない子どもが多い。指導者がいくつか例示する音から、男児はストリングス系、女兒は木管楽器系を好み楽しそうに音選びをしている。</p> <p>★描画に関連させた音を引き出す言葉がけや導入が難しい。子どもの年齢を踏まえた音選びの援助の方法が分からない。子どもの発達段階の違いを学習する大切さを感じる。</p>	<p>〈選んだ音を音楽にする〉</p> <p>《絵のお話から音楽を作る》</p> <p>特に男児は、操作手順のミスで音が出なくなってしまうと、手順をしっかり理解しようとする。その原因究明のため援助者に納得するまで質問をし、コンピュータの操作方法に興味を示す。コンピュータ本体上トラブルか自分の操作手順のミスかを何度も確認する子どももいる。男児は雷等ダイナミックな音、女兒は小鳥のさえずり等可愛い音を好んでいる。</p> <p>★機器のトラブル対処を子どもに理解させることができない。</p> <p>子どもの心に沿って活動を援助することが次第にできるようになる。</p>
<p>考 察</p>	<p>A 群は、スタンプ機能という安易な機能を見つけると自分の思いで描こうという意欲がなくなる子どももいる。描画活動の導入の段階で、鉛筆で絵を描くように行うようにとの指示の徹底ができていないことが原因である。</p>	

	<p>活動が子どもにとってゲーム感覚の延長に終わってしまうことを避けたい。</p> <p>表現活動に性差や年齢差が顕著に現れる。ProTools から音が出なくなると、B群 2年男児はマシントラブルについて質問を繰り返す等、高度なシステム上のことまで理解しようとする姿勢に驚かされる。機器のトラブル対処を子どもに理解させる援助者の指導能力と機器の構造知識能力が問われる。年齢に関わらず男女の性差で好む音が違うように感じられる。</p>	
4	<p>〈音を選び音楽を作る〉</p> <p>《自分の絵に音楽をつける》</p> <p>様々な音の中から描いた絵に合うものを選ぶ。友達の選ぶ音お互いに興味を示しあい、楽しい雰囲気活動している。援助者が誘導し多重録音を進め音楽作りをするが、情報機器の中から様々な音が出るのが不思議なのかそのことに気持が集中してしまい、目的を忘れがちである。作品作りを考えだす子どもとそうでない子どもの個人差が顕著に表れる。</p> <p>★子どもたちの旺盛な好奇心と機器機能の指導の要求に、素早く応えられない。</p>	<p>〈選んだ音を音楽にし描画と整合させる〉</p> <p>《多重録音の体験をする》</p> <p>様々な XTREAM FX の効果音に興味を示すが音楽作りに活かすのは難しい。児童が作った音楽に効果音を援助者がのせて録音する。音楽の趣向は男児と女児で違いが明確になる。</p> <p>★援助するだけの機器操作をマスターしていないため、子どもの要求に即座に応じることができない。機器操作のアドバイスに対する信頼性が子どもから得られない。指導者（教員）が援助の主導をしなくてはならない場面が多い。</p>
考察	<p>A群は、ピアノやエレクトーン等の習い事或いは幼稚園での生活発表会等の影響が大きい。鍵盤楽器の経験者は独創的な発想をしにくい、偶然から独創的な作品作りをする場合も稀にある。</p> <p>B群は、多重録音を積極的に行おうとする意識は男児に強く、音楽作品の全体構成をお互いに競い合い考えだそうとする。</p> <p>両群とも女児は、可愛らしく綺麗な音やメロディーを作る作業に熱中する。</p>	
5	<p>〈音楽作品を完成させる〉</p> <p>《効果音とメロディーを考える》</p> <p>好きな効果音は見つけるが独創的な音楽作りに至らない子どもも多い。鍵盤楽器の経験の少ない男児がかえって楽しい作品を作る。再度音楽作りを求める子どもも多く、活動が最終回を迎え残念がる。</p> <p>★様々な音を音楽に発展させる援助が難しい。援助者や指導者の例示する音に対しての好みを伝え、音と音の羅列をメロ</p>	<p>〈今までの活動の作品発表をする〉</p> <p>《様々なリズムを例示しメロディー作りをする活動を試みる》</p> <p>作品づくりを全て終了する子どもが多い。発表後、時間が残り、新たに2拍子3拍子4拍子のリズムにのせてメロディーを作る活動を試みる。キーボードから出る様々な音色に意識が向いてしまい拍子に合わせてメロディーを作ることが難しい。音選び→拍子→メロディーと</p>

	<p>ディーとするまでに発展させることが難しい。</p>	<p>いう手順を、拍子→メロディー→音選びと手順を変え試みることができそうである。 ★音楽の仕組みを理解させ、子どもの思いを音楽にする指導が難しい。</p>
考察	<p>両群とも習い事の曲や既存の曲を、アレンジする範囲を脱しない傾向はあるが、B群は指導を理解し、描画と音楽との関連性を持ち創造的な活動が出来る。音楽作りの指導は年齢の低いA群に難しいことは否めないが、楽しく作品作りを行い偶発的ではあるが子どもならではの独創性が発揮されている。両群ともコンピュータ表現活動を楽しんでいる。</p>	

Ⅳ. まとめと今後の方向

子どもが、感じたことや考えたことを表現する意欲を音楽活動に発展させるために、仮想的な手段として情報機器を通した音源を使うことは有効と考える。様々な音やリズムそして多重録音等の機能を活用し、音楽表現に結びつける活動を行っている。

A群は終始楽しそうであるが、描画活動から音楽作りまでにうまくつながらない。B群はA群より目的を理解し集中して活動できるが、学習面としての音楽活動として捉えているのであろうか大胆な発想はあまり見られない。自分の思いを音楽作品に表現しようとする姿勢はA群より顕著に見られる。

両群とも、多様な音に触れるだけでは音楽自体を系統的に楽しむことには至らない。そこには、年齢別に用意周到な指導者の準備が必要であり、幼稚園教育要領や小学校学習指導要領を熟視工夫し、表現活動に応用していく必要がある。

今回は幼稚園と同じ手順で活動を試みたが、年齢別発達段階を考慮に入れ、小学校学習指導要領に基づいた小学生の音楽作りのプロセスを考案していきたい。

小学校低学年においては、楽しく音楽にかかわり、音楽に対する興味・関心を持ち、音楽経験を生かして生活を明るく潤いのあるものにする態度や習慣を育てるとし、音楽活動に対する意欲を高めるとしている¹⁾。

A群は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、遊びから発展する感性を学童期にもつなげることを考えていきたい。

B群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し、音楽活動にある程度まで発展させることができる。より高度な活動をめざし、リズムとメロディーを結びつけ系統立てた音楽作りに発展させたい。

基礎的な表現能力や鑑賞能力を育てるためには、音の無秩序な音の運びだけでは音楽とはいえない。そこに拍子やリズムが加わるのが大切であり、音楽の構成を考えることでメロディーが成り立っていくと考える。子どもの音楽作品は偶然が重なりともすれば芸術作品のように見えてしまうことがある。この偶然性に満足せず子どもの発達の連続性を考

えた音楽教育を考えていきたい。

使用しているソフト・キッドピクスは子どもが感覚的な操作ができ、指導においてはそれほど問題は生じない。音楽ソフト ProTools は、子どもにとって操作が難しいことは否めないが、援助者の習熟度の向上を図りたい。そのために、「ゼミナール」或いは、「音楽環境デザイン」の授業でまず学生各々が自分の作品を音楽ソフト ProTools を使用して完成させ、それを子どもに還元させることが必要である。

3年次の授業の「音楽環境デザイン」において、絵本に効果音をつけ読み聞かせの効果を高めるため、「ProTools 8・XTREAM FX」のソフトを使用する試みを実施している。その作品を「春を呼ぶ芸術文化交流祭（2011年3月）・3号館音楽ホール」で大型スクリーンを使い発表を行っている。音楽ソフト「ProTools 8・XTREAM FX」を使用することで、学生自身の感性を育む活動も、音楽関係の授業で高めていきたい。

幼稚園年長児A群においては、描画活動から自分の思いにどのような音が当てはまるかを想像させ、自由かつ開放的な自然な音のいくつかを例示し、音楽作りまでは到達させず音作りまでとすることも考慮に入れたい。

小学校1・2年生B群においては、描画活動からある程度秩序ある音楽作りが可能である。子どもの思いから、リズム・拍子・メロディー・音選びを考え、コンピュータの手を借り音楽作品として作り上げ完成させたい。

コンピュータ表現活動が、授業としての音楽は苦手であっても、違う観点から音楽を楽しむことができる子どもを育む一助になり得る可能性もあると考える。楽しく音楽に関わり音楽に対する興味・感心をもち、音楽経験を生かして生活を明るく潤いのあるものとするには、情報機器を使用した表現活動をどのような手順で行えば有益であろうか。そして、適当な開始年齢を考え、どのように学童期につなげられるか併せて継続研究としていきたい。

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 2009「子どもの情報機器の取り組み方の変化Ⅱ」日本保育学会第62回発表論文集 p.114
- 星野英五 2010a「小学校学童期の音楽教育の考察Ⅰ—幼児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31巻 pp.381-385
- 星野英五 2010b「子どものコンピュータ表現活動—小学校と幼稚園の活動との比較から—」全国大学音楽教育学会第26回全国大会 pp.44-45
- 星野英五 2011「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