

幼稚園教育の音楽活動と電子楽器の適用についての研究

Kindergarten Musical life vs. the adaptability of Electronic Musical Instruments

服部 公一・川合 貞子・草川 和子・松嶋 五百子
村木 由紀子・片岡 真弓・成松 由奈・佐藤 優子

Kouichi HATTORI, Teiko KAWAI, Mutsuko KUSAKAWA,
Ihoko MATSUSHIMA, Yukiko MURAKI, Mayumi KATAOKA,
Yuna NARIMATSU and Yuko SATOH

I はじめに

幼稚園において、音楽活動は子どもたちの表現活動として重要な関わりをもっている。それを保育者がどのようにとらえ、どのように保育の中に取り入れていけるか、保育者の音楽的力量と感性が問われるところである。

保育者養成校の多くがピアノを必修科目とし、就職試験にも多くとりあげられるためか、学生は、幼稚園の音楽＝ピアノ伴奏の必要性といった認識を少なからず持っている。しかし養成校に入って初めてピアノを学んだ学生に短期間の演習で、歌や動きに合わせた自在な伴奏、即興そして、豊かな音楽的表現での指導を求めるのは確かに難しい。またそれが保育者になってもかなりの負担となっている現実がある。その上、保育者としての優れた感性を持っていても演奏技術や演奏レベルに価値観をおく指導を受けるとピアノ(＝音楽)に対して、苦手意識を持ってしまうこともある。ピアノ技術は保育現場にどのように活かされるのだろうか。又、保育養成校での指導方法はどうかあったらいいのだろうか。

音楽的には生演奏に勝るものはなく、演奏能力が優れているに越したことはない。一昨年調査でも保育の現場では、生演奏志向が高いという結果が出ていた。しかし、そのことに固執せ

ず、音楽活動をもっと柔軟にとらえ、ピアノ自動演奏装置や、ピアノにないさまざまな機能をもつ電子楽器を音楽活動の適材適所へ導入することが、保育者の負担を軽減するだけでなく、より豊かな音楽活動や、保育内容の向上につながるのであれば、その適用効果はたいへん大きいと考える。

そのことを仮説とし、その導入の可能性を考察することを3年間の研究の目的とした。さらに、この研究から、保育者養成校への求められる音楽のあり方にも言及したい。

II 研究の経過

第1報では幼稚園における音楽活動と電子楽器、機器の導入について、他園(300園)へのアンケート調査を行い、保育現場での使用実態やその利用の可能性、保育者の意識の考察を行った。その結果、幼稚園では音楽活動の果たす役割は大変大きく、未だにピアノ重視、特に歌唱の伴奏楽器としてのピアノへの依存が強かった。約3分1園(38.0%)に電子オルガンが導入されていたが、自動伴奏装置(6.9%)、自動演奏装置(1.7%)使用については生演奏へのこだわりも多く、抵抗を示す回答が見られた。導入に対しては前向きであったが、実際の導入はまだ非常に少ないという現状であった。

第2報は、実際に自動演奏装置を保育に活用した事例を考察した。その結果、生演奏での即

興性や場面对応の点で、多少のデメリットがあるにせよ、使い次第で保育内容の向上や音楽活動の活性化に有効であった。特に歌や動きのある場面では、保育者が子ども達の中に入って指導や援助ができ、子ども達の自主的な活動にも自由に使える便利さなど欠点を補って余りあるメリットがあった。またこの研究を進めるうちに、本園では自動演奏装置の使用が日常的に行われるようになった。

Ⅲ 第3報の研究目的

昨今、さまざまな電子楽器が開発され、その進歩はめざましい。電子機器となるとなおさらである。その中から本研究では、新たにピアノにない機能があり、移動可能な電子楽器、機器である「Qコード」「和楽」「伴奏くん」を保育に取り入れ、それらが子どもたちとの音楽活動の活性化や保育内容向上のために有効であるかを事例より検討することを研究目的とする。さらに、昨年来の自動演奏装置や既存のCDカセットデッキなど、電子機器の保育での継続導入状況も考察する。

Ⅳ 研究方法

1 期間 2003年9月11日～2004年2月20日
保育実日数3・4歳児：89日、5歳児：88日

2 対象・場所

本学附属みどりヶ丘幼稚園

あか・きいろ組(3歳児)

*今年度に限り合同保育

あお組(4歳児)、みどり組(5歳児)

3 使用電子楽器、機器

(1) 今年度新規導入の移動可能楽器・機器

①「Qコード」(鈴木楽器)

②電子大正琴「和楽」(鈴木楽器)

③ミュージック データ プレーヤー

「伴奏くん」(ヤマハ)

(2) 既存電子楽器、機器

①CDカセットデッキ

②学校用オルガンSE4000(自動演奏装置付き)・・・あか・きいろ組

YAMAHA PIANO PLAYER(自動演奏装置付き)・・・あお組、みどり組

4 記録方法

(1) 本学附属幼稚園に導入された移動可能な電子楽器「Qコード」「和楽」、電子機器「伴奏くん」が、どのように保育に活用されているか、その状況、子どもたちの様子をビデオ収録する。収録は、各クラスの壁に設置された固定式ビデオと教室外ではハンディビデオを使用した。固定式ビデオは、左右自動的に首振り状態の録画のため、録画方向が限定され、ズームなどは不可能である。(事例記録数計27場面。あか・きいろ組13、あお組9、みどり組4、合同1)

(2) 電子楽器「Qコード」「和楽」、電子機器「伴奏くん」使用時の活動場面を、保育のねらい、場面状況、子どもたちの反応、感想など事前に決めた記入方法で観察記録をとる。今年度、導入の「Qコード」「和楽」「伴奏くん」については、それぞれプラス面、マイナス面を考察する。観察記録は、子どもたちの自然発生的活動もあるため記録日は特に設定せず、担任が印象に残る場面や状況を記録した。(事例記録数計32場面。あか・きいろ組13、あお組9、みどり組9、合同1)

(3) 昨年来使用の自動演奏装置の継続使用状況と他の電子機器(CD・カセット)が、どのような場面、活動に使用されたかその状況を「使用場面チェック用紙」に毎日記入する。(2003年9月11日～2004年2月20日 保育実日数89日)

V 今年度新規導入の移動可能楽器・機器

について (2) Qコードの機能

1 Qコード (QC-1) について

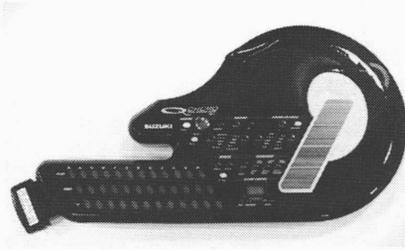


写真1 Qコード (QC-1)



写真2 Qコード使用時の様子

(帰りの会「ぶらんこ」をみんなで歌っているところ)

(1) 開発経過

鈴木楽器製造。当初アメリカからのオーダーによりクロマハープを電子化した製品として、1982年商品名オムニコードとして発売、1999年4回目のモデルチェンジで商品名が「Qコード」となる。アメリカの市場では一般家庭向け用で、家族団らんの合奏などで、“伴奏が簡単にできる”“チューニングの必要がない”と好評であるそうだ。国内では、幼稚園、保育園向けの販促をめざしているが、コードによる伴奏そのものより旋律重視の保育現場では今ひとつ定着していないようである。一方、音楽療法の現場で、障害のため触れることしかできないクライアントを対象として、またクロマハープやギターの代わりに伴奏楽器としてセラピストに使われているが、まだ普及とまでは

いかない現状のようである。

(2) Qコードの機能

- ① ストラムプレートに触れるだけで、いろいろな音色が出せる。
 - ・100GM 音色がある。
 - ・演奏スタイルによりサスティーンを好みの長さに調節可能。
 - ・好みの音に調節可能。(音の深みをコントロールできる)
 - ・ビブラート効果(振動・うねりをだす)
 - ・リバース効果(音が壁や天井に反響したり、跳ね返ったりするおおきなホールでの演奏をシュミレートするもの)
 - ・ピッチを変える。
 - ・ピッチベンドホイール(ギターの本ドに良く似ているもの)
- ② コード演奏が簡単(コードボタン)。
 - ・84種類のコードが演奏できる。
 - ・一本の指でコード演奏できる(メジャー・マイナー・セブンスコード)。
- ③ リズム機能がある。
 - ・オプション・・・30のリズムスタイルカートリッジ(QRC-1)
 - ・10個のリズムスタイル、それぞれに分離したイントロとエンディングのリズムパターンがある。
- ④ コードの中に多くの機能がある。
 - ・10個のリズムスタイルに個別の伴奏パターン付き。これにより多様な演奏、作曲ができる(組み合わせ事例:ドラムとバス・ドラムとコードなど)。
 - ・伴奏トラックのそれぞれのボリュームを下げる事ができる。
 - ・オートコードボタン(選定したリズムで選定したコードから、完全なコードもしくは一部を演奏)
 - ・コードプラスボタン(選択されたリズムスタイルに、さらに味を加えるもの)
 - ・コードホールドボタン(指をコードから離しても次のコードを押さえるまでその

コードを維持できる)

- ⑤ メロディーキーボード(歌の旋律も演奏できるように半音階のメロディーキーボード付き)
- ⑥ オクターブシフトができる機能がある(ストラムプレートとメロディーキーボードを1オクターブ上下できる)。
- ⑦ ソング・スタイルカートリッジ(カートリッジ<Qカード>によりオーケストラ編曲など魅力的な音楽体験ができる)
- ⑧ MIDIの装置付き。
- ⑨ ヘッドホンとステレオインジャック(個人練習や夜間演奏に便利)付き。

2 電子大正琴 「和楽Ⅲ」(鈴木楽器)

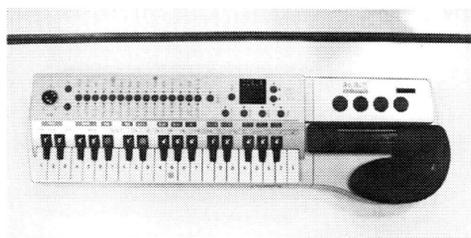


写真3 和楽Ⅲ



写真4 和楽Ⅲ使用時の様子

(一斉活動時

忍者になったつもりで身体表現しているところ)

(1) 開発経過

鈴木楽器製造。1991年、大正琴でありながら色々な音色も楽しめるものがないかということで開発し、現在の「和楽Ⅲ」はピアノをはじめとする洋楽器の音

色、琴や三味線といった和楽器の音色、それに和・洋の打楽器の音色を搭載した2001年、2回目のモデルチェンジの製品である。

アンサンブル用の大正琴として、又、和楽器の音色を搭載した小型キーボードとして教育楽器市場、音楽療法士などに販売され、魅力在る音色と便利な機能性が好評で、今後幼稚園、小学校で他の和楽器とのアンサンブルなどにも使用を広めたいようである。

(2) 和楽の機能

- ① 鍵盤以外に弦センサー(大正琴)、太鼓センサー(指でたたくと打楽器音がでる)で演奏できる。
- ② 音色が変えられる(和の音色、洋の音色あわせて64種類、打楽器音49種)
- ③ サスティン効果(管楽器で息や唇によって音程を揺らし旋律に潤いを与える奏法)がある。
- ④ ビブラート効果(指を離した後に徐々に音が消えていく効果)がある。
- ⑤ 音をベンドするベンド幅変更可能である(音程を変え、節にこぶしのような効果を出す)。
- ⑥ オクターブの移動が可能である(初期設定の音程より1オクターブ上下音が出せる)。
- ⑦ 音色のモノフォリック(同時に1音)とポリフォリック(和音演奏可)を切り替えられる。
- ⑧ 移調ができる。
- ⑨ 調律できる。
- ⑩ 五弦調律できる。(大正琴音色などにおいて、常に開放弦である五弦の音程を変更できる)
- ⑪ MIDIの装置がある。
- ⑫ ピッチが変えられる。

3 ミュージック データ プレイヤー「伴奏くん」(ヤマハ)



写真5 伴奏くん



写真6 伴奏君使用時の様子

(遊びの場面)

お姫様になったつもりで踊っている場面)

(1) 「伴奏君」の機能

- ① フロッピーディスクが再生できる。
 - ・ YAMAHAから市販されているミュージックデータソフト
 - ・ ミューマIIソフト (YAMAHAに設置されているコンピューターからミュージックデータを購入できるもの)
 - ・ 学校用オルガン・自動演奏ピアノを利用して録音したディスク
- ② 小節単位で早送り、巻き戻しができる。
- ③ 1曲ごとでなく、曲の中の部分的な部分での繰り返しも再生ができる。
- ④ テンポの調節ができる。
- ⑤ トラックごと (片手だけなど) の再生ができる。
- ⑥ 好きな箇所をマークし、その位置から再生、繰り返しができる (マークジャンプ)
- ⑦ 曲の頭にカウントを入れる事ができる。(カウントイン)

- ⑧ メトロノームになる。
- ⑨ 移調できる。
- ⑩ 市販の2HDディスクを録音用にフォーマットできる。
- ⑪ チューニング (Aの音) ができる。

VI 記録の結果と考察

1 記録方法(1)(2)からの結果と考察

電子楽器「Qコード」「和楽」、電子機器「伴奏君」活用時の各クラスの結果記録を後述参考資料にまとめた。(資料1参照) その結果から、子どもたちとの関わりの中でのメリットとデメリットを状況、場面から考察した。

(1) 電子楽器「Qコード」「和楽」、電子機器「伴奏君」に共通する結果

- ① メリット
 - ・ 軽くて、簡単に持ち運びができる。(教室から保育者一人ですぐに持ち運びでき、屋外など、子どもたちの活動場所にすぐ使用できる。教室外での活動の記録が多かった)
 - ・ ピアノ、電子オルガン (エレクトーンなど) や自動演奏装置付きピアノ、電気オルガンなど、教室でしか使えないといったデメリット点をカバーできる。
 - ・ 扱いやすく、操作、奏法が簡単である。(半年の研究の中で、実際に使用でき、ピアノより短期間でマスターできる) 保育者の鍵盤学習の経験に左右されることなく、操作さえ慣れれば、すぐに使えた。
 - ・ 機能が多いにもかかわらず、ピアノと比べ相対的に価格が安いいため、導入しやすい。
 - ・ 場所をとらないで、どこでも置ける。(スタンドもいらず、机の上・ひざの上でも演奏可能である)
 - ・ 多様なアンサンブルが可能である。(移動が簡単、音色が多種、リズム楽器にもなり組み合わせによりさまざまな楽しみ

方ができる。コンサートで「ずいずいずっころばし」「ちょうちょ」もピアノにない表現でのアンサンブルとして、子どもたちとともに保育者も楽しめた。）

- 歌や器楽が「伴奏はピアノ」といった固定観念にならず、多様な響きを経験させられ、柔軟な感覚とともに、音色に対する感覚が豊かになる。(子どもたちが音に対して敏感に反応していた)

② デメリット

- 音が電子音であるため、本物志向には物足りなさが残る。(ピアノの表現の幅の広さ、ギターのような響きなど生演奏の音の再生には限界がある)
- 高度な演奏、即興演奏、音楽の表現に限界がある。
- 音楽活動を豊かにするための、基本的にはピアノのデメリット面の補助的役割である。

(2) 「Qコード」の結果

① メリット

- コンパクトで軽量、もち運びが容易なため、どこでも伴奏できる。今回の記録でも、ピアノのない場所での使用が多く、屋外での使用も容易である。ひざの上での使用や肩掛けもできるため身体表現など子どもたちと一緒に動いて楽しめた。(VTR「だんだん」)
- ボタン一つの操作で84種類ものコード伴奏が簡単に弾ける。
- 一つのコードでもアルペジオ、分散和音、アルベルティバスなど、伴奏のバリエーションが、触るだけで簡単に弾き分けられる。運指の難しさがない。
- クロマハープをモデルとし、音楽療法などにも使われる特質から、弦をイメージし、音質が繊細で静か、鍵盤楽器とは異なる独特の音色で、子どもたちが音に大変興味をもった。

- ギターと同じような役割ができるが、ギターより小型でチューニングが不必要。ギターのように爪を伸ばさなくても良いのでピアノを弾く保育者には便利である。
- 生演奏なので、生演奏としてのプラス面がある。(子どもたちと動きながら、あるいは寄り添って演奏ができ、子どもたちの反応に合わせて、微妙なテンポの変化、息使いや表現上の微妙な間を感じた伴奏ができる。中止や途中からの繰り返しなど、指示や指導が即座にできる。)
- 子どもたちもストラムプレートを触るだけで音が出て弾けるので、微妙な音色の変化を弾きながら楽しめた。

② デメリット

- コードは容易であるが、機能が多いため操作に慣れるのに他の2つの機器より時間を要した。(ピアノやギターの演奏技量の向上にかかる時間とは、比較にならないくらい少ないレベルである。)
- コード伴奏と旋律が同時に弾けないため、保育者が旋律を正確な音程で歌う必要がある。今回、コード伴奏の際、歌の出だしの音を取りにくかった。(キーボードへの切り替えに慣れ、コードの音から歌いだしの音をとれるようにすれば問題はない)
- 音色に種類があるが、変化の幅が狭い。
- 最大音量が小さく、広い空間、大きな集団の中では聞こえない。(コンサートの時、他の楽器との音量バランスが悪かった)
- 身体表現などで使う時は楽譜が見られないので、コード進行の暗記が必要である。
- 肩にかけるとパネルが見にくく、ギターと比べるとコードを押さえる手が逆になり、違和感がある。

(3) 「和楽」の結果

① メリット

- ・洋楽器だけでなく、和楽器(64種)打楽器(49種)の音色を幅広く楽しめる。本物の和楽器に触れる機会が少ないため、和楽器が音楽の教科で見直されてきた昨今、擬似音とはいえ、貴重な経験になる。
- ・日本の音の雰囲気、イメージが広がる(子どもが琴の音を聴いて「お正月みたい」)。読み聞かせ、劇、紙芝居など、効果音としても有効(例:お寺の鐘の音)である。
- ・操作が非常に簡単で、演奏に力が要らないため、子どもたちにも和太鼓など打楽器の音の代用として使え、アンサンブルに有効。
- ・和、洋いろんな楽器音、また一つの楽器音でもビブラートやサスティン効果など変化を持つ何十種類といった多様な音色が選択できる。持ち運びに便利ということもあり、台数があればさまざまなアンサンブルが可能。曲の変化が楽しめる。(アンサンブルコンサートでは、邦楽音効果が効果的な役割であった)

② デメリット

- ・鍵盤が小さく両手で弾きにくい。
- ・単音しか出ない音色もある。
- ・本物志向の要求に対しては、子どもに似非の音色を体験することに疑問が残る。(本園では、この年代は、ごっこ遊びを楽しむことで創造性を養う時期と考える)
- ・もう少し軽いと子どもでも持ち運べる。
- ・ピアノのようにタッチのデリカシーが音に表現できない。

(4) 「伴奏君」の結果

① メリット

- ・自動演奏ピアノやオルガンとフロッピーが共有できる。自動演奏ピアノを取り入れている本園では、保育者が自動演奏装

置で録音したものを、保育室外で流せる(ひな祭りの歌をお雛様の傍で歌う際に使う等)。

- ・操作が非常に簡単のため、子どもたちが自由に操作できる。(自主的な活動に活用され、日常の遊びの中に音楽活動の楽しさが当然のように定着していた。音があることでのびやかな自己表現がなされていた。歌や合奏が遊びになっていた)
- ・自動演奏装置の移動版といった役割で同様のメリットがある(保育者が音源から離れられるので、子ども側に入って一緒に音楽活動を楽しむことができる)。
- ・速度、音量などが簡単に変えることができるうえ、移調ができるため、すぐに、子どもの音域に適応できる。楽器活動時も、演奏しやすい調に簡単に変えられる。
- ・リピート機能を使うと、踊りやダンス、合奏も繰り返し楽しめる(子どもたちが楽しんでいる様子がVTRから良くうかがえた)。BGMにも利用しやすい。
- ・既製のフロッピーを使うと、保育者の演奏能力以上の音楽的な演奏を聴くことができる。オーケストラ伴奏ではダイナミックな音の広がりも味わえる。
- ・音量調節ができるため、今まで歌った歌や、新しく歌う曲をお昼休みや自由保育の時間に耳ざわりでない音に調節してBGMとして流しておく。
- ・子どもに聴かせたり、合奏させたりしたいとき、確かな音を与える意味で重宝する。
- ・自動伴奏装置のように繰り返しが曲の頭でなく、小節単位での繰り返し機能がある。

② デメリット

- ・子どもの音楽表現の微妙な間や呼吸に即座に合わせられない。
- ・前奏がないと曲の始まりがあわせにくい。
- ・機械的なので心情面が希薄になりやすい

(保育者が表情豊かに対面できることで補える)。

- ・場に対応した即興演奏は不可能である。(即興演奏をするには、生演奏でも相当の技術を必要とする。)
- ・電池が使えないため屋外への持ち出しにコードが必要になる。

2 記録方法(3)からの結果と考察

自動演奏装置の継続使用状況と他の電子機器(CD・カセット)について

(1) 使用状況

研究期間2003年9月11日～2004年2月20日中、自動演奏装置使用日数は3歳児、4歳児保育実日数89日のうちあか・きいろ組50日(56.2%)、あお組43日(48.3%)、5歳児保育実日数88日のうちみどり組51日(58.0%)3組平均48日(54.1%)であった。(表I)、このことは、各クラスほぼ2日に1度以上自動演奏装置を使用しており、昨年の平均使用結果、29.2%(参考論文3、P51)を大きく上回り、昨年以上に使用が定着してきたことが明らかとなった。また自動演奏装置使用のべ回数は、あか・きいろ組50回、あお組43回、みどり組69回、3組合計162回であった。このことは保育実日数89日の中、どこかのクラスから162回(比率1.82)自動演奏装置の音が流れていた事を意味する数字であり、昨年の平均結果比率1.40(参考論文3、P51)より使用度が高まっている。勿論、使った回数が増えればよいということだけでなく、その活用の内容が重要であるが、この伸び率は、やはり、保育の中で電子楽器である自動演奏装置が活用が有効であったこそその結果であろう。使用される時間帯は、降園前の一斉活動、お集まりの時間が一番多く、延べ数162回中89回(54.9%)であった。つぎは食事の時間帯39回(24.1%)であった。結果は(表2)(グラフ1)である。

CD・カセット使用日数は同期間、あか・

きいろ組49日(55.1%)、あお組35日(39.3%)みどり組69日(78.4%)3組平均51日(57.5%)であった。(表1)年長組の使用が多く、クラスにより差がでている結果であるが、園平均では自動演奏装置と同様、2日に一度強の割合で使用されていた。使用される時間帯は食事の時間帯が多く、次にのべる使用形態からも明らかなようにBGM(73.7%)として音楽を流すといった活動としての利用が明らかになった。

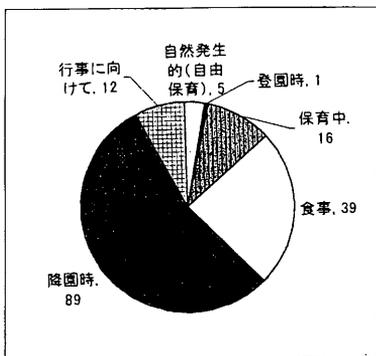
表1 自動演奏装置・その他の機器使用日数

	みどり組	あお組	あか きいろ組	平均
	日数(%)	日数(%)	日数(%)	日数(%)
保育実日数	88 (100.0)	89 (100.0)	89 (100.0)	88.7 (100.0)
自動演奏装置使用日数	51 (58.0)	43 (48.3)	50 (56.2)	48 (54.1)
機器使用日数	69 (78.4)	35 (39.3)	49 (55.1)	51(57.5)

表2 自動演奏装置・その他の機器使用時

	自動演奏装置	CD・カセット
機器の使用延べ回数	162 (100%)	197 (100.0%)
自然発生的(自由保育)	5 (3.1%)	10 (5.1%)
登園時	1 (0.6%)	55 (27.9%)
保育中	16 (9.9%)	25 (12.7%)
食事	39 (24.1%)	91 (46.2%)
降園時	89 (54.9%)	4 (2.0%)
行事に向けて	12 (7.4%)	12 (6.1%)

グラフ1 自動演奏装置の使用時



グラフ2 CD・カセットの使用時

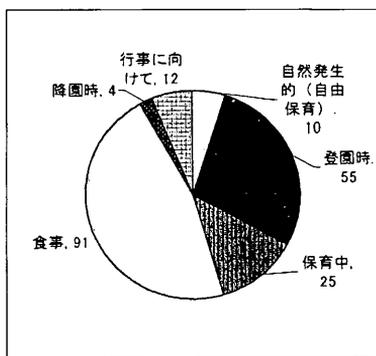
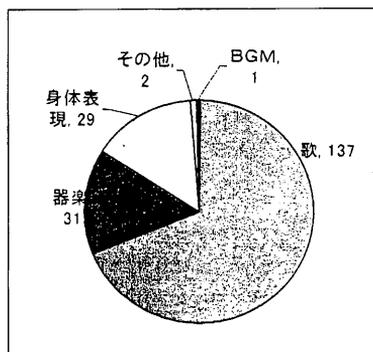


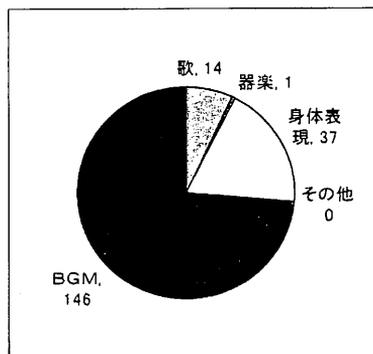
表3 自動演奏装置・その他の機器使用形態

	自動演奏装置	CD・カセット
機器の使用延べ回数	203 (100.0%)	198 (100.0%)
歌	137 (67.5%)	14 (7.0%)
器楽	31 (15.3%)	1 (0.5%)
身体表現	29 (14.3%)	37 (18.7%)
その他	2 (1.0%)	0 (0.0%)
BG	1 (0.5%)	146 (73.3%)

グラフ3 自動演奏装置の使用形態



グラフ4 自動演奏装置の使用形態



(2) 使用形態

自動演奏装置の使用形態の延べ回数(203回)が使用時の延べ回数(162回)を上回っていることは、自動演奏装置の使用が歌と身体表現、というように同時に複数の活動を含むことを意味する。これは自動演奏装置の使用により、保育者の手があき、体が自由になるからこそ出た数字といえよう。自動演奏装置が、どのような活動の時使われたかを表す使用形態では、延べ数203回のうち3組全体では、歌137回(67.5%)が飛びぬけて多く、2番目が器楽31回(15.3%)、身体表現29回(14.3%)が続いた結果であった。どのクラスも自動演奏装置は歌を歌うときの使用が最も多かった。CD・カセット使用形態では、延べ数198回のうち3組全体では、前述のようにBGMとしての活用が146回(73.7%)と多く、他の活動、身体表現37回(18.7%)、歌14回(7.0%)と、大きく差が開いた。(表3)

3 全体の考察

本年度導入の電子楽器「Qコード」「和楽」については、一度に3種類の楽器、機器の初めての導入で、簡単な操作とはいえ、保育者がこの装置の多くの機能をこなすにはもう少し

慣れる期間が必要であると思われる。

電子機器「伴奏くん」は、自動伴奏装置と同様の機能を持つ上、移動可能な機器で、操作が簡単といったメリットがあるため、CDラジカセ同様、今後頻繁に活用されるであろう。また、自動演奏ピアノと組むことで両者のメリットが生かせることがわかった。

「Qコード」は機能が多く、操作に慣れるのに手間取ったが、ギター、クロマハープの代わりになる電子楽器で、保育者が動きながら使用でき、コードさえ覚えれば、伴奏がとても簡単である。本来の楽器に必要な調弦の手間もいらず、奏法の技術的な習得の困難さがなく、慣れさえすれば活用の可能性が高いと思われた。

「和楽」は和楽器のさまざまな音色が音楽のみならず効果音としても使え、読み聞かせや劇、紙芝居など、広範囲に活用可能で、音から来る創造性として機能に大変魅力があった。また、使いやすく操作が簡単であった。

持ち運びの便利さ、機能の多さ、生演奏の即興性や、その場の音楽的即応性といった自動演奏装置にないよさからも、そして、何よりVTRの子どもたちの歌や、自由な表現活動でのいきいきとした表情、音に対する敏感な反応から、電子楽器「Qコード」「和楽」、電子機器「伴奏くん」の導入は、子どもたちとの音楽活動の活性化や保育内容向上のために有効であるといった研究の仮説を裏付ける結果になったと考える。また、昨年度導入の自動演奏装置も昨年以上に日常的なこととなり、電子楽器、機器の活用が音楽活動での大切な援助者のような役割を果たしていることが、結果から理解できる。自動演奏装置は生演奏のデメリットを補う電子楽器として、保育内容の向上や音楽活動の活性化に有効であることが1年経過した今年度、再確認された。

本園では、生演奏も保育中にかなりの割合で行われている。しかし、生演奏のよさを出せるには、保育者に一定以上、かなりのレベ

ルの演奏能力が必要である。このような電子楽器、機器の活用は、あくまでピアノの生演奏を補助するための手段として考えられる。そのことにより、子どもたちとの音楽活動がより楽しく、表現活動の広がりが期待できる。そしてさまざまな楽器、機器の使用が音楽表現方法のさまざまな手札の1つとなり、より良く保育に活用することが保育内容の向上になり保育者にとっても子どもたちにとってもプラスになると考える。それぞれの良さをうまく組み合わせ、T・P・Oにあった利用が保育者の技量ともなりえる。

VII 3年間の研究からの今後の展望とまとめ

どんなに電子楽器を活用し、また、ピアノの技量が高くても、歌は、言葉、発音など、保育者の声の伝達なくしては成り立たない。子どもたちは、模倣から入る時期なので、高度な音楽表現を要求するより、保育者は旋律をきちんと正確に弾け、正しく歌えることが大切である。

幼児期は最も音感が育つ時期だけに、音楽経験を与える保育者の側に安易さがあるてはならない。子どもがただ歌詞を覚え、歌えるようになったことに満足するのではなく、保育者はその音楽経験を通して子どもの中に豊かな感性が育つことを期待し関わるのが大切である。豊かな感性と子どもを洞察する力、そして、経験を広げるための手札の多さが必要とされる。その「手札」の1つが、今回の研究の意図するところである。音楽的な表現のためには、力まない楽な発音が大切である。そのためにも音域にあわせ必要に応じ、移調が簡単にできる。身体で音楽を表現する際に保育者も動くことが可能な電子楽器の活用は、今後、期待される。

調第一報調査や記録から保育における「歌」の重要性を再認識させられ教員養成の場においても、今後、楽器としての「声」の指導に、力を入れる必要を感じた。「声」は、いつでも誰でも使える一番の楽器であり、同時に感情を表現しやすい。ピアノ以上に、短期間で学ぶこ

とが出来、ピアノほど経験を必要としないですむ。良い発声と保育で使われる子どもの歌の音楽的表現方法を学ぶ機会が望まれよう。声楽といった科目があっても音大の声楽家養成の教材や指導でなく、保育現場に活かせる「歌」の指導の必要性を感じた。

また、ピアノ（それを補う電子楽器）は、「歌」の伴奏に使われる場合が多い。ピアノも歌同様に保育現場に活かされるような教材選びや指導方法がとられることが望ましい。そのためには保育現場を知り、保育内容に理解と展望を持った養成校のあり方が求められる。第1報の現場からの要求にもあるように、出来ればピアノ以外の楽器の選択、たとえば移動可能なギター、ウクレレ、そして多種類の打楽器の演習や電子楽器類の指導も科目の中で選択できることが望ましい。又、保育者採用側も就職試験＝ピアノ演奏に固執せず、豊かな感性と応用力を見極める試験の工夫、そして実際の保育では、目の前の子どもたちに即した柔軟な対応ができるよう、前向きな意欲と研究する姿勢を持つことが大切であると考え。

本研究は、研究当初より本学非常勤講師の笠井かほる氏の参加協力を得て、進められたことを申し添える。

<参考文献, 論文>

1. 笠井かほる：「保育における音楽活動と電子楽器・機器の導入について」日本保育学会誌第54回, 2001
2. 服部公一・川合貞子・草川和子・松嶋五百子・村木由紀子・片岡真弓・成松由奈・佐藤優子：「幼稚園教育の音楽活動と電子楽器の適用についての研究」東京家政大学生生活科学研究研究報告 第25集, 2002
3. 服部公一・川合貞子・草川和子・松嶋五百子・村木由紀子・片岡真弓・成松由奈・佐藤優子：「幼稚園教育の音楽活動と電子楽器の適用についての研究」東京家政大学生生活科学研究所研究報告 第26集, 2003

資料1 Qコード・和楽・伴奏くん活用時の記録

みどり組

①番号 ②日付 ③場面 ④状況	曲名	ねらい	メリット	デメリット
①1 (Qコード) ②9/22 ③歌唱指導 ④降園前の集まりの会。Qコードを囲んで歌う。新曲なので子供達は歌詞をまだ十分に覚えていない。ピアノ自動演奏をバックに歌う。	・白い夏のカモメ	・ゆったりとした曲風を感じながら歌う。 ・Qコードの音色を楽しむ。 (留意点)・・・水面のきらめきや風のさわやかさを感じられるように音色を選ぶ。	・Qコードは7月の七夕祭りの時に見知っているので、特に驚きや強い好奇心はない。落ち着いて音色を楽しみながら歌っている。 ・ピアノをバックにすることで、子供も保育者も音程がとりやすく、安心して歌える。	・コードを十分に覚えていないと、演奏時に顔が下向きになり、子供の表情が見られない。コードの難易度が高くなると少々不安。
①2 (Qコード) ②9/25 ③歌唱指導 ④降園前の集まりの会。Qコードを囲んで歌う。ピアノ自動演奏をバックに歌う。	・白い夏のカモメ ・ちよっといてぼん	・ゆったりとした曲風を感じながら歌う。 ・曲風、歌詞、リズムの面白さを楽しみながら歌う。 ・Qコードの音色を楽しむ。	・ピアノをバックにしているので音程がとりやすく、安心して歌っている。	・曲をより一層楽しむためには、コードを覚えるだけでなく、奏で方にも工夫が必要。保育者の技量も大切だが、遊び心弾きこなすが求められるようだ。
①3 (Qコード) ②10/22 ③歌唱指導 ④降園前の集まりの会。曲を聞いて、すぐに口ずさむ子供と、聞いたことはあっても歌詞を知らない子どもがいる状況。運動遊びの(ドッジボール)の後で少し疲れが見られる。	・ぶらんこ	・Qコードの音色から、ゆったりとした「揺れ」の感じを楽しむ。 ・Qコードの音の種類に関心を持ち、イメージに合った音色を選ぶ。	・いろいろな音の種類から、曲のイメージに合ったものを選んでいく。 ・曲風や音色から「心地良さ」を感じている。故意にあくびして見せるなどのふざけもあるが、リラックスしている様子が感じられる。 ・音の種類によって曲のイメージの違いを感じ取っている子ども様子が見られた。 ※故意にあくびをする子供がいる。ふざけともリラックスとも受け取れる。ただ表情を見るかぎり、ゆったりした時間帯であると言える。	
①4 (Qコード) ②10/27 ③歌唱指導 ④遊戯室にて。降園前の時間だが、遊び足りない不満が少々あるのか、あまり集中できない状況下での場面。	・ぶらんこ	・Qコードの音色から、ゆったりとした「揺れ」の雰囲気を楽しみながら、丁寧に歌う。 ・Qコードの小さな音を注意深く聞き取って集中力を高めていく。	・女兒の多くは歌詞をほぼ覚えていて、リラックスして歌う姿が笑顔から感じられる。 ・小さな音を集中して聞き取ることは概ねできている。 ・Qコードの音色には大分親しんできていく感あり。	・女兒に比べて男児の殆どが歌詞に自信がなく、声が出なかつたり、照れたりして落ち着きがない。 ・男児からは「もっと遊びたい」の声があがっていた。気持ちの切り替えが十分に出来ていない状況下での場面のせいから、歌う態度にもその気持ちが響いていた。
① 5(和楽) ②11/5 ③歌唱指導 ④降園前の集まりの時間。保育室にて円形になって歌う。	・とうりゃんせ	・楽器「和楽」のいろいろな音の種類に興味を持つ。 ・琴の音色から「和」の雰囲気を感じて歌を楽しむ。 ・歌詞の意味を知り、パート別に歌って楽しむ。	・遊びとして経験しているので、殆どの子供が歌える。それ故にやや乱暴な歌い方をする子どももいた。しかし歌詞の意味を知ると、パート別に歌うことを楽しむようになり、次第に丁寧さが出来た。 ・楽器「和楽」のいろいろな音の種類に強い関心を持った。Qコード同様に、音選びを楽しんでいた。 ・曲から「和」の雰囲気を感じとり、音を選んでいった。 ・「和」の音色は初めての経験だが、曲にあう音の種類を感じ取ろうとする姿があった。 ・曲風によって音の種類が選べるのは大きなメリット。	・指使いなど、奏法はピアノに順ずるので、基本はやはりピアノである事を感じる。
①6(和楽・Qコード) ②11/13 ③表現 ④ペープサート劇を友達と一緒に練習している場面	・ペープサート劇「きよだいなきよだいな」のBGMと効果音	・和楽やQコードを効果音やBGMとして使って、ペープサート劇を楽しむ。	・和楽やQコードのいろいろな音色の違いに関心を持ち、その違いを楽しみながら、劇の場面に似合った音色を選んでいる。 ・和楽やQコードの音色の面白さが子供達の関心につながり、劇遊びを盛り上げることが出来たと思われる。	・その場で音色や効果音を作るので、保育者がその場を離れられない。

<p>① 7(テープ・CD) ②11/18 ③表現 ④「ペープサート劇・人形劇・ショー」を小さい組や母親達に見せる場面。保育中に遊んでいたものを披露したもの。</p>	<p>・仮面ライダーショー</p>	<p>・市販のテープやCDを使ってイメージ表現を楽しむ。</p>	<p>・オーケストラ演奏で曲に厚みがあること、皆がテレビなどで知っている曲でイメージが共通であることなどから演じ手も観客一緒に楽しめた。 ・今学級でアニメや戦隊物の曲を使用するのは初めてだが、幼稚園で歌う曲とは違う魅力があるようだ。曲のリズム、メロディー、歌詞など、全てが画像をイメージさせ、いっそう楽しいものになっている。</p>	
<p>①□8(和楽) ②2/9 ③表現 ④影絵遊びを友達と一緒に練習している場面</p>	<p>・チューリップ ・ぞうさん</p>	<p>・和楽のいろいろな音色を生かして、影絵遊びをイメージ豊かに楽しむ。</p>	<p>・和楽については 既に見知っているもので、特に大きな驚きはないが、やはり音色の種類の数には関心が高く、自分達でボタンを押して いろいろな音を楽しんでいた。歌詞やイメージに似合った音作りをするために友達と相談している姿が見られた。 ・和楽に限らず、生の演奏は子どものテンポに合わせて、必要に応じて間を取ったりできることがメリットだろう。特に和楽の場合、一つの楽器でいろいろな音色を瞬時にし出せるのが魅力と思われる。</p>	<p>・その場で音色や効果を作るので、保育者がその場を離れられない。</p>
<p>①9(和楽・Qコード) ②2/10 ③表現 ④影絵遊びを誕生会で披露している場面</p>	<p>・チューリップ ・ぞうさん</p>	<p>・影絵遊びをイメージ豊かに楽しむ。</p>	<p>・演じ手は緊張する中にも、みんなの前で演じる楽しさを味わっていた。当日は Qコードも急遽取り入れたが、見る側の子ども達も すでに和楽や Q コードに慣れてきているので、楽器への反応は特にならない。影絵という初めての遊びに面白みを感じ、馴染みのある歌が添えられていることで、年少も年中児も歌を口づさんでいた。一体になって楽しい時間をもつことができた。 ・登場人物の雰囲気に合わせて音色を瞬時に変えられ、イメージを豊かにできる楽器なので大変便利。</p>	<p>・和楽も Q コードも大勢の人の中では 音量が十分でなく、途中からマイクで音を拾うことにした。いずれも音量については、限界が感じられ、広い部屋や大勢の人の中では楽器として十分とは言えないのではないだろうか。</p>

あお組

①番号 ②日付 ③場面 ④状況	曲名	ねらい	メリット	デメリット
<p>①1 ②5/29 ③リズム遊び(楽器) ④午前中の遊び・自然発生的な遊び。カスタネットやタンバリン、トライアングル等で思い思いに楽しんでいる時に電子オルガンを利用。</p>	<p>・おはなしゆびさん ・おはよう歌 ・お弁当のうた</p>	<p>・いろいろな楽器に自由に触れて音色や表現することを楽しむ。</p>	<p>・ピアノを背にすることで、ピアノからの音の振動を楽しんでいる様子が伺える。Kは楽器で遊ぶ時は、毎回この場所に立っている。 ・朝、登園してくると誰からということなく、自然に楽器遊びが始まることが多い。</p>	<p>・OやK がカメラの動きを気にして、カメラを覗いたり触ったりしている。 ・「おはようのうた」になると楽器遊びが停滞。初めて聴く曲なので関心が薄れたようだ。 ・電子オルガンでは曲を連続して再生できないため、保育者がその度に操作する必要がある。</p>
<p>①2 ②6/12 ③リズム遊び(楽器) ④帰りの会・日常的な遊びの中で楽器への関心が高まっていたことから、集まりの会に全体での楽器遊びをとり入れたもの。</p>	<p>・おはながわらった</p>	<p>・カスタネットのもち方や扱い方を知る。 ・曲のリズムを体で感じる。 ・替え歌で遊ぶ。</p>	<p>・曲にあわせてカスタを叩いているうちにリズムが合う所があり、子供自身がその心地良さを感じたようだ。 ・替え歌にすることで、歌への関心が更にたかまった。 ・保育者が子供と対面して歌ったりリズム打ちしたりできるので、子供達の表情や言葉、動きが見えやすく、個々への対応がスムーズになった。</p>	<p>・電子オルガンでは曲の「部分の繰り返し」にすぐに対応できないので、折角歌に乗ってきたところで伴奏が止まってしまい、気がそがれることがある。</p>
<p>①3 ②6/18 ③表現 ④ワークスペースでセーラーームンごっこが始まり、劇としてお客さんに観せようとするが、子どもたちで上手く劇を構築することができない。そこで和楽を使いミュージカル風な劇をすることに。</p>	<p>・おはなし指さん ・かたつむり ・他の童謡</p>	<p>・歌やリズムを楽しむ。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう</p>	<p>・自動演奏は保育者の都合で(他児への対応)中断することがないため、遊びが続けられる。学級の殆どが好きな楽器を持ち 遊びを楽しんでいる。 ・「ミッキー・マウスマーチ」では楽器を鳴らしながら机の周りを歩き出した。それまで遊びに参加しなかったHが自然に仲間に入ってきた。 ・「歩く」に加えて「スキップ」する子供が出てくる。 ・「となりのトトロ」のように皆が知っている曲では、自然に口ずさみがあり、大いに楽しめた。 ・(歩くなど)体を動かすことでリズムに乗りやすくなる。</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> ・Kは曲のテンポを感じ、トライアングルを小刻みに叩いている。 ・遊びは約30分間続いた。十分に満足の様子。 ・自動演奏にすることで、教師が通して関われなくても遊びを楽しむことができた。 ・演奏に厚みがあり、パレード曲などは実際の楽しい雰囲気再現できる。 ・自動演奏の場合、保育者が歌に手振りをつけて一緒に遊べる。 ・歌「おはなし指さん」「かたつむり」を手で振りをつけながら歌いだす。
①4 ②10/27 ③表現 ④ワークスペースでサーラームーンごっこが始まり、劇としてお客さんに観せようとするが、子どもたちで上手く劇を構築することができない。そこで和楽を使いミュージカル風な劇をすることに。	・ムーンライト伝説	・保育者が歌の伴奏をし、ミュージカル風な劇という流れを作る援助をする為に和楽を使用。	<ul style="list-style-type: none"> ・伴奏があることによって歌ったりポーズをきめたりして「劇をしている」という気持ちになっているようだった。音色も子どもたちのイメージに近いものをみんなどで選んだ。 ・ワークスペースという楽器のない場所での遊びに、流れをもたせてあげることに和楽は有効だった。意外にも保育者の演奏に子ども達が打楽器のバッドを使用してリズム打ちをしていたことが新発見だった。
①5 ②11/19 ③表現(劇ごっこ) ④昨日の遊びの続き・劇場ごっこ	・やぎさんゆうびん ・きのこ ・ハリケンジャー	・劇場ごっこ(ペープサート・歌・踊り)を楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> ・ペープサートは昨日の降園時の約束だったので、すぐに舞台作りが始まった。楽しみにしている様子。 ・演じることに期待し、自分の出番を楽しみに待っている。 ・劇場ごっこに発展。「やぎさんゆうびん」だけでは飽きてくる。ハリケンジャーなどのアニメの歌が出てくる。 ・保育者が他で遊んでいる子供達に対応していても自動演奏であれば、遊びが中断しない。

あか・きいろ組

①番号 ②日付 ③場面 ④状況	曲名	ねらい	メリット	デメリット
①1 (Qコード) ②9/26 ③歌唱指導 ④帰りの会	・「まつぼっくり」	<ul style="list-style-type: none"> ・散歩に出かけ、たくさんのまつぼっくりを拾ってきた経験を重ねて、この歌を楽しんでほしい。 ・(はじめて歌う歌を、Qコードで教えてみる) 	<ul style="list-style-type: none"> ・保育者が音をとって歌いだし始めた途端、歌詞の内容に合わせて楽しそうに動き出す子がいる。(サキ、リリ、マユノ…コロコロ手回す拾って食べるまね) 	<ul style="list-style-type: none"> ・保育者がきちんと音をとって歌えていないこと、旋律がないことに不安な表情を浮かべる子がいる。 ・コード進行の間違いに違和感を覚えた子が、「なんかへーん!もういいよー!」と歌うことに不快を訴える楽器の操作に慣れておらず、はじめの音だしまでに手間取る。 ・保育者自身よく歌って知っている歌だったが、出だしの音がとれず、はずしてしまう。 ・歌いだしの音が取れないことに動揺して、コード進行も間違える。また、「たなばた」に比べ、コード進行が複雑で、たくさんのボタンの中でそのコードを押さえることがうまくいかない。
①2 ②10/2 ③歌唱指導 ④帰りの時間、チサキの持ってきた栗の話聞いた後、初めて「大きな栗の木の下で」を歌う。	・「大きな栗の木の下で」	<ul style="list-style-type: none"> ・実際の栗に触れ歌うことで秋の自然物に興味を持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・保育者が子ども達の前に立ち、歌を歌いながら一緒に身振りをすると、同じように真似をする子が増える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・初めての歌を歌うときには、保育者と子ども達との距離が近い程、子ども達の興味が続くやうに感じた。 ・ピアノが流れると数人が身振りをしながら歌を口ずさむが、ほとんどの子は床に

①3 (Qコード) ②10/8 ③歌唱指導 ④帰りの会	・「まつぼっくり」		<ul style="list-style-type: none"> 音を聴きながらいろいろなイメージが出てくる。(オルゴール、ピンポンパンポン放送の合図、魔法の音、きらきらする音) 前日に旋律を聞きながら歌った経験からかなり、歌えるようになってきている。 音を替えて歌ってみようかの言葉を受けて「お水の音」と言うリクエストが上がる。子どもにはこの曲、この歌詞にあう音というよりも、めずらしくて面白い音を好むよう保育者も楽器の扱いに多少慣れ、少し心のゆとりが生まれる。コード進行にも間違いが少なくなる。 	<ul style="list-style-type: none"> 寝転がったり思い思いに動いている。 出だしの音が何度歌っても外れる。コードの音に引っ張られるような感じ。子どもに流され出だしの音が分からなくなってしまう。 子どものリクエストを受けて水の音を出してみるが、弾き方によって、それぞれ違う音になるので伴奏には使にくい印象を受けた。
①4 (Qコード) ②10/9 ③歌唱指導 ④帰りの時間。保育者がQコードを膝に置いた状態で歌を歌う。	・「大きな栗の木の下で」	・Qコードで歌う	<ul style="list-style-type: none"> 保育者が中心に座ることで、ほとんどの子が集中して歌う姿が見られる。 Qコードから色々な音が出ることに興味を持ち、「海の音！」など、音から色々な場面を想像することを喜ぶ姿が見られた。 “水の流れる音”を期待して、Qコードから次々と聞こえてくる音を注意深く聞いている。 子どもと同じ高さで座りながら歌うことができるので、子どもとの一体感を感じられる。 色々な音を聞こうとしたり、聞いてみては「〇〇みたい！」と、音への興味が少しずつ湧いてきたように感じる。 	<ul style="list-style-type: none"> 保育者の歌う音程、テンポを真似て歌おうとする。 Qコードに視線が集中している。 担任は初めてのQコードである。Qコードを弾くことに夢中で下を向いていることが多く子ども達の視線も下向きが多く全体的に声あまり出していないようだった。 担任が音程を正確にとれない部分があり子ども達の声も同じようになる。
①5 (Qコード) ②10/15 ③音遊び ④帰りの時間 保育者がQコードを膝に置いた状態で歌を歌う。	・「大きな栗の木の下で」	・いろいろな音を聞くことを楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> 楽器に実際に触れたりできることから、Qコードへの親しみが少しずつ生まれ、Qコードで歌う楽しさを感じているようだ。 担任がQコードを用意すると視線が集まり静かになる。どんな音が出てくるのかというような表情でQコードを見つめている。担任が一つの音を出すと「きゃー」と興奮した声を出したり、「お星様の音」「魔法の音」と言ったり、音を聞くことを喜んでいる。 “水の流れる音”が出てくるまで「ちがーう！」と言い続ける。音を聞き分けようと集中して聞いている様子を感じられる。 “水の流れる音”を聞いて、泳いだつもりで床を這う子が見られる。 実際にQコードに触り音が出ると喜ぶ。 保育者がQコードで曲を弾くと、自然に立ち上がり歌を歌いながら身振りを始める。友達の様子を見ながら真似をする姿もある。 	<ul style="list-style-type: none"> 歌わずに、友達の様子を見つめている子が見られるが、(タカトシ・トオル)音当りの場面になると「ちがーう」と言ったり、実際にQコードに触ってみようとしたり、本人なりの興味を示す姿がある。
①6 (伴奏くん) ②10/21 ③身体表現 ④サキちゃんが「せんせいミッキーしたい」といって、ミッキーマウスマーチを口ずさみながら踊り始めた。ディズニーランドのショーをイメージしていることがうかがえたので、伴奏君を利用してBGMを流すことにしてみた。	・ディズニー音楽のFD ・宮崎アニメのFD	・想像の世界の中で、自分の好きなものになりきり体を動かして遊ぶことを楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> 自分で歌っていたときよりも伸びやかに踊り、手先まで意識している動きが見られる。 ピアノの音であることに触発されてサキがピアノの真似をしたがる。積み木でピアノの形を作り、弾くまねをする。 それに触発され、チサキ、リコが加わる。リコは自分の家族が弾いている姿を思い浮かべて、ペダルをイメージして自分なりにその思いを実現しようとする。 チサキは積み木を立ててドラムのように叩いてリズムをとる。 ピアノの伴奏音を聞きつけてほかの子どもたちもその遊びに魅力を感じ、仲間に加わり始めた。 ピアノの真似がひと段落するとお姫様の舞踏会をイメージした子達がドレスや冠を身に付けて踊りだした。バレエをイメージする子、ダンスをイメージする子どもそれぞれに踊り方が見られる。 	
①7 (伴奏くん) ②10/22 ③身体表現 ④前日にしたダンスやピアノを弾く遊びを覚えていて、登園してきた子達が「昨日みたいになりたい」と欲求してきたの	・ディズニー音楽のFD ・保育者の演奏を録音した	・想像の世界の中で自分の好きなものになりきり体を動かして遊ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> ピアノの音色に合わせて指を動かす子が見られる。 	<ul style="list-style-type: none"> 担任が弾かなくても、ピアノの音色を何度も再現できるので子ども達が十分にしたいだけ楽しむことができる。保育者もほかの子どもの遊びに対応することができ

<p>で、伴奏くんを出した。</p> <p>①8 (Qコード) ②1/14 ③身体表現 ④席りの会</p>	<p>FD</p> <p>・「シャベル」</p>	<p>・歌いながら身体で表現することを楽しむ。</p>	<p>・以前歌ったことのある曲だったので、何度か歌ううちに大きな声で歌うようになる。やはりはじめは旋律があやふやなので不安そうに口を動かしている。</p> <p>・保育者が子どもの側で動くことで子どもたちの動きも伸びやかになる。(大きいシャベルで掘る真似を全身でしている子どもの様子も見られる。)</p> <p>・体の動きとともに、言葉もよく出てくる。</p> <p>・以前は楽器への関心のほうが高かったが、この日はその音楽にあわせて歌ったり、体を動かしたりするほうに関心が向くようになってきた。</p> <p>・肩掛けにして使うことで、楽器を弾かない時には手があき、子どもと同じ動きがすぐにできる。</p>	<p>る。</p> <p>・子どもたちが動いているときには声とQコードだけでは、音量が小さく聞こえていない子もいるようだった。</p>
<p>①9 (Qコード) ②1/20 ③身体表現 ④席りの会 遊戯室で</p>	<p>・「だんだん」</p>	<p>・歌いながら身体で表現することを楽しむ</p>	<p>・子どもの側で保育者が自ら体を動かして見せられることで、子どもたちも安心するののかのびのびと動いたり、話したりする。</p> <p>・子どもの状態に合わせてテンポを変えて歌うことができる。</p> <p>・肩掛けで弾いているため、いろいろな場所に動きながら演奏できる。</p>	<p>・遊戯室は広いので部屋でしたとき以上に音や声が子どもの耳に届きにくくなってしまった。</p> <p>・楽譜を見ながら、身体表現はできないのでコード進行を暗記しなければならない。今回のように簡単であればよいが、複雑なときは大変。</p>
<p>①10 (和楽) ②1/29 ③紙芝居 ④お弁当の前の時間。保育者が和楽で効果音を出しながら紙芝居を読む。</p>	<p>・紙芝居「鬼は外 福は内」</p>	<p>・効果音の面白さを感じながら紙芝居を楽しむ。</p>	<p>・紙芝居の出だして、始まりの効果音を出す視線が集まる。</p> <p>・神様が如恵をさずける場面で、木魚を鳴らすと、保育者の操作する和楽を除きこむ子が見られる。音への興味を感じられる。鬼が登場する場面では、太鼓を少しずつ大きくする度に、耳や顔を両手で覆って怖がる仕草をする子が増える。鬼の現れる臨場感を味わっていたようだ。</p> <p>・最後の場面では、「春が来た」をメロディーラインで弾くと、「春だ!」と、反応する子が見られた。効果音から場面の変化を感じ取ったようだ。</p> <p>・紙芝居を置いた机が低くて子ども達が「見えない!」と、なかなか集中していかなかった。場面転換が分かりやすくメリハリがつく</p> <p>・登場人物が生き生きと動いているように感じられ、子ども達が、お話の世界に気持ちを投影しやすいように感じた。</p>	<p>・音の出所がきになって、紙芝居に集中できない姿もある。 (5話が進むにつれ、関心は紙芝居へと移っていくが……)</p>
<p>①11 (伴奏くん) ②2/17 ③楽器遊び ④一斉保育 (降園) の時間にタンバリンや鈴などの楽器に頻りに触れている。遊びの中でも自由にリズムうちやダンスが楽しめるよう、保育室の一角に楽器や伴奏君を配置したコーナーを作った。登園時に伴奏君で聴いたことのある曲をかけておくと、関心を持った子から集まり始めた。ビデオでは入れ替わり立ち代りそのコーナーで遊ぶ子どもたちを撮影。</p>	<p>・保育で歌った曲の入っているFD (保育者録音) 「とんとんうさぎ」「手をたたきましょう」「あわてんぼうのサンタクロース」</p>	<p>・遊びの中でのびのびと音楽に合わせて体を動かしたり、楽器を鳴らしたりすることを楽しむ。</p>	<p>・再生、停止の操作は簡単なので子どもでも操作ができる。(選曲の操作はまだ教えていないので、同じ局を繰り返し演奏している。)</p> <p>・音量調節ができるので、ほかの遊びへの邪魔にならないような音量に下げることができる (ただ、楽器の音はうるさくなってしまふ)</p> <p>・子どもがそれぞれ自分の刻みたいリズムで楽器を鳴らして楽しむことができる。</p> <p>・子どもたちが自分で操作できるので、保育者がその場を離れても遊びが持続する。楽器を演奏したい子を持たせることがなく、好きな時に来て自分で始めることができる。</p>	<p>・移調ができるにもかかわらず、保育者のほうに子どもの声の高さを見極めるゆとりがなく、原曲のままの調で歌ってしまい、子どもの声が出なかった。</p> <p>・電源がコードを利用するため、コンセントのある場所からコードを引かなくてはならない。その手間に時間を要する。</p> <p>・担任がその場を離れることによって、楽器の扱い方に関する言葉かけが適時されなくなるため、乱暴な使い方が見られる。</p>
<p>①12 (伴奏くん) ②2/17 ③歌唱指導 ④降園の時間にその日に幼稚園が飾られたことを子どもたちに伝える。ひなまつりの歌を知っている子がロズさんでいたことをきっかけにひな祭りの歌を歌う。しかし、歌詞の中に難しい言葉があ</p>	<p>・「ひなまつり」</p>	<p>・実物のお雛様の前にしながら歌詞に出てくる言葉の意味を知って歌う。</p>	<p>・音色としては普賢部屋で聞いている電気オルガンの音なので何の違和感もなく、歌っている。(子どもたちの生活のなかに伴奏君が自然に溶け込んでいる。歌っている最中は保育者に集中できる。)</p> <p>・伴奏君の操作を自分たちでできるようになり、ボタン操作に関心があり、保育者が操作していると集まってくる</p>	<p>・電池式でなくコードなので、子どもが好きな場へ持ち運べない。</p> <p>・いろいろな操作ボタンに興味を示し押ししているうちに、演奏途中で曲が止まることがあった。その様子が気になって遊びに集中できない子も見られた。</p>

るのでその意味が伝わるように雑飾りの前で言葉の意味を添えながら歌う。				・操作する楽しさを感じ始めた子がいろいろなボタンを押すうちに、フロッピーが初期化された。
①13 (伴奏くん) ②2/18 ③楽器遊び ④一斉保育 (降園) の時間にタンバリンや鈴などの楽器に頻繁に触れている。遊びの中でも自由にリズム打ちやダンスが楽しめるよう保育室の一角に楽器や伴奏君を配置したコーナーを作った。登園時に伴奏君で聴いたことのある曲をかけておくと、関心を持った子から集まり始めた。	・「おもちゃのチャチャチャ」	・遊びの中で、のびのびと音楽に合わせて身体を動かしたり、楽器を鳴らしたりすることを楽しむ。	・歌ったことのある曲ということで、興味が持続しやすいように感じた。 ・操作のできる子が出てくると、自然に役割分担が生じ、子ども同士で「次は、〇〇にして！」などと、掛け声をかけたり、待ったりする姿が見られた。 ・普段、保育で歌ったり楽器遊びで親しんでいる曲を、子どもたちが自由に聴くことのできる機器ということで、子どもの興味や遊びへの意欲が沸きやすいように思う。 ・保育者が席を外しても、伴奏君の操作に慣れ始めた子どもがいると、遊びが続く。	・電池式でなくコードなので、子どもが好きな場へ持ち運べない。 ・いろいろな操作ボタンに興味を示し押し続けているうちに、演奏途中で曲が止まることがあった。その様子が気になって遊びに集中できない子も見られた。 ・操作する楽しさを感じ始めた子がいろいろなボタンを押すうちに、フロッピーが初期化された。

アンサンブルコンサート

①番号 ②日付 ③場面 ④状況	曲名	ねらい	練習過程	反省・感想
①1 学校用オルガン・和楽 Qコード・鉄琴・木琴 クラベス・木魚・ささら ウッドブロック・マラカス カスターネット・鈴 トライアングル ②1/27 ③音楽表現活動・コンサート形式 ④保育中。遊戯室にて全園児を対象に行う。演奏は保育者	・ずいずいずつころばし ・とおoryんせ ・ちょうちょ	・楽器の紹介&それらの楽器の音が重なり合う美しさを感じる ・本物ではないが、いろいろな音色に触れる機会にする ・(ずいずい...) 日頃親しみのある曲をその雰囲気に合わせて音色で楽しむ。 ・(ちょうちょ) 同じ曲でリズムスタイルを変化させることで曲の雰囲気のパリエーションを楽しむ。	全4回 ●幼稚園にあった楽器を持ち寄り、その曲やリズムスタイルに合いそうな楽器を即興演奏を試みながら選んでいった。 *なるべく簡単なリズムで演奏できるように(子どもにも応用可能) ↓ ●それぞれの息が合うように、数回通して演奏した。	・緊張しながらも、楽しく演奏できた。 ・園の保育者全員で演奏する姿を見て、子どもたちがとても喜んでた。 ・演奏者の呼吸を感じて、楽器を鳴らす真似をしたり、体を揺らしたりしていた。 ・各楽器の音量調節が十分でなかった。 ・子どもたちが聞く環境として、遊戯室では空間が広すぎた。 ・曲と曲の間が長すぎてしまった。会全体の長さが長くなってしまった。(特にちょうちょは続けてみると音の違いが分かりやすかったかも) ・Qコードの音色の違いがあまり出なかった。本来は狭い空間で演奏するものなので広い空間には向かない。 ・Qコードは一つの操作に時間がかかる。 ・和の曲に和楽の音色がとてもよくあっていた。

使用楽器と演奏順

- 《Ⅰ. ずいずいずつころばし》 学校用オルガン (琴)・和楽 (三味線)・鉄琴・Qコード (ピアノ)・木琴・木魚
- 《Ⅱ. とおoryんせ》 クラベス・Qコード (フルート)・ささら・鈴・和楽 (一七弦)・学校用オルガン (琴)
- 《Ⅲ. ちょうちょ (リリック)》 学校用オルガン (ハーブシコード)・和楽 (エレキピアノ)・トライアングル・Qコード (ピアノ、フルート)
- 《Ⅳ. ちょうちょ (ワルツ)》 学校用オルガン (フルート)・和楽 (ビブラフォン)・トライアングル・Qコード (ハーブ、フルート)
- 《Ⅴ. ちょうちょ (タンゴ)》 学校用オルガン (コントラバス)・和楽 (アコーディオン)・カスターネット・Qコード (ギター、ハーブ)
- 《Ⅵ. ちょうちょ (チャチャチャ)》 学校用オルガン (オーボエ)・和楽 (トランペット)・ウッドブロック・Qコード (フルート)・マラカス
- 《Ⅶ. ちょうちょ (ブルース)》 学校用オルガン (オーボエ)・和楽 (サククス)・鈴・Qコード (ストリングス、オルガン)