

# 領域「表現」の授業のあり方(3)

## — 絵本に音をつける創作活動を通して —

木 下 由 香

(2022年3月1日受理)

# Ideal way of class in the Area of "Expression" (3)

## — Through creative activities to add sound to picture books —

Yuka KINOSHITA

要旨：最初に、絵本に音をつける創作活動は、普段保育現場で行われる絵本の読み聞かせとは違った遊びとして提案をしたい。そして、この活動を通して、学生がどのような工夫を行ったか、どんなことが身についたのか、実践記録とアンケート調査から明らかにし、絵本と音楽に見られる関係性について考える。

Key words：領域「表現」 絵本 音・音楽 効果音

### 1. 問題の所在と目的

筆者はこれまで、幼児の内発的表現活動を促す具体的な活動を考えてきた。その中には、声や身体運動、描画活動などを音楽と組み合わせた創作的活動であった。筆者の担当科目「子どもと表現（音楽）」では、「声を使った擬音語遊び」や「絵本に音をつける」といった創作活動を実際に行っている。これらは特に絵本を用いて行っている。活動に際して、本学附属図書館（えほんのへや）に学生と訪れ、子どもの興味関心に沿った絵本やイメージを想起する絵本について学習を深めてきた。元々、筆者は絵本の絵や言葉には音楽的要素が含まれていると感じていたため、絵本を用いて音楽への理解につなげることができたらという想いもあった。先行研究を調べると、小島が絵本のイメージと音楽との関係について論じており、音楽的アイデアを豊富に持つことの重要性を述べている<sup>1)</sup>。今回「絵本に音をつける」創作活動を通して、学生がどのように取り組み、絵本と音楽の関係をどのように捉えているか、アンケート調査を行った。その結果を踏まえて今後の授業に生かしていくことを目的とする。

### 2. 方法と内容

1回生後期開講科目「子どもと表現（音楽）」の第11回『楽器を使った表現③』においてのグループ活動実践と、受講した92名にアンケート調査を行った。授業の到達目標は、「心情や情景などを、楽器や声、身の周りの音を使い、協働して表現する。」とし、授業内容は、「絵本に音をつける。」と設定している。

授業実施期間は令和3年12月6日～15日、アンケート実施期間は令和4年1月24日～31日である。

学生の実践とアンケートを本発表にて結果公表する旨、了承を得ている。また、使用する絵本については教育現場で行われる非営利目的の活動ということで、出版社に使用許諾を得る必要はないことを付記しておく。

### 3. 結果と考察

(実践記録)

1グループは5～6名、計16グループが発表した。グループでまとまって附属図書館（えほんのへや）へ行き、絵本を選定するところから相談し決定した。（表1）

表1 学生が選択した絵本一覧

グループ	選択絵本（タイトル）	作 者	出版社
A-1	『わたしのワンピース』	にしきかやこ	こぐま社
A-2	『ミミちゃんのおたんじょうびケーキ』	かんべあやこ	PHP研究社
A-3	『コトコトでんしゃ』	とよたかずひこ	アリス館
A-4	『だるまさんが』	かがくいひろし	ブロンズ新社
A-5	『こねてのばして』	ヨシタケシンスケ	ブロンズ新社
B-1	『とっとこととこ』	まついのりこ	童心社
B-2	『カエルのおながくたい』	刀根里衣	小学館
B-3	『だるまさんが』	かがくいひろし	ブロンズ新社
B-4	『みずたまりちゃん』	新井洋行	講談社
B-5	『しあわせならてをたたこう』	飯田聡彦	フレーベル館
B-6	『たまごのあかちゃん』	かんざわとしひこ、やぎゅうげんいちろう	福音館書店
C-1	『はらべこあおむし』	エリック＝カール、もりひさし	偕成社
C-2	『みずちゃぼん』	新井洋行	童心社
C-3	『つちどすん』	新井洋行	童心社
C-4	『しましまぐるぐる』	かわしらあきら	学研プラス
C-5	『どどどどど』	五味太郎	偕成社

絵本選定にあたり、細田の著書<sup>2)</sup>を学生に紹介し、①何度もことばを声に出してみる、②いろいろな楽器や身の回りのものを叩いてみて、そのことばにふさわしい音を探すこと、③〈音楽を形づくっている要素〉について着目して工夫をすること、を確認した。この授業に至るまでに、様々な楽器に触れ、楽器の種類や名前について学んできた。また幼保小連携の観点から小学1年生の音楽の教科書に示されている〈音楽を形づくっている要素〉10項目（旋律・拍・リズム・音色・呼びかけと応え・フレーズ・反復・強弱・音の重なり・速度）についても学んできた。今回の創作活動の中で、〈音楽を形づくっている要素〉

を創作に取り入れることを意識し、具体的に理解する目的もある。

選択絵本に見られる共通点は、オノマトペを使ってリズムカルなことばが用いられた絵本であった点である。また、登場人物や物が多いものが選ばれていた。尚、この活動は学生たちが子ども達に披露する、という設定で行っているため、発表を想定した対象年齢は1～4歳であった。4歳までに様々な楽器の音色に触れて親しみ、5歳には実際にイメージを音や音楽で表現する内容に移行できると良いであろう。（表2）

表2 発表を想定した対象年齢と着目した音楽的要素や工夫について

グループ	選択絵本（タイトル）	想定した対象年齢	使用楽器	どんな音楽的要素に着目して創作したか
A-1	『わたしのワンピース』	3～4歳	ハンドベル、木琴、トーンチャイム、ラチェット、ウインドチャイム	音域を表わすために広がりが出る木琴やウインドチャイムを使用した。朝は目覚ましの音を意識して、ハンドベルの音を選んだ。言葉のないところでは絵本の絵を見せながら音を付けた。ミシンの音にあう楽器を探した。読む人と弾く人とで目で合図をし、同じ世界観を感じてもらえるよう意識した。
A-2	『ミミちゃんのおたんじょうびケーキ』	1～3歳	トライアングル、トーンタング、カバサ、マラカス	「そーっと そーっと」のところは、ゆっくり小さい音でギロを鳴らし、「おめでとう」のところは祝うように色々な楽器を大きい音で鳴らした。
A-3	『コトコトでんしゃ』	4歳	ピアノ、トーンチャイム、タンバリン、トーンタング、カエルギロ、太鼓2種類	常に電車の音が出てくるので、電車の音は平坦な音にして、他の音がリズムや音の響きが目立つよう工夫した。動物の鳴き声は、踏切やトンネルなどの無機物と違いを出すため、唯一ピアノにした。
A-4	『だるまさんが』		木琴、太鼓、シンバル、ギロ、ピアノ、ウインドチャイム	全体的に明るい雰囲気になるようにした。「だるまさんが」の部分は最後に向かってだるまさんが笑顔になるから、音域を上げていった。

グループ	選択絵本 (タイトル)	想定した 対象年齢	使用楽器	どんな音楽的要素に着目して創作したか
A-5	『こねてのばして』	4歳	フレクサトーン、マラカス、卓上ベル、シンバル、ウインドチャイム、木琴、ボンゴ、トーンチャイム、ギロ、タンバリン	同じフレーズは同じ楽器でイメージを定着させる。「シーン」からの「バーン」で音の大小を表した。「歩いて」は木琴でかわいらしい音を表現した。最後の「ひとやすみ」はトーンチャイムとウインドチャイムを使用し、心地よい音色にした。言葉を言ってから音を出すようにしてどちらも聞こえるようにした。
B-1	『とっとこととこ』	2～3歳	ウッドブロック、トライアングル、ラチェット、ハンドベル、カエルギロ、フレクサトーン、カスタネット、ボンゴ	♪ (とっとこ) のリズムを使用した。動物に合った楽器の音色を探した。
B-2	『カエルの おんがくたい』	4歳	シードラム、ギロ、タンバリン、ハンドベル、木琴	雨の音をシードラムで。
B-3	『だるまさんが』	1歳	トーンタング、カバサ、トーンチャイム、マラカス、フレクサトーン、ウッドブロック	言葉を聞く部分と楽器を聞く部分を分けた。
B-4	『みずたまりちゃん』	1歳	レインスティック、卓上ベル、カエルギロ、マラカス、コンゴ	実際の音に近い音色を選んだ。速い、遅いを場面によって変えた。
B-5	『しあわせなら てをたたこう』	3～4歳	タンバリン、コンガ、木琴、マラカス、ウインドチャイム	手や足の音をイメージできるような楽器を使用した。足の音は大きく、肩をたたく音は小さくした。
B-6	『たまごのあかちゃん』	2～3歳	トーンタング、卓上ベル、コンガ、木琴	擬音のところを様々な楽器で表現した。
C-1	『はらぺこあおむし』	4歳	トーンチャイム、太鼓、ウッドブロック	「ぺっこぺこ」のリズムに合わせた。蝶に変身する時のイメージに合わせた。「ぺっこぺこ」の反復で同じ楽器を使うことで印象付けた。ウッドブロックの音の高低差を使った。
C-2	『みずちゃぼん』	2歳	カバサ、フレクサトーン、シードラム、太鼓、レインスティック、カエルギロ	音色に着目して水を色々な楽器で表現した。音の強弱と高低差を考えた。「チョロチョロ」「ザー」など速度の変化もつけた。
C-3	『つちどすん』	2～3歳	シードラム、トーンタング、ギロ、ドラム、カバサ、コンガ	対象年齢に合わせて、物語性のある絵本ではなく、音に親しみをもつことができる本を選んだ。「ざっくざく」や「どさどさ」の繰り返し出てくるワードでは、使用する楽器の強弱を変化させた。おだんごが「ころころ」と実際に転がっているかのように速度を工夫した。
C-4	『しましまぐるぐる』	1歳	ウッドブロック、マラカス、トーンタング、タンバリン	ぐるぐるはトーンタングを使ってぐるぐるがより想像しやすくなるよう楽器設定を工夫した。マラカスをまわして鳴らすことでぐるぐるのイメージづけをした。ウッドブロックでこぼこの2つの音を繰り返すことでしましまを表現した。
C-5	『どどどどど』	3歳	木琴	一つの楽器を用いて表現した。絵本に書かれている音階を木琴で鳴らした。文字と文字の間にある空間を実際の演奏にも生かして休符を取りながら演奏した。坂道ではゆっくり演奏して、下り坂ではスピードを上げて演奏した。

## (アンケート調査)

1回生92名中73名の回答を得た。回答率は79.3%である。

「問1. 絵本に音をつける創作活動をしたのは、今回が初めてでしたか？」の質問には、67名が「初めて」、6名は「以前にやったことがある」と回答した。

「問2. 今回の活動でこういった〈音楽を形づくっている要素〉を意識しましたか？(複数回答可)」の質問には、「リズム」「音色」「強弱」「速度」「拍」の

## 問1. 絵本に音をつける創作活動をしたのは、今回が初めてでしたか？

■ 1. 初めて ■ 2. 以前にやったことがある

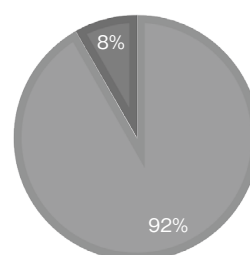


図1

順にポイントが高かった。絵本のことばに含まれるリズムカルな点、様々な登場人物や物を様々な音色に見立てる点が表現しやすかったのだろう。これを第1段階とするならば、次の段階へ展開させる時、ことばの繰り返しを「反復」を用いて、さらには感情や情景の描写で「強弱」や「速度」の変化を用いて表現することが考えられ、順当な結果と言える。

問2. 今回の活動でこういった〈音楽を形づくっている要素〉を意識しましたか？（複数回答可）

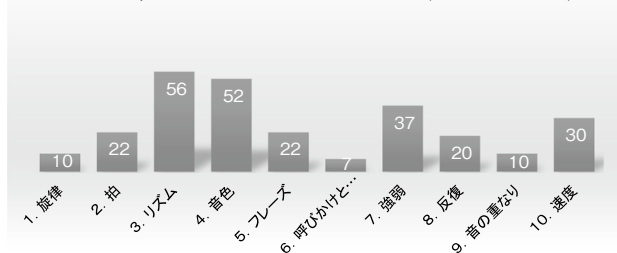


図2

「問3. 絵本に音をつける創作活動で良い点は何だと思いますか？（複数回答可）」の質問では、より深い学びへと学生に気づいてもらいたいという筆者の想いを言語化したものを提示した。

（以下項目）

1. 絵本を知ることができる
2. 楽器を知ることができる
3. 音をつけることにより、イメージが膨らむ
4. 絵本の細かな描写を観察する力と、それを音や音楽に反映させようとする表現力がつく
5. 絵本の色彩感と音の質感や響きに対する感受性が育つ
6. 絵本の台詞にあるリズム感から、音楽のリズム感が育つなど、〈音楽を形づくっている要素〉を通して音楽的感性が育つ
7. 絵本の物語性と音楽の物語性の共通性に気づくことができる
8. 他者と協力する協調性が育つ
9. メンバーと意見を交わしながら試行錯誤し、より深い学びにつながる
10. 様々な発表を鑑賞し、それぞれの良さを受け入れることができる

このように書き出して気づいたことは、項目1～

3は学力の三要素の主に《知識・技能》に関わることであり、項目4～7は《思考力・判断力・表現力》、項目8～10は《主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度（主体性・多様性・協働性）》を問うている。

問3. 絵本に音をつける創作活動で良い点は何だと思いますか？（複数回答可）

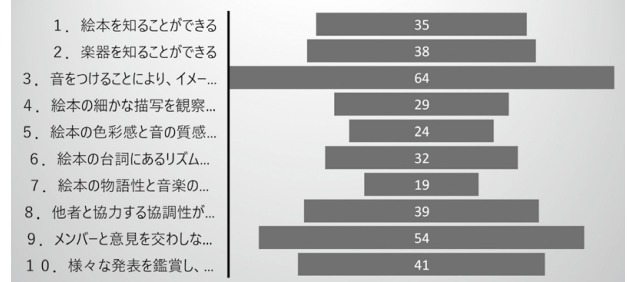


図3

図3の結果の通り、3の「音をつけることにより、イメージが膨らむ」の回答が一番多かった。項目8～10の回答からは、グループワークが学生たちにとってとても印象に残る活動であることが分かった。今後は、グループワークを生かして、項目4～7の獲得につなげることができるよう、絵本の選定や表現技法について具体的に示していきたい。

「問4. 保育・幼児教育の現場で「絵本に音をつける」活動を実践しますか？」の質問には、殆どの学生が「やってみたい」という肯定的な回答をした。

問4. 保育・幼児教育の現場で「絵本に音をつける」活動を実践しますか？

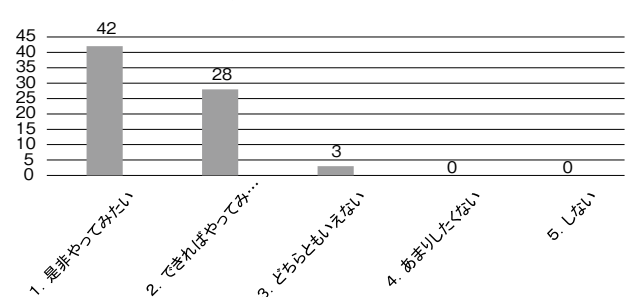


図4

「問5. 絵本に音をつける創作活動で考えることを自由に書いてください。」という自由記述をKHCoderを用いたテキストマイニングを行った。図5は語と語の結びつきを探る共起ネットワーク結果、図6は語と語との関係性を散布図で視覚化できる

対応分析結果である。これらからは「絵本にある音を楽器を使って表現したり、考えたりすることが楽しい活動である」ということ、「協同すること」「グループで協力すること」の大切さ、「人と違う考えがあること」「実際にイメージする音色を選んだり、

分かったりする」ということが浮き彫りになった。「聞く」「見る」「触れる」という感覚を使った活動は、「知る」「分かる」「考える」「選ぶ」「楽しむ」という主体的な活動へとつながっていくと、学生は認識していることが分かった。

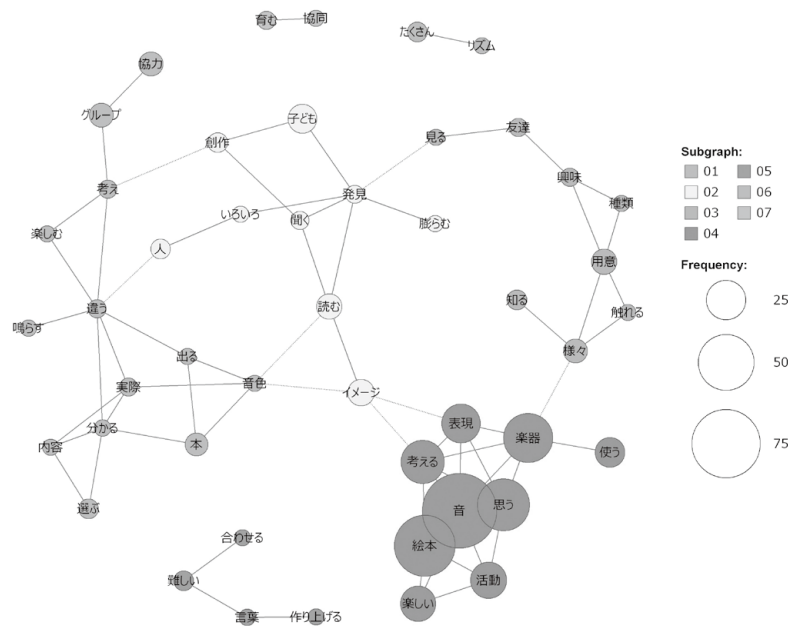


図5 自由記述全体の抽出語・共起ネットワーク結果

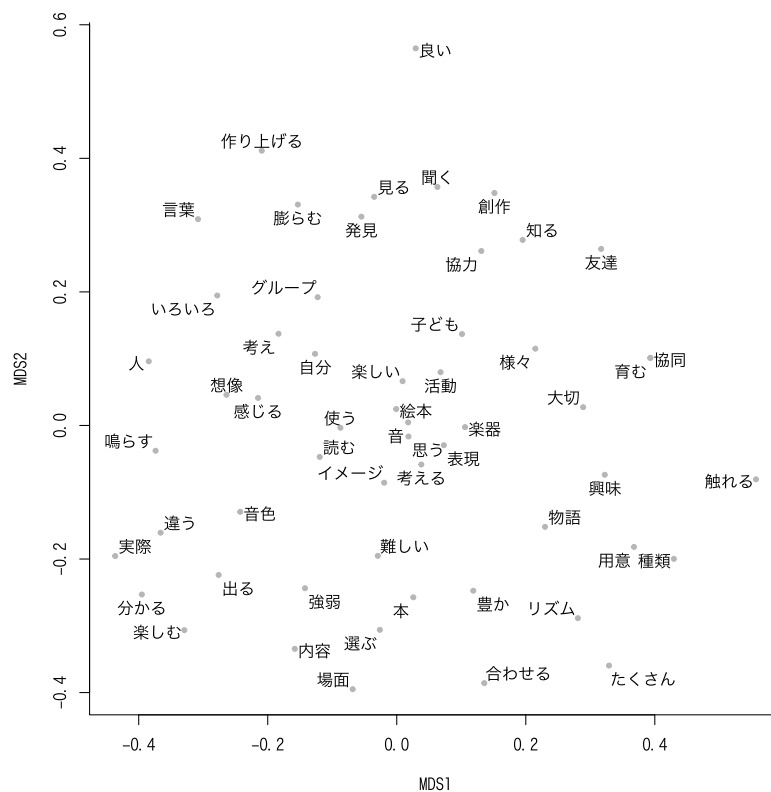


図6 自由記述全体の抽出語・対応分析結果



写真1 実践風景

#### 4. まとめ

学生の実践発表では、恥ずかしがって遠慮する姿が見られた。解説では「強弱」をつけたと話していても、実際の演奏は聞き分けられないものもあった。子どもたちに自分たちの意図したことをしっかりと伝えたいという気持ちを強く持ち、通常よりもオーバーな表現を心掛ける必要があることを指導した。そして、音楽はどうしても瞬間的で感覚的なものであるため、自分たちの考えを「言語化すること」の重要性を感じた。学生の解説場面で筆者が代弁することも多かった。今後は録画した発表動画を全員で視聴し、学生同士話し合いを行う振り返りの時間を設けたい。そうすることでさらに深い学びにつながっていくことを期待する。

#### 5. 参考文献

- 1) 小島千か, 絵本を用いた音楽づくりにおけるイメージのはたらき, 山梨大学教育人間科学部紀要第11巻, 2009
- 2) 細田淳子, わくわく音遊びでかんたん発表会〜手拍子ゲームから器楽合奏まで〜, 鈴木出版, 2006