

音楽遊びを通した子どもの豊かな表現の可能性についての一考察

— 幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿に着目して —

河合 玲子・安藤 恭子*・濱野 織*・鈴木 彩*・
井上 めぐみ*・天野 久美*・阿部 多香子*

A Study of Fostering the Child's Rich Personality through Music Play; Consideration from a Workshop Perspective — 10 Skills Needed to Be Nurtured During Infancy —

Reiko KAWAI, Kyoko ANDO, Aya HAMANO, Aya SUZUKI,
Megumi INOUE, Kumi AMANO and Takako ABE

1. はじめに

文部科学省告示第62号で公示された幼稚園教育要領（平成29年3月31日）では、これまでの「生きる力」の基本的な考えを維持しながらも、幼児教育が小学校へと接続・連携されるようにカリキュラム・マネジメントを確立していく重要性が説かれている。

この接続・連携は幼小だけに限られたことではなく、中学校、高等学校、大学へと繋がるものである。この「社会に開かれた教育課程」を実現するために、教育の枠組みとして、生きて働くために必要となる「知識及び技能の基礎」、未知の状況にも対応できる力を育成するために「思考力、判断力、表現力の基礎」、学びを人生や社会に生かそうとする力を育むための「学びに向かう力、人間性等」の3つの柱が示されたのである。

この3つの柱は、遊びや生活の体験を通した学びから育まれるものであり、幼児教育における現行の5領域は維持されている。そして、就学へ繋げる評価として＜幼稚園教育において育みたい資質・能力及び「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」＞が幼稚園教育要領の第1章第2で新設された。内容は、(1)「健康な心と体」、(2)「自立心」、(3)「協同性」、(4)「道徳性・規範意識の芽生え」、(5)「社会生活との関わり」、(6)「思考力の芽生え」、(7)「自然との関わり・生命尊重」、(8)「数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚」、(9)「言葉による伝え合い」、(10)「豊かな感性と表現」の10項目による具体的な姿が示されており、これにより、幼児教育における指導の目標とその評価の在り方が明瞭になったのである。これは、保育所保育指針(厚生労働省告示第117号、平成29年3月31日)や幼保連携型認定こども園教育・保育要領(内閣府・文部科学省・厚生労働省告示第1号、平成29年3月31日)にも記載され、就学時には身に付けておきたい能力として、幼児教育を行う全ての施設の共有すべき事項として明確化された。

音楽は心で感じるものであり、子どもの豊かな心の発達には音楽が欠かせない。子どもの音楽遊びには、彼等の心身を育む教育的要素が溢れている。「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」にも関係する部分が多いのではないだろうか。これらの関連性を研究することはた

* 非常勤講師

いへん有意義であると考える。

本研究では、子どもを対象とした音楽遊びの実践を通して、これらが子どもの豊かな表現とどのような関連性があり、どのように作用するのか、その糸口を探りたい。

2. 目的

幼児教育の現場では、毎日の活動の中で、手遊びや子どもの歌の歌唱等、遊びに音楽が多く用いられ、音楽を子どもの学びの手段として取り入れているケースが見られる。音遊びでは何の音であるかを探求するだけでなく、自らも身近なものを振ったり叩いたりして、何をどのようにすれば音が出るのか、どんな音色がするのか、子どもなりに工夫をして音を楽しむ。手遊びや歌遊びでは、歌に合わせた身体運動や指先の器用さ、言葉への興味や知識の習得、リズム感を養うことも可能である。何より友達と共に歌い、遊ぶ一体感を味わうことにより、他者とのコミュニケーションを持つこともできる。また、音楽から感じたことを絵に描く、イメージを膨らませて物語を作る等、音楽だけにとどまらない遊びへと発展させることもできる。このように音楽遊びは、身体表現、造形表現、言語表現等の様々な表現と密接に関連し、子どもの表現を豊かに育むことに繋がる。

子どもが音感受する機会は、日々の生活の中や体の動きにも存在する。歩行や走行は、スムーズな運動性を保持することで一定のリズムが生まれる。母親や保育者の語りかけに対して呼応しようとする子どもの姿や、子ども同士の言葉のやり取りにおいても、一定のリズム感を生むことで円滑なコミュニケーションの助けとなる。こうしたことから、ある程度のリズム感は子どもの健全な成長や学習を手助けするだけでなく、豊かで快適な生活を営む上で育んでおきたい大切な能力の一つではないかと考える。

今回、リズム表現を用いた音楽遊びに着目し、子どもを対象とするワークショップを基に研究を行う。音楽を取り入れた遊びや学びの実体験は、思考力や判断力を働かせ、学びへの意欲を引き出させるものであると推測する。子どもが、初めての環境ではどのような表現をするのか、また、身近な動物からどのような動作を思い浮かべ、それを言葉や身体の動きでどのように表現するのか、音に対する感覚と創造がどういう方法で表現されるのか、さらには、子ども同士のコミュニケーション能力がどのように作用するのかを検証する。

そして、先に述べた3つの柱と幼稚園教育要領、保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領に示された「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」の項目に対し、どのような関連性があるのか、子どもの姿から検討する。

なお、調査対象者は、著者の1人が指導する音楽教室に通う子ども5名であり、音楽遊びのワークショップへの参加は初体験である。ワークショップ開催後には、保護者に対して参加者への聞き取り調査を依頼し、ワークショップでの体験が子どもにどのような影響をもたらしたかの分析する。

3. ワークショップ

今回、我々は、ワークショップを「導入」(後述)と7つの活動による1時間のプログラム

で構成した。音楽遊びを通して、子どもの自由な表現を指導者（a～g）が受けとめる形で進行する。その際、音楽や身体表現だけに注目するのではなく、他の子どもや指導者との関わりの中で子どもが音楽を通してどのような社会性を見出していくのかを観察する。そして、様々な音との出会いや身近な素材を使用した手作り楽器を紹介することで、楽器や音の出る仕組みについてもどのように関心を示すのか、その演奏方法についても着目していく。

子どもの自由な表現を促すため、指導者（a～g）は音楽遊びが円滑に進むためのサポートを最小限に行うのみである。音楽は、「おもちゃのチャチャチャ」（野坂昭如作詞、越部信義作曲、以下「テーマ曲」）を使用。子どもにとって親しみのある楽曲であり、拍子感を感じ取りやすいという理由から選曲した。また、子どもが指導者（a～g）の7名を識別し易くするために、各指導者は、a：狸、b：兎、c：猿、d：ヒヨコ、e：犬、f：象、g：馬のお面を着用。これらは、子どもに親しみのある生き物であると同時に、それぞれの動物からイメージを広げ、動きを考え、工夫する力を誘発できるように期待し選出した。

次に、ワークショップの内容を記す。

（1）ワークショップの設定

調査日時：平成29年8月7日（月）15：30～16：30

調査会場：阿部音楽研究所（東郷町）

調査対象：愛知県内の幼稚園・保育園に通う幼児5名の参加者

A児（年中）、B児（年長）、C児（年長）、D児（年長）、E児（年長）

指導者：7名（進行[a：狸]／キーボード[b：兎]／記録[c：猿]／
補助・観察[d：ヒヨコ、e：犬、f：馬、g：象]）

記録方法：ビデオカメラによる録画、写真と記述

（2）ワークショップの方法とねらい

導入－ご挨拶のうた遊び（自己紹介）－

「はじめまして」（図1）の曲を使用して自己紹介を行う。＜指導者の名前紹介→子どもに名前を聞く→子ども自身による名前の発表→全員で名前を共有し拍手＞という一連の行為を参加者1人ずつ順に実施。図



図1 導入で使用した楽曲

1の○の部分に指導者の名前が入り、＜あなたのおなまえおしえてね＞の後の部分で名前を発表する。初対面の環境の中で、大きな声で発表することが出来ればそれを褒め、意欲的にワークショップに参加できるように促す。

①「トントン手叩き遊び」－リズム感・拍子感の会得－

◎おともだちになろう

指導者も一緒に参加し、テーマ曲のメロディーに合わせて1人で手拍子を打つ→手拍子が揃ったことを確認する→他者と手拍子を打つ→指導者が2人で、3人でという具合に順に声掛けをしながら手拍子を打つ→数の認識を行うと同時に、知らない子どもとも手拍子を打つ→最後は全員で1つの円となり手拍子を打つ→手を放し、手拍子を打ちながら歩く動作と連動させる。

◎おともだちと遊ぼう

2人ずつの組になり、他者と協力して作るリズム遊びとして、二拍子で感じる音楽の一拍目を自身の手拍子で行い、二拍目を他者と手を合わせて打ち、拍子感を一緒に体感する。三拍子、四拍子のリズムも同様に一拍目を自身の手拍子で行い、残りの拍を他者と手を合わせて拍子感を体感する。

②「動物ステップ遊び」－動物のイメージからリズムへのアプローチ

指導者が着用している動物のお面からそれぞれ特徴的な動作を子どもにイメージさせ、その自由な表現を誘発させる。イメージしたものを言葉で伝えるよう促し、子どもがイメージするものに近い表現の音やリズムを共に考える。指導者は言葉によって伝えられた表現をキーボードで即興演奏し、子どものイメージの増幅を図る。

③「カホンやカスタネットを使った創作リズム遊び」－表現・創造リズム

カスタネットの演奏法を説明後、それぞれの動物をイメージした叩き方で叩く。次にカホン1台を子どもの前に出し、子どもに自由に叩かせる。楽器としてのカホンの手触り、音の確認、きれいな音を出すための工夫、1人で叩く経験をさせ、その後、皆で叩いて色々な音を聴き合う合奏を実施。

④「トーンチャイムで音のキャッチボール遊び」

参加者5名にトーンチャイムの楽器全5本(ド・レ・ミ・ファ・ソ)を用意。楽器の説明後、子どもに1本ずつ取らせ1人ずつ音の確認を行う。この時、音階や音の順番は意識せず、1人が鳴らす→残響が消えたら次の1人が鳴らす、を繰り返すことにより、音のキャッチボールを行い、残響、音の違いや重なりを十分に感じる。

⑤「トーンチャイムで音楽作り遊び」

他者を聴きつつ自由に音を鳴らすことで、即興演奏の面白味や自己表現の喜びを味わう。

⑥「手作りタンブリン遊び」－身近な楽器での演奏

紙皿を2枚合わせた中にポップコーンの粒20～30粒を入れ、紙皿の周りをテープで留めた手作りタンブリンを用意し、皿の面に好きな絵を各自描く。どんな音がするのか、振ったり叩いたりして音を楽しむ。大きい音、小さい音、音の出し方の工夫を行い、音の違いを感じる。

⑦「作った楽器を使って全員で合奏遊び」

作ったタンブリンを用いて、テーマ曲に合わせて自由演奏する。

(3) アンケート調査

ワークショップ実施後、実施内容について子どもがどのような感想をもったのか、帰宅後の聞き取り調査を参加者全員の保護者に依頼し、郵送にて回収を行う。実施したアンケート調査の項目には、環境に慣れるための自己紹介の導入を含めず、ワークショップの活動

アンケート	
◆当てはまる方の()に○をご記入ください。[]欄はご記述ください。	
1. ワークショップでは①～⑦の活動を実施しました。楽しかった遊びは何ですか。当てはまる遊びに○を記入してください。(複数選択可)	
① トントン手叩き遊び ()	② 動物ステップ遊び ()
③ カホンやカスタネットを使った創作リズム遊び ()	④ トーンチャイムで音のキャッチボール遊び ()
⑤ トーンチャイムで音楽作り遊び ()	⑥ タンブリン作り遊び ()
⑦ 作った楽器を使ってみんなで合奏遊び ()	
2. ア) 帰宅後、お你们是ワークショップについて何かお話しされましたか。	
① () はい	② () いいえ
イ) 問アで①と回答した方へ → どのようなこととお話しされましたか。	[]
3. ワークショップで難しかった遊びはありましたか。それは上記の①～⑦の何番ですか。(複数選択可)	
[]	
4. 帰宅後、お你们是ワークショップで作成したタンブリンで遊べましたか。	
① () はい	② () いいえ
5. ア) 帰宅後、今回のワークショップの影響と思われるようなお子様の言動はありましたか。	
① () はい	② () いいえ
イ) 問アで①と回答した方へ → どのような言動が見られましたか。	[]
6. 保護者様の立場から、今回のワークショップについて何かお気づきになったことがあればご記述ください。	
[]	

図2 ワークショップ実施後のアンケート用紙

①～⑦について調査する。配付したアンケート用紙を図2に示す。

4. 結果

環境構成として、子どもが伸び伸びと自由に表現できる空間を確保して実施した。参加者A児～E児5名は、指導者bの指導する音楽教室に通う子どもであるため、子どもの自由な表現に影響を及ぼす可能性を考え、指導者bは参加者と直接的な関わりを持たないようにキーボードを担当し、音楽活動を支える立場とした。保護者の参観はA児の1名であったが、ワークショップ実施中は保護者との関わりは一切なかった。

ワークショップで実施した＜導入～活動①～⑦＞の結果と、参加した子どもの実施後の聞き取り調査＜活動①～⑦＞の結果について述べる。

(1) ワークショップの結果

導入－

参加者は、指導者bを除く指導者たちと初対面であった為、当初は緊張している面持ちであったが、大きな声で名前を発表した。

①「トントン手叩き遊び」－リズム感・拍子感の会得－

テーマ曲を使用。各々で手を叩きながら歩くことで、一緒に手叩きをすること動作を共有した。次に動作を単身で行いながらの空間共有を試みた。これにより、拍が音楽の一定の流れの中で脈打つことを体感するように参加者を導いた。また、それぞれの拍子の違いや一拍目の体感認識を促し、この動作を2人もしくは3人で一定時間試みた（表1-1）。

②「動物ステップ遊び」－動物のイメージからリズムへのアプローチ－

参加者（A児～E児）の動物からイメージされる表現を受けとめ、その動きに合わせて指導者bが即興演奏した。前半は指導者も一緒に参加し、子どもの表現を模倣する形でリズムを共有、後半は動きと音価について関連性を示した上で参加者のみで表現させた（表1-2）。

指導者（a～g）が着用している動物のお面を見て、参加者からは次に述べるような自由な発言や身体表現が示された。象の表現は、ゆったりとした動きで歩みも

表1-1 ①トントン手叩き遊び

項目	A児	B児	C児	D児	E児
テーマ曲の拍子感からリズムを体現する。	手拍子を指導者aの様子を真似て打つと、そのリズムを体を揺らして全身で感じていた。足踏みが速くなりリズムと合わなくなったが、終始笑顔だった。	終始笑顔で拍手と手を合わせ、歩きながらも手拍子を正確に打った。	他の参加者につられて手拍子を始め、いつ終始指導者aを見ては足踏みを始めた。	B児と手拍子で打ちつくと、指導者aを見ていた。	指導者bと手拍子を楽しく打つた。手が熱くなったように終了後に手に息を吹きかけていた。
二拍子や三拍子に変奏されたテーマ曲の拍子感を他者と共有する。	リズムの変化に戸惑い、対応できなかった。	戸惑いつつも、一定の間音楽を聴くことで、できるようにになった。	難く対応してはいなかった。リズムの変化時には、キーボードを見て拍子を感じていた。	リズムの変化に戸惑いながら、一定の間音楽を聴くことで徐々にできるようにになった。	最後まで三拍子は感じられなかったが、四拍子は楽しそうに体現していた。

表1-2 動物ステップ遊び

項目	A児	B児	C児	D児	E児
動物(象、犬、ヒヨコ、馬)の姿から発想する特徴的な体現について試みる。	象の鼻を真似て手を二分音符のリズムで振り、犬でも手を丸めながら楽しそうに四分音符のリズムで歩いた。ヒヨコでは扇で羽の真似をし、八分音符のリズムで歩き、馬もギヤロップのステップを踏んだ。	常にD児のそばで行動しており、象では二分音符より速めに手を振り、犬では戸惑い気味だった。扇を交互に出してヒヨコの動きをしていたが、馬では単調に歩くにとどまった。	象は鼻を真似て手を二分音符のリズムで振り、犬では指導者を観察しつつ歩いた。ヒヨコではヒヨコという鳴き声の真似に反応し速いスピードで歩き、馬ではギヤロップのステップを踏んだ。	どの動物でも必ず他の参加者の行動を見ながら同じように動いた。リズムに合わせて動き、犬では手を前に出した。ヒヨコでは足を小刻みにして歩いた。馬は四分音符で歩き、時々飛び跳ねた。	象の鼻を真似て手をゆっくり振ったがステップも手も二分音符のリズムではなかった。犬では四分音符のリズムで鳴き声の真似をした。ヒヨコでは手を羽のように振りリズムに合わせていたが、ステップは四分音符で歩き、その後小走りになった。馬では単調に歩くにとどまった。
参加者だけで再度確認し、兎、猿、狸でもイメージしながら歩く。	兎では手で耳を真似、猿では手を左右交互に動かした。狸ではお腹をポンポンと叩いた。動物名の聞いかけには笑顔で答え、最初に反応して動いた。	兎では、後半で周りと同様手に動かしたが、猿では手を動かさず歩くにとどまった。狸も後半で手を動かしていたが、最後はテンポより速く動いた。	兎では初動はステップだけだったが、周りを動作に反応し手も交互に動かし、猿では耳の真似をした。狸では後半から手を見ながら歩いた。少し笑顔をみせた。少しいた。	兎では手で耳の真似動物に気づき指差し、猿は手で耳の真似をし、「ビョンビョン」と言い、猿は手を動かして「ウッキウッキ」と飛び跳ねた。狸はお腹を叩きながら歩いた。	

遅く、音価は二分音符であった。また、腕を大きく振り象の鼻に見立てた表現、鳴き声を「パオン」と表現する参加者もいた。犬では、A児は両手を犬の動作に見立て四分音符のリズムで歩き、B児C児D児はそれに同調した様子であった。E児は鳴き声「ワンワン」と言いながら歩き、その言葉のリズムからは四分音符の音価が感じられた。ヒヨコでは、A児は手で羽の真似をしてステップも爪先立ちで小刻みに歩いてリズムを刻み、その音価は八分音符のリズムに感じられた。B児はヒヨコの動き、C児はピョピョと鳴き真似し爪先立ちでの細かいステップ、D児は足を小刻みに動かした。E児は手を羽のように振り歩き、細かいリズムを八分音符の音楽で即興演奏し、音楽に合わせたヒヨコの表現を行った。馬では、「ヒヒーン」と鳴き声を表現する者と「パッカパッカ」と足音を表現する者とあった。A児は真っ先に動きや鳴き真似を表現し、E児もそれに追従した。また、A児C児は「パッカパッカ」の音に合わせギャロップ¹⁾のステップを踏み、E児も四分音符のステップであったが、その後は音楽と関係なく小走りになった。D児は四分音符で歩き途中で数回跳ねた。B児はD児に寄り添いながら歩いていた。参加者だけで再度体験した際は、A児E児はギャロップ¹⁾や四分音符のステップが見られ、C児D児ともにそれを真似する形で同調し、B児は四分音符のリズムに乗って歩いていた。

ワークショップ③へ進もうとしたところ、E児の指摘により他の指導者の着けている兎、猿、狸の動物についても同様に実施した。兎の表現は、手を兎の耳に見立て飛び跳ねるステップが見られた。猿については表現の仕方に差が見られた。E児は手を左右に動かして「ウッキウッキ」と言いながら飛び跳ね、A児とD児もE児の表現を真似し、C児も恥ずかしそうに同調した。B児はリズムに合わせて歩くだけであった。狸の表現は、全員お腹をポンポン叩く仕草で歩いた。

動物から発想されるリズムは大きさやその特徴から参加者が自由に表現するものであったが、リズム感は動物の大きさが反映されたものであった。

③「カホンやカスタネットを使った創作リズム遊び」－表現・創造リズム－

子どもたちに1つずつカスタネットを渡し、前記の②の動物の動きを好きなイメージでテーマ曲に合わせて叩くよう促した。その結果、象は二分音符、犬は四分音符、ヒヨコは八分音符であった(図3)。

次に、叩く楽器としてカホンを参加者の前に出すと、C児より「カホンだ!」との声が上がった。この楽器を知っているが、実際に触れたことはない様子であった。他の参加者にとっては初めての楽器であり、C児のリーダーシップが見られた。全員で自由に叩くことからアプローチし、すべての面を叩くことにより様々な音を耳と体で感じられるよう促した。

続いて1人ずつ動物のイメージを提言してもらい、それに合う表現で叩くよう促した。他者の演奏に耳を傾ける意識の確立と自己表現の喜びを認識するため一定の時間を設けた。様々な音の表現の仕方を聞き分けた後、全員で好きな表現で自由に叩き、カホンの即興演奏を楽しんだ(図4、図5、図



図3 各々の叩く様子



図4 興味深げに叩く様子



図5 一人で叩く様子



図6 皆で自由に叩く様子

6). 活動③～⑦のA児～E児のそれぞれの結果について表2に示す。

④「トーンチャイムで音のキャッチボール遊び」

指導者aの提示したトーンチャイムの音色を参加者で聴くことを実施。音の鳴らし方を示し、楽器を取り扱う際の注意事項も指導した。楽器は重量感があるため、両手で持つように指導した。参加者は全員この楽器に触れるのも音色を聴くのも初めてであり、音の柔らかさと伸びやかな残響の面白さに強く興味を持ったようであった。

トーンチャイム全5本(ド・レ・ミ・ファ・ソ)を子どもに1本ずつ自由に取らせた。ドはA児、レはB児、ミはD児、ファはE児、ソはC児が取り、1人ずつ音を鳴らし、音が消えてから次の1人が鳴らすという作業を繰り返し行って単旋律による即興演奏を行った。

各音のキャッチボールは、参加者がお互いのタイミングを計りながら音を鳴らし、その様子を見ながら参加者が十分に楽し

んだと思われるタイミングで指導者aにより終止した。その結果、A児は7回、B児は2回、C児は3回、D児は2回、E児は6回音を鳴らした。また、音を順に鳴らしながらいく際、14回目を迎えた時、C児とE児が同時に鳴らした。直ちにC児は音を伸ばすことを止め、E児の音が

表2-1 カホンやカスタネットを使った創作リズム遊び

項目	A児	B児	C児	D児	E児
動物のイメージをカスタネットを使用して表現する。	楽器に興味を持ち叩き方を教えると真似をした。象、犬のリズムは叩けたが、ヒヨコのリズムは叩けなかった。	指導者aの様子を見て、手を丸くしつづつ優しく叩いた。どのリズムも正確に叩いた。	初動では一緒に叩かなかったが、指導者aの声掛けにより叩き始めた。どのリズムも正確であり、ヒヨコのリズムを真っ先に叩いた。	手を丸くし、指導者aを熱心に見ながら叩いた。どのリズムも正確に叩いた。	楽器を見るなり「幼稚園にある！」と反応。「象さんのリズムで」の呼び掛けに指導者gを指差し動きを確認した。
ワークショップで表現した動物から好きな動物を選び、テーマ曲に合わせてカスタネットを叩いて表現する。	歌詞に合わせて叩いた(ヒヨコと犬のリズム)。1人だけ前奏から叩き始めた。	ヒヨコのリズムを選び、一定の速度でリズムミツクに正確に叩いた。	ヒヨコのリズムを選び、叩いた。	回りを意識しながら、犬のリズムで叩いた。	「兎はないの？」と言い、周りの様子を見て犬のリズムを叩いた。
カホンの楽器について知る。	指導者aが叩くと楽器を覗き興味を示した。様々な面を叩き音を確かめ、穴を覗き込んだ。	初めから正面を何度か叩いた。右手で叩いたり左手で叩いたりした。	楽器を見るなり「カホンだ！」と嬉しそうに反応し、終始正面を叩いた。	楽器に近づいて身を色んな面を叩いた。右手で叩いたり左手で叩いたりした。	行を乗り出して楽器の作りに興味を示し、様々な面を叩き音を確認後、正面を叩いた。
カホンを使って好きな動物のイメージを音で表現することを、1人ずつで発表する。	狸のリズム。カホンの上に乗る、正面を大きな音で叩いた。他の参加者が叩くのも興味深く見ていた。	ヒヨコのリズム。C児に勧められカホンの上に座り叩くが、遅いテンポであった。他の参加者が叩くのは興味深く聴いた。	ヒヨコのリズム。指導者aの声掛けにより嬉しそうにカホンに座った。恥ずかしがりながら正面を叩いた。	ヒヨコのリズム。自分の順番前から床を叩いて準備。カホンに座らず恥ずかしがりながら正面と側面を叩いた。	犬のリズム。カホンには座らず、躊躇しつつ上面を軽く左手のみで叩いた。常に周りの様子を覗いていた。
カホンを使って自由な遊び表現を皆で共有しその即興演奏を楽しむ。	非常に速いリズムで様々な面を叩いた。1人だけ膝立ちをしながら叩いた。	初動は右手だけで叩いていたが、中盤から両手で非常に速く全ての面を叩いた。	初動は正面をヒヨコのリズムで叩いていたが、だんだん速くなり、上面と正面を交互に生き生きと叩いた。	自分の目の前の面だけを嬉しそうに叩いた。中盤から最も速く叩いた。	まず側面を叩き、中盤からは他の面も叩いた。徐々に表情も嬉しそうに変化した。

表2-2 トーンチャイムで音のキャッチボール遊び

項目	A児	B児	C児	D児	E児
残響の特徴的な楽器【トーンチャイム】を使って音の会話を楽しむ。	音が消えるまで集中するも、待ちきれなくなり何回も鳴らした。	音が消えるのを待つため鳴らす回数は少なめ。聞こえなくなったら回りを意識し確認。	自身が鳴らしている時に他の参加者が鳴らすと直ちに自分の音を消した。	回りが順番に鳴らすのを慎重に聞き、見渡してから鳴らした。	指導者aの模範演奏に「聞いたことがある音」と発言。音が鳴ると、その方向に反応。確実に振って鳴らした。

表2-3 トーンチャイムで音楽作り遊び

項目	A児	B児	C児	D児	E児
単音から重なり合う和音の音色を味わい、自らも音で表現を試みる。	音の響きを感じつつ響く場所を探し、中盤から何度も鳴らした。	他の参加者の様子を見て鳴らし、最後は音を楽しんで鳴らした。	間合いを感じて音を鳴らし、鳴らした直後に音を止めた。	他の参加者の様子を見つつ、楽しそうに鳴らした。	体全体を使って、何度も鳴らした。

表2-4 手作りタンブリン遊び

項目	A児	B児	C児	D児	E児
手作りタンブリンで、様々な叩き方で音の違いを感じる。	頭上で振ったり、両手で振ったり、様々な大きさで叩いた。	つま先立ちをして、手を上に上げて鳴らした。演奏をしたが、体も一緒に動いており、楽しそうだった。	ずっと鳴らしながら、楽しそうにステップを踏んだ。大きな音でしっかり鳴らした。	指導者aが提示したポップコーン入りのペットボトルに興味深く覗いた。全員で鳴らす時以外も鳴らして遊んだ。	叩くよりも振った時の音が気に入っているようだった。ペットボトルに非常に興味を示した。

表2-5 作った楽器を使って全員で合奏遊び

項目	A児	B児	C児	D児	E児
テーマ曲に合わせて合奏する。	1回目は歌詞のリズムに合わせて叩き、2回目は体を象のリズムで振り、歌詞のリズムで叩いた。	1回目は歌詞のリズムに合わせて叩き、2回目は色々な音符のついた伴奏の刻みで叩いた。	1回目も2回目も歌詞のリズムに合わせて振り、最後は左手で右手でタンブリンをぶつけて音を出した。	1回目は歌詞のリズムに合わせて叩き、2回目は色々な音符のついた伴奏の刻みで叩いた。	1回目も2回目も、振ったり歌詞に合わせて叩いたり、様々な変化をつけて叩いた。

無くなったところでもう一度音を鳴らした (図7 - 譜例2)。

⑤「トーンチャイムで音楽作り遊び」

楽器の特性の残響、音の違い、和音の空間を感じた後は、参加者同士で他者の音を聴きつつ自由に音を鳴らすことを試みた。これにより、音の偶発的なぶつかりによるハーモニーや、残音持続性から生じる旋律による即興演奏の面白さを味わい、音を鳴らす際の周りとの関係性にも気を遣いながら自己表現を試みている様子が見られた (図7 - 譜例3)。

譜例2
演奏者 B E D C A E A E A D E B A C E C A E A A

譜例3
演奏者 A D E C D A B E C D B E C E B C A D E A C D B

図7 参加者のトーンチャイムによる即興音楽

⑥「手作りタンブリン遊び」 - 身近な楽器での演奏 -

手作りタンブリンは、時間的な制約から指導者が途中まで製作したものを用意し、参加者にはタンブリンの叩く面に各々好きな絵を描いてもらった。A児はピンクと水色の円模様、B児は星とチューリップを描き、C児は絵を描かず自分の名前のみ記入した。D児はクローバーや蝶、E児はウサギを描いた。このように参加者が絵を描くことでオリジナルな楽器となった。その後、各々振って音を確認めたり、面をそっと叩いたり、叩き方を工夫してその音に親しんだ。尚、この手作りタンブリンはワークショップのお土産として参加者が持ち帰った。

⑦「作った楽器を使って全員で合奏遊び」

活動⑥の製作遊びを更に発展したプログラムとして、今回使用のテーマ曲に合わせ、各自製作したタンブリンを使って合奏を行った。ワークショップの最後の活動であり、参加者同士の一体感を高めるために円陣になって歩く動作を付けた (図8)。

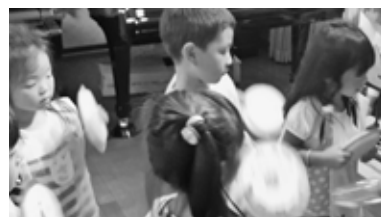


図8 手作りタンブリンで音遊びをする様子

(2) アンケート調査の結果

参加者A児～E児5名の保護者全員より、一週間以内に回答が寄せられた。設問全7項目の回答は次の通りである。

設問1は、実施したワークショップの内容が、参加者にとって楽しい音楽遊びであったかを尋ね、参加者が楽しかった活動について○印にて回答、複数選択も可能とした。

- ①「トントン手叩き遊び」が楽しいと回答した参加者はE児1人であった。②の「動物ステップ遊び」が楽しいと回答した参加者はA児とD児の2人であった。③「カホンやカスタネットを使った創作リズム遊び」を楽しいと回答した参加者はA児とC児の2人であった。④「トーンチャイムで音のキャッチボール遊び」が楽しいと回答した参加者はD児1人であった。⑤「トーンチャイムで音楽作り遊び」が楽しいと回答した参加者は、A児とE児の2人であった。⑥「タンブリン作り遊び」が楽しいと回答した参加者はA児、B児、D児、E児の4人であつ

た。⑦「作った楽器を使ってみんなで合奏遊び」が楽しいと回答した参加者はD児とE児の2人であった。

設問2の間アは、帰宅後、体験したワークショップについて保護者や家族に話をしたかを問うものである。問アではいと回答した者へは、問イにその内容を記述してもらった。問アで「①はい」と回答した者は、A児、B児、C児、D児、E児の5人全員であった。問イの記述には、A児「どのような遊びをしたか楽しそうに再現してくれました。」、B児「棒を振ると音階の音が出るのが楽しかった。」、C児「カホンがおもしろかった。つかれた。」、D児「お友だちの話。作ったタンブリンを見せて実演してくれました。」、E児「お皿で作ったタンブリンで遊んだことを話しました。」(ママ)とあった。

設問3は、ワークショップの内容が難しすぎたりすると興味の持続が難しくなるため、ワークショップの活動①～⑦の難易度について質問した(複数選択可)。D児の⑤の活動とE児①の活動、2人から難しかったという回答が寄せられた。

設問4は、ワークショップで製作して使用したタンブリンについて、帰宅後遊んだかを尋ねたものであった。遊んだと回答した参加者は全員であった。

設問5の間アは、帰宅後ワークショップの影響と思われるような言動があったかを、保護者の視点で回答してもらったものである。影響と思える言動があったと回答した参加者は、A児とC児の2人であった。言動が見られなかったと回答した参加者は、B児、D児、E児の3人であった。問アで「①はい」と回答したA児とC児の保護者には、問イにてどのような言動がみられたのか、具体的に記述してもらった。

問イの回答には、A児「動物のステップ遊びをしたり、カホンの代わりにダンボール箱をたたいて遊んだりしています。」、C児「姉といっしょにタンブリンをもう1つ作った。」と記述されていた。

設問6は、保護者の立場からワークショップ参加について気づいたことを自由記述とした。参加者全員の保護者より回答が寄せられた。これらの寄せられた回答は、A児「とても楽しく参加できたようで帰宅後はワークショップでやったことをいろいろ再現しています。その再現がきちんと正確にできていて本当に楽しかったことがよくわかりましたし、子供の吸収力にも驚きました。楽しい貴重な体験をさせていただき感謝します。」、B児「仲の良いお友達と一緒に音楽を様々な形で体験でき、本人も楽しかったと言っておりとても貴重な体験だと思います。有難うございました。」、C児「たくさんやったので疲れたようです。」、D児「子どもは内弁慶なので音楽を表現することまでは難しいかなと思いましたがお友だちがいることで楽しく参加できたと思います。音楽も“あそび”から始まると興味も持てて各々の楽しみ方ができるので無理なく経験できるのかなと思いました。ありがとうございました。」、E児「楽しかったと帰ってきました。とてもよいと思います。」(ママ)との記述があった。

5. 考 察

(1) ワークショップの結果について

導入では、「はじめまして」(図1)の歌に合わせて自己紹介することにより、緊張した空気を和ませ、参加者が初対面の指導者に対し、拒否することなく活動を行う準備ができた。参加者は自己紹介の後に拍手をもらうことで自分を認めてもらう喜びを感じたようであった。この

ことは、(5)「社会生活との関わり」に繋がると考えられる。

①「トントン手叩き遊び」では、リズム感、拍子感を感じるために、テーマ曲に合わせて四分音符で手を叩いた。手叩きからリズムを感じ始め、体を揺らし、自然にテンポと一致して手を叩くことが出来た。A児は音楽に合わせて終始笑顔で体を揺らし、自発的に足踏みを始めた。これにC児も同調して足踏みを始めた。D児は他者を意識しながらも指導者に合わせて手叩きをした。B児、E児はリズムに合わせて手を叩く行為を楽しんでいる様子であった。1人で叩いたリズムを、次は他者と手を合わせて叩くことを試みた。一般的に肌が触れるのは、親しい間柄でなされる行為であるが、それ程馴染みのない間柄でも楽しそうに手を叩き合っていた。拍子を感じて一緒に打つという行為は、音楽を介することで(3)「協同性」が生まれ、コミュニケーションを伴う楽しい音楽遊びとなる。(5)「社会生活との関わり」を一層深めることに関連すると考えられる。

リズム感の変化をどのように表現するのかを試みるために、テーマ曲を二拍子、三拍子等のリズムでアレンジ演奏を行った。これらのリズム認識は、鍵盤の伴奏で区別しただけでは子どもには難しく、特に三拍子は年齢の差が顕著に表れた。年中のA児はリズムを感じられないようであった。また、E児も困難な様であった。拍頭にインパクトのある楽器を使用する、二拍子と三拍子で曲を変える等の工夫が必要であるとわかった。また、同じ動作の繰り返しは子どもの集中力を欠くので、本研究の実施会場より広い場所を使い、歩きながら出会った人と手を叩き合う、ボールなどの小道具を使う等、今後のワークショップへの改善点が明確化された。

②「動物ステップ遊び」では、鳴き声を模倣したり、動物の身体的特徴から発想した自由な動きを表現したり、全身を使って動物の仕草を各自のイメージで表現していた。子どもにとって付点音符のリズムは、楽譜を見ただけでは理解が難しい場合があるが、馬の足音の表現法としてA児、C児はギャロップ¹⁾のステップができていた。この方法はリズムのアプローチにおいても子どもの表現、想像力を引き出すのに大変効果的であり(10)「豊かな感性と表現」に繋がるといえる。

③「カホンやカスタネットを使った創作リズム遊び」で使用したカスタネットは参加者にとっても身近な楽器であり、普段からその音に親しんでいるようであった。動物のステップに合わせてカスタネットを叩くことを試みた。参加者は皆、象と犬のステップをリズムックに正確に叩くことできたが、A児のみヒヨコのリズムを叩けなかった。A児だけ叩けなかった理由を更に研究することが課題ということもわかった。また、テーマ曲に合わせて好きなリズムを動物のイメージで叩くように促すと、各自が別々の動物を選んで叩いていた。この試みは、他者に惑わされない(2)「自立心」を促すことにも繋がったといえる。

カホンは一見ただの四角い箱であるが、その内部にコイルが貼られた打楽器である。C児はこの楽器を知っていたが、他の参加者にとっては初めて目にする楽器であった。C児の「叩く楽器」という言葉から、他の参加者はどのような音を出すのか、丸く穴が開いているところはどこになっているのか等、楽器の仕組みに興味を持ったようであった。A児はカホンの穴をのぞき込んでいた。四角の箱の面によって異なった音が出ることは、参加者の想像を超え、各々の鳴らし方の工夫を引き出した。A児、B児、C児はカホンの上に乗って全ての面を叩いて楽しみ、D児、E児はカホンには座らずに自分の気に入った面を叩いていた。楽器に興味を示し、叩き方を工夫することは(6)「思考力の芽生え」に繋がるであろう。自由に全員で叩いた時は、お互いの様子を窺いながら叩きはじめ、各々叩き方を工夫し、徐々に気分がエスカレートして速いリズム叩きへと発展し、5人で創りあげる即興音楽を共に楽しんでいた。リズム叩き

の楽しさを共有する姿から、カホンが我々の予想以上に子どもの生き生きとした表情や豊かな表現を引き出した。他者と協力して創りあげていく音楽は、一人遊びでは味わえない一体感や達成感を体験したといえ、(3)「協同性」もうかがえる。今回カホンは1台であったが、複数用意した場合や、カスタネットやタンブリン等、子どもが親しみやすい楽器を用意した場合に、子どもがどのような協同性を見せ音楽表現を行うのか、更に踏み込んだ研究が必要なこともわかった。そして指導者は、子どもの未知なるものへの興味を引き出すためにも、常に探求心を持ち、教材研究を行い、子どもの理解を深めるための努力が重要であることわかった。

④「トーンチャイムで音のキャッチボール遊び」で使用したトーンチャイムは、カホンと同じく馴染みのある楽器ではなかった。指導者aの模奏からこの楽器の特徴である残音を聴き、その柔らかな音色は、参加者の心に響いたようであった。この楽器は重量があるため、落として怪我をしないように、また楽器を壊さないように、取り扱いを指導したが、鳴らし方は自由にさせた。皆、楽器に興味を持ち、楽器を大切に正しく扱い、鳴らし方の工夫を楽しんだ。この子どもの姿からは、(4)「道徳性、規範意識の芽生え」が見受けられた。D児、E児は鳴らすことに喜びを覚え、A児は鳴らした後の美しい響きを楽しんでいる様であった。C児は他の子どもの音に被らないよう鳴らし、被った場合は自分の音をすぐに消し、周りに気を配っている様子が見られた。これは近年、幼児期に身に付けておきたい能力として認識されつつある<非認知的能力>である。相手をおもんばかってトラブルを回避しようとする社会情動的スキルを、子どもが自ら獲得しようとする姿を見ることができた。

⑤「トーンチャイムで音楽作り遊び」では、図7からも分かるように、最初はお互いの様子を見て順に叩いていたが、重なり複雑化する音色を楽しみ、同時に鳴らす姿も見られた。トーンチャイム特有の残響が織りなす偶発的な旋律や和音はしばらくの間演奏され、子どもたちの表情からはいつまでも続けたいという思いが見て取れた。このことから、複雑な音でも豊かに感受し、音の響き方や音色に気持ちを寄り添わせていることがわかった。

⑥「手作りタンブリン遊び」では、各自が自由に絵を描くことで個性が出たオリジナルのタンブリンが出来上がった。描き上げた達成感や自分だけの特別な楽器ができたことで、物への愛着感や、物を大切に扱う(4)「規範意識」へと繋がったと考える。タンブリンの中身にはポップコーンの原料を入れ、振れば鳴るようにした。これを用いてテーマ曲の合奏演奏を行った。その際、好きな動物のリズムで叩いたり、振ったりしながら自由に演奏したが、各々リズムを感じて表現できていたようであった。A児は振ったり叩いたりを様々な強弱で表現していた。B児はつま先立ちで体を動かして叩いていた。C児は二拍子のステップを踏みながら大きな音で叩いていた。D児とE児はタンブリンの中身にも興味を持った。今回は時間の都合上、既にポップコーンを入れたものを用意したが、中に入れるもの、容器の違い、中身の量の増減などによる音色の変化を子ども自身で考えさせ、作成させることは、更に好奇心を引き出すであろう。このような体験は(6)「思考力の芽生え」だけでなく、(8)「数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚」に繋がることが期待できる。次回は、楽器の製作を子どもと準備段階から共に考え、子どもには最初から最後まで一人で製作する達成感を味わえるようにすることが大切であり、子どもの(2)「自立心」を育てることに繋がりたい。

ワークショップの実施結果からは、リズム表現を用いた音楽遊びが子ども一人一人の感性に影響を与え、豊かな表現を引き出すことができたと言ってよい。しかし、子どもの豊かな感性を育む遊びを更に発展させていくためには、一つの遊びをどのように工夫し、教材としても何を用意しなければならなかったのか等、反省点も明らかになった。

(2) アンケート調査の結果について

図2に示したアンケート調査の設問1で、A児は楽しかった遊びとして②③⑤⑥を選択した。②を選んだことから、想像力を掻き立てる遊びを、③⑤⑥を選んだことから、自由度の高い遊びを楽しんだことが分かる。B児は⑥のみを選択した。⑥は他者を気にせずに自分だけのタンブリンを作るもので、自由な自己表現が可能だったため楽しいと感じられたのではないだろうか。実際B児は、慎重で周りの様子をうかがいながら遊びに参加していた。C児は③のみを選択した。C児はもともとカホンについての知識があり、この楽器との予想外の再会に喜んだからと推測する。D児は他の参加者を気にしながら遊びに参加していたこともあり、のびのびと遊びに参加していた③④と手作りタンブリンを使った⑥⑦を選んだ。リズムに合わせるといふならかの規制が働く活動ではなく、自由な自己表現が存分に可能な遊びを選んだと思われる。E児は①⑤⑥⑦を選んだ。①～⑦の音楽遊びの中でも①⑤は他者との関わりが豊かな活動である。ワークショップの途中でも頻繁に指導者に言葉を投げかけていたE児がこの2つの遊びを選んだことから、E児のコミュニケーションを取る事への積極性がうかがえる。また、E児はワークショップが始まるとすぐにタンブリンの見本を発見し、興味津々であった。アンケート調査からもタンブリンに関わる⑥⑦を楽しいと感じていたことが示された。

設問2の回答によると、A児は帰宅後楽しそうに音楽遊びを再現していた。この回答からは、終始軽やかなステップで楽しそうに参加していたA児が、帰宅後も楽しい気持ちを持ち続けた事が分かる。B児はトーンチャイムについて話をしていた。ワークショップでのB児の様子と回答は一致しており、この楽器の特性を実際に楽しんでいたことが分かった。C児はカホンについての発言をしていた。設問1、2のC児の回答は、C児がいかにカホンを叩いたことが楽しかったかがよく分かる結果であった。D児、E児はどちらもタンブリンについて話したり実演したりしていた。これも設問1でのD児、E児の結果と繋がる。但し、D児は他の参加者についても話しており、全体を通して他者を意識していたといえる。

また、D児は設問3で⑤を難しいと答えている。⑤のように他者の音を良く聴きながら演奏する遊びでは、周囲を気にして自分の音を鳴らすタイミングを計りにくかったと推測する。一方E児は①を難しいと回答した。①でE児は、なかなか拍子感が掴めず終始戸惑いつつ手を叩いていたことから、最後まで「上手にできなかった」という思いが残っていたのではないかと推測する。この2名以外はこの設問に対して回答しておらず、全体を通して「難しい」よりは「楽しい」と感じていたと思われる。

設問4では帰宅後手作りタンブリンで遊んだか否かを質問したが、全員が「はい」と答えており、自身で手を加えた楽器に対する愛着が見て取れる。

設問5の回答によると、A児は帰宅後楽しかった遊びを自分なりに工夫して再現していた。これはA児が経験により「楽しい」と感じた気持ちを持ち帰り、家庭でも追体験し、新たな発見や「できた」という喜びを家族に伝えたいと感じたからであろう。C児はお絵かきの時間に絵を描こうとせず「家でやる」と言っていたが、帰宅後姉とともにタンブリンを一から作っており、これも外での学びや経験を家族で分かち合いたいと思う気持ちがよく表れた行動といえる。指導者はワークショップ内でタンブリンの作り方について説明しなかったが、C児は自ら新しく作り直した。このことから、C児がモノの作りや仕組みに強い興味を抱き、そのモノの形状をよく観察し再現する意欲を持ったことが分かった。

設問6は保護者の意見の記述である。ワークショップを見学していたA児の保護者は子どもの再現の正確さを指摘し、子どもの吸収力に驚嘆している。1時間という限られた時間の遊び

の中であっても、子どもが楽しんで遊ぶことが学びに繋がることが実証された記述である。B児とD児の保護者の回答には「友達」という言葉が記されている。この2名の参加者はもともと仲の良い間柄であり、新しい経験を友達と一緒にすることで楽しさが増すということを感じたのであろう。さらにD児の保護者の「音楽も“あそび”から始まると・・・」という記述には注目したい。子どもにとって「学び」とは「遊び」の中にあり、「楽しい」と感じられることが「学び」に繋がっていくことを保護者が気付いたことがこの記述から分かる。またC児の保護者の回答からは、C児の疲れた様子がうかがえる。慣れない環境下の活動の中で輪を乱さないようにと気を遣っていたC児は、肉体的な疲労はもちろん、精神的にも相当疲れたと思われる。

アンケート調査の結果について論考を進めた結果、子どもの音楽は遊びの中に存在し、十分に遊びを楽しむことで子どもなりの気付きや発見、工夫や配慮がなされていたことが明らかになった。音楽に合わせて体を動かすことで(1)「健康な心と体」を得るであろう。また、他者との協力や共感が遊びをより充実したものにするのを参加者自身が実感していたことから(3)「協同性」を、他者の存在を気にかけて、気遣っていたことは(4)「道徳性・規範意識の芽生え」、(5)「社会生活との関わり」に繋がると考えられる。タンブリンを一から作った参加者の姿からは、モノの仕組みを思考し、自らの手で作りたいという意志が感じられ、(2)「自立心」、(6)「思考力の芽生え」、(8)「数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚」といった姿に繋がると思われる。また、参加者は自分のタンブリンに愛着を持っていたこともアンケート調査からわかった。身近なモノを大切にすることは、ペットや昆虫、自分で植えた植物を大切に育てる心を育み、(7)「自然との関わり・生命尊重」という姿に繋がっていくのではないだろうか。そして、帰宅後参加者がその日経験した様々なことを家庭で話したり実演して見せたりしたことは、(9)「言葉による伝え合い」を引き出したといえる。そして、遊びから得た学びは、家庭で反復することで、より確実なものとして定着するであろう。小学校では家庭での復習も重要であり、就学前に「遊びながら楽しく学ぶ→帰宅後の再現」を日々繰り返すことで小学生になってからの家庭学習の習慣付けに繋がる可能性もある。アンケート調査の結果全体からもわかるように、音楽遊びは参加者の(10)「豊かな感性と表現」を育むのに有効であることを証明し、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」にも密接に関連しているといえる。

6. おわりに

本稿では、音楽リズムを用いたワークショップの実施内容を通して、音楽が子どもの瑞々しい感性や豊かな表現にどのように結びつくのか、またその遊びを通じて得た学びからは、目指すべき幼児教育にどのような関連性が見出せるのかを検証し、考察を行った。

子どもの姿からは、音楽を楽しむことにより豊かな表現を引き出すことに結びつくことが立証された。また、音楽遊びには、子どもの豊かな感性や表現のみならず、「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」に関連し、社会性を養うためのスキルを身に付ける可能性があることも分かった。しかし、それには指導者が子どもを理解し、子どもの心に働き掛けるような支援、配慮できる知識と技術が必要であり、その指導法が非常に大切であることもわかった。実施会場は天候のため予定した広い会場から少し狭い会場へと変更になった。そのため、今回のワークショップが子どもの十分な表現を引き出せる環境ではなかったという反省点が見えてく

る。カホンやトーンチャイム等の教材研究も含め、子どもが十分に表現できるような環境設定とはどのようにすべきかについて、今後の課題も見つかった。また、子どもと日々共に生活する保育者には、子どもの心に訴えかけるような瑞々しい感性と、それを豊かに表現できる技術が必要であり、どのようにそれを身に付け、子どもの指導にどう繋げるのかという新たな課題も見つかった。

何より、子どもの豊かな感性を育むためには、音楽、身体、造形、言葉といった表現の領域のみならず、他の領域とも関連させながら研究を行っていかねばならないこともわかった。子どもの豊かな表現を引き出すための指導法の研究は、今後も引き続き実施していかねばならない。

脚 注

- 1) 語源は、馬の最も速い駆け方。4本の足が一度に地面を離れるように速く走ること。ここから派生して、馬の駆歩を模した四分の二拍子の軽快な旋回舞曲のことを意味する。19世紀初期にヨーロッパで発祥。

引用文献

文部科学省「幼稚園教育要領」－幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿－http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1384661.htm 最終アクセス2017年9月16日
文部科学省『初等教育資料』No953 pp1新しい学習指導要領① 東洋館出版社 (2017)

参考文献

社会福祉法人全国社会福祉協議会『全社協ブックレット⑧平成30年度改正施行～平成29年3月31日告示～保育所保育指針/幼保連携型認定こども園教育・保育要領/幼稚園教育要領』(2017)
文部科学省『初等教育資料』No951、No952、No953、No954 東洋館出版社 (2017)
小林美実『いろいろな伴奏で弾ける選曲こどものうた100』チャイルド社 (2016)
白石昌子『乳幼児の発達と音楽の関係—音楽の機能が及ぼす影響についての検討を通して—』福島大学人間発達文化学類論集 (教育・心理学) 第3号pp13-25 (2006)
新村出 (編)『広辞苑』第6版 株式会社岩波書店 (2011)
吉永早苗『子どもの音感受の世界』萌文書林 (2016)
文部科学省「幼稚園教育要領」－幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿－
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1384661.htm 最終アクセス2017年9月16日