

幼稚園・小学校低学年における“遊びながら響きを想像し聴く”
音感訓練方法・器楽奏法の試案
—クイズ形式による「音探しゲーム」—

山口哲人*

(2020年8月31日受理)

A tentative plan for the musical training method and instrumental
playing method of “imagining and listening to the sound while playing”
in the Kindergarten and Early Elementary School Student
— Quiz-style “Sound Search Game” —

Akihito YAMAGUCHI*

(Accepted August 31, 2020)

はじめに

幼稚園・小学校低学年における音楽の学びにおいて“響きを聴く”ことを主眼としているものは意外に少ないのではないだろうか。もちろん、現場では保育者・教員が提供した音を聞き、幼児・児童がそれをオノマトペや絵画に変換して表現するようなことは頻繁に行われているが、“音”そのものをそれ以外の表現方法により正確に転記することはもとより成人であっても非常に困難であると考えられる。

筆者はオノマトペや絵画による“音”の表現を全面的に否定するわけではない。岡林ら（2017）のように、絵本の色・形などの視覚的要素から音を喚起し、オノマトペや身体を使って表現した後民族楽器等も含めた様々な楽器により演奏表現するといった優れた教育実践例もある。しかし絵画やオノマトペを音楽教育に併用するたいていの場合、岡林らの実践とは逆に“音”→“オノマトペ・絵画”という流れになっている。音を自分なりに他の方法で表現することは重要な教育の一要素ではあるが、これは音の詳しい聴分析表現ではなく、結果的に響きの印象を簡略化して表わしているだけで、響きの本質から遠ざかっていく作業になっている場合も多いと思われる。

また器楽演奏においては、トーンチャイム等を使用して“音のキャッチボール”遊びを行うようなお互いの音をよく聴きあって演奏行為をしているものも希にはあるが、大半の演奏行為はただそのアクションを重視するだけで、自分が発している響きの質に関しては無関心な場合が多く、例

*茨城大学教育学部音楽教育研究室（〒310-8512 水戸市文京 2-1-1；Laboratory of Music Education, College of Education, Ibaraki University, Mito 310-8512 Japan）.

えば小学校での楽器を使った創作・演奏の学習においても、予め教員が決めた拍子と小節の枠内に候補となるリズムパターンの音符を嵌め込んでその楽譜通りに演奏できたらそれでOK，というケースも多く見受けられるし、グループごとのアレンジを含めた器楽演奏の場合では「お星様がキラキラしているイメージを音にするために鉄琴を使う工夫をした」ということで演奏楽器を選択した時点で満足し（指導者側もそれで評価してしまい）、実際の演奏に際して自分の想像する音響により近づけるにはどうしたらよいか，という響きへの追求を怠りがちになっているのではないだろうか。

本論文では、幼児・児童が興味を持って楽しく遊びながらも“響きを聴く”ことに関心を持ち、さらに楽器の構造や演奏法等を想像し、実際に演奏する際、発音に注意が払えるような工夫が施された学習を楽しみやすい形式にする方法を具体的に示したいと思う。

1. 幼稚園・小学校低学年における楽音識別力について

山根（2009）は、幼児期の楽音の聴取能力と評定方法について、幼児期になると、音の弁別課題のような比較的単調な実験に対し不快感を示すようになることもあり、これまで、幼児の音楽能力を評定する方法で確立されたものがなかった。しかし、言語による教示の理解や反応の生起が認められてくるようになるため、幼児自身に判断を委ねる方法が用いられるようになってくるとして幼児期の楽音の聴取能力と評定方法について、過去に考案された2つの幼児の音高識別実験方法を自身で行い、その妥当性と問題点を検討している。

幼小クラス（3才児）を対象とした一つ目の実験では、「かえるの合唱」を音高識別検査に用い、解答用紙にはC-Dur・Es-Durという調性名ではなくウサギ・いぬ等の動物の絵を用いどちらを演奏したか指さすことで回答を求めている。これは絵の嗜好や左右配置等に解答が影響を受けてしまったりするため、正しくその音高識別力が評定されていない可能性が示唆された。

またもう一つの実験においても、月齢の低い幼児における楽音の音高識別力を評定する際、判断はできているものの回答として表出できていない可能性を指摘している。

長谷川（2009）は、自身が行った保育園4才児および5才児、小学校1年生から3年生までを対象とした音楽能力テストの結果、「音の高低」の方が「和音」よりも理解しやすいだろうという当初の仮説を覆し、和音の変化の方が理解しやすいことを確認している。

以上から、音の弁別課題のような単調な実験では音楽能力を正確に評定できないであろう事、音の高低に関しては識別が難しい、もしくは判断はできているが、特に年齢の低い幼児においては表出行動に困難がみられる、ということが推定できる。

山根・志村（2009）は、（先行する諸研究から）音の高低の概念を獲得し、言語化して表出することは非常に高度なことであるとしながらも、幼児に「高い/低い」といった言語反応を求めずに、「Aの音とBの音が同じか違うか」を問う異音判断を幼児に求めた場合には、楽音の高低という概念がことばとして表出されなくても、2つの楽音の旋律の違いや、音高の違いの識別力を評定することが可能であるとしている。

音が「高いか・低いか」ということではなく「音が同じであるか、または違うか」という答えを

求める問題であれば幼児・児童にも比較的容易に解答できるということが言える。

2. 遊びを通じて楽しく楽器の構造・特徴・音色等を学ぶこと

音楽能力検査は、その方法にどんな工夫を凝らそうとも知能検査等と同じく能力を診断判定されてしまうというある種の緊張や不快感が発生するであろう。一方、幼稚園・小学校低学年の音楽の時間では、身体運動を伴うものが多く、ただ単に身体を動かすことが楽しいので積極的に大音量で歌ったり楽器を叩いたりすることはあるが、自分で発する音をよく聴いてその質を顧みる行為、すなわち音高や音色の識別やその調整への関心を強める指導はあまり見られないのではないだろうか。

音楽は音程やリズムの正確さが能力の高さとして評価されるのは当然であるが、幼児・児童の音楽の学びのなかで音感の優劣を検査判定するようなものではなく、楽しく遊びながら楽器の音高や音色に関しての想像力や新たな気づきを育む学びの方法を考えたい。

『幼稚園教育要領』（文部科学省，2017a）は平成29年に中央教育審議会答申を踏まえ、

- ①幼稚園教育において育みたい資質・能力の明確化
- ②小学校教育との円滑な接続
- ③現代的な諸課題を踏まえた教育内容の見直し

という3つの基本方針に基づき改訂が行われたが、「楽しむ（楽しさ等を含む）」という言葉が、旧教育要領では29個に対し新教育要領で34個、「遊ぶ（遊び等を含む）」という言葉は旧教育要領では16個に対して新教育要領では24個とどちらも増加している。特に、新設された巻頭言の中では「幼児の自発的な活動としての遊び」という言葉が重ねて使用されている。

また、平成29年告示『小学校学習指導要領』（文部科学省，2017b）の、第1学年及び第2学年の目標においても、

- (1) 曲想と音楽の構造などとの関わりについて気付くとともに、音楽表現を楽しむために必要な歌唱、器楽、音楽づくりの技能を身に付けるようにする。
- (2) 音楽表現を考えて表現に対する思いをもつことや、曲や演奏の楽しさを見いだしながら音楽を味わって聴くことができるようにする。
- (3) 楽しく音楽に関わり、協働して音楽活動をする楽しさを感じながら、身の回りの様々な音楽に親しむとともに、音楽経験を生かして生活を明るく潤いのあるものにしようとする態度を養う。

というように、「楽しむ」ことが求められている。

さらに、指導要領本文の2内容A表現(2)では、器楽の活動を通して、楽器の音色と演奏の仕方との関わりについて気付くことや、範奏を聴いて演奏する技能・音色に気を付けて、旋律楽器及び打楽器を演奏する技能等を身に付けることを指導することが要求されている。

山地・山川（2017）は『保育・音楽遊びの幅を広げよう！創造性を養うリズム・楽器・コミュニケーション』において、楽器遊びにおいて保育者が「壊れたらどうしよう…」 「きちんと教えないとい

けない…」と考え、楽器は発表会前にしか出さないで倉庫に眠っている保育園・幼稚園が多いとし、様々な創造性を養う楽器遊びの実践例を示している。その中には、ピアノやマリンバ等の楽器の下に潜り仰向けになって観察する、皮（膜面）を外した大太鼓の中に頭を入れ匂いを嗅いだり、顔の中に入れてそのまま声を出し反響した音を聴く、空き箱・ハンドドラム等の膜面を土俵に、鈴を力士に見立てて手や撥で叩き振動させ膜面にのせた鈴を力士として遊ぶ等、他書にはない大変興味深い実践例が多数掲載されている。

この中の「第1章 主体的に楽しむ音楽あそび～はじめのいっぽ～」から「音楽に触れよう ①好きな楽器どっち」「音楽触れよう ③音の探検隊」等を参考にして、「遊び」ながら「楽しく」楽器の演奏を聴いて想像し、さらに自分で響きを探りながら演奏してみることを目的としたクイズ形式のゲームを音楽の学びの場に提案したい。

3. クイズ形式による“音探しゲーム”

ここでは、楽音の弁別能力を試験するようなものではなく、音高・音色・奏法等をクイズ形式で楽しく遊びながら“響き”そのものを感じて記憶し考え楽器や奏法を想像し、解答した後に実際に演奏して響きを確認し、新たな気づきや学びの場となる体験をしてもらおう、という趣旨の元に試案を提示する。

幼稚園幼小クラスから小学校低学年までの幅広い年代の幼児・児童が回答できる形式にするため、以下のような制約を設けた。

- ①瞬時の音色・音高に関する問題に限定し、複数の音程の組み合わせによる継続性のある音形から音階・調性・メロディー等の差異について答えさせる問題にならないこと
- ②音高概念等を言語化しなくても表出できる解答法にすること、しかし、音名・ピッチや音色の解答代替方法としてイラストや色などを用いて幼児・児童の解答が音以外の嗜好に左右されないこと。
- ③楽器の大きさ・素材や構造が目で見えて確認でき、楽器の響くさまを想像できるようにすること。
- ④使用する楽器は、解答者の子どもにも演奏が可能で、楽器の価格も数千円程度までの安価に購入でき身近に置けるものとする。

その1：たたいたのはどっち？

このクイズは音のピッチの違いを「高いか低いか」という表現を用いずに解答してもらうことを目的とし、またグラスの容量の多寡や楽器のサイズの大小が音高と比例するのか反比例するのかも視覚・聴覚的に体感してもらう。

第1問：水の入ったグラス

準備

同じ形のグラス（ガラス製）を3つ、またそれを叩く撥を用意し、展示する台の上に置く。それぞれに違う量の水を入れて、容量の順に並べておく。水にはインク等で色をつける、または水のか

わりにオレンジジュース・牛乳等を用いて視覚的にわかりやすいようにする。



図1 左から 水の少し入ったグラス 水が中程まで入ったグラス 水のいっぱい入ったグラス

クイズの方法

- ①グラスの素材や、入っている水の量等を説明した後、先ず水の中程まで入ったグラスの側面を撥で叩く。
- ②「次に叩くのはどのグラスでしょうか？」とクイズを出題する。叩く際は、パーテーションもしくは布幕等で隠して解答者である幼児・児童にわからないようにする（もしくは目をつぶってもらう）。
- ③3つのグラスを見せどれを叩いたか解答してもらい（A・B・C等の記号や代替のイラスト等を用いず楽器を直接指ささせることで、あるいは「これだと思う人」というような挙手にて解答させる）、順に叩き正解はどれだったか考えさせる（その後出題者から正解発表）。
- ④解答者だった幼児・児童から1人を出題者として選出し（グラスの叩き方等を教える）、上記と同じ手順にてクイズを進行させる。もし簡単に解答できるようならグラスの数を増やしても良い。

第2問：3つのサイズのトライアングル

準備

3つのサイズのトライアングルとビーターを用意する（著者が用意したのは一辺が7センチメートル・15センチメートル・24センチメートルの3種類）。



図2 左から 小さいトライアングル 中くらいのトライアングル 大きいトライアングル

クイズの方法

第1問目とはほぼ同じ形で進行させる。

その2：どうやってえんそうしてるの？

このクイズは、楽器のどこで音を出したか、どうやって演奏しているのかを想像してもらうものとなっている。同じ楽器でも、演奏する場所や奏法によって様々な音が出せることを体感してもらうことを目的とする。

教育現場の鑑賞の授業においても、児童自らが音色を探る・感じ取るというよりも、教員側からの「トランペットは明るくてカッコ良い音ですね」「オーボエの音は哀愁があり悲しいです」等というような楽器の一般的な音色と印象を押しつける行為が行われることがあるが、このことに関して筆者は強い抵抗を感じる。演奏家はその専門楽器の様々な音色をどのようにしたら引き出すことができるか演奏方法には始終腐心しているのではないだろうか。

第1問：クイーカ

準備

クイーカを用意し、どこの部分で演奏しているか見当をつけやすくするために楽器に数カ所にシールを貼っておく（もしくは楽器の画像のボードを用意し、そこにシールを貼る）。



図3 皮の中央を擦る



図4 皮の外縁を擦る



図5 中の棒を擦る

クイズの方法

- ①楽器の名前や素材，構造を説明する。演奏する候補となる場所も予め解答者に示しておく。
- ②「この楽器のどの部分で演奏しているのでしょうか？」とクイズを出題する。演奏の際は，パーテーションもしくは布幕等で隠して解答者である幼児・児童にわからないようにする（もしくは目をつぶってもらう）。
- ③演奏していると思われる楽器の場所を見せどこで演奏していたか解答してもらい（A・B・C等の記号や代替のイラスト等を用いず出題者が直接指さし「ここだと思う人」というような挙手にて解答させる），その後出題者から正解を発表。
- ④幼児・児童にも楽器を演奏させる。

第2問：シンバル準備

シンバルを用意し、どこの部分で演奏しているか見当をつけやすくするために楽器に数カ所にシールを貼っておく（もしくは楽器の画像のボードを用意し、そこにシールを貼る）。



図6 カップ付近をたたく



図7 外周に近いところをたたく



図8 縁をたたく

クイズの方法

第1問目とはほぼ同じ形で進行させる。

第3問：ジュエーイッシュ・ハーブ準備

ジュエーイッシュ・ハーブを用意する。



図9 ジュエーイッシュ・ハーブ

クイズの方法

- ①楽器名は言わずにその素材や構造を説明する。
- ②「この楽器は人の身体のどの部分で演奏しているのでしょうか?」「目?」「口?」「鼻?」「耳?」と選択肢を示した後クイズを出題する。演奏の際は、パーテーションもしくは布幕等で隠して解答者である幼児・児童にわからないようにする（もしくは目をつぶってもらう）。
- ③どこで演奏していたか解答してもらい（A・B・C等の記号を用いず出題者が直接指さし「ここだと思う人」というような挙手にて解答させる）、その後出題者から正解を発表。
- ④幼児・児童にも楽器を演奏させる。

第4問：鼻笛準備

鼻笛を用意する。



図10 鼻笛

クイズの方法

第3問目とはほぼ同じ形で進行させる。

その3：このおと，どのがつき？

この問題では，どんな音が出るか予想がつきにくい楽器の音色や奏法を想像した後，実際の演奏を視聴しかつ自身で演奏することにより新たな気付きと学びの機会としてもらう事を目的としている。

第1問：スターリング・ドラム， ラチェット， フロッグ・ウッドブロック

準備

上記3つの楽器を展示する台の上に置く。



図11 スターリング・ドラム



図12 ラチェット



図13 フロッグ・ウッドブロック

クイズの方法

- ①各楽器の名前や素材，構造を説明する。楽器によっては，手に取っただけで音が出てしまうものもあるので説明するときは楽器の画像パネルを用いてもよい（もしくは，3つの楽器の演奏を予め録画しておき，演奏時のアクションを音量がオフの状態にして再生して見せても良い）。
- ②パーテーションもしくは布等で隠して解答者である幼児・児童にわからないようにしながら（もしくは目をつぶってもらいながら）ひとつの楽器を選択して演奏する。「いまの音はどんな音でしたか？どの楽器の音でしょうか？また，どうやって演奏したと思いますか？」とクイズを出題する。
- ③3つの楽器を見せ，どれを演奏したか解答してもらい（A・B・C等の記号を用いず楽器を直接指さすことで，あるいは「これだと思う人」というような挙手にて解答させる），順に演奏し正解はどれだったか考えさせる。
- ④幼児・児童に3つの楽器に自由に触ったり，演奏してもらう。

第2問：サンダー・ドラム， ティンパニ， オーシャン・ドラム

準備

上記3つの楽器を展示する台の上に置く。



図14 サンダー・ドラム



図15 ティンパニ



図16 オーシャン・ドラム

クイズの方法

前問とほぼ同じ形で進行させる。

第3問：ヴィブラ・スラップ，フレクサトーン，ハーモニック・パイプ

準備

上記3つの楽器を展示する台の上に置く。



図17 ヴィブラ・スラップ



図18 フレクサトーン



図19 ハーモニック・パイプ

クイズの方法

前問とほぼ同じ形で進行させる。

第4問：サイレン・ホイッスル，スライド・ホイッスル，カズー

準備

上記3つの楽器を展示する台の上に置く。



図20 サイレン・ホイッスル



図21 スライド・ホイッスル



図22 カズー

クイズの方法

前問とほぼ同じ形で進行させる。

おわりに

筆者の最終的に提示したクイズ形式による音感訓練法・器楽奏法の試案は、年齢による音色の識別能力が未解明である点、グラスに入れた液体の多寡による音高であるとその音域幅にあまり差が出ない—筆者の用意したワイングラスでピッチを測定したところ、最大に液体を入れた場合G#5,

空のグラスの場合E₄6と短6度の音程差しかなかった，山根（2009）が先行研究を踏まえて幼児の音高識別実験として設定した音程差短3度は取れるものの，もう少し広い音程差が出る方が望ましいのではないかと考える一こと，クイズの対象者である幼児または児童の人数を特定していないこと，解答者のリアクション想定とその後の対処法が不明なこと，特に幼児・児童の理解度や向上度合いをどのように測るのがわかりにくいこと，さらには演奏の際グラスの打撃にかかわる安全性への考慮等が十全になされていないことなどから，かなり不備のあるものであると言わざるを得ない。今後，現場での実践等を行いながら改良を加えてゆきたいと考えている。

文 献

- 長谷川恭子. 2009. 「子どもの音高感および和音感の発達からみた 保育における教材設定の観点—音楽能力診断テストの結果をふまえて—」『淑徳短期大学研究紀要』第48号. 137-153.
- 文部科学省. 2017a. 『幼稚園教育要領』.
- 文部科学省. 2017b. 『小学校学習指導要領』.
- 岡林典子・難波正明・山崎菜央・深澤素子・松田幸恵・藤井香菜子・高橋香佳・大瀧周子. 2017. 「幼小をつなぐ音楽活動の可能性（4）—絵本を用いた「表現遊び」から「音楽づくり」へ—」『京都女子大学発達教育学部紀要』第13号. 73-83.
- 山地寛和・山川博史. 2017. 『保育・音楽遊びの幅を広げよう！創造性を養うリズム・楽器・コミュニケーション』（三恵社）.
- 山根直人. 2009. 「幼児期における楽音の音高識別力について：評定方法の再検討」『発達心理学研究』第20巻. 198-207.
- 山根直人・志村洋子. 2009. 「乳幼児期における楽音のピッチマッチと音高識別」『音楽教育学』第39巻. 26-32.