

平成 30 年 5 月 23 日現在

機関番号：15401

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2015～2017

課題番号：15K04501

研究課題名(和文) 小学校音楽科における即興的表現活動のための教材開発

研究課題名(英文) Development of teaching materials for improvisation activities at music class in elementary school

研究代表者

寺内 大輔 (Terauchi, Daisuke)

広島大学・教育学研究科・准教授

研究者番号：60613891

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,600,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の最終的な成果は、小学校音楽科の授業における活用を想定した2つの教材《ステージ(Stage)》、《サンカプレイ(Sanka Play)》を開発したことである。《ステージ》は、児童一人ひとりが自らの「得意な表現」、「やってみたい表現」の組み合わせや順序を考えながら様々な表現が混在した作品をつくることのできる教材である。《サンカプレイ》は、タブレット端末の通信機能を使用して、聴衆の立場にある児童がステージ上の即興演奏に参加することのできる教材である。

なお、上記の成果に至る過程において、アメリカの作曲家ジョン・ゾーンの考案した集団即興演奏の方法《コブラ》の特質を、複数の視点で考察した。

研究成果の概要(英文)：The final achievement of this research is the development of two teaching materials, "Stage" and "Sankaplay", for music classes in Elementary school.

"Stage" is the teaching material consisting of theater-like music created by considering the combination and ordering of materials of expression that each student can do well or wants to try to do. "Sankaplay" is the teaching material used to improvise based on the audience's requests. The audience can join the improvisation by offering requests to performers in real-time using tablet terminals.

These works are also informed by characteristics of the work and performance of John Zorn's "Cobra", a work for group improvisation.

研究分野：音楽

キーワード：小学校音楽科 即興的表現 教材/学習材開発 音楽づくり コブラ ジョン・ゾーン ICTの活用 ゲームピース

1. 研究開始当初の背景

わが国の小学校音楽科では、1960年代のCarl Orffらの提案や、1980年代に広く紹介されたR. Murray SchaferやJohn Paynterらの実践への関心から、即興的表現活動の重要性が認められてきた。学習指導要領においても、即興的表現活動は、音楽づくり活動の準備段階として位置づけられている。

これらの思想や方法から影響された実践は、現在に至るまで、全国各地の学校現場で盛んに試みられてきたが、その多くは次の2点において不十分であると考えられる。

現在、教科書等で示されている活動は、音階やリズム、楽器などを一律に設定して行うものが多いため、音楽の仕組みを体験的に学ぶには適しているが、児童一人ひとりの持つ表現の多様性を活かすには適していない。

世界の様々な地域の伝統音楽やジャズなど、即興という営みそのものに高い価値が置かれている文化は少なくない。しかし、現在の学校教育においては、即興的表現活動が、音楽づくり活動の準備段階として位置づけられているために、即興的に表現することそのものの価値が見落とされがちである。

これらの問題意識を背景として研究代表者が着目したのが、アメリカの作曲家John Zornの《コブラ(Cobra)》(1984)である。《コブラ》は、集団即興演奏の方法が作品化されたものであるが、次の2つの特徴を持っている。

- ア. 幅広い表現手段を許容すること
- イ. コミュニケーション・ゲームのような特質を持っていること

アについては、《コブラ》が、もともとニューヨークを拠点に活動する様々なジャンルの音楽家たちが共演するための方法として考案されたことに関係がある。《コブラ》は、どのような楽器でも参加できるばかりか、音楽以外の表現者(詩人、ダンサーなど)さえも参加することができる。その上、演奏者間の演奏技術の差が大きい場合でも、同じ条件で演奏ができるという構造を持っている。このような構造は、様々な性格・表現手段・得手不得手を持った児童が混在する学校教育現場において、意義深い活用が期待できると考えた。例えば、クラシックピアノを習っているA、ヒップホップダンスが好きなB、モノマネが上手くてクラスメイトを笑わせるのが得意なC、奇妙な声を出すのが得意なD・・・等々、様々な児童の多様な表現が許容され、一人ひとりのストレンクス(Strength 強み)をそのまま活かすことのできる集団即興演奏は、児童からより多様な表現を引き出す可能性を持っている。また、

近年、異なる教科の合科的な活動のあり方が注目されていることから、音楽以外の様々な表現活動を包摂しうる方法は、その必要性がますます高まってくることが予想された。

イについては、《コブラ》の演奏の成り行きが、演奏者たち自身のコミュニケーションによって作られていくという構造と関係がある。演奏者一人ひとりが、自らの思いや意図を伝え合うこと、しかも、瞬間的な判断に基づいて即興的に伝え合うことは、一種のコミュニケーション・ゲームのような様相を呈している。このような「一回性」が重要な活動を取り入れることによって、児童に、検討・吟味を繰り返して作られる音楽のあり方は異なる、瞬間的・衝動的に生まれる即興演奏の魅力に気づかせるきっかけにすることが期待できる。また、児童のコミュニケーション力の育成にも寄与できると考えられた。

2. 研究の目的

本研究では、前述の背景を踏まえ、児童一人ひとりの持つ表現性を活かすことができ、即興的に表現すること自体の魅力を実感できるような音楽づくりの教材を開発することを目的とした。

3. 研究の方法

前述の目的を達成するため、以下の4点の成果目標を設定し、ある程度並行しながら進めた。

《コブラ》の特質を検討

《コブラ》の特質を検討し、教材としての可能性を考察する。

教材開発

《コブラ》の特質を参照し、学校での実践に向けた教材開発を試みる。

授業実践

研究協力校において授業実践を行い、その成果と課題を検討しながら、その教育的意義や、授業をする際に留意すべき点などを検討する。

社会への発信

～の成果によって開発された教材、およびそれを用いて授業実践をするための手立てを社会に発信する。

4. 研究成果

本研究の最終的な成果は、小学校音楽科の授業における活用を想定した2つの教材《ステージ(Stage)》、《サンカプレイ(Sanka Play)》を開発した点にある。

《ステージ》は、児童一人ひとりが自らの「得意な表現」、「やってみたい表現」を付箋紙に書き込んでいき(図1)、それらの組み合わせや順序などを考えながら「演奏シート」(演奏計画を記した楽譜、図2)を作成することによって、様々な表現が混在した作品をつくることのできる教材である。この教材を

用いた活動自体には即興的な要素は含まれていないが、後述するモデル指導案（寺内・甫出 2017）では、即興的表現活動とつなげて活用することが提案されている。

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

図1 付箋紙に書き込む表現の例

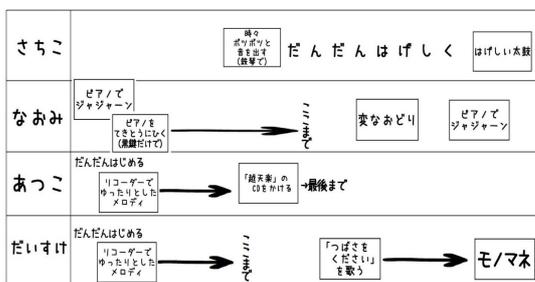


図2 「演奏シート」の例

《サンカプレイ》は、タブレット端末の通信機能を使用して、聴衆の立場にある児童がステージ上の即興演奏に参加することのできる教材である（写真1）。

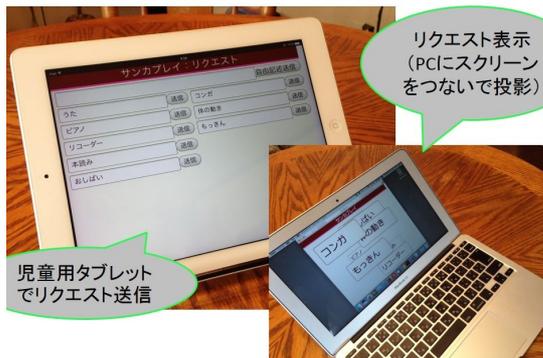


写真1 《サンカプレイ》

ここからは、《ステージ》、《サンカプレイ》の開発に関わる成果について、上記の成果目標 ~ に沿って報告する。

《コブラ》の特質の検討。

に関わる成果は、次の5点である。1点目は、《コブラ》の音楽作品としての存立要素を考察したことである。その成果は、日本音楽表現学会の大会における口頭発表を経て、日本音楽即興学会の学会誌『JASMIM ジャーナル』に論文として発表した。2点目は、《コブラ》におけるプロンプターの役割を考察したことである。《コブラ》において

は、演奏の進行を司るプロンプターという役割が設けられている。だが、この役割は、伝統的な指揮者とは異なる役割を持っている。ここでは、プロンプターという役割の特質を明らかにするため、《コブラ》と似た構造を持った集団即興演奏の方法であるローレンス・D・ブッチ・モリス(Lawrence D. "BUTCH" Morris)の《コンダクション(Conduction)》との比較を行い、日本音楽即興学会の大会において口頭発表を行った。3点目は、《コブラ》を教材とした授業実践を行い、その成果と課題を検討したことである。2015年、研究代表者は、広島市内の公立小学校で、《コブラ》の構造を活かした即興演奏活動を取り入れた授業実践を行った。授業後、学級担任へのインタビューを行いながら振り返り、児童一人ひとりにとっての意義を考察した。成果は、日本音楽教育学会の大会における口頭発表を経て、初等教育カリキュラム学会の学会誌『初等教育カリキュラム研究』に論文として発表した。4点目は、《コブラ》のルールを改変して実践する可能性を、実践によって示したことである。研究代表者は、音楽祭「Creative Music Festival 2015」(写真2)において、参加者とともに《コブラ》のルールを改変していくワークショップを企画した。同音楽祭のコンサートでは、ワークショップの成果を演奏によって一般に公開した。

CREATIVE MUSIC FESTIVAL 2015
クリエイティブ・ミュージック・フェスティバル 2015

ゲームピースやろうぜ!

ジョン・ゾーンのコブラ(アウトロー版)、ブッチ・モリスのコンダクション、ジョン・スティーンズのトレヴァー・ワイヤードなどによるゲームピースを参加者全員で演奏しましょう。
フェスティバルの最後には一般公開のコンサートも予定しています。
全くのドシロウトから経験豊かな方まで、どなたでも参加大歓迎!



ワークショップ:2015年9月26日(土)13時~27日(日)17時

講師:寺尾幸太、橋本知久、若尾裕、寺内大輔

公開コンサート:2015年9月27日(日)19時開演

会場:ココブラザ講義室405/406

大阪市東淀川区東中島1-13-13

- 募集人数:約20名(15歳以上の方ならどなたでも参加できます)
- ワークショップ参加費:2日間で7,000円。1日みの参加をご希望の方は事務局にお問い合わせください。 (注)お支払をこちらでさせていただきます)
- 公開コンサート入場料:1,000円(ワークショップ参加者は無料)
- 主催:クリエイティブ・ミュージック・フェスティバル(CMF)実行委員会 ●後援:日本音楽即興学会

写真2 Creative Music Festival 2015の
フライヤー

5点目は、《コブラ》の演奏行為に内在するゲームとしての特質を考察したことである。

その成果は、日本音楽表現学会の学会誌『音楽表現学』に論文として発表した。

以上の5点の成果は、本研究における教材開発の発想を得るための手がかりとなった。

教材開発

に関する成果は、前述したように、《ステージ》、《サンカプレイ》という2つの教材を開発したことである。

いずれも、その開発過程において、次のような成果があった。《ステージ》の開発過程においては、音楽祭「Creative Music Festival 2016」と、日本音楽表現学会の大会において、参加者とともに《ステージ》を実践し、同教材からどのような表現が生じるかを検討した。《サンカプレイ》開発過程においては、日本音楽即興学会の大会において、パフォーマンス発表「即興に即興でオーダーするII」を行った。同発表における実践は、聴衆がステージ上で行われている即興演奏に対してリアルタイムで要望（リクエスト）を送信し（スマートフォン、タブレットの通信機能を用いる）、演奏者はそれを自分達の演奏に反映させていくものである。後日、その時の様子を振り返り、「聴衆の演奏への介入」がその場に居合わせる人々にどのような状況をもたらすかを考察した。その成果は、今年度末に、同学会の学会誌『JASMIM ジャーナル』に論文として発表した。

授業実践

《ステージ》については、呉市立豊小学校第5学年の児童を対象とした授業（授業者：寺内大輔）、ノートルダム清心女子大学附属小学校第6学年の児童を対象とした授業（授業者：甫出頼之）を、それぞれ実践した。後日、その授業を振り返り、《ステージ》の教育的意義や、授業をする際に留意すべき点などを検討した。

《サンカプレイ》については、ノートルダム清心女子大学附属小学校第5学年における2つのクラスを対象とした授業実践を行った（授業者：甫出頼之、寺内大輔）。後日、《サンカプレイ》の教育的意義や、授業をする際に留意すべき点などを検討し、日本音楽教育学会の大会で口頭発表を行った。

社会への発信

《ステージ》については、初等教育カリキュラム学会誌『初等教育カリキュラム研究』に、論文として発表した。また、前述の授業実践の振り返りをもとに、実際の授業でどのように活用するかについて、モデル指導案を示すことによって具体的に提案した論文を、広島大学教育学研究科紀要で発表した（甫出頼之との共著）。

《サンカプレイ》については、ダウンロード用のウェブサイトを作成し、公開した（《サンカプレイ》開発およびウェブサイトの制作にあたっては、プログラマーの榎本浩義に制

作を依頼）。

<http://home.hiroshima-u.ac.jp/terauchi/sankaplay/sankaplay.html>

5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕（計7件）

- (1) 寺内大輔，聴衆からの要望をリアルタイムで可視化するシステムを用いた即興演奏におけるコミュニケーションに関する一考察 「即興に即興でオーダーするII」の実践を手がかりに、日本音楽即興学会誌『JASMIM ジャーナル』，査読有，Vol. 2，2018，30-43，
http://jasmim.net/jp/wp-content/uploads/Jasmim_Journal_vol2.pdf
- (2) 寺内大輔，甫出頼之，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、広島大学大学院教育学研究科紀要第一部（学習開発関連領域），査読無，66巻，2017，71-78
- (3) 寺内大輔，ジョン・ゾーン《コブラ》はどのようなゲームなのか 奏者間のやり取りに着目した検討，日本音楽表現学会誌『音楽表現学』，査読有，Vol. 15，2017，55-72，
<http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/en/00044766>
- (4) 寺内大輔，谷本由貴美，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学会誌『初等教育カリキュラム研究』，査読有，5号，2017，41-56，
http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/ja/list/HU_journals/AA12611299/--/5/item/42790
- (5) 寺内大輔，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，『初等教育カリキュラム研究』，査読無，4号，2016，53-63，
http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/ja/list/HU_journals/AA12611299/--/4/item/39406
- (6) 寺内大輔，ジョン・ゾーン《コブラ》の作品概念，日本音楽即興学会誌『JASMIM ジャーナル』，査読有，Vol. 1，2016，11-24【日本音楽即興学会賞受賞論文】，
http://jasmim.net/jp/wp-content/uploads/jasmim_journal_vol1.pdf
- (7) 寺内大輔，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，日本音楽教育学会誌『音楽教育実践ジャーナル』，査読有，Vol. 13，no. 1，2015，94-105

〔学会発表〕(計7件)

- (1)寺内大輔, 研究発表, 即興的表現活動のための学習材の開発 客席から演奏者へ意思表示できるシステムを活用して, 日本音楽教育学会, 2017
- (2)寺内大輔, パフォーマンス発表, 即興で即興にオーダーする II, 日本音楽即興学会, 2016
- (3)寺内大輔, ワークショップ, 多様性を大切にしたステージ作り, Creative Music Festival 2016, 2016
- (4)寺内大輔, ワークショップ, 「やってみたい表現」を出発点にしたコラボレーション作品をつくろう 《ステージ》の方法を用いて, 日本音楽表現学会, 2016
- (5)寺内大輔, 橋本知久, 研究発表, 集団即興演奏の進行を司る役割のあり方 ジョン・ゾーン《コブラ》の プロンプターとローレンス・D・ブッチ・モリス《コンダクション》の コンダクター の相違に着目して, 日本音楽即興学会, 2015
- (6)寺内大輔, 研究発表, ジョン・ゾーン《コブラ》(アマチュア版)の実践の教育的意義 学級担任の視点から, 日本音楽教育学会, 2015
- (7)寺内大輔, 研究発表, ジョン・ゾーン《コブラ》演奏における奏者間のコミュニケーション 個人的音楽価値観の相対化の装置として, 日本音楽表現学会, 2015

〔図書〕(計0件)

〔産業財産権〕

出願状況(計0件)

取得状況(計0件)

〔その他〕

ホームページ「サンカプレイ (Sanka Play)」
<http://home.hiroshima-u.ac.jp/terauchi/sankaplay/sankaplay.html>

6. 研究組織

(1)研究代表者

寺内大輔 (TERAUCHI DAISUKE)

広島大学・大学院教育学研究科・准教授

研究者番号: 60613891

(2)研究分担者

なし

(3)連携研究者

なし

(4)研究協力者

甫出頼之 (HODE YORIYUKI)

谷本由貴美 (TANIMOTO YUKIMI)

榎本浩義 (ENOMOTO HIROYOSHI)

橋本知久 (HASHIMOTO TOMOHISA)