

表現活動のための学習材《ステージ》を 用いた授業の開発

— 小学校における2つの授業実践の振り返りをとおして —

寺内 大輔・甫出 頼之¹
(2017年10月4日受理)

Developing Lesson Plans to Encourage Self Expression Using “Stage” Teaching Materials:
An Examination of Two Elementary School Lessons

Daisuke Terauchi and Yoriyuki Hode¹

Abstract: In this thesis we will indicate a model teaching plan for elementary school music using “Stage” learning materials developed by Terauchi, one of the authors of a 2015 study. We also consider its creation process. In sections one and two, we outline the research questions and the purpose of the study as well as providing general information about “Stage”. In section three we review two sample elementary school music classes and present the key requirements for creating a model teaching plan based on that review. In the final chapter we provide a model teaching plan based on these materials and sample classes.

Key words: Music Class at Elementary School, Improvised Performance, Development of Lesson Plans

キーワード：小学校音楽科，即興表現，授業開発

1. 問題の所在と本論文の目的

2015年，筆者のひとりである寺内は，集団での創作活動のための学習材《ステージ（Stage）》を開発した（寺内 2016）。

開発の背景には，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（John Zorn）の作曲手法を参照し，参加する児童一人ひとりが得意とする表現を，一種の〈表現リソース〉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。

しかしながら，本学習材を用いた授業を実際に行うためには，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（寺内 2016：p. 62）。筆者らは，広島県内の公立 A 小学校第 5 学年，岡山県内の私立 B 小学校第 6 学年において，それぞれ授業を行い，それらの過程と成果の振り返りをとおして，本学習材を用いた授業を行ううえでの有効な方法や，留意すべき点を検討した。本論文では，筆者らの授業実践と，その振り返りをふまえ，本学習材を用いた授業のモデルとなる指導案の一例を示すことを目的とする。

¹ノートルダム清心女子大学附属小学校

2. 学習材《ステージ》の概要

まず、本研究の対象となる学習材《ステージ》の概要として、寺内（2016）の記述のなかから、学習材開発にあたって期待された教育的意義を簡略にまとめ、実践者のためのインストラクションを引用して示すこととする。

2.1. 期待された教育的意義

本学習材の開発時に意識されていた教育的意義は、次のような点にある。

- ・自分たちの「得意な表現」を手がかりにすることによって、〈ストレングス視点〉¹⁾を育むこと。
- ・「やってみたい表現」を手がかりとすることによって、携わるメンバーの「やりがい」や「意欲」を考慮した創作姿勢を児童自身に持たせること。
- ・児童同士がお互いの「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話し合っって創作するプロセスを通して、協働的問題解決能力を育むこと。

- ・関係づけるのが一見難しそうな表現と表現の組み合わせを考えることによって、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。
- ・正解ではなく合意を目指すことが求められるグループ活動を通して、一人ひとりが持つ異なる感覚・価値観を互いに尊重し合う態度を育むこと。
- ・多種多様な表現が混在したコラージュ的な表現という、多くの児童にとって馴染みのない表現手法を体験することによって、児童の音楽観に変化をもたらすこと。また、それに伴い、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・世界との関わり方にポジティブな影響をもたらすこと。

2.2. 実践者のためのインストラクション

実践者のためのインストラクションは、表1の通りである。

表1 学習材《ステージ》、実践者のためのインストラクション（寺内 2016：pp. 59-60²⁾）

《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

ピアノで ジャジャーン	変なおどり	リコーダーで ゆったりとした メロディ
モノマネ	ピアノを てきとうにひく (黒鍵だけで)	はげしい太鼓
「おおきなかぶ」 読み聞かせ	「越天楽」の CDをかける	「つばさを ください」 を歌う

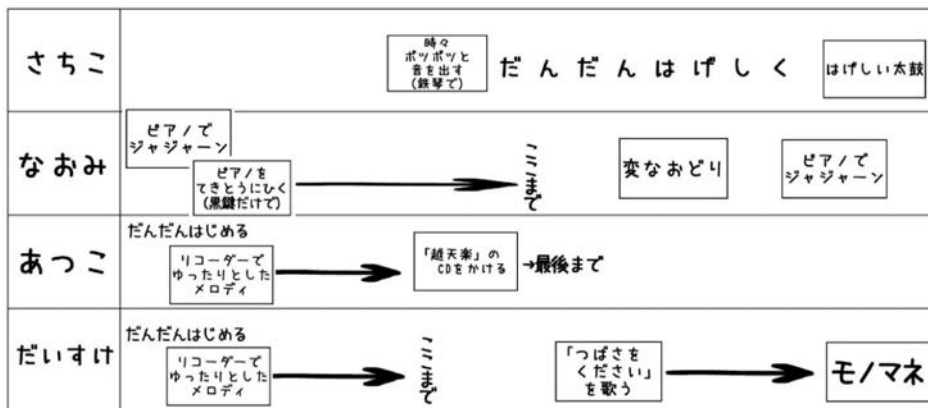
例にあるとおり、

- ・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（順序や混ざり合い）を話し合いながら、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い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）



演奏シートをつくるときには、次の5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・やめ方にするかも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。

3. 筆者らが行った授業実践

本章では、筆者らが行った授業実践の概要を示す。寺内が授業者となって行った授業実践1では、1クラス6名という小規模校の第5学年を対象とし、甫出が授業者となって行った授業実践2では、30名を越える第6学年の2つのクラスを対象としている。2つの実践を、異なる授業者、異なる条件下のクラスによるものにしたことには、本研究の成果として開発する授業が、幅広い条件のクラスで実施できるものにする意図が反映されている。

3.1. 授業実践 1

日時：2016年12月19日、第3、4校時

授業回数：2回（各45分）

対象児童：広島県内の市立A小学校第5学年（6名）

授業のめあて：いろいろな表現を組み合わせた表現に挑戦しよう。

主な成果1：音楽、朗読、演劇的な表現など、多種多様な表現が混在した表現が実現できた。

主な成果2：児童一人ひとりが、得意かどうかにかかわらず、様々な表現リソースを活用し、積極的に表現しようとする姿が見られた³⁾。

主な成果3：演奏シートをつくる活動のなかで、演奏全体の形式を意識し、思いや意図をもって話し合いながら表現の組み合わせや順序を検討している様子が見られた。

主な成果4：グループで音遊びをしたり、演奏シート

をつくったりした活動のなかで、互いを認め合い協力し合う姿が見られた。

主な成果5：全員の児童が楽しんで活動に参加することができた⁴⁾。

3.2. 授業実践2

日時：2017年1月12日, 16日, 19日, 23日, 30日

授業回数：各クラス5回（各45分）

対象児童：岡山県内の私立B小学校第6学年A組（32名）、B組（33名）

授業のめあて：既習内容や、一人ひとりの得意な表現を生かし、多種多様な表現が混在したコラージュ的な作品をつくろう。

主な成果1：音楽、朗読、演劇的な表現などの多様な表現が混在した表現が実現できた。

主な成果2：児童一人ひとりが、得意かどうかにかかわらず、既習内容を含む様々な表現リソースを活用して表現しようとする姿が見られた⁵⁾。

主な成果3：一部の児童は、日本史の知識、ピアノの技能、ダンスの技能など、自らの得意とする知識・技能を積極的に生かしていた。

主な成果4：演奏シートをつくる活動のなかで、演奏全体の形式を意識し、思いや意図をもって話し合いながら表現の組み合わせや順序を検討し、実際の演奏を伴う試行錯誤をとおしてブラッシュアップしようとしている様子が見られた。

主な成果5：グループで音遊びをしたり、演奏シートをつくったりした活動のなかで、互いを認め合い協力し合う姿が見られた。

主な成果6：多くの児童が楽しんで活動に参加することができた⁶⁾。また、普段は表現活動に対して消極的な児童も、積極的に表現しようとしていた。

以上、筆者らが行った2つの実践の概要と、主な成果を挙げた。これらの成果は、2.1.において挙げた本学習材の開発時に意識されていた教育的意義にも直接

表2 複数の異なる表現が同時に混在する表現の面白さに気づくことをねらいとした導入の音遊び⁷⁾

○場のセッティング：教室前方をステージに見立て、ステージ上には様々な楽器や読み聞かせ用の絵本など、様々な表現のための素材を準備しておく。この時、表現を瞬時に切り替えることを想定し、表現のための素材に素早くアクセスできるような配置を心がける。図1は、その一例である。図中の「大きな表現素材」とは、ピアノや木琴、大太鼓、コンガなど、机の上に置くにはふさわしくないものを指し、「小さな表現素材」とは、絵本（読み聞かせ用）、リコーダー、カスタネットなど、机上に置くにふさわしいものを指す。

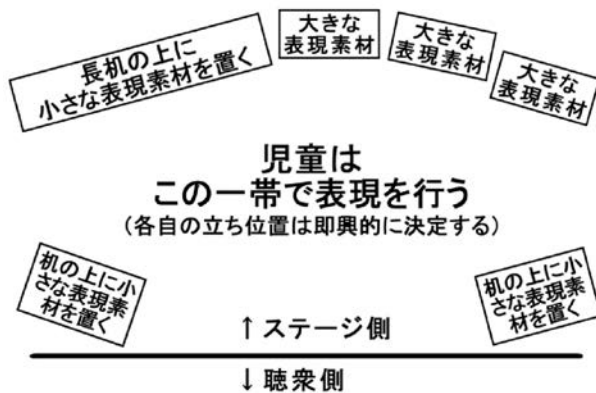


図1 児童が表現素材に素早くアクセスできるような配置の一例

- 行う人数：2つ以上のグループ編成ができる人数（授業実践1では、クラス的人数が6名だったため、3名ずつの2グループに分けた。1つのグループがステージに立ち、もう1つのグループは聴衆の立場でそれを見る）。
- ルール：太鼓の一打を合図に、ステージ上のグループ全員が同時に様々な表現を開始する。表現は、《ステージ》と同様、音楽、身体、言葉など、どのような手段でも良い⁸⁾。即興的に考えるのが難しい場合は、どのような表現をするかをあらかじめ秘密で考えておいても良い。太鼓の合図は、客席にいる児童のうちの1名が担当。合図と合図の間は数秒～十数秒の範囲とし、一打のタイミングは担当者が即興的に決定する。太鼓の合図があるたびに、表現を変化させる。約1～2分で1セッション。
- ステージ上の児童に意識させる点：太鼓の合図と同時に素早く表現を切り替えること。また、咄嗟に表現できずに困ってしまった時は「何もしない」という選択も可能。
- 聴衆の立場の児童に意識させる点：どんな表現が出てくるかがわからない面白さ、同時に出てきた表現の組み合わせの面白さに着目すること。

的・間接的につながるものであると考えられる。

するなど、調整役としての役割を担うことができる。

4. 本学習材を用いた授業開発のために 有益だと思われる支援の検討

本章では、前述した2つの授業実践を行うにあたって工夫した点や、授業後に気づいた点を振り返り、本学習材を用いた授業開発のために有益だと思われる支援を検討する。

① 音遊びの導入

《ステージ》の面白さは、複数の異なる表現が同時に混在する表現にある。しかし、「複数の異なる表現が同時に混在する表現様式」は、多くの児童にとってあまり馴染みのないものであるため、活動に戸惑いを感じてしまうことが懸念された。実際、このようなコラージュ的な表現は、20世紀以降の現代音楽の一部に見られる表現様式ではあるものの、決して一般的に親しみのあるものではない。そこで、授業実践1、2ともに、児童がそのような表現の面白さに気づくための手立てとして、太鼓の一打を合図として次々と様々な表現を切り替える音遊びを、《ステージ》を用いた活動の導入として位置づけた。その概要は表2のとおりである。

授業実践1では第1時(45分)に、授業実践2では第1・2時(計90分)に行ったこの音遊びは、児童が「複数の異なる表現が同時に混在する表現様式」に親しみ、本学習材《ステージ》に取り組む際にどのような点に留意して表現の良さや面白さを生じさせれば良いかを考えるためのヒントとして、大きな役割を果たしたと考えられる。

② 教師の参加

授業実践1では、前述の音遊びや《ステージ》実践の際には、学級担任の三井明子教諭と、授業者の寺内も児童に混じって参加した。

このことは、授業実践1を行ったA小学校第5学年の児童数が6名という少人数であったことが当初の理由であったが、教師が参加したことによって、次のような望ましい効果をもたらしたと思われる。

- ・ 導入の音遊びにおいては、教師自身が多種多様な表現を行うことで、「どのような表現が行えるのか」について、児童が具体的にイメージしやすい。
- ・ 《ステージ》実践中の話し合いでは、教師が児童に意見を促したり、児童の意見を取りまとめたり

③ 試演会の実施

授業実践2では、第4時に試演会を行った。発表後は再び演奏シートを推敲した。このことによって、次のような効果をもたらしたと思われる。

- ・ 実際の演奏が、演奏シート作成時のイメージに合っているかどうかを確認し、その後の検討材料にする。
- ・ 他のグループの発表から、自分たちのグループの発表に生かせる要素を見つける。

④ 表現カードや演奏シートの例示

授業実践2の導入時には、学習材《ステージ》、実践者のためのインストラクションの中から、表現カードや演奏シートの例を児童に示した。このことによって、活動の具体的なイメージを持ちやすくなったと考えられる。

また、筆者らの授業実践では行わなかったが、活動の具体的なイメージを持たせるために、実際に付箋紙を用いて表現の順序や組み合わせを編集していくプロセスを黒板やホワイトボード上で再現し、児童に示すことも考えられる。

⑤ 演奏シート作成時の心がけの提示

インストラクション中に、演奏シート作成時の心がけが示されているように、本学習材を用いた活動においては、ルールや手順にしたがうだけでは不十分である。授業実践1では、これらの心がけを口頭で児童に伝えたが、授業実践2では、教室内のスクリーンに常時映し出しておくことで、児童が活動中にいつでも確認できるような手立てを講じた。

⑥ 表現の混在や切り替えの面白さへの気づきを促すために、児童にとって馴染みのあるサウンドスケープの例の提示

授業実践1では、多種多様な表現が混在した表現方法に馴染みがないと思われる児童のために、音遊びを行う際に、「家電量販店のテレビ売り場でたくさんのテレビが異なる局の放送を同時に流している」、「テレビのリモコンで次々とめまぐるしくチャンネルを変える」といった、児童にとって馴染みのあるサウンドスケープの例を示した。このことは、音遊びから生まれる表現の面白さを作り出す要素の理解の一助になったと考えられる。

⑦ 表現に伴う「気持ちの切り替え」の重要性を強調

授業実践 1, 2ともに、各グループの演奏発表には明らかに巧拙の差が存在していた。しかし、その要因は、多くの場合、児童が行う表現一つひとつの巧拙の差によるものではなく、表現に伴う児童の気持ちが舞台作品としてのコンテキストに切り替わっていたか否かによるものであったと思われる。例えば、パフォーマーがステージに立った瞬間や、ボクサーがゴングの音を聴いた瞬間に切り替わる気持ちのあり方を柔軟に自らがコントロールできるかどうかは、《ステージ》という題名にも象徴される本学習材の特質を踏まえた実践のための重要な点のひとつである。

この点を児童に強調して伝えておくことは、演奏一つひとつの魅力をより高いものにするだけでなく、児

童自身がこのことを演奏の魅力を高める要素になることを自覚するために有益な支援であると考えられる。

以上、本学習材を用いた授業のモデル指導案作成のために有益だと思われることを7点挙げて考察した。次章で示すモデル指導案は、これらの考察をふまえて作成したものである⁹⁾。

5. 《ステージ》を用いた授業のモデル指導案

以上の検討をふまえ、本章では、《ステージ》を用いた授業のモデル指導案を示す¹⁰⁾。実施が想定される学年は、5～6学年である。

表3 《ステージ》を用いた授業のモデル指導案

題材名 いろいろな表現を組み合わせた舞台作品をつくらう		
1. 題材について		
①ねらい		
<ul style="list-style-type: none"> ・多種多様な表現が同時に混在したコラージュ的な面白さを味わうことができる。 ・一人ひとりの得意な表現、やってみたい表現を持ち寄り、協働的に音楽をつくることができる。 ・互いの演奏を聴き合うことで、友達の表現や表現の組み合わせの面白さを見つけるとともに、それらを自分たちの表現にも生かすことができる。 		
②学習材《ステージ》について		
本学習材は、音楽表現、身体表現、言葉の表現などを組み合わせ多種多様な表現を混在させ、ひとつの舞台作品をつくるものである。既習事項由来の表現や生活から習得した表現、試してみたい表現など、どのような表現でも取り入れることができる冒険的な面白さをもつ学習材である。また、様々な表現を持ち寄って協働的に作品を作っていく過程や発表を通して、互いに認め合う学習となることも期待できる。		
2. 指導計画（3時間扱い）		
時間	○活動内容	◆評価規準（評価方法）
第1時		
	ねらい：即興的な音遊びをしながら、複数の異なる表現が同時に混在する表現の面白さに気づく。	
	○表2に示した音遊びを行う。	◆様々な表現を試みている。(観察) ◆瞬間の切り替えによって生じる、表現の偶発的な重なりや組み合わせの面白さを感じ取っている。(観察)
	<p>※児童が楽器や絵本などの表現素材に素早くアクセスできるように配置を工夫する。</p> <p>※即興的な表現を苦手とする児童のために、どのような表現をするかをあらかじめ秘密で考えておいても良いこと、咄嗟に表現できずに困ってしまった時は「何もしない」という選択も可能であることを伝える。</p> <p>※表現に伴う「気持ちの切り替え」の重要性を示し、この音遊び自体がある種の舞台作品のコンテキストに位置づけることへの意識を促す。</p> <p>※多種多様な表現が混在した表現方法に馴染みがない児童のために、4.の⑥で示したような、児童にとって馴染みのあるサウンドスケープの例を示す¹¹⁾。</p> <p>※授業者も音遊びに参加し表現することで、児童が具体的なイメージをもつことができるようにする。</p> <p>※授業者が「いまのAさんの表現はユニークだったね」、「Bさんの表現とCさんの表現、面白い組み合わせだったね」などの肯定的なコメントを積極的に発信し、出てきた表現の面白さ、様々な表現の偶発的な重なりや組み合わせの面白さへの関心を促す。</p>	

表現活動のための学習材《ステージ》を用いた授業の開発
— 小学校における2つの授業実践の振り返りをとおして —

第2時	ねらい：各自の表現カードを持ち寄り、演奏シートを作成し、協働的に作品を作ることができる。	<p>○《ステージ》のインストラクションにしたがって、表現カードを作成する。</p> <p>○《ステージ》のインストラクションにしたがって、演奏シートを作成する。</p>	<p>※多くの児童は、表現と表現が「合っている」もの同士を組み合わせることに意識が向きがちなので、必要に応じて、導入の音遊びを想起させ、全く関係のない表現同士の組み合わせを取り入れることができることを助言する。</p> <p>※表現カード、演奏シート作成時には、児童が活動のイメージを持ちやすくするため、表現カードや演奏シートの例、演奏シート作成時の心がけをスクリーンに提示する。</p> <p>※児童の実態を踏まえ、必要に応じて授業者も活動に参加する。</p>	
第3時	ねらい：互いの演奏を聴き合い、友達の表現や表現の組み合わせの面白さを見つけるとともに、それらを自分たちの表現にも生かすことができる。	<p>○演奏（試演）を行う。</p> <p>○話し合いをとおして演奏シートの手直しを行う。</p> <p>○演奏（発表）する。</p>	<p>※思いや意図が反映された表現の重なりや組み合わせ、各グループの表現の魅力について、児童が気づきにくい場合は、授業者自身が積極的にコメントし、表現の面白さへの気づきを促す。</p>	
			<p>◆自分の得意な表現ややってみよう表現を手がかりに、表現カードを作成している。（観察・表現カード）</p> <p>◆演奏シートをつくる活動のなかで、演奏全体の形式を意識しながら、組み合わせや順序を、思いや意図をもって工夫している。（観察・演奏シート）</p> <p>◆グループ内での様々な意見や、各児童の表現カードに書かれた表現を互いに認め合い、協力し合う態度をもってしている。（観察）</p>	
			<p>◆友達の表現や表現の組み合わせの面白さを見つけるとともに、それらを自分たちの表現にも生かしている。（観察・演奏シート）</p> <p>◆多種多様な表現の混在や切り替えが重要な本学習材による表現の特質をふまえた表現を行っている。（観察）</p>	

6. おわりに

本稿では、筆者2名が異なる条件下のクラスで、学習材《ステージ》を用いた授業を行い、その振り返りをとおして、授業のモデルとなる指導案の一例を示した。このことは、本稿のはじめに述べた、寺内が同学習材を開発した時の課題に対する成果の一端である。もちろん、本稿の成果は、ひとつの可能性を示しているに過ぎず、今後、一層の実践をとおした探求を続けていく必要があることには変わりはないが、寺内(2016)が示した実践者のためのインストラクションを、実際の授業でどのように実施するか、その具体例を示すことができたことは、成果として小さなものではないと思われる。

また、今回、実際に授業を実施し、それらの振り返りを行うことで、授業づくりのための重要な手立てを整理して示したが、これらの手立ての重要性は、本学習材を用いた活動のみに限定されるものではない。児童が不慣れた活動に遊びをとおして慣れていくこと、活動を理解しやすくするために教師自身が参加したり、表現カードや演奏シートの実例を示したりすること、表現をより魅力的にするためにどのような点を意

識すべきかを示すことは、他の音楽づくりの諸活動にも共通して重要な視点を多く含んでいるからである。

【注】

- 1) 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）。
- 2) 引用にあたって、一部、誤字を修正した箇所がある。
- 3) 授業後に児童に実施したアンケートのなかの、「今日の活動のなかで、あなたがカードに書いた表現は、あなたの得意なものでしたか」という設問（回答の選択肢は「4 得意なものだけを書くようにした」、「3 なるべく得意なものを書くようにした」、「2 得意でないものもたくさん書くようにした」、「1 得意かどうかはあまり考えなかった」の4つ）に対し、6名中1名が4を、1名が3を、3名が2を、1名が1をそれぞれ選択。
- 4) 授業後に児童に実施したアンケートのなかの、「今回の活動には楽しんでさんかできましたか」という設問（回答の選択肢は「4 とても楽しめた」、

- 「3 まあまあ楽しめた」, 「2 あまり楽しめなかった」, 「1 楽しくなかった」の4つ) に対し、6名中5名が4を選択、1名は、前述の選択肢からは選ばず「5 超楽しかった」と記述。
- 5) 授業後に児童に実施したアンケートのなかの、注3に示した設問に対し、58名中4名が4を、24名が3を、7名が2を、23名が1をそれぞれ選択。
- 6) 授業後に児童に実施したアンケートのなかの、注4に示した設問に対し、58名中37名が4を選択、18名が3を選択、3名が2を選択。
- 7) この音遊びは、アメリカの作曲家・即興演奏家、ジョン・ゾーン (John Zorn) の代表作《コブラ (Cobra)》の構造を参考にして寺内が考案したものであり、寺内は、これまでに他の授業実践においても類似のゲームを取り入れている (寺内 2015, 寺内・谷本 2017)。
- 8) 表現の例としては、歌唱や楽器演奏のほか、演劇やテレビドラマ、映画の一場面などの演劇的な表現、絵本の読み聞かせや朗読、ダンスや体操、アイドル歌手の振り付け、ラジオ体操などの身体的表現、お笑い芸人の一発ギャグや短いネタなどの笑いの表現などが挙げられる。
- 9) できるだけ様々な条件のクラスで実施できるように留意したが、実際に授業を行う際には、児童の実態や学習環境に合わせて、時間数や内容などを適切に調整する必要がある。
- 10) 音楽科の授業として位置づけているが、その内容や期待される教育的意義を考えたとき、どういった点を重視するかによって、音楽科としての位置づけに限定されない教科横断的な活動として位置づける

可能性もあるだろう。

- 11) 場合によっては、チャールズ・アイヴズ (Charles Ives) の《宵闇のセントラルパーク (Central Park in the Dark)》やジョン・ゾーンの《コブラ》など、多種多様なジャンルの音楽が混在した音楽作品の一部を紹介するといった手立ても考えられる。

【参考文献】

- 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, pp. 94-105.
- 寺内大輔 (2016) 「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」『初等教育カリキュラム研究』第4号, pp. 53-64.
- 寺内大輔・谷本由貴美 (2017) 「ジョン・ゾーン《コブラ》を学習材とした活動にはどのような学びが埋め込まれているか—学級担任の視点による検討」『初等教育カリキュラム研究』第5号, pp. 41-56
- 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.
- 附記1: 研究にあたっては全員で検討を行い、1, 2, 3, 6を寺内、4, 5を甫出が執筆した。
- 附記2: 本論文および開発された学習材は、JSPS 科研費 JP15K04501の助成を受けた研究成果の一部である。