

身体的活動を基盤とした造形・音楽の融合的表現の意義Ⅲ

－幼児期における音楽表現活動に内包された身体的諸相から－

柚木たまみ^{*1)}，北尾岳夫¹⁾，三上佳子¹⁾，
深尾秀一¹⁾，竹内晋平²⁾

1) 滋賀短期大学 幼児教育保育学科, 2) 奈良教育大学 美術教育講座

Significance of Integrative Expression of Art and Music Based on Physical Activity Ⅲ:
Focusing on bodily involvement in music expression activities in early childhood

Tamami YUNOKI¹⁾, Takeo KITAO¹⁾, Yoshiko MIKAMI¹⁾,
Hidekazu FUKAO¹⁾, Shimpei TAKEUCHI²⁾

1) Department of Early Childhood Care and Education, Shiga Junior College,

2) Department of Fine Art Education, Nara University of Education

抄録：幼児は、生活の中で様々な音や音楽と出会う。本研究では、主に音楽表現における身体的活動の傾向について分析することを目的とした。保育園における楽器遊びを対象として、そこにみられる表現活動に伴う動作についての運動学的な視座に基づいた分析を行った。その結果、楽器遊びの環境構成を配慮することによって、全身を使った探索的な動作が出現する傾向があることが明らかになるとともに、保育の場における表現をめぐる幼児の立ち位置や状況を分類することによって、表現を見取るための視点を得ることができる可能性が示唆された。

キーワード：幼児教育，音楽表現，探索的，身体性，動作分類，音遊び

1. はじめに

子どもは生活や遊びの中で様々なものに出会い、五感を使ってそれらを認識し成長の糧にしていく。子どもを取り巻く音や音楽もそのひとつであり、子どもの成長に欠かすことのできないものである。幼稚園教育要領，保育所保育指針，また幼保連携型認定こども園教育・保育要領では、日頃の教育・保育を通じて育みた

い資質・能力をいわゆる五領域という括りを設けて具体化して示している。しかし、日常の子どもの生活や遊びというのは、深尾ら（2022）が述べているように、五領域が融合したりお互いに影響を及ぼし合ったりしている総合的な活動である¹⁾。

深尾らは、粘土を使用した造形表現遊びを対象に、身体性に視点を置いて調査

* E-mail : t-yunoki@sumire.ac.jp

研究を行っている。そこで展開された造形表現遊びには、身体的諸相が内包されているとともに、音楽表現との融合が垣間見られたと報告している。子どもの表現活動には、本来、造形・音楽等といった分野の境界はなく、身体を基盤とした融合的表現なのである。

本論では、様々な楽器を使用した音楽表現遊びの実践活動を行い、活動の中に見られた動作を分類するとともに、音楽表現における身体的諸相についての分析を行った。

2. 先行研究について

村松（2020）は、子どもの主体性を育む音楽表現の指導法について、指導者が子ども理解を深め、音楽の基礎知識や技能を継続的に習得することの必要性を述べ²⁾、音程感とリズム感に着目した身体表現活動の中で、指導者の援助が子どもの主体的な表現を引き出すという、音・音楽と言葉の利用法について考察している。また玉井（2022）は、保育者養成課程の大学教員が連携して「幼児と表現」の授業に取り組むことが、総合的な表現に対する正しい理解を促すであろうことを述べている³⁾。しかし、表現活動の指導法における指導者の技能向上と連携について示される中で、身体性に関する分析は見られない。

本稿で分析を進める音楽表現における身体性と深尾が示した造形表現における身体性についての報告は、それぞれの分野における身体性の現れの特徴や共通点、

また相違点を知るきっかけになると考える。子どもが主体的に表現活動を行うことができる環境を保育者が整備するにあたり、身体性も指標に加えることで子どもの発達・発育をより統合的に把握することが可能になり、活動目標の設定と評価の可視化にもつながると考える。

3. 実践活動と記録

3.1 実践活動の方法と展開

今回、滋賀短期大学附属すみれ保育園の年長児を対象に、ロールプレイ形式の楽器を使用した音楽表現遊びを実践した。事前に筆者と担任保育者との間で実施内容についての打ち合わせを行い、①クラスの保育計画と乖離のない活動内容にする、②統制された合奏的内容ではない活動にする、③ストーリー性のある活動にする、④普段触れたことのない楽器を使用する、という4点について共通理解を図り、大まかなストーリー作成を筆者が担当した。実践当日は、子どもたちへの活動の説明とロールプレイを筆者が担当し、担任保育者は活動の流れを生み出すナレーションとピアノによるBGMを担当することとした。活動の詳細は以下のとおりである。

実 施 日

令和6年6月21日（火）

実施場所

滋賀短期大学附属すみれ保育園ホール

対 象

年長児クラスの幼児 27名

実施時間

1回目実践：10:00から約30分間 13名

2回目実践：10:35から約30分間 14名

使用物

・ 樂器

バードコール 2個

オタマトーン 5個

半口 3個

カエルギロ 2個

カバサ 2個

大太鼓 1台

ブームワッカー

(幹音1オクターブ8音) 1セット

カスタネット 10個

サーフメーカー 1個

ビブラスラップ^o 1個

ラチェット 1個

サンダードラム 1個

レインスティック 2本

シンバル 1組

卓上型ミュージックベル

(幹音1オクターブ8音) 1セット

音積み木

(幹音1オクターブ8音) 1セット

ツリーチャイム 1台

タンブリン 9個

グランドピアノ 1台

・その他（楽器の配置に利用）

平均台 1台

ムーブメントスカーフ 3枚

大型積み木 15個

マット 1枚

床几 1脚

ストーリーイメージ画（図1）

人員配置

実践担当者 1名

クラス担任 1名

録画担当者 3名

録画機材（図2参照）

親カメラ 1台 (Sony FDR-AX45)

子カメラ 4台 (Sony HDR-ZS300)

静止画カメラ 1台 (iPad)

ホールに円形に8つのコーナーを設け、コーナー毎に楽器をセッティングした。楽器は、平均台、ムーブメントスカーフ、大型積み木、マットを利用して各コーナーに配置した。具体的な配置を図1に示す。

活動は大きく左回りに各コーナーを移動しながら行い、活動を見る班は中央の見学エリアで待機した。園児が活動の流れをイメージしやすいように、ストーリーに沿ったイメージ画（図2）を担当保育者が作成し、図1内のイメージ図の場所に掲示した。図3-1～7は、各コーナーの楽器配置の様子である。

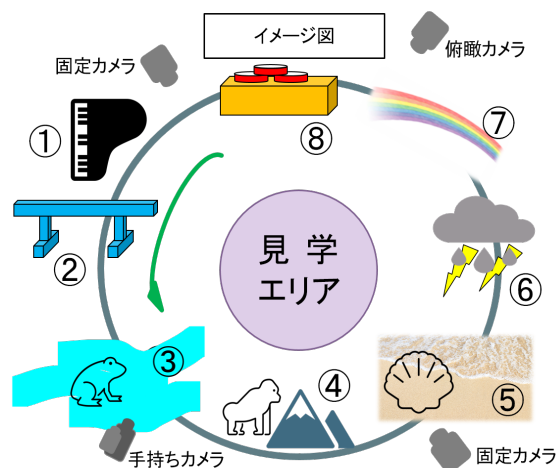


図1 会場レイアウト
〈8つのコーナー配置とイメージ〉



図 2 ストーリーのイメージ画



図 3-4 コーナー⑤



図 3-1 コーナー①②



図 3-5 コーナー⑥



図 3-2 コーナー③



図 3-6 コーナー⑦



図 3-3 コーナー④



図 3-7 コーナー⑧

ホールの広さや楽器の個数，また安全面を考慮し，27名のクラスを前半グループ13名と後半グループ14名の2グループに分けて，都合2回にわたり実践を行った。さらに前半と後半グループ内で活動する班と活動を見る班の2班に分かれ，各々の班が交替で活動した。

園児は，筆者から全体のストーリーを聞いた後に，担任保育者が弾くピアノのBGMとナレーションに沿って活動を行うが，各コーナーのテーマと活動の流れについて表1に示す。

3.2 記録方法

図1に会場内のカメラ位置を示す。4方向5台のビデオカメラで撮影を行なった。据え置きビデオカメラは，ホール正面の斜め上方に俯瞰映像を撮るためのカメラ1

台，活動場所左側前方と右側後方から1台ずつのビデオカメラ2台で撮影を行った。

また，個々の幼児の活動を記録するために，手持ちで移動可能な親ビデオカメラを用いて幼児の動きを中心にクローズアップ撮影を行うとともに，同時に親カメラの上部に固定した子カメラで，親カメラ位置からの遠景による撮影を行った。

この5台のビデオカメラは，マルチコントロール・システムを利用して時間的に同期させた同時撮影を行った。その他，幼児の個々の活動を撮影するサブカメラとして，デジタルカメラ1台を使用した。

3.3 倫理的配慮

本研究では映像データを用いた分析を行うために，幼児の活動をビデオカメラで撮影し録画している。分析研究を行う

表1 各コーナーのテーマと活動の流れ

コーナーとテーマ		ストーリーの流れ等	ピアノBGM	楽器	装置等
①	イントロダクション	「すみれ保育園の〇〇組のみんな，さあ，冒険に出发だ。」 「みんな，準備はいいかな？」(はい)	オープニング わくわくする感じ	グランドピアノ	
②	出発 小鳥 ロケット	「小鳥さんが，『(チュンチュン)気をつけていってほしい』って。」 (いってきまーす) 「さあ，出発だ！」(ヒューン)	空を飛んでいく感じ	バードコール オタマトーン	平均台
③	川を泳ぐ カエル	「あ，大きな川だ！」 「どうしよう。泳いで渡ろうか。ジャブジャブ，スーイスーイ」 「カエルさんが，『ゲコゲコ，泳ぐの上手だね』って。」 「もう少しだ，頑張れ頑張れ」	スイスイ泳ぐ感じ	ギロ カエルギロ カバサ	床にスカーフ
④	山 ゴリラ	「川を渡ったら，次はお山だ。」 『オッホオッホ』 「うわー，ゴリラだよ！」 『オッホオッホ，どこに行くのかな，楽しんできてね』 (ありがとう，バイバイ)	山を一步一步登る感じ	ブームワッカー 大太鼓	
⑤	海 貝	「今度は，広ーい海にやって来たよ。」 「いっぱい貝がいる！貝さんとお話していこう。こんにちはー！」 「またねー」	ゆったりした三拍子	サーフメーカー カスタネット	
⑥	雷雨	「雨が降ってきた！」 「雷も鳴ったよ！」 「うわー，逃げろー」	混沌として，逃げる様子	レイנסスティック サンダードラム ビブラスラップ ラチェット シンバル	
⑦	虹	「やっとな雨がやんだよ。」 「綺麗な虹が出たよ。さあ，虹の橋を渡ろう。」	さわやかなイメージ	音積み木 ミュージックベル ツリーチャイム	音階楽器を上 行音階順に並 べる
⑧	ゴール ただいま	「ただいま！面白かったね！」	フィナーレ	タンバリン	

ための実践を踏まえて、事前に幼児の保護者及び園に書面で研究概要を説明し、書面による同意を取得している。また、本研究の開始にあたり、滋賀短期大学研究倫理委員会による研究倫理審査を受審し、研究の実施及び報告に関して承認を得ている。

4. 活動中の幼児の動作とその分類

今回の活動の始まりから終わりまでをみると、その活動内容から4つの活動枠に分けることができる。それぞれの活動枠は、以下のとおりである。

[活動を知る]

筆者による活動の進行説明を受ける。イラスト画を見て、各コーナーを筆者とともに廻りストーリーの流れを知る。

[活動する]

2グループに分かれ、グループ毎に交代で活動を行う。

[活動を見る]

活動を行う別グループを観察する。

[協同で活動する]

アンコールとして2グループ合同で活動を行う。

それぞれの活動枠に見られた幼児の動作を3つの基本動作（移動系・平衡系・操作系）⁴⁾をもとに分類した。それぞれの活動枠の基本動作の有無を表2に示すと

もに、観察された動作を具体的に挙げる。

表2 活動枠と基本動作

	活動枠	活動を知る	活動する	活動を見る	共同で活動する
基本動作	平衡系	○	○	○	○
	移動系	○	○	○	○
	操作系		○	○	○
	複合系・その他	○	○	○	○

※〈複合系〉は、ここでは複数の異なる基本動作が同時に行われる状態を指す。

4.1 [活動を知る]

〈平衡系〉

- ・筆者の移動箇所に合わせて対面に姿勢を変化させる
- ・海老反りの姿勢で説明を聞く
- ・床にうつ伏せの姿勢で密着しながら説明を聞く

〈移動系〉

- ・跳びはねる
- ・泳ぐ真似をする
- ・筆者のそばに座位のまますり寄る

〈複合系・その他〉

- ・筆者が鳴らす楽器の音に反応して声を上げて笑う
- ・イメージ画や楽器の音から感じ取ったことを言語化する

4.2 [活動する]

〈平衡系〉

- ・両腕を頭上に挙げ片脚ずつ上げる

〈移動系〉

- ・跳びはねる

- ・泳ぐ真似をする
- ・両腕を広げ鳥のように飛ぶ真似をする
- ・各コーナー間を歩く
- ・各コーナー間を走る

〈操作系〉

- ・カエルギロを持ちバチで擦る
- ・ギロを持ちバチで擦る
- ・大太鼓を両手で叩く
- ・大太鼓をブームワッカーで叩く
- ・カスタネットを手に取り鳴らす
- ・マット上のカスタネットを直に手で叩いて鳴らす
- ・タンブリンを両肘を伸ばし頭上で叩く
- ・サーフメーカーを上下に振る
- ・サーフメーカーを左右に振る
- ・オタマトーンを持って鳴らす
- ・ゴリラのドラミングの真似をする
- ・レインスティックを片手で振り鳴らす
- ・レインスティックを両手で持ち傾けて鳴らす
- ・サンダードラムを振る
- ・サンダードラムを回して鳴らす
- ・サンダードラムのスプリングを引っ張る
- ・シンバルを両手に持って鳴らす
- ・ラチェットを鳴らす
- ・ビブラスラップを鳴らす
- ・音積み木をバチを持って鳴らす
- ・音積み木を上行音階順にバチを持って鳴らす
- ・卓上型ミュージックベルを手のひらで鳴らす
- ・卓上型ミュージックベルを上行音階順

に手のひらで鳴らす

- ・ウィンドバーチャイムを人指し指で鳴らす
- ・ウィンドバーチャイムを複数の指の腹で鳴らす
- ・ウィンドバーチャイムを複数の指の甲側で鳴らす

〈複合系・その他〉

- ・片腕を頭上に挙げながら「オー！」と声を出す
- ・レインメーカーを両手で持ち慣らしながら腰を振る
- ・「チュンチュン」と鳥の鳴き真似をする
- ・頭を振りながらタンブリンを両手で持ち水平に振り鳴らす

4.3 [活動を見る]

〈平衡系〉

- ・床に伏せて他児の活動を見ている
- ・お尻を中心にブレイクダンスのようにクルクル回る

〈移動系〉

- ・大太鼓の音に反応してピョンピョン跳ねる
- ・仰向けで泳ぐ真似をする
- ・コーナーに座位で擦り寄り近づく
- ・コーナーに歩いて近づく

〈操作系〉

- ・床にブームワッカーを揃えて並べる

〈複合系・その他〉

- ・楽器の音に反応して声を上げる

4.4 [協同で活動する]

〈平衡系〉

- ・座って楽器を手に持ち鳴らすタイミングを待つ
- ・立って楽器を手に持ち鳴らすタイミングを待つ

〈移動系〉

- ・跳びはねる
- ・コーナー間を走って移動する
- ・コーナーの鳴らしたい楽器に向かって走る

〈操作系〉

- ・ギロを持ちバチで擦る
- ・大太鼓を両手で叩く
- ・大太鼓をブームワッカーで叩く
- ・カスタネットを手に取り鳴らす
- ・マット上のカスタネットを直に手で叩いて鳴らす
- ・オタマトーンを持って鳴らす
- ・サーフメーカーを上下に振る
- ・サーフメーカーを左右に振る
- ・タンブリンを両肘を伸ばし頭上で叩く
- ・サンダードラムを回して鳴らす
- ・ラチェットを鳴らす
- ・ビブラスラップを鳴らす
- ・シンバルを両手に持ち鳴らす
- ・音積み木をバチを持って鳴らす
- ・音積み木を上行音階順にバチを持って鳴らす
- ・卓上型ミュージックベルを手のひらで鳴らす

- ・卓上型ミュージックベルを上行音階順に手のひらで鳴らす
- ・ウィンドバーチャイムを人差し指で鳴らす
- ・ウィンドバーチャイムを複数の指の腹で鳴らす
- ・タンブリンを持ち両腕を頭上に挙げて跳びながら鳴らす

〈複合系・その他〉

- ・スケルトンのレインスティックの中を鳴らしながらじっと見つめる
- ・長いレインスティックを両手で持ち立位で上下左右に振る
- ・片腕を頭上に挙げながら「オー！」と声を出す

5. 考察

今回の活動において、幼児は様々な楽器に触れるとともにストーリーに合わせた様々な動きを表出した。幼児の身体性を引き出した要因として、①イラスト画から得た視覚的イメージ、②使用楽器の操作性の違い、そして③活動枠の違いの3点が考えられる。

5.1 視覚的イメージ

泳ぐ真似やゴリラのドラミングの真似といった動作は、イラスト画から得られた視覚的情報によるところが大きいのではないだろうか。イラスト画は、活動枠〔活動を知る〕において、筆者による活動説明を幼児が理解し、幼児自身の想像力により活動のストーリーイメージを膨らますことを助長したと考えられる。

5.2 楽器の操作性の違い

今回使用した楽器は、それぞれ異なる操作性を持つ。幼児が関心を持った楽器の操作方法は、叩く、擦る、振るといった発音行為を要するものや、常に複雑で絶妙な平衡感覚を必要とするものであり、次のような例が挙げられる。

- ・ 左右の手指を使いそれぞれ異なった動きや力の制御が必要な楽器

オタマトーン

ギロ

カエルギロ

カスタネット

ラチェット

タンブリン

バードコール

カバサ

- ・ 手で楽器を保持しながら傾斜等の制御が必要な楽器

サーフメーカー

レインスティック

- ・ 片手もしくは両手を使い同じ操作で楽器を鳴らしながら姿勢を保持することが必要な楽器

大太鼓

シンバル

ブームワッカー

音積み木

卓上型ミュージックベル

ツリーチャイム

幼児は、様々な楽器の操作性の違いに全身で対応しながら演奏をしていた。その中で、楽器を鳴らす際の動きの違いにより音色の違いが生じることに気づき、試行を繰り返し、自身の求める音を出すための動きを試行し制御するという探索行動につながった。

特に幼児の関心が向いた楽器は、大太鼓やタンバリン、レインスティック、ラチェットなど、手先のみではなく体幹により近い関節の動きを伴い、ダイナミックな動きや力量が楽器から出る音に影響を及ぼす楽器であった。上手くきれいな音を出すことよりも、自分の動きそのものが音となって表出し、自分の動きによって大きな音が出たり音が激しさを増したりすることに面白さを感じたことが探索行動につながり、動きとして表出されたのではないだろうか。

5.3 活動枠の違い

活動する側と見学する側に分割して活動したことにより、幼児は限られた時間の中で直接表現することだけではなく、他児の活動を観察することから得た新しい表現を加え、自身の表現をさらに広げることができたと考える。特に活動後に見る側に回った際に、先にひととおりの楽器に触れた経験もあることからか、活動している幼児が鳴らす楽器の音に合わせて、見ている側の幼児たちも全身を動かしながらストーリーの中に入り込んでいく姿が見られた。さらに、幼児が再度表現活動を行う活動枠〔協同で活動する〕

では、幼児各々が表現活動の単なる再現をするだけではなく、よりダイナミックな新しい動きを伴う表現行為が出現していた。(4.4太字部分) このことは、幼児の音楽表現活動において、自身が直接的に表現をすることだけでなく、他者の観察や鑑賞行為が、より表現力を育むことを示唆している。

幼児の表現には、身体性の基本動作にあてはまらない言語的行為も見られた。楽器の音を聞き、その音に声を上げ、笑う行為は、幼児が面白いと感じて身体表現を行おうとする意欲や心情の表れであると感じた。

6. おわりに

これまでに述べてきたとおり、本実践においては、楽器遊びの環境構成を配慮することによって全身を使った探索的な動作が出現する傾向があることについて明らかにすることができた。音楽表現を視点として楽器の配置を中心に環境設定を行い、音楽表現に伴う動作についての分析を試みることができたが、その一方で保育の場における表現をめぐる幼児の立ち位置や状況によって分類すること、すなわち「活動を知る」「活動をする」「活動を見る」「協同で活動をする」という分析の視点を得ることができたことも本実践の成果の一つであると考えられる。従来の領域「表現」をめぐる幼児の見取りに関する議論においては、表現の主体としての幼児に着目する 경우가多く、「他児の表現を見る場面において現れた動作」

等を視点とした分析は少ない。意図をもって、このような「見る場面」を保育の中に位置づけていくことは、幼児の感性を育むとともに対象・事象の認識や思考力の育成につながる可能性があるのではないだろうか。

今後の展開としては、身体・造形・音楽の融合的表現をどのように本質化していくのかについての検討を進めたいと考えている。具体的には、身体・造形・音楽の要素や活動を一つの保育指導案に盛り込むという方向ではなく、今回指摘した「他児の表現を見る場面において現れた動作」、または「保育者からの指導範囲外で現れた表現」、「他児や保育者から誘発された表現」などの側面を見取っていくための視点について議論していくことが必要であると考えられる。

謝辞

本研究で調査に協力してくださった滋賀短期大学附属すみれ保育園の子どもたちと保護者、職員の皆様に深謝する。

付記

本研究は、令和3年度科学研究費 基盤研究(C) (課題番号; 21K02509, 研究課題: 幼児期における感性の育みを促す<身体・造形・音楽>の融合的表現に関する基礎的研究) の助成を受けた研究成果である。

文献

1) 深尾秀一他(2022)身体的活動を基盤とした造

形・音楽の融合的表現の意義Ⅱ 滋賀短期大学研究紀要47, 2

2) 村松麻衣(2020)子どもの主体性を育む音楽表現活動の取り組みに関する一考察 -幼少接続を見据えた実践内容に着目して- 名古屋女子大学紀要66, 275-283

3) 玉井久実代(2022)幼稚園教諭養成課程における音楽表現や造形表現を取り入れた身体表現の授業に関する一考察 国際研究論叢35, 133-145

4) 中村和彦(2009)いまどきの子どもの体力・運動能力 教育と医学676, 4-11