

# 児童の得意な表現を手がかりとした創作活動のための学習材の開発

—ジョン・ゾーンの作曲手法を参照して—

寺内 大輔<sup>1</sup>

## 要約

2015年、筆者は集団での創作活動のための学習材《ステージ》を開発した。本学習材は、参加する児童一人ひとりが得意とする表現を手がかりとして創作活動を行うという特質を持っている。その背景には、現在の小学校音楽科において広く用いられている創作活動のための学習材の多くが、学習指導要領に示された〔共通事項〕を手がかりとしており、参加する児童一人ひとりの持つ表現リソースを顧みていないことへの問題意識があった。開発に際しては、ジョン・ゾーンの作曲手法を参照し、表現を素材とみなして編集する方法を採用した。このような学習材を用いた創作活動には、集団での創作活動の方法知の獲得や協働的問題解決能力の育成などが期待できる。

キーワード：創作活動，学習材開発，表現リソース，ジョン・ゾーン，編集

## 1. はじめに

2015年、筆者は、参加する児童一人ひとりが得意とする表現を手がかり<sup>1)</sup>として集団で創作活動<sup>2)</sup>を行うための学習材《ステージ (Stage)》を開発した。本稿は、開発の背景となった問題意識および開発過程を振り返り、その教育的効果を考察すること、また開発された学習材を示すことをねらいとしている。

まず、開発の背景となった、現在の小学校音楽科において広く用いられている学習材への問題意識と、開発の際に参照した手法の概要を述べる(2・3章)。次に、それらをふまえて設定された学習材開発の方針・手立てを示す(4章)。最後に、本学習材を用いた活動が持つ教育的意義を考察する(5章)。なお、開発された学習材《ステージ》は、本稿末に示している。

## 2. 現在の小学校音楽科において広く用いられている学習材に対する問題意識

本章では、開発の背景として、現在の小学校音楽科において広く用いられている、創作活動の方法や手順を示した学習材において、何が創作の手がかりとして設定されているかを整理し、本学習材開発の背景となった問題意識について述べる。

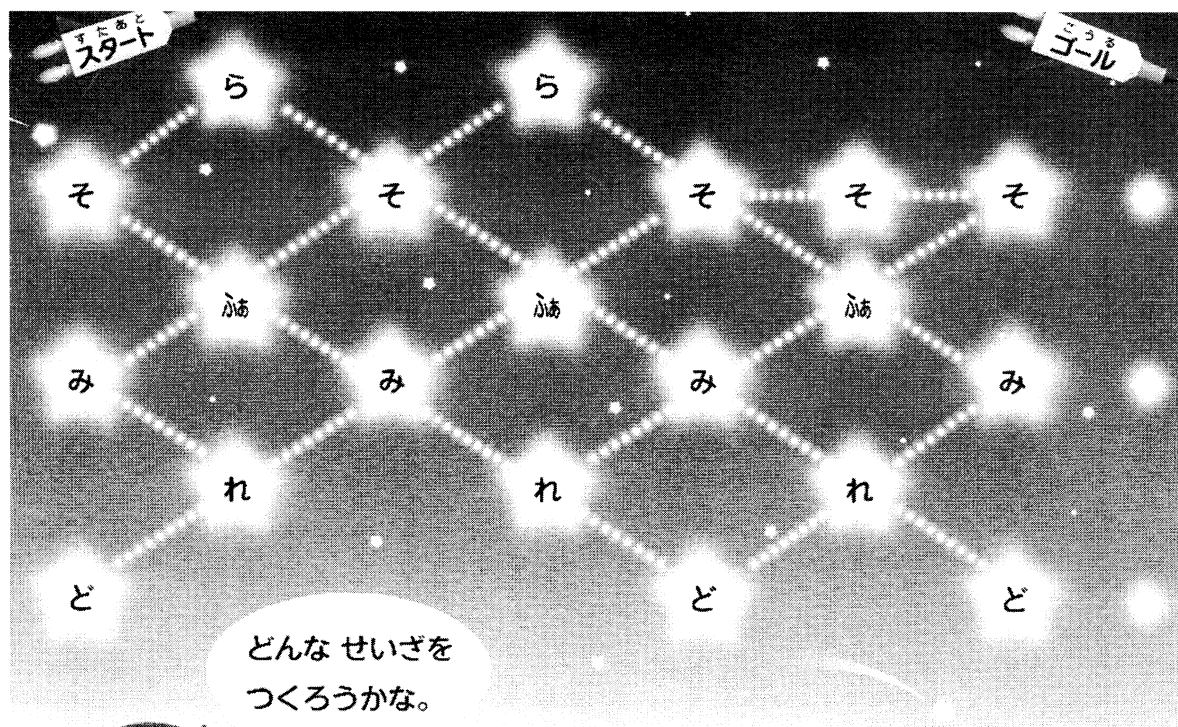
現行の学習指導要領解説音楽編においては、創作活動に〔共通事項〕を関連させることが示されている(文部科学省2008:p.8)<sup>3)</sup>。そのため、教科書に掲載されている創作活動のための学習材でも、〔共

---

<sup>1</sup> 広島大学大学院教育学研究科

通事項]に含まれる音色, リズム, 速度, 旋律, 強弱, 拍の流れやフレーズ, 音の重なり, 音階や調, 和声の響きといった「音楽を特徴付けている要素」, 反復, 問いと答え, 変化, 音楽の縦と横の関係といった「音楽の仕組み」が創作の直接的な手がかりとして位置づけられているようである。例えば, 現在用いられている教科書の「音階から音楽をつくろう」(新実ほか 2015c: pp. 52-53)では音階が, 「じゅんかんコードから音楽をつくろう」(新実ほか 2015d: pp. 34-35)では循環コード(反復される和声進行)が, それぞれ手がかりとして示されている。

[共通事項]との関わりは, 先に挙げた例のような直接的なものばかりとは限らない。例えば, 資料1の例では, 絵に示された星を線で結び「せいざをつくろう」という活動を手がかりとしている。星座をつくること自体は, [共通事項]とは無関係だが, 星座を旋律へと変換するためのルールが設けられていることによって, 間接的に[共通事項]へと関連させている。ここでは, 星座に準えた図形楽譜の一種が使われているが, [共通事項]につなぐルールさえ適切に設定することができれば, どのようなものでも手がかりにすることができる<sup>4)</sup>。



資料1 星座をつくることによって旋律をつくる活動のための学習材  
『おんがくのおくりもの』第1学年 p. 55 (教育出版)より引用

時には, 風景や物語などの音楽以外のイメージが手がかりとして設定されることもある<sup>5)</sup>。「ほしぞらのようすをあらわすおんがくをつくりましょう」(小原ほか 2015a: pp. 50-51), 「よびかけっこで森のイメージから音楽をつくろう」(新実ほか 2015b: pp. 54-55)では, 児童が思い思いに描く「星空のイメージ」, 「森のイメージ」が手がかりとして設定されている<sup>6)</sup>。

以上の例から, 現在の小学校音楽科で広く用いられている学習材における創作の手がかりは, 主に次の3種が考えられる。1つ目は, [共通事項]に直接関わる要素, 2つ目は, [共通事項]につながるルールが設定されたあらゆる事象, 3つ目は, 音楽以外のイメージである。ここでは, 現在使われている

教科書のみを挙げてきたが、これまでの小学校音楽科における創作活動の手がかりは、ほとんどがこの3種に属している<sup>7)</sup>。

これら3種の手がかりは、いずれも、つくろうとする対象—すなわち作品—の構造に関わるものである。これらを手がかりとした創作活動は、音楽を形づくる諸要素と、それらの組み合わせによる音楽の構造を学ぶために適していると考えられるが、筆者は、ここに重要な点が見落とされているのではないかと感じている。それは、児童一人ひとりが得意とする表現である。学校という場に限らず、集団で創作活動を行う際には、「Aさんはギターが得意」、「Bさんはダンスが得意」、「Cさんは物真似が得意」といった各メンバーの得意な表現が考慮されることは多く、それ自体が創作の手がかりになることも少なくない。しかしながら、学習指導要領解説においても、教科書に掲載されている学習材においても、その点については顧みられていないのである<sup>8)</sup>。

今回の学習材開発の動機は、このような問題意識であった。主たる手がかりを児童一人ひとりが得意とする表現に求め、それを活かすことを意識させるような創作活動のための学習材が作れないだろうか。また、それによって、児童たちに、集団での創作活動のための方法知の獲得を促すことができないだろうか—筆者はそのように考えたのである。

### 3. 開発の際に参照した作曲手法

前章で述べた問題を意識して学習材開発に取りかかる際、筆者は、アメリカの作曲家、ジョン・ゾーン (John Zorn 1953- ) の作曲手法を参照することとした。彼の作品群には、多種多様な音楽の一部を自らの音楽の素材とする手法が用いられている。

そのなかで、筆者が特に着目した点は、次の2点である。1つ目は、ゾーンが素材としたものが、演奏家の演奏そのものにも及んでいる点である。楽譜や録音・録画メディアを利用して既成の音楽の一部を自らの音楽の素材として編集する手法自体は一般的なものだが<sup>9)</sup>、ゾーンは、素材となる対象を、楽譜や録音・録画メディアだけでなく、個々の音楽家の音楽的バックグラウンドから形成される〈イディオム〉<sup>10)</sup>が反映された「演奏者の生演奏」にまで拡げている。筆者は、これと同様に、児童たちがそれぞれ自らの「得意な表現」あるいは「やってみたい表現」を持ち寄り、話し合いを通してそれを編集していく活動を促したいと考えた。2つ目は、表現ジャンルや音楽様式にこだわらず、どのような表現でも取り入れられる構造である。ゾーンが考案した集団即興演奏のための作品《コブラ》にみられるこのような構造は、異なる音楽的バックグラウンドを持つ演奏家達の共演はもちろんのこと、朗読、演劇、身体表現など、音楽以外の表現を含めることさえ可能にする<sup>11)</sup>。筆者は、《コブラ》のこうした特質が、様々な表現、様々な性格、様々な得手不得手を持った児童・生徒が混在する〈学校〉という場にふさわしい表現活動になり得ると考え、2013年、《コブラ》の構造を利用した即興演奏を、広島市立A小学校第5学年を対象とした授業実践で自ら授業者となっていく機会を得た<sup>12)</sup>。その結果、児童から多種多様な表現を引き出すことができ<sup>13)</sup>、筆者は、児童の中に、様々な表現リソースが蓄えられていることを確信した。

## 4. 学習材開発の方針と手立て































前章で述べたゾーンの方法や筆者自身の実践をふまえ、学習材開発にあたっては、方針と手立てを次のように設定した。

方針：

- ・児童の「得意な表現」「やってみたい表現」を手がかりとし、その組み合わせ（順序や混在）を編集することによって音楽をつくる。
- ・前章で述べた筆者の授業実践のような、即興的な表現を中心とした創作活動ではなく、時間をかけて考えながら、また児童同士で話し合いを展開しながら創作する活動を設定する<sup>14)</sup>。
- ・児童の持つ表現リソースは、音のみならず言葉や身体による表現が混在している。このことをふまえ、〔共通事項〕の「音楽を特徴付けている要素」に関する制限を設けず、児童の表現をできるだけ幅広く活用できるようにする。このことは、国語科や体育科、図画工作科など、音楽科以外の教科によって身につけた表現を活かす機会になると同時に、表現全体に独自性をもたらすことが期待できる。

手立て：

- ・児童の表現を素材として編集するために、ゾーンが「ファイル・カード・コンポジション」と呼んでいる方法を参照する。「ファイル・カード・コンポジション」については、福島（1997：p. 218）に詳しいが、簡略に説明すると、印象、アイデア、音の断片などをカードに書き込み、それらを並べることによる方法である。児童の表現をカードに記すことによって、表現を素材として意識できることが期待されるからである（このカードは、「表現カード」と呼ぶこととする）。
- ・児童が「表現カード」を作成する際は、多種多様な表現を記しやすいよう、どのような書き方でも良いこととする。
- ・児童が各表現の組み合わせの結果（演奏の全体）を視覚的に捉えるための手立てとして、「演奏シート」と名づけた表形式の楽譜を作成する。なお、この形式は、表現の組み合わせが俯瞰しやすく、また、従来の教科書にも採用されている形式であるため、児童にとって馴染みやすいものであると考えられる（資料2はその一例）。なお、演奏の際は、各児童がそれぞれの表現に専念できるよう、楽譜を見ずに行う。
- ・組み合わせを柔軟に変更できるよう、「表現カード」のための紙は、「貼る／はがす」が容易に行える付箋紙を採用する。

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	終わり方
											
											
											

資料2 表形式の楽譜

『小学生の音楽』第5学年 p.21 (教育芸術社) より引用

以上の方針と手立てに基づいて開発したのが、創作活動の方法を実践者のためのインストラクションの形<sup>15)</sup>で示した学習材《ステージ》である。開発過程においては、上記の方針と手立てがインストラクションに適切に反映されているかどうかを確認するため、広島大学教育学部および大学院教育学研究科の学生8名による試行実践を行い、必要に応じた修正を行った<sup>16)</sup>。完成したインストラクションは、本稿末に示している。前述したように、小学校音楽科において広く用いられている学習材への問題意識を背景として作られたものだが、「どのような表現をも許容する」、「メンバーの表現リソースを手がかりとする」という特質によって、小学生だけでなく、中学生や高校生、音楽家やダンサーといったプロの表現者など、様々な年齢や経験の者を対象とすることができ、さらには、年齢や経験の異なるメンバーが混在するグループでさえも実践できるものとなった。

## 5. 本学習材を用いた活動が持つ教育的意義

最後に、本学習材を用いた活動が持つ教育的意義を検討する。前述したように、〔共通事項〕を手がかりとした創作活動は、音楽を形づくる諸要素と、それらの組み合わせによる音楽の構造を学ぶために適している。一方、〔共通事項〕を手がかりとしない本学習材の学びは、「〇〇が学べる」といったコンテンツが明確ではない。そこで重視すべきは、創作の方法を学ぶことであろう。本学習材を用いた創作には、「自らの得意な表現、やってみたい表現を挙げる」、「グループ内で話し合いを行う」、「異なる表現の順序や組み合わせを検討する」、「他のメンバーの表現を意識しながら自らの表現を行う」、「試奏を繰り返しながら、表現に磨きをかける」などの活動が含まれている。この一連の過程には、音楽以外の分野をも含む集団創作活動における一般的かつ重要な方法が含まれている。

この過程の出発点であり、また本学習材の特質でもある「得意とする表現を手がかりにすること」は、携わるメンバー一人ひとりの強みを当事者であるメンバー自身が意識的・積極的に活かしていくという点において、近年関心が高まっている〈ストレングス視点<sup>17)</sup>を育むための学習となることを期待できる。また、「やってみたい表現を手がかりにすること」は、携わるメンバーの「やりがい」や「意欲」をも考慮した創作姿勢を児童に持たせることにつながるだろう。この2点は、音楽以外の分野における様々なチーム・プロジェクトに取り組む際にもしばしば重要となる点である。

本学習材を用いた活動が持つ教育的意義をさらに考えるために、中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会教育課程企画特別部会（2015）による「教育課程企画特別部会 論点整理」（以下、「論点整理」）の「新しい学習指導要領等が目指す姿」（pp. 7-18）に示された学習指導要領の次期改訂の方針を参照してみたい。そこには、「育成すべき資質・能力」の要素として、「何を知っているか、何ができるか（個別の知識・技能）」、「知っていること・できることをどう使うか（思考力・判断力・表現力等）」、「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びに向かう力、人間性等）」が挙げられているが（pp. 10-11）、本学習材に期待される学びは、特に後の2要素に関わるものである。具体的には、次の通りである。

まず、「知っていること・できることをどう使うか（思考力・判断力・表現力等）」として、「情報を他者と共有しながら、対話や議論を通じて互いの多様な考え方の共通点や相違点を理解し、相手の考えに共感したり多様な考えを統合したりして、協力しながら問題を解決していくこと（協働的問題解決）」が挙げられているが、本学習材においては、児童が「得意な表現」「やってみたい表現」という情報を共有し、それらをどう用いるか、どう組み合わせるかを児童同士で話し合っ作品をつくっていく一連のプロセスがこれにあたる。とりわけ、関係づけるのが一見難しそうな表現同士の組み合わせを考えることは、演劇や映画に代表される、異なる分野の表現が混在した時間芸術を構成するディレクター的な視点を育むことも期待できる。

次に、「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びに向かう力、人間性等）」に関連して示されている「多様性を尊重する態度と互いのよさを生かして協働する力、持続可能な社会づくりに向けた態度、リーダーシップやチームワーク、感性、優しさや思いやりなど、人間性等に関するもの」には、本学習材を用いた創作における話し合い活動が深く関わっていると考えられる。ここでの話し合い活動は、何らかの正解を求めたり、特定の問題を解き明かしたりすることを目的としたものではなく、表現のための作品をつくることを目的としたものである。その活動には正解よりも合意を目指すことが求められるため、一人ひとりが持つ異なる感覚・価値観を尊重する態度を持って取り組むことが不可欠である。

最後に、本学習材を用いることによってつくられる作品の様式にも着目したい。本学習材を用いることによってつくられる作品は、児童がもともと持っている表現をリソースとするため、多種多様な表現が混在したものになるだろう。このようなコラージュ的な表現が取り上げられることは、音楽科ではまだ一般的ではなく、多くの児童にとって馴染みのないものである。しかしながら、馴染みのない表現は、それゆえに児童の音楽観に変化をもたらすとも言える。「論点整理」には、「各教科等を通じて育まれた社会観や自然観、人間観などは、『どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか』を決定する構成要素となっていく」（p. 15）と示されているが、多種多様な表現が混在する表現作品が持つおもしろさとの出会いは、多様な文化とそれに伴う多様な価値観、考え方が渦巻く社会・世界との関わりにポジティブな影響をもたらすことが期待できる。

ここまで、本学習材を用いた活動が持つ教育的意義を検討してきた。実際の学校現場で実践が行われ、その成果が検証・考察されること―それが今後の課題である<sup>18)</sup>。

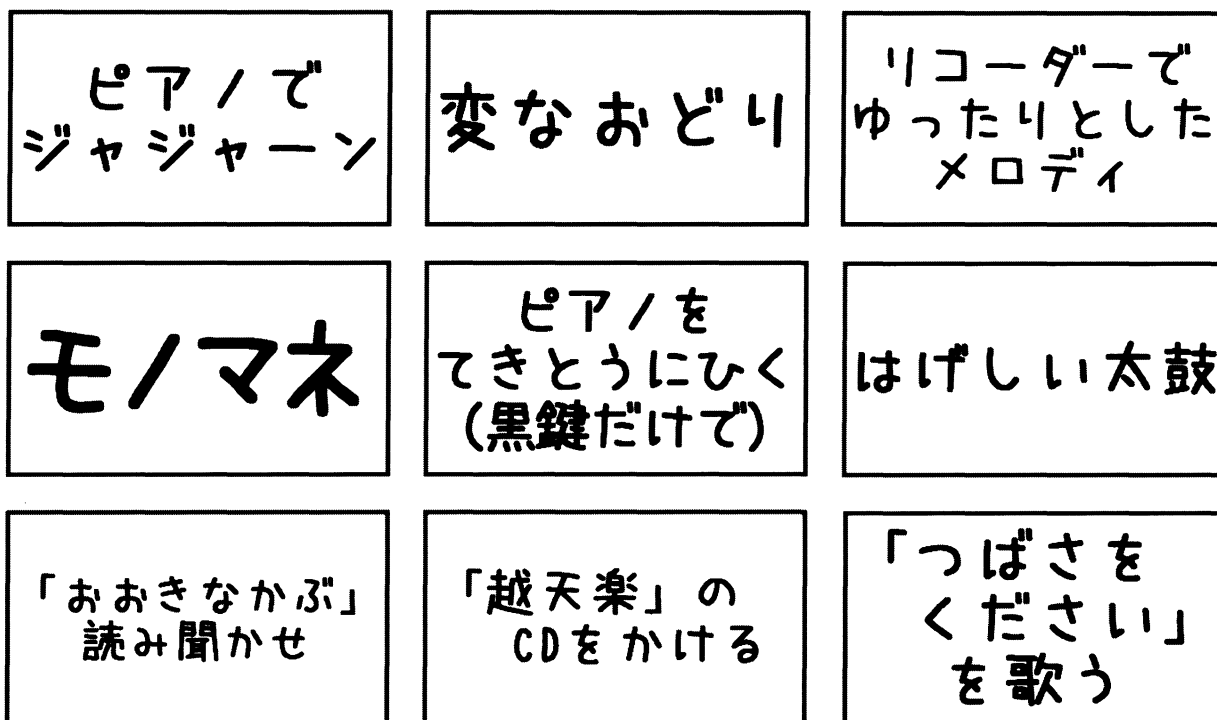
## 《ステージ》

3～5名程度のグループで、様々な表現を編集して音楽をつくりましょう。  
どんな楽器、どんな表現でも使うことができます。

### 1. 表現カードの作成

まずは、それぞれ自分の得意とする表現や、やってみたい表現を、付箋紙にメモしていきましょう(これを「表現カード」と呼びます)。ひとりが何枚つくってもかまいません。

表現カードの例



例にあるとおり、

- ・どのような表現でもかまいません。歌、踊り、朗読、お芝居、手品、物真似などのほか、体操、けん玉、そろばん、九九の暗誦などを表現にすることもできます。
- ・歌や踊りなどは、自分たちで作ったものでもかまいませんし、みんなが知っているものでもかまいません。
- ・CDなどを再生するだけの表現があってもかまいません。
- ・書き方は自由です。

## 2. 演奏シートの作成

各メンバーが表現カードをつくったら、グループ内で見せ合ひましょう。

そして、グループのメンバー全員で、その組み合わせ（順序や混ざり合ひ）を話し合ひながら、演奏シート上に表現カードを並べていきます。わかりやすくなるよう、「→」、「ここまで」などの書きこみをしてかまいません。

およその演奏時間は話し合ひで自由に設定してください。

演奏シートの例（4名での演奏の場合）

さちこ	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">時々 ポツポツと 音を出す (鉄琴で)</div> <div style="font-size: 1.2em;">だんだんはげしく</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">はげしい太鼓</div> </div>		
なのみ	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ピアノで ジャジャーン</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ピアノで てきとうにしく (黒鍵だけで)</div> <div style="font-size: 1.5em; vertical-align: middle;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">ミニまで</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">変なおどり</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-left: 20px;">ピアノで ジャジャーン</div>
あつこ	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">だんだんはじめる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">リコーダーで ゆったりとした メロディ</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">「越天楽」の CDをかける</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">→最後まで</div>
だいすけ	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">だんだんはじめる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">リコーダーで ゆったりとした メロディ</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ミニまで</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">「つばさを ください」 を歌う</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-left: 20px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">モノマネ</div>

演奏シートをつくる際には、次の4つの点を心がけてください。

- ①最初につくった表現カードのなかで、使う必要を感じないものがあれば、使わなくてもかまいません。
- ②何度も使いたい表現カードは、必要なだけ枚数を増やしましょう。
- ③何もしない時間があってもかまいません。
- ④一つひとつの表現は、「突然始める」こともできますし、「だんだんと始める」こともできます。また、やめ方も、「突然やめる」こともできますし、「だんだんやめる」こともできます。どんな始め方・やめ方にするか決めておきましょう。
- ⑤組み合わせには、正解はありません。みなさんの感覚で、「かっこいい」「おもしろい」「美しい」「かわいい」「笑える」など、様々な価値観に基づいて、一つひとつの表現の効果が高まるような組み合わせを考えてください。

## 3. 演奏

演奏シートは、書き込み終えたら完成というわけではありません。自分たちにとっての「より良い表現」になるよう、実際に演奏をしてみながら、表現の内容や時間を変更したり修正したりしましょう。なお、演奏するときには、できるだけ演奏シートを見ないでやってみましょう。



## 注

- 1) 本稿では、創作過程の最初期段階において着目し、その後の過程を方向づける事柄を「手がかり」とした。
- 2) 創作活動は、小学校では「音楽づくり」、中・高等学校では「創作」として示されているが（文部科学省 2008 : p. 4）、本稿ではこれらを合わせて「創作」という語を用いている。
- 3) 創作活動のひとつとして位置づけられている「音遊び」の解説の中にも「音の素材や音楽を特徴付けている要素などをあらかじめ決めておき」（文部科学省 2008 : p. 33）といった文言が含まれている。
- 4) 例えば、野村・片岡（2008）は、しりとりで出てきた言葉をリズムに変換する音遊びを提案している（pp. 102-103）。また、若尾（2010）は、階段を昇り降りする人々を撮影した動画などを〈映像楽譜〉として扱った作品を発表している。
- 5) 音楽以外のイメージを作曲の手がかりとすることは、ヨーロッパ芸術音楽の伝統のなかで、バロック時代や19世紀以降に盛んに作られた〈標題音楽〉の考え方と深く関わっている。
- 6) このうち、「よびかけっこで森のイメージから音楽をつくろう」では、音楽以外のイメージのほか、〔共通事項〕の「問いと答え」に直接関わる要素である「まね」、「よびかけっこ」も手がかりとして設定されている。
- 7) 音楽科の創作的活動のターニングポイントになったとされる「つくって表現」が取り入れられた平成元年の学習指導要領以降、『音楽教育学』、『季刊音楽教育研究』などの雑誌で報告されている授業実践を参照した。
- 8) 学習指導要領解説の中には「児童の実態に応じて」という文言があるが（文部科学省 2008:p. 90）、これは〔共通事項〕を取り上げる際に考慮すべき材料としての扱いにとどまっている。
- 9) 例えば、西洋芸術音楽においては、他の音楽の一部を楽譜によって自らの音楽に取り込むことが多い。一方、電子音楽、ヒップホップ、クラブ・ミュージックなどのジャンルでは、録音・録画メディアの一部を自らの音楽に取り込むことが多い。これらの手法は、いずれも、広義の〈引用〉であるが、音楽ジャンルやその背景によって、コラージュ、サンプリング、リミックス、カットアップなど、様々な呼称で呼ばれている。
- 10) 〈イディオム〉とは、イギリスの即興演奏家、デレク・ベイリー（Derek Bailey）によって強く意識された概念であり、何らかの音楽様式を感じさせる音楽言語の要素のことを意味する（ベイリー 邦訳 1981）。具体的には、音階や音の動き、リズム、楽器の扱いなどによる音楽的ジェスチャーなど（また、それらの組み合わせ）である。例えば、インドのシタール奏者が即興演奏をする時、そこからインド古典音楽の様式を感じ取ることができるのも〈イディオム〉の作用である。すなわち、いわゆる「インド古典音楽らしさ」を生じさせている音楽的要素のすべてが〈イディオム〉であると言える。
- 11) このような特質は、彼が《コブラ》などの集団即興演奏のための作品群において、しばしば一緒に活動していた即興演奏家達の持つ〈イディオム〉を活用しようとしたことが背景となっている（Cox 2004 : p. 197）。
- 12) 実践の詳細については、日本音楽教育学会の学会誌『音楽教育実践ジャーナル』に発表した拙稿（2015）に記している。
- 13) 児童の表現のなかには、旋律、拍節的な打楽器演奏、グリッサンド、激しい連打、クラスター、自作の歌、既存の歌、替え歌、朗読、身体や言葉を伴う表現（ダンス・演劇的表現、体操の動作）等々、音楽以外も含めた多様な表現が混在しており、なかには、八百屋の口上（「安いよ安いよー」など）や物真似（実践を行った2013年当時の流行語であった「ワイルドだろう？」など）も含まれていた（寺内 2015 : p. 99）。
- 14) もちろん、即興的な表現活動にも、特有のメリットがある。児童にとって、自らの表現がすぐに消えてしまう気楽さがあるという点はそのひとつに挙げられ、2013年の実践からは、そのことが、表現に伴う恥じらいを軽減さ

せる要因となったことも窺える（寺内 2015 : pp. 101-102）。一方、時間をかけて計画的に音楽をつくっていくことは、一つひとつの表現の持つ可能性を考え、自らの「思いや意図」を自覚し、音楽の形式との関わりを意識しながら音楽をつくっていけるという点で、即興的な表現とは異なる学びをもたらすことが期待できる。

- 15) 実践者のためのインストラクションは、ワードスコア、テキストスコア、ヴァーバル・ノーテーションなどと呼ばれることもある。
- 16) 2015 年 10 月 27 日、およそ 45 分間の実践を行った。4 名のグループを 2 つ編成し、同時進行で創作活動から実際の演奏までを行った。
- 17) 人の持っている知識・能力・経験、また人が置かれている環境の有利な点〈ストレングス〉に着目し、それらを積極的に活用〈エンパワメント〉しようとする意識（狭間 2001）。
- 18) 実践の際は、児童・生徒の実態や実践のねらいなどに合わせて手順や支援等を指導者が適切に調整する必要があると生じることもあるだろう。

## 参考文献

- Cox, Christoph. 2004. "The Game Pieces: John Zorn" in *Audio Culture: Readings in Modern Music*, edited by Cox, Christoph and Warner, Daniel, New York and London: Continuum International Publishing Group, pp. 196-200.
- 小原光一ほか監修（2015a）『小学生のおんがく』第 1 学年，教育芸術社．
- 小原光一ほか監修（2015b）『小学生の音楽』第 5 学年，教育芸術社．
- 中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会教育課程企画特別部会（2015）「教育課程企画特別部会 論点整理」  
[http://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2015/11/25/1361110.pdf](http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2015/11/25/1361110.pdf)（2015/12/5 取得）
- 寺内大輔（2015）「児童の多様な表現を引き出す即興的表現活動の可能性—ジョン・ゾーン《コブラ》（アマチュア版）の制作と小学校音楽科における実践」『音楽教育実践ジャーナル』vol. 13, no.1, 日本音楽教育学会, pp.94-105.
- 野村誠・片岡祐介（2008）『ミュージシャンが作った音楽の教科書 音楽ってどうやるの』あおぞら音楽社．
- 新実徳英監修（2015a）『おんがくのおくりもの』第 1 学年，教育出版．
- 新実徳英監修（2015b）『音楽のおくりもの』第 3 学年，教育出版．
- 新実徳英監修（2015c）『音楽のおくりもの』第 4 学年，教育出版．
- 新実徳英監修（2015d）『音楽のおくりもの』第 6 学年，教育出版．
- 狭間香代子（2001）『社会福祉の援助観—ストレングス視点／社会構成主義／エンパワメント』筒井書房．
- 福島恵一（1997）「ジョン・ゾーン作品 MAP+GUIDE」『ユリイカ』1 月号，青土社，pp. 211-229.
- ベイリー，デレク（邦訳 1981）『インプロヴィゼーション—即興演奏の彼方へ—』竹田賢一・木幡和枝・斉藤栄一訳，工作舎．
- 文部科学省（2008）『小学校学習指導要領解説 音楽編』ダウンロード版．  
[http://www.edu-ctr.pref.okayama.jp/gakkoushien/ongaku/img/syo\\_ongaku.pdf](http://www.edu-ctr.pref.okayama.jp/gakkoushien/ongaku/img/syo_ongaku.pdf)（2013/3/12 取得）
- 若尾久美（2010）DVD 『階段を降りるユリコフ』Mesostics (mesdvd-04) ．

※ 本論文および開発された学習材は、JSPS 科研費 15K04501 の助成を受けたものです。

Developing Learning Materials to Encourage Self-expression Based on  
Children's Own Resources of Expression:  
With Reference to the Compositional Methodology of John Zorn

Daisuke TERAUCHI

Graduate School of Education, Hiroshima University

*Abstract:*

In 2015, I developed learning material to encourage self-expression. This material, entitled "Stage," was designed as a theater piece based on what children can do well. In my experience, I have noticed that the typical learning materials for music making are rarely based on children's own resources of expression. Rather, they are frequently based only on the "Common Items" of the government curriculum guidelines. In the process of the development of the "Stage," I have drawn on the compositional methodology of John Zorn, specifically his method of editing, in which he regards performance as material. Using the "Stage," children are encouraged to develop their creative processes.

*Key words:* creative music making, developing learning materials, resources of expression, John Zorn, editing