

【主題】音楽がもたらす効果

【副題】音楽が好きな子どもたちの「好き」をもっと広げたい！

認定こども園長岡和光幼稚園なごみ保育園  
1歳児くまのみ組 廣野麻友 江口日菜佳 丸山萌

### 1. 主題設定理由（目的）

音楽を通し子どもたちの興味関心を広げ集中力を伸ばすことを目的とする。

玩具にあまり興味を示さず一つの遊びが長続きしなかったが、歌や手遊びは好きで意欲的に取り組む姿が見られた。

したがって、子どもたちの好きな音楽を遊びや活動の中に取り入れ、どのようなことに対し興味関心を寄せるのか、また集中力を養うことができるのかを探りたくこのテーマを設定した。

### 2. 実践内容

- ・童謡や手遊び歌をテーマにスケッチブックシアターやペープサートを作成
- ・子どもたちの好きな曲を知るためのアンケート（保護者向け）
- ・朝の会等で季節の歌を歌う
- ・楽器遊び
- ・ダンス
- ・手遊び
- ・散歩中に歩行のリズムに合わせた笛の合図
- ・活動中にBGMを流す
- ・椅子取りゲーム（ピアノの生演奏）
- ・午睡中にオルゴールとクラシック音楽をBGMとして流す
- ・お遊戯会練習

### 3. 実践結果

○子どもたちの好きな曲を知るためのアンケート（保護者向け）

子どもたちの知っている曲を保育室内で流すと、口ずさんだり踊り始めたりしたことから、クラスの傾向として音楽が好きだということがわかった。どのような音楽を家庭で聴いているのかを探るために保護者へアンケート調査を行い、それをもとに日々の保育で取

り入れた。（資料①参照）

#### ○スケッチブックシアターとペープサート

子どもたちに馴染みのある手遊び歌や童謡で製作し、排泄や手洗いの順番を待つ際に活用した。保育者の歌に合わせて身振り手振りを交えながら楽しんで歌う姿が見られ、子どもの興味を引く良いアイテムとなった。

また、長編の絵本等と異なり、短い時間でリズムとメロディーに合わせて楽しむことができるため、全員が集中力を絶やさず見る事ができた。



### ○朝の会等で季節の歌を歌う

毎日季節に合った歌を1、2曲歌った。中でも、『どんぐりころころ』や『きのこ』、『とんぼのめがね』は身振りを手振りを交えながら楽しんで歌う姿が見られ、後に作品展のテーマに繋がることとなる。

作品展では普段の歌っている様子を映像にし、展示している側で上映した。保護者からは「こんな風に歌っているんですね」「家でもよく歌っています」等好評だった。

普段から親しみのあるものをテーマに設定したことにより、製作するものに対するイメージが膨らみ楽しみながら製作することができた。



### ○楽器遊び

秋に散歩に出かけた際、夢中になってどんぐり拾いを行ったことから、どんぐりを小さなペットボトル容器に入れてマラカス作りへと発展した。

「カラカラ音がするね」と子どもたち自身で音の質を言葉で表したり、ピアノの生演奏に合わせて音を鳴らしたりする様子が見られた。

また、手作り楽器を演奏した経験から、本物の楽器に触れる機会を設け子どもたちの興味関心を高めた。

「(すずは) リンリンかわいい音がするね」「今度はこっち (の楽器を) やってみたい」と積極的に触れる姿が見られ、子どもたちの好きな曲をピアノで弾いてみるとそれに合わせてリズムカルに演奏を楽しんでいた。

集中して楽しむ子が多かったため、コーナー保育の一部を楽器遊びにすることもあった。



### ○ダンス

音楽に合わせてながら身体を動かすことを目的とし、毎月1曲決めてダンスを行った。子どもたちが好きな振付のものと、あまり興味を示さないものが明確に分かれていたため、それらをヒントに後のお遊戯会の曲決め参考とした。

クラスの傾向としては、ダンスよりも歌を歌う方が好きな園児が多く、日常の中では皆一斉に踊ることは少なかったように感じる。



### ○手遊び

絵本や紙芝居を読む前、話を始める前等保育者に注目を集める際に手遊びを頻繁に行った。「トントントンアンパンマン」「りんごころころ」「おおきくなったら」「3匹のこぶた」が特に好きで、子どもたちからリクエストが頻繁にあった。

手遊びを始めることによって、話を聞く姿勢が整い静かな環境をつくることができた。

また、2学期からはクラシック手遊びのCDを導入し、活動の合間に皆で取り組んだ。最初は聞き慣れない弦楽器の音を怖がる子がいたが、慣れてくると音に合わせて声を出して楽しみ、手だけでなく身体も動かして表現するようになった。

### ○散歩中に歩行のリズムに合わせた笛の合図

6月頃から散歩においてお散歩リングを導入し、クラス全員で使用することになった。しかし、歩行のスピードが遅くなってしまうことから、歩くテンポがわかるように笛でリズムを取ることに。音があることで、子どもたち自身も「ピッピッ」と口ずさんだり「わっしょい」と掛け声を入れたりして足取りが軽快になっていった。

### ○活動中にBGMを流す

手洗いから着席までに時間がかかったり、周辺を走り出したりする子がいたため、落ち着いて行動できるように電子ピアノに内蔵されているクラシック音楽を流すようにした。

クラシック手遊びのCDと同様、最初は聞きなれない音に怖がる子が居たが、次第に慣れ手拍子をしたり机上でピアノを弾く真似をしたりするようになった。無音の時よりも音楽を流した時の方が全員着席完了までの時間が短縮したように思う。

### ○椅子取りゲーム（ピアノの生演奏）

3学期になると、ルールのある遊びができるようになり椅子取りゲームを時々行った。

CDよりも楽器の音を楽しんでほしいという願いから、ゲーム中のBGMはピアノで子どもたちの好きな曲を演奏し、音楽が止まった時の合図としてCメジャーの和音を鳴らした。その合図があることにより素早く椅子に座ることができた。



### ○午睡中にオルゴールとクラシック音楽をBGMとして流す

入眠までに時間がかかる子が多かったため、午睡時のBGMを2パターンのCDを用意し比較した。

前述と同様にやはりクラシック音楽は少し怖い印象があるようで、最初は耳を塞ぐ子も居たが徐々に慣れていった。

全員が入眠するまでの時間を30日間にわたって計測。（オルゴール15日間、クラシック15日間）

結果としてクラシックの方がオルゴールに比べて2分59秒早く入眠したことがわかった。（資料②参照）

### ○お遊戯会練習

ダンスはあまり好きではない子どもたちだったが、気に入った曲を遊戯曲に使用すると、以前よりもダンスを楽しむ様子が見られた。

また、初めてのことにチャレンジすることが苦手な園児が多かったため、ファッションショーと題して衣装着用の練習を行ったり、お客さん役を配置して練習したりすることで本番と同様のステージを意識できるようになった。





例えば、季節の歌を毎日歌い親しみをもったことから、スケッチブックで歌詞の情景をイラスト等で表し視覚でも楽しめるように。そこで得たインスピレーションを元に各自手作りの玩具や楽器を製作し、次は本物の楽器に触れてみる。それらの経験を作品展に繋げ子どもたちの興味関心を表現できる場にした。

このように、遊びや経験を新たな物へと発展させていくことで、結果として子どもたちの「好き」を最大限に表現することができたように感じる。

1歳児という発達段階において、音楽はとても身近で親しみがもてるものだということがわかった。

また、1歳児に限らずどの年齢においても音楽に触れることで遊びや活動の幅が広がっていくのではないかと考えた。

#### 4. 考察

主題の「音楽がもたらす効果」においては、日常の中で音楽を取り入れることにより、静と動の場面の切り替えがスムーズになったように感じる。

特に最初は怖がっていたクラシック音楽も、慣れてくるにつれて親しみをもって聞けるようになり、落ち着いて過ごす際の良い導入となった。

午睡時ではクラシック音楽とオルゴールの比較を行ったが、無音は試したことがなかったため、今後さらに研究を深める際に調査してみたい。

副題の「音楽が好きな子どもたちの『好き』をもっと広げたい！」においては、活動や遊びに音楽を取り入れることによって、それぞれの幅が広がり遊びが豊かになったように感じる。

また、一つの活動がその場だけで終わるのではなく、さらに別の活動へと発展していったことが印象に残っている。





<ペープサート>

どんないろがすき



<手作り玩具>

とんぼのめがねの歌からイメージを膨らませてマイメ  
ガネ作りに挑戦。



<スケッチブックシアター>

あめふりくまのこ



<作品展>

秋の歌をテーマに作品作りをしました。



おべんとうバス

