

幼児の音楽的な発達をうながす 音楽活動プログラムの開発 I

— 奈良文化女子短期大学附属幼稚園での音楽活動をとおして —

青山 雅哉・小川 純子・上野 稲子

奈良文化女子短期大学

Development of a Musical Activity Program to Foster Musical
Ability of Young Children I :

An Attempt in the Narabunka Women's College Kindergarten

Masaya Aoyama, Sumiko Ogawa, Touko Ueno

Narabunka Women's college

幼児期は、様々な音の刺激に鋭敏に反応し、リズム・音高・音色などいわゆる音楽の特徴を感じ取る能力が著しく発達する時期である。この時期に様々な音楽的経験を重ね感性をのばしていくことは、音に対する豊かな情操や音楽的能力の育成、また音楽への理解や愛好心などを育てていくために大切であると考えられる。

本稿は幼児への音楽活動の実践をとおして、幼児の音楽的反応や音楽的理解の特性について調査を行い、幼児の音楽的感性の成長や発達のための環境づくりについて考察を行うものである。

キーワード：幼児音楽教育、幼稚園音楽、音感

1. はじめに

筆者らは、奈良文化女子短期大学附属幼稚園の協力のもと、幼児の音楽活動プログラムを実施し、幼児の音楽に対する理解や反応について観察および分析を行ってきた。プログラムの主要なテーマは「音の感性」であり、年長（5～6歳）児の2クラスを対象に「音の不思議」「聴くちから」「歌う楽しさ」の3つの活動を行っている。2012～2013年度に全20回行う計画であり、すでに5回が終了した。本稿では、これまでの活動内容とその結果を報告し、考察を行う。

2. 活動概要

全5回の活動概要は以下の通りである。

日 程	4/27 5/11 5/25 6/1 6/15 計5回
時 間	10:00～ 各クラス約30分
場 所	奈良文化女子短期大学附属幼稚園
対 象	奈良文化女子短期大学附属幼稚園5歳児クラス、あひる組（24人）、うさぎ組（23人）

音楽教育プログラム内容（毎回以下の3つの活動を行った）

①「音の不思議」～どんな音がするのかな？～ 楽器を見る→楽器にさわる→どんな音が想像する→ならす→どうして音が出るか考える 楽器の種類・・・打楽器、ミュージックベル、弦楽器、金管楽器、ピアノ
②「聴くちから」～ピアノで三和音を聴き取る～ ピアノで弾くドミソ、ドファラ、シレソの和音を聴き取り歌う
③「歌う楽しさ」～楽しく歌う～ ピアノの伴奏で、いろいろな歌を楽しく歌う

3. 活動の内容とその考察

3つのプログラムのそれぞれについて、活動の内容と園児の反応および気づきを表に示し、考察を行う。

3.1 「音の不思議」

日時	内 容 どんな音がするのかな？	園児の反応と気づき (音楽的反応、音楽的理解)
4/27	<p>簡易楽器（タンバリン、すず、トライアングル、ミュージックベル、床、壁、ガラス）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・なじみのある打楽器の名前を言う ・目を閉じてどの楽器が鳴ったか当てる ・楽器ではない物でも音が鳴ることを理解する ・ミュージックベル、鈴に触れる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ピアノで高音、低音、不協音、強弱の違いを示すと、それぞれの音に対して、倒れたり飛び出したり等様々な反応が見られた ・音を擬音で表現する際、五十音では表せない言い方で忠実に音を真似ようとした ・不協音に「おもしろい」「きたない」といった言葉で反応を見せた ・それぞれの音色がちがうことを確認する
5/11	<p>シンバル、スネアドラム（打楽器）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な道具（スティック、ワイヤーブラシ）を見てどんな音がでるか想像する ・自分の声で、想像した音を表現する ・ffやppの音の違いに気づく ・シンバルを順番に叩いてみる 	<ul style="list-style-type: none"> ・シンバルが鳴る前に耳をふさぎ「うるさーい」というこれまでの体験による反射的な反応 ・シンバルの響きを手で止めると「あれ？」と驚く ・大太鼓のマレット（ばち）やワイヤーブラシで机を叩くと面白い音がすることに気づき笑いが起きる
5/25	<p>コントラバス（弦楽器）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽器を近くで見ることによってその大きさを実感する ・弦をさわる ・弓をさわると、馬のしっぽで出来ていることを知る ・楽器の音を聴く 	<ul style="list-style-type: none"> ・身体より大きな楽器に驚く「ヴァイオリンのおばけ」 ・弦をはじくと「うわっ」と驚く ・弓で弾くと「うえー」床に寝転ぶ、「お腹が痛くなる」お腹に響くことに気づく ・弓が馬のしっぽの毛であることを示すと弓に興味と親しみをもち、弓に話しかける子どももいた ・弦が震えて音が鳴ることを視覚と触覚を通して気づいていく
6/1	<p>トロンボーン（金管楽器）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽器の簡単な説明。長さを体感する。 ・金属に触れる ・紙で円い筒を作り、マウスピースに見立てて吹いてみる ・楽器の音を聴く 	<ul style="list-style-type: none"> ・紙が震えることで音が出ることに気づく ・声を出すと、自分たちの喉が震えることに気づく ・楽器に触れて「冷たい」「中に何が入ってるのかな？」と感想を述べる ・「トロンボーン」という名前がなかなか覚えられない ・想像以上に音量があり、耳をふさぐ子どももいた ・口で息を吹き込むことで音が出ることに気づいていく
6/15	<p>ピアノ（アップライト・ピアノ）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふたをしたまま、ピアノがどうして鳴るか、どこが鳴るかを問う ・弦をこすったり、筒を吹いたり、皮や金属を叩いたりしたことを思い出す ・ピアノを分解してハンマーや弦を観察する ・ハンマーが弦をたたき音が出ていることを理解する ・鍵盤→ハンマー→弦の関連を理解する ・色々な奏法を試す（グリッサンド、クラスタ、内部奏法等） 	<ul style="list-style-type: none"> ・鍵盤を叩くとハンマーと一緒に動く様子を興味深く見たり、面白がって見たり ・音の出る弦を触って震えていることを確認した ・鍵盤が「88個もあるの？」と音の数に驚く ・グリッサンドで鳴らすと耳をふさいで喜んだ ・ピアノの内部を観察したり、内部の部品を触って確かめ、多くの弦があるのに驚く ・太い弦が低い音、細い弦が高い音を触って確認した

この5回のプログラムは「どんな音がするのかな？」をテーマに、音を聴き、音の不思議を感じていくことを主な目的として様々な楽器を用いて実施してきた。その内容は、楽器を見る→楽器にさわる→どんな音が想像する→ならず→同じ楽器で色々な音を出す→どうして音が出るか考える、といった流れをどの回も同様としたプログラムで計画した。

具体的には、園児が多様な楽器の形状を見て触って観察し、音がそれからどのように響いてどのように鳴るのか、またどのような音色がするのかを想像させていく。次に、実際にその楽器を鳴らし音の響きや音色・音量を感じ、楽器の持つ固有の特徴から色々な音が出ることを聴きとらせていく。さらに、各楽器がどのようにして音を発するかをその現象や仕組みを「見て、触れて、聴いて」という体感によって確認させていく。それらのことをとおして「音の不思議」を感じ気づいていくように展開してきた。

楽器類は打楽器、弦楽器、吹奏楽器、鍵盤楽器等の音を出す仕組みの違うもの、さらに形状等に特色のあるものを考え用意した。各楽器から叩く、擦る、吹く、はじく等といった音の出る仕組みの違いによる演奏法を観察させ、その仕組みの違いによる響きや強弱を目を閉じて聴き取らせていった。それによって、園児たちは、様々な楽器が発信する音色やダイナミクス（音量）での違いを注意深く聴き取り、身体的な動きをとおして積極的に理解を示していた。ただ、園児が年長であることから、経験上様々な音や楽器についてすでに意識・認識がある程度定着しているようでもある。たとえば、事前にシンバルやトライアングルを見ても、興味をあまり示さない園児も多くいた。子どもの音楽的感性を引き出すには楽器名やその音の出し方を教えていくことからは生まれてこない。このプログラムでは楽器の形状や大きさを観察させ、その特徴や機能を考えさせ、次に「音の響き」の感覚的な理解へとつないでいった。音を「聞こえてくるもの」から「聴いて感じるもの」として受け止めていくように子どもたちへの興味を深め、関心を高めていく。そのような発信ができたとき、園児たちはそこに大きな反応や感情の高まりを示していった。園児たちは、その感動を言葉や声では十分に表現することができないため、身体を使った大きなアクションによって気持ちを表出しようとする場面が多く見られた。その様子は、人間本来の音との関わりが本能的な姿として表現されているかのようであり、音楽を教えていくことの本質を示唆しているようにも思われた。

音楽についてその概念を教えることはとても困難である。それは本人にとって意味のある音楽的経験をとおして獲得され認識されて発達していくものである。音楽には、音色・ダイナミクス・メロディー・リズム・テンポ・ハーモニー・形式といった諸要素があるが、そのうちの音色・ダイナミクスは音そのものの質や特徴として音楽の概念化以前に認識されるものである。このプログラムで展開した内容は、そういった音楽の成り立ちの始まりともなる音色・ダイナミクスに関したものであり、そこに特色のあるプログラムを提示していくことで園児たちの反応や理解は大変深まり、効果的であることがわかった。音楽指導の導入として、こういった音への興味・関心を高めていくようなプログラムを工夫し計画していくことは、音楽的感性の発達を促すための枠組みとして大変重要なものと考えられる。

3.2 「聴くちから」

音楽を楽しむために、われわれ人間はいくつかの能力を持っている。音の信号を楽音として取り込み分析する能力（音感）、音楽に対して何らかの印象を抱き感動する力（イメージ）、音楽を心の中で繰

り返す、又は自ら演奏する力（再現）。さらに、これらの能力をお互いに連結させたり循環させたりすることで、より深く音楽を理解し、楽しむことが可能になる。本プログラムでは、「音を聴く」行為から園児たちの音楽的能力を高める方法を模索してゆく。今回は音楽を楽しむために必要な能力を三つの領域（Ⅰ.音のイメージ Ⅱ.音感 Ⅲ.再現）に分け、ハ長調の主要三和音を材料に以下のような活動を行った。

日時	内容 Ⅰ…音のイメージ Ⅱ…音感 Ⅲ…再現	園児の反応と気づき (音楽的反応、音楽的理解)
4/27	導入 ピアノの音に慣れる (高音・低音・不協和音等、様々な音を聴かせる) Ⅰ C,F,G三つの和音の色を決める Ⅱ 色あてクイズ (口答、挙手) Ⅲ 和音の構成音を音名で教えてから鳴らす→歌わせる (うさぎ組のみ)	導入 ・高音・低音・不協和音は面白がって反応する ・協和音、中間の音程は静かに聴いている Ⅰ あひる組 C赤F白G黄 (Cの色について意見が割れる) うさぎ組 C赤F青G紫 Ⅱ 正答率3割程度 ・初めの和音を赤にしやすい ・違いは聴き分ける Ⅲ 迷わず即座に歌う
5/11	確認 C,F,G三つの和音の色を色紙で示しながら聴かせる Ⅱ 色あてクイズ (口答、挙手) Ⅲ 和音の構成音を音名で教えてから鳴らす→歌わせる	確認 和音にあわせて覚えている色を口々に言う ・あひる組はCの色で赤と白の二色で大きく分かれる Ⅱ 正答率3割程度 うさぎ組はG,Fを混同 Ⅲ 反応良くしっかりと歌える 発言 「緑も作りたい」「黒は?」「色いっぱい作りたい」
5/25	確認 C,F,G三つの和音の色を聴かせる Ⅱ 色あてクイズ (口答→身体にワッペンを貼り、自分の色を起立で答えさせる) Ⅲ ゆっくりとC,F,Gを音名で歌わせる	Ⅱ ・和音の順番を変えると間違いが増える ・うさぎ組はF紫G青と、これまでとは逆に答える割合が多く、設定を変更した Ⅲ ていねいに歌うと高音部 (ソ,ラ) もきれいに発声する
6/1	和音をC,Fの二つに絞る Ⅲ 音名で歌わせた後、色の確認 Ⅱ 色あてクイズ ・C,Fを口答 ・和音を分解し構成音を単音で聴かせる 和音の構成音を音名で答えさせる ・和音を伸ばさず一瞬だけ鳴らし、答えさせる	Ⅲ ・楽器のプログラムで声を出した直後のためか、大きな声で歌うが、度々怒鳴るような発声になってしまう ・音程はしっかりと取れている Ⅱ ・二種類に絞ることで正答率が上がったが、連続で同じ和音を聴かせても違った色を答えることが複数回見られた ・音名の方が答えやすそう ・短い音での正答率は悪い
6/15	和音をC,Gの2つに絞る 確認 Ⅱ 色あてクイズ ・C,Gを口答 ・和音を伸ばさず一瞬だけ鳴らし、答えさせる ・2つの和音を連続で聴かせ、答えさせる Ⅲ ・和音の構成音を音名で歌わせる (上昇・下降) ・ドからソまでを音階で歌わせる (上昇・下降、異なった速さで)	Ⅱ ・6/1同様和音が2種類になったため正答率は高いが、一度混乱すると正しい答えに戻れない ・短い音、連続する音はほとんど正解することが出来ない Ⅲ ・音名をあらかじめ教えず和音を示すだけで「ドミソ」「シレソ」と歌うことが出来る ・音階も問題なく歌うことが出来る ・テンポを速めたり、気分が高揚すると怒鳴って歌う 発言 (「和音をします」)「嫌だなー」「新しい色考えたい」

5回のプログラムを振り返り、3つの領域それぞれについて考察を行う。

3.2.1 音のイメージ

a プログラムの内容

音の印象を別のものに置き換えてみる事により、イメージを具体的に把握するプログラムである。今回は和音を色に置き換える、イメージ合わせを行った。色は、ひとことで言い表し易く、種類が多い。色で音を例える方法は、違いをはっきり区別できるため幼児に適していると思われる。ハ長調の主要3和音(Cドミソ・Fドファラ・Gシレソ)をピアノで聴かせ、それぞれの和音が何色だと思われるか質問し、自由に口答させた。その後「クラスの色」として、一つの和音に対して一つの色を多数決で決定した。

b 園児の反応

決定した色については表の通りである。園児の回答は、一人の回答に多くの園児が同調する場合はほとんどであった。それでも、あひる組のCの色で赤の他にも黄色や白の意見が多数寄せられた他、ほとんどの和音で自分の感じる色を主張する園児が少数ではあるが存在した。また、5/11、5/25では、うさぎ組でGとFの感じ方が4/27と逆になり、設定の変更を行った。その他、全体のプログラムを通して、「色いっぱい作りたい」、「新しい色考えたい」などといった意見が挙げられた。

c 考察

一つの和音に対し複数の色の回答が寄せられたこと、「他の色もしたい」などといった希望が出たことから、音と色を結びつけるイメージ合わせについては理解し、自分なりに当てはめたいといった欲求が感じられた。しかし、今回は集団で行うプログラムであるため、質問に対する答えが最初の回答者の発言に大きく影響されてしまい、個人が自由にイメージを持つことが出来なかった。園児一人ひとりのイメージを尊重し、育めるようなプログラムに改善したい。

3.2.2 音感

a プログラムの内容

聴こえた音に対して「何の音か」「どんな音か」等、高さや性質を判断する感覚を音感という。このプログラムでは園児の音感を発掘するため「色あてゲーム」を行った。音の「高さ」だけでなく「性質(音色)」までの判断に広げるため、音名ではなく色で答えさせる方法を用いた。ピアノでハ長調の主要3和音(C、F、G)を鳴らし、Iのイメージ合わせで決定したクラスの色を答えさせた。

b 結果

クイズの正答率は3割程度と低かった。特に短い音・連続する音ではほとんど正解することが出来なかった。園児の解答の傾向は以下の通りである。

傾向-① 初めを赤にしやすい

傾向-② 出題の順番がパターン化されると答えられるが、不規則な順になると答えられない

傾向-③ 他の園児の解答につられる

傾向-④ 色でなく音名（ドレミ）で答えたがる

c 考察

和音を色で答えさせる「色あてゲーム」は園児にとって難しいプログラムであった。彼らは時折混乱し、ほぼ当てものをするような感覚で答える場合も多かった。傾向-①、②を見ると、一見音感が無いように捉えられるが、今回の場合は、解答をIで決定した「クラスの色」で答えるよう指定したことが原因であり、聴こえた音について何色と答えれば良かったのかが思い出せず、答えに窮したのではないかと考えられる。「クラスの色」と違うイメージを持つ園児にとっては、音と色のイメージの連結がうまく出来なかったと思われる。また、集団で行うことで他の園児の解答につられてしまったのはIと同様である（傾向-③）。本プログラムでは時間的な制約も有り（2週間に1度）、「色あてゲーム」で園児たちの音感を引き出すことは難しいと思われた。一方、傾向-④について、園児たちが答える音名がほとんど合っていたことから、音程（音の高さ）に対する音感には可能性を感じた。今後は音名で答えさせる方法を積極的に取り入れ、音の高さに対する音感を育てたい。音の性質（音色）を聴き分ける音感プログラムについては再考が必要である。

3.2.3 再現

a プログラムの内容

I、IIで十分に聴いたC（ドミソ）・F（ドファラ）・G（シレソ）の和音を歌わせ、正しく再現させるプログラムである。初めに和音を一度鳴らし、「これはドミソの音で出来ています」などと構成音を教えた後に、その構成音を音程の低い方から高い方へ順に指導者と一緒に歌わせる。時にはテンポを変えたり、音の順を逆にしたりと変化をもたせながら園児の反応を調査した。なお、歌う際には、音と音名が一致して覚えられるよう音名で歌わせた。また、C・F・Gの構成音を含む、又は構成音に近い、ドレミファソを歌わせ、音程が階段の様に変化することを体感させた。

b 園児の反応

園児たちは第一回目から反応良くしっかりと歌うことが出来た。個人差はほとんどみられず、自然で美しい発声をし、聴いた和音を正しい音程で歌っていた。時折ソ・ラといった比較的高い音程で声がかすれたり、途切れてしまう事があったが、この場面でも音程が下がる事は無かった。また、かすれたり、途切れたりといった現象も「よく聴いてから歌おうね」と声をかけたり、ゆっくりとしたテンポにして、丁寧に歌わせると改善した。一方、クラスの雰囲気ざわついている時や、テンポの設定が速すぎる時など、聴く・歌う準備が不十分な状態で行うと、怒鳴り声で歌うような傾向がみられた。

c 考察

園児たちは日常的に歌を歌っており、また、鍵盤ハーモニカ演奏の準備として階名唱の練習をしているので、このプログラムについては特に新しい事でもなく自然に取り組める様子であった。自然な発声

で音程も良いことから、聴いた音を歌で再現する能力はかなり高いといえる。音程について、C（ドミソ）は長3度+短3度、F（ドファラ）は完全4度+長3度、G（シレソ）は短3度+完全4度である。バラバラで、微妙な違いを含んだ音程の組み合わせを園児たちは見事に歌い分けることが出来た。これは、彼らが歌う事に慣れていることに加え、Iのイメージ合わせやIIの色あてクイズでC・F・Gの和音を繰り返し、集中して聴いていた事がよい結果をもたらしたと考えられる。これまでに聴いていた和音を分解して歌うⅢのプログラムでは、I、IIの記憶が手がかりとなり、明確な音程を作る手助けになっているのではないだろうか。一方、発声については、園児が「こう歌いたい」と頭に思い描ける状況をきちんと作る必要性が感じられた。プログラム中は集中して聴くことで出来るだけ聴こえた音に近づけようとする園児の様子が窺えた。指導する側が先ず質の高い音でリードすることが重要である。また、かすれ声や怒鳴り声に対して、「よく聴こうね」「ゆっくり歌おうね」など、十分な準備を促すと改善することから、しっかりとしたイメージ作りが正しい再現（表現）を導く基礎となっている事がわかる。今後は、音程に加え、音色までを聴き取り、再現することを目標に取り組みたい。

3.3 「歌う楽しさ」

日時	内容 園児に「歌いたい歌」を尋ね ピアノの伴奏で歌う	園児の反応と気づき (音楽的反応、音楽的理解)
4/27	★うさぎ 日本むかしばなし・ねこふんじゃった・ こいのぼり・ぞうさん・園歌 ●あひる 日本むかしばなし・チューリップ・園 歌	・何を歌うか尋ねると、園で歌っている曲名を答える ・「ねこふんじゃった」の曲で、クラス全員が踊り出す ・歌詞が曖昧な部分がある ・園歌は園児全員が張り切って歌うが、どなって歌う園 児が多い ・大きな（強い）声で歌ったり、高音を歌ったりすると 音程が無くなる
5/11	★うさぎ おかあさん・あめふりくまのこ・つば め ●あひる ブランコ毛虫（ドレミで）・チューリッ プ ・あめふりくまのこ・おかあさん・日本 むかしばなし	・「ぶらんこ毛虫」は、ドレミでとても上手に歌う ・先生の「声出そうね。でもきれいな声でね」との助言 が入る ・あひるはどンドン曲のリクエストが出て、ノリノリの 歌唱となる
5/25	★うさぎ 日本むかしばなしの替え歌（母の日の 為に作った歌詞で） ●あひる チューリップ・アンパンマン	・みんなで作った替え歌を歌うが、歌詞の意味をしっか り意識して歌っている ・プリキュアを強く主張する園児に対して、「キャラクター やアニメはあかんねんで」「でもアンパンマンはいい の？」との意見が出る
6/1	★うさぎ ブランコ毛虫・かえるのうた ●あひる あめふりくまのこ・園歌	・6月に入り、雨から連想される歌が並ぶ ・歌詞は後半になると曖昧になる ・一つのお話を思い描いて歌っている園児もいる
6/15	★うさぎ 大きな古時計 ●あひる 大きな古時計・パパ大好き の替え歌（父の日のために作った歌詞で）	・時の記念日にちなみ「大きな古時計」のリクエストが 両クラスで出る ・時の記念日にちなみ「大きな古時計」のリクエストが 両クラスで出る ・父の日の為に作った替え歌をとってもきれいに、一生懸 命に歌う。歌詞の内容をしっかりと把握している

まだ5回の実施であるが、園児にとって歌うことは話をすると同じくらい自然な行動であると感じられた。恥ずかしがったり、つまらなさそうにしたりする園児は皆無で、積極的に楽しそうに歌っていた。おそらく園の日々のプログラムが歌うことに重点をおいたものになっているからであろう。また、四月のチューリップ、五月のこいのぼり、六月のかえるのうた、大きな古時計というふうに、園が季節に合わせた歌を取り入れていることで、園児の歌いたい歌にも季節が現れている。日本は四季がハッキリしており、また伝統の行事が月々にある為、童謡も季節感にあふれたものが多い。どの幼稚園もそれを強く意識して日々の保育に取り入れており、園児の情操教育に非常に役立っている。

幼児への歌唱指導については様々な考えがあるが、「きれいな声」や「正しい音程」を求める一方「楽しく歌う」ことも重要視されている。発表会などで合唱をする場合、「観客によく聞こえるように元気いっぱい楽しく歌う」ことが多くの先生方の一番の望みであるが、「聞こえるようにしっかり歌う」は「どなって歌う」になりやすく、この辺りが指導の一番難しいところである。これに対しては、歌詞をただ丸暗記するのではなく意味を理解して覚えることを指導に取り入れるとともに、教える教員も良く聞こえるようにと力まずに、ハッキリとした発音でなめらかに歌うことが大切である。これにより、発音が鮮明になり離れた場所でも良く届くようになるであろう。また、園児達は園歌を歌うとき、とても張り切って大声で歌う。園歌の大切さを理解しており、また仲間意識が強く心に溢れるのでであろうと推察されるが、他の歌では見られない「どなって歌う」という状況がどちらの組にも現れた。心の高揚感を下げずに声は柔らかく美しく出すということは幼児には難しい。この部分の指導は今後の課題である。

他にも歌うときの注意点の一つに、成人では「音程を正しくとる」「高音は裏声を使う」などがあげられるが、幼児の場合、裏声は出せず高音の音程を確保するのはなかなか難しい。音程にこだわると、楽しく歌う気持ちが緊張に変わり、歌うことがつまらなくなってしまうのも指導の難しさである。あひる組がブランコ毛虫をピアノで演奏する練習として、「ソーソソソソファミレド、ド、ド」と音名で歌っていたが、このときはどの園児も正確な音程で歌っていた。このように歌詞から離れて音を丁寧に拾いながら歌うことは、音楽を楽しみながらも音程を安定させられるという効果的な方法である。また裏声は出せないと述べたが、この時期に出る声は全体的に高く大人より美しく響きがあり通りやすいのが利点である。これを生かして、どならずによく聞こえる強さにコントロールしながら、歌詞をハッキリ発音することにより元気な明るい歌声を出せるように指導していく方法を今後も考えていきたい。

園において歌は毎日の活動に多く組み込まれており、5歳児のクラスでは特別なことではなくなっている。これも日々の積み重ねの成果であると思われるが、スタートである3歳児クラスでの指導の方法は又違ったものになる。この辺りも踏まえて「楽しく、そしてきれいに歌う」ための指導法を考えていきたい。また、ピアノの経験が少ない本学の幼児教育を学ぶ学生が、季節感あふれた多くの童謡を容易に弾けるようになるには、練習時間も指導時間も少なく、実習や採用試験での大きな関門となっている。この点も付属幼稚園での調査と研究を参考に改善点を見だし、本学での指導に活かしていきたい。

4. おわりに

今回の内容は2年計画（全20回）となるプログラムでの入り口となる位置づけであり、園児への音や音楽に対する働きかけを行って、その活動をそれぞれ分析したものとしている。今後は、これからのプログラムを検討すると同時に、これまでの分析を基にして音楽的要素をさらに範疇化し秩序づけていくプログラムが必要となるものと考えている。

子どもたちの興味・関心・意欲を喚起しながら、子どもたちが無理なく楽しく音楽に取り組み、自然に音楽的発達を援助していくような「効果的な音楽的プログラム」を目標において、次なる計画の実施と調査分析を続けていきたい。

この研究を進めるにあたり、ご協力をいただきました奈良文化女子短期大学附属幼稚園角田道代園長先生、年長クラス担任平田友希子先生、駒井嘉子先生をはじめ、諸先生方、園児のみなさんに対して心から感謝申し上げます。