

## COVID-19 感染予防を射程に入れた好きな遊びの展開とその方法について

高木 彩也子      村田 陸美      小見山 純一      西川 正晃  
岐阜聖徳学園大学教育学部

### The development and methodology for enjoyable play that incorporates preventative measures on the spread of COVID-19 infection

Ayako TAKAGI, Mutsumi MURATA, Junichi KOMIYAMA, Masaaki NISHIKAWA

キーワード：COVID-19 幼児期の教育における見方・考え方 好きな遊び 音楽的表現 保育者

#### I. 研究の背景と目的（はじめに）

本研究は、新型コロナウイルス（以下 COVID-19）感染拡大の状況とその予防の観点から、保育現場における好きな遊びの展開とその方法について検討を加え、モデルケースを提示することを目的とする。

2020 年初頭から、世界的規模で COVID-19 感染拡大が広がり、3 月中旬には世界保健機構（WHO）がパンデミックを宣言する状況となった。その状況は今なお継続し、日常生活はもとより、経済や産業、教育、観光など様々な分野に甚大な影響を与え続けている。その中でも、幼稚園や保育園、こども園など保育施設においては、4 月の新年度、新学期開始が遅れるだけでなく、政府による学校園の閉鎖、緊急事態宣言の発出などで、一時休園や希望保育（医療関係従事者等の子どもを中心に預かる保育）の実施など、保育実践の営みが停滞せざるを得ない状況となった。6 月以降順次学校園は再開されてきたが、COVID-19 感染拡大防止の観点から、園の風景は一変した。新しい生活様式とは、新型コロナウイルス感染症専門家会議からの提言（5 月 4 日）を踏まえ、COVID-19 を想定した生活様式をイメージできるよう、厚生労働省が自身や、周りの方、そして地域を感染拡大から守るため、それぞれの日常生活において、「新しい生活様式」の具体を示している（その後、感染状況の変化を踏まえ、6 月 19 日に一部の記載を変更）。その具体的実践例は、(1) 一人ひとりの基本的感染対策、(2) 日常生活を営む上での基本的な生活様式、(3) 日常生活の各場面別の生活様式、(4) 働き方の新しいスタイルの四つの視点からなっている。身体的距離の確保、マスクの着用、手洗いの励行、密集・密接・密閉などいわゆる三密の回避などの生活様式の基本が各視点にとけ込んでいる<sup>1)</sup>。こうした内容を基本とした生活様式を各園でも励行することが求められ、生活や遊びにおいて制限が日常的に加わる保育実践となっている現状である。

他方、保育の基本は、「幼児期の教育における見方・考え方」に具体的に示されている。そこには、「幼児が生活を通して身近なあらゆる環境からの刺激を受け止め、自分から興味をもって環境に主体的に関わりながら、様々な活動を展開し、充実感や満足感を味わうという体験を重ねていくことが重視されなければならない。その際、幼児が環境との関わり方や意味に気付き、これらを取り込もうとして、試行錯誤したり、考えたりするようになることが大切である」と示されている<sup>2)</sup>。すなわち、子どもが自発的に環境に働きかけ、体験を重ねていくという主体性を基軸にしたプロセスを重視している。この蓄積が、小学校以降の学びの基盤となる非認知能力の醸成を中心とした、資質能力の形成に大きな影響があることは、平成 30 年度の要領・指針の改訂（定）にかかる、とりまとめ等をみると明らかである<sup>3)</sup>。

以上からもわかるように、保育現場においては、COVID-19 感染拡大防止と保育の基本の両面から保育実践をデザインすることが求められている。一方は規制的・制御的であり、他方は自発的・主体的なアプローチであるといえる。こうした二律背反的な関係を両立させ、子どもの発達や成長を援助することを意図して、主体的な遊びを中心とした活動の時間の設定を行うなど、より意識的に保育の計画等において位置づけ、実施することが可能となるのかを早急に明らかにすることが求められる。

そこで、本研究では主体的な遊びを代表する好きな遊びの展開とその方法について、COVID-19 感染拡大防止の観点を踏まえた上で検討し、モデルケースを提示することにする。

## II. 研究の方法

好きな遊びについては、様々な遊びが考えられる。全ての遊びを網羅することは難しいため、本研究では音楽的表現を窓口にする。コロナ禍において、感染予防と保育の基本が兼ね備えられた好きな遊びの展開と、その具体的な方法について考察し、具体的な事例を示していく。

本研究では、遊びは4歳児～5歳児を想定する。具体的な事例の構成としては、(1) 活動名、(2) 遊びの概要（主な活動）、(3) 材料、準備するもの、(4) 活動内容、(5) 考察（遊びの展開や発展の予想、期待される音楽的要素とのつながりなど）とする。また、さらに、各事例を総合的に考察し、その遊びの展開と方法について分析を行うものとする。

(西川正晃)

## III. 具体的事例

COVID-19 感染予防を射程した好きな遊びの展開として次の三つの遊びを考案した。これらの遊びは前述したような現在の保育現場における様々な制約を、「制約」ではなく遊びの「一部」として捉えており、このような環境だからこそより効果的に行えるという積極的な観点から「音を聴く」ということを共通のテーマとしている。一つめの遊び「ふんふんまねっこ歌遊び」はキーワードを「真似る」とし、ハミング唱を用いて聴いた音を模倣して歌う、二つめの遊び「目指せシャカシャカ名人！」はキーワードを「探す」とし、探した音でアンサンブルをする、三つめの遊び「音（オト）ーク」はキーワードを「伝える」とし、音で思いや意図を表現する、という音楽的要素をそれぞれ含んでいる。三つの遊びの具体的事例について、以下順に述べていく。

### 1. 遊びの具体的事例 1

#### (1) 活動名「ふんふんまねっこ歌遊び」

#### (2) 遊びの概要（主な活動）

三密を避けた「歌遊び」の実践方法として、今回は歌唱の中でも比較的飛沫が少ないと考えられるハミング唱を用いた三つの段階的な遊びを提案する。なお、ハミング唱という言葉は敢えて用いず、子どもたちにとって分かりやすく、かつ親しみが持てるよう「ふんふん」とネーミングした。

#### Step 1 : 「ふんふん」をしてみよう

この遊びは、子どもたちが普段とは異なる歌声に気づくことがねらいである。ハミング唱に興味関心をもった子どもたちが、主体的にまねしたい、と思うよう様々なパターンでまねっこ遊びを行う。

#### Step 2 : 「ふんふん」曲当てクイズ

子どもたちがハミング唱で歌うことに慣れたら、次にハミング唱による曲当てクイズを行う。普段とは異なる歌い方による遊びを通し、ハミング唱で音を伝えることの面白さ、聴くことの大切さを実感させたい。

#### Step 3 : いろんな「ふんふん」

Step 2 で挙げた曲を様々な感情、表情を変えてハミング唱で歌い、どのような感情で歌ったかを当てる遊びである。歌う時の感情が変わると歌声も変わること気づき、綺麗な声で歌うにはどのような感情、表情で歌うと良いのか子どもたちが自然に発見することへとつなげていく。

#### (3) 材料、準備するもの

ピアノやキーボードなど、歌い始めの音を確認するものがあると望ましい。

(4) 活動内容

子どもの姿	保育者の配慮・援助
<p>○「ふんふん」をしてみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者が歌う声に耳を傾ける</li> <li>・いつもの歌声と違うことに気づく</li> <li>・面白そうに歌い方をまねる</li> </ul> <p>・聴こえた音を自由に表現する 「なんか変だよ」「お口開けてない」 「小さい声だった」「ふんふん言ってたよ」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自由に声を出す。各自「ふんふん」のまねをする</li> </ul> <p>・保育者の声をまねて「ふんふん」で歌う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・様々なパターンの「ふんふん」をまねて歌う</li> </ul> <p>・参加に消極的</p> <p>○「ふんふん」曲当てクイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者の歌う曲に耳を傾ける</li> <li>・その曲が何の曲か当てる 「○○○（曲名A）！」「○○○（曲名B）！」 「きらきら星！」</li> </ul> <p>・ペアを作り、互いに自分の好きな曲を「ふんふん」で歌う。相手の子どもはその子どもが何の曲を歌っているのか当てる</p> <p>○いろんな「ふんふん」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者の声の変化に気付き反応する</li> <li>・面白がって保育者の歌い方をまねて声をだす</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「なんか眠そう」「おトイレ行きたいの？」 「退屈してそう」「先生泣いちゃいそう」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歌の時間に突然ハミング唱で歌い始める （簡単な音階（例）Do Re Mi Fa Sol Fa Mi Re Do）など短く分かりやすいものを選ぶ）。 鼻腔共鳴を意識し、正しいポジションで歌えるよう留意したい。子どもが自分も歌ってみたいと思うよう表情豊かに歌う</li> </ul> <p>「先生の歌声、どんな風に聴こえたかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもの示した様々な声を「こんな感じだったかな？」と大げさにまねてみる</li> </ul> <p>「先生今日はいつもと違う声だったよね。「ふんふん」って聴こえたかな。「ふんふん」ってかっこいいでしょ？みんなもまねっこできるかな」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・先程の一節をハミング唱で歌う 音階も一つに限定せず、子どもたちが慣れてきたら様々なパターンの音階をハミング唱で歌う</li> <li>・子どもの中に混じって歌う。消極的な子どもにはアイコンタクトを取り、傍に寄って歌いかけるなど、さりげなく援助する</li> </ul> <p>「みんな上手だね。この「ふんふん」を使ってもっと先生と遊んでみない？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・曲名は子どもに告げず、普段園で歌っている曲をハミング唱で歌う（例：きらきら星） 異なる曲名が出て否定せず、正解が出ない場合は耳を澄ますよう促す 「すごい！「ふんふん」だけでみんな何のお歌か分かったんだね。」 「先生より上手な人いるかな～？誰がたくさん正解できるか、お友達と競争だ～！」</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者も曲当てクイズに参加する 「わあ～先生間違っちゃった」とわざと答えを間違えたり、「○○ちゃんとても綺麗で、先生すぐわかった～！」など、遊びが面白くなる声かけ、援助を心掛ける</li> </ul> <p>「あ～面白かった！いっぱい遊んだら先生何か、今こんな気持ち～～」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Step 2 で取りあげた「きらきら星」を突然、悲しい気持ちでハミング唱する。悲しそうな表情、声色に大げさに変え、子どもたちにも以前との違いが分かりやすいよう留意する</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>・「やっぱりそんな気持ちだったんだ！」と納得</li> <li>・「え～眠そうだったよ！」と違う意見を提案</li> <li>・「怒ってる」「嬉しい」「怖い」「スキップしてる」など、様々な感情で「きらきら星」を歌う</li> <li>・何人か指名して前で歌ってもらう。他の子どもはその子の込めた感情を当てる。</li> <li>・全員で発表者の歌をまねて歌う。</li> <li>・自由に意見を交流する</li> </ul>	<p>子どもたちの反応の様子を見ながら 「実はね、先生今と～っても悲しい気持ちで歌ったんだ。みんなどんな感じに聴こえた？」 「そっかぁ、〇〇くんはそう感じたんだね」</p> <p>「先生悲しい気持ちで歌ったら、あんな声になったんだよね。面白かったからみんなも色々な気持ちで「きらきら星」歌ってみたい？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者も子どもが発想した様々な感情で歌ううまく表現できない子どもには、「こんな気持ちはどう？」と提案し、大げさな表情・声色で示す</li> <li>・より多くの「異なる」感情で歌うということを経験できるように、指名する子どもの感情が重ならないよう配慮する</li> </ul> <p>「どんな気持ちで歌ったら綺麗に歌えたかな？」意見を出し合うよう促す</p>
---	---

#### (5) 考察（遊びの展開や発展の予想、期待される音楽的要素とのつながり等）

Step 1～Step 3までの活動は発展性を持たせているため、この活動を初めて行う時は子どもたちの反応を見ながら順を追って行ってほしい。子どもたちがハミング唱に慣れてきたら、一つの活動だけ取り上げ歌の時間に組み込むことも可能である。Step 1とStep 3を組み合わせ、歌の時間の挨拶をこの遊びに置き換えることも面白いのではないだろうか（例：「こんにちは」という気持ちで音階をハミングで歌ってみる、など）。現在の保育現場では、話声を中心とした胸声発声を用いた歌唱指導をしている現場が多く<sup>4)</sup>、その結果「大きな声」を求められた園児が、怒鳴り声に近い傾向に陥る危険性があることは、筆者自身もこれまでの保育現場訪問にて体験している。幼児期において頭声発声を用いることの有用性については今後十分な検討が必要だが、ハミング唱は鼻腔共鳴を意識した頭声発声を掴むためには非常に有効的である。遊びを通してハミング唱を体験することで、鼻腔共鳴の響きというものが「理論」ではなく「体験」として子どもたちの中へと浸透していくことが期待できるだろう。幼児期という早い段階に、胸声発声による「大きな声」だけではなく、こうした「響き」を体験することで、小学校以降の頭声発声への導入がスムーズに行えることにつながっていくのではないだろうか。

（高木彩也子）

## 2 遊びの具体的事例2

### (1) 活動名「目指せシャカシャカ名人！」

#### (2) 遊びの概要（主な活動）

二つめに提案する遊びは、Step 1：コップの中身はなあに？、Step 2：シャカつと音リレー、Step 3：目指せシャカシャカ名人！からなる。音を探し、それぞれが見つけた音を音楽に合わせて自由に鳴らしていくことまでを一連の流れとして行う。どの段階でも耳を澄ませて音を聴くことが大切であるため、なるべく声を出さずに活動するよう導き、飛沫感染防止対策となることが考えられる。各遊びの具体的な内容は以下の通りである。

#### Step 1：コップの中身はなあに？

この遊びは、紙コップの中に物を入れ、それを振ることによって生まれる音の面白さを感じることも

ら始める。入れる物によって生まれる音の違いがあることに気付き、一人ひとりが自分の好きな音を探すことをねらいとする。探して見つけた音は互いに聴き合い、紙コップの中に何が入っているかを予想し合う遊びである。

**Step 2 : シャカッと音リレー**

続く Step 2 の遊びでは、Step 1 で使用したコップを引き続き使用し、輪になって順番に音を鳴らしながら、音のリレーをする。また、それを曲（メロディ）に合わせて行う。拍の流れを感じながら、適切なタイミングで鳴らすことをねらいとする。さらに、曲の速度や強弱を変えることで、それぞれの特徴を感じ取りながら音を鳴らすことも体験する遊びである。

**Step 3 : 目指せシャカシャカ名人！**

さらに発展させたこの遊びでは、Step 2 のように音を順に鳴らすのではなく、子どもたちが自由に鳴らしたい時に鳴らす。音が重なることによって生まれる面白さを感じるのがねらいである。音楽に合わせて自由に鳴らすことにより、積極的にリズムを作り、即興的なアンサンブルにつなげていく。

**(3) 材料、準備するもの**

- ・紙コップ
- ・小豆、どんぐり、ビーズ、砂等
- ・食品用ラップフィルム
- ・輪ゴム

**(4) 活動内容**

子どもの姿	保育者の配慮・援助
<p><b>○コップの中身はなあに？</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者が出す音に耳を傾ける</li> <li>・聞こえてくる音に興味を持つ</li> <li>・中に何が入っているかを想像する 「何が入っているのかな。」</li> <li>・紙コップを持って、教室内に用意された箱から、各自好きなものを入れて音を鳴らしてみる</li> <li>・参加に消極的</li> <li>・音が鳴らない（例. 中に物を入れすぎている）</li> <li>・好きな音を見つけたら、中身を入れたまま紙コップを持って戻ってくる</li> <li>・見つけた音を皆に紹介し、他の子は音を聴いて、中に何が入っているかを当てる</li> </ul> <p>「きれいな音ー。」 「海の音みたい。」 「分からない。」</p> <p><b>○シャカッと音リレー</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Step 1 で使用した紙コップを持って輪になる</li> <li>・一人ずつ順番に鳴らす</li> <li>・うまく鳴らせない</li> <li>・次に、拍に合わせて順番に鳴らす</li> </ul>	<p>「とても素敵なお物を持ってるんだ。ちょっと音を出してみるよ。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・紙コップを体の後ろに隠した状態で音を出す</li> <li>・コップを見せる</li> </ul> <p>「みんなもコップの中に物を入れて、音を出してみない？」 「好きな音を見つけてみよう！」 「これを入れたらどんな音がするかな？」 と声掛けをしながら、一緒にやる</p> <p>「音が鳴らないね。どうしてだろう。」 と投げかけ、音が鳴るように導く</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもの紙コップに、ラップと輪ゴムをセットする「コップにふたをつけて中身が飛んでいかないようにしようか！」</li> <li>・自然と静かにするように導く</li> </ul> <p>「どうしたら音がよく聴こえるかな。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・音の高さ等にも注目するように促す</li> </ul> <p>「どんな音に聞こえる？」</p> <p>「みんないろんな音を見つけたね。」 「いっぺんに鳴らしたらよく分からないから、順番に鳴らしてみない？」 「輪になってみよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人と人との距離をとってなるべく大きな輪になるように促す</li> <li>・隣の人の音が聞こえたら鳴らすように導く</li> </ul> <p>「よく耳を澄ませて、隣から音が聴こえたら鳴らしてみよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者が身振り手振りで合図をする</li> <li>・保育者が「シャカ」と言いながら手拍子をして合図を出す</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>・曲の速さや強弱を感じ取りながら音を鳴らす</li> </ul> <p>○目指せシャカシャカ名人！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Step 2 で使用した曲に合わせて、好きな拍で鳴らす</li> <li>・音が重なる瞬間を感じる 「前と違うね。」「面白い！」「みんなとやると楽しいね。」「ちょっと変わってるね。」</li> <li>・リズムを工夫して鳴らす</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・途中から、図1のメロディを口ずさみながら合図を出す</li> <li>・曲に合う喜びを感じるように導く 「ぴたっと合うと、とってもかっこいいね！」「よく聴きながら鳴らしてみよう。」</li> <li>・速度や強弱を変えて歌う</li> <li>・振り方の違いによって音の大きさが変わること気付くよう声を掛ける 「どんな風に振ったら、音の大きさは変わるかな？」</li> <li>「今度は好きな時に鳴らしてみない？」</li> <li>・一人ずつ鳴らした時との違いを感じるようにする</li> <li>・曲に合うリズムを見つけるよう導く 「(付点のリズムを示し) こんなリズムも面白いかもしれないね！」</li> </ul>
--	---



おととととと おとのリレー みんなでたのしくシャカシャカシャン！

図1 活動2、3における使用曲

(5) 考察（遊びの展開や発展の予想、期待される音楽要素とのつながりなど）

この遊びでは、中に入れる物の違いによって同じ紙コップでも音が変わることに気付くことにより、ここにはない他の物（身の回りにある様々な物）を入れたらどんな音が出るか興味が湧き、さらに進んで音探しをしたいという気持ちを引き出すことができるのではないだろうか。また、今回は中に入れる物を変えたが、器を変えて紙コップ以外の物で遊ぶこともできる。中身を同じにしても入れ物によって音が変わるため、音そのものへの関心をさらに高めることが期待される。これは音楽を特徴づけている要素の中の「音色」の違いを聴き取ることへとつながるのではないか。また、この活動では強く振ったり弱く振ったりすることで、出てくる音の大きさが変わること気付く、音量を変えて鳴らすことも体験するため、「強弱」の表現と関連づけられる。さらに、曲に合わせて音のリレーをすることで、拍の流れにのって音を鳴らし、拍子感を養うことへもつながると考えられる。

最後の活動を通し、一人で鳴らす時とは違う他の音も重なることで新たな響きが生まれることに気付く、仲間と一緒に音を出した方がより楽しさが増すと感じるのではないだろうか。曲の雰囲気に合わせてリズムを作り出したり、アンサンブルを楽しんだりする活動は、小学校以降においても重要な活動になると考える。

（小見山純一）

3. 遊びの具体的事例3

(1) 活動名「音（オト）ーク」

## (2) 遊びの概要 (主な活動)

ここでは、Step 1：1番〇〇な音選手権！、Step 2：お返事ひとつ、Step 3：音ークと題した三つの活動を提案する。導入のStep 1からStep 3までが発展的につながるように段階的に遊びを配している。自分の身体や子どもたちの身の回りにあるものなど、保育者が事前の準備を必要とせず、音を出すこと自体が容易で単純な素材を用いて、その表現の多様性や可能性に意識を向けることをねらいとする。以下にそれぞれの遊びの具体的な内容を示す。

### Step 1：1番〇〇な音選手権！

この遊びは、音に様々な性格や表情があることに気付くことがねらいである。〇〇の部分には「楽しそう」、「泣きそう」、「怖そう」など、子どもたちが好きなテーマを自由に設定する。自分の身体や身近なものを用いて、設定したイメージに近い音をいかに出すかを競う遊びである。本活動では「面白い音」を例に挙げた。保育者は、子どもが互いに音をよく聴き合うことができるような環境作りに配慮したい。

### Step 2：お返事ひとつ

Step 1で、音には様々な性格や表情があることを確認することができたら、Step 2の「お返事ひとつ」へと進む。この遊びでは、素材を限定して、その一つの素材がどのように変化するかということに着目する。本活動では、表現手段として「はい」という一言だけを用いる例を取り上げた。どんな問いかけに対しても同じ返事でしか答えてはいけない遊びである。問いかけの内容に応じて、「はい」の答え方を様々な変化させていくことに面白さがある。返事の「はい」を子どもたちの提案で「あ」や「え」など様々なワードに替えたり、次のStep 3で行う音を使った会話への窓口として、言葉の代わりに手拍子や足踏みなどの音を使ったりすることもできる。一つのワードや音が様々な表情に変化し、同じ素材で異なる表現ができるという表現の可能性への気付きへとつなげたい。

### Step 3：音ーク

Step 3は、Step 1で子どもたちが見つけてきた音を用いて、その音を連続させたり、音の強弱、高さや長さなどを変化させたりして、言葉ではなく音で会話のようなものを行う遊びである。音とtalk(トーク=話す)をあわせて、「音(オト)ーク」とネーミングした。本活動では、まず、子どもたちがイメージしやすい動物の鳴き声を導入として用いた。Step 1とStep 2の応用として、音を通してコミュニケーションを図ることへとつなげていく。

これらの三つの遊びは、いずれも音楽的表現を窓口としているが、保育者が音楽に精通していなくても気楽に取り組めるような内容の提示が必要であると考え、音楽経験の有無に関わらず、誰もが容易に行うことができ、かつ音楽的な設備環境に関わらず、短時間でも実践可能なものという2点を意識した。

## (3) 材料、準備するもの

保育者が特別に準備するものはない。自分の身体や身の回りにあるものを利用する。

## (4) 活動内容

子どもの姿	保育者の配慮・援助
<p>○1番〇〇な音選手権</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・音を聞いて「変な音～」と笑う</li> </ul> <p>「こんなん面白い音じゃない」と否定的 「こっちの方が面白い音だよ。」と音を出す</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもたちも先生につられて探しに行く</li> <li>・いろいろなものを叩くなどして、音を出す</li> <li>・自分の音を自慢</li> </ul>	<p>「面白い音、見～つけた！」「聞きたい人？」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・静かになるのを待って、音を出す (例：紙を破ったり、クシャッと丸めたりする)</li> </ul> <p>「どんな音だと面白いの？」</p> <p>「〇〇くんの音、面白いね。先生の音、〇〇くんの音に負けたかな。すごいね。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教室の中を動いて、子どもたちもやりたくなるように、あちこちでいろいろな音を出す</li> </ul> <p>「もっともっと面白い音探してみようかな。」</p>

- ・子どもたち同士で、聴き合いっこする
- ・音を「聞いて、聞いて」と持ってくる
- ・参加に消極的

- ・順番に音を出して、みんなで聴き合う

「全然、面白い音じゃない」  
「ちょっと悲しくない？」など、音に対する感想をそれぞれ口にする

「できる～」と悲しそうな雰囲気を出す  
「え～、悲しいより楽しい音の方がいい」と違う音を提案

### ○お返事ひとつ

「うそ～」と疑う

「なんで？」と尋ねたり、様子を伺う

- ・いろいろ質問してくる
- 「はい」と答えられない質問を出してくる

- ・保育者の間違いに喜ぶ
- 「あ～、先生、『はい』以外言った！」
- 「先生間違えた！間違えた！」

「はい！」  
「わかった！」  
「え～、無理！」

- ・保育者の問いかけに対し、様々なニュアンスの「はい」で答える
- 明るく元気に「はい！」
- とても嫌そうに「は～い」

### ○音ーク

- 「できるー！」
- 「え～、できないんじゃない？」
- ・実際に言葉ではない音声を発する
- 「カーカー」
- 「カラスいやだ～」 「ライオンがいい」
- ・自分の好きな動物の鳴き声でそれぞれ会話しようとする
- ・ずっと同じように音の表情を変えず会話する
- ・周囲の子どもたちや保育者の音の表情に合わせて反応できている
- ・動物の会話を続けたい
- ・保育者の様子を見て、真似をして、自分の見つけてきた音を変化させて、会話してみようとする

- ・子どもたちの活動の様子を見ながら、「誰の音が1番面白い音か競争しようか。1番面白い音選手権の始まり！」
- ・消極的な子どもには、「この音好き？これは面白い？」と一緒に音を出してさり気なく援助
- ・様々な音が出揃った頃に「これから1番面白い音選手権！を始めます！」と宣言する

- ・みんなが音を出し合ったところで保育者も発表。面白い音ではなく、悲しい音をわざと出す
- 「実は、面白い音探してたのに、なんか違う音になっちゃったね」
- 「みんながもってきた音も悲しくできる？」
- 「いいよ、楽しい音もいいんじゃない？一緒にやってみよう。」と子どもたちからの提案に沿って様々な雰囲気音の音をみんなで出し合う

「先生はこれから『はい』しか言えなくなります。」

- ・以後、子どもたちのどんな言葉に対しても、すべて「はい」だけで、ニュアンスを大きさに変えて答える

- ・一通り、様々なニュアンスの「はい」で答えた後、「はい」で答えられない質問に「それはダメ！」と、わざと「はい」以外で答える
- 「失敗した！先生、間違えちゃったけど、みんなは間違わずにできる？返事は、はいだけだよ。」
- 「わかった？」
- 「はい、アウトー！はいしか言ったらダメなのに、え～とか、わかったって言った人がいるよ。」
- ・様々な問いかけをする
- 「みんな元気？」
- 「今から勉強しようか」
- 「今日、おやつなしでいい？」

「言葉を使わずに、おしゃべりできるのかな？」

- ・子どもたちの反応の様子を見ながら
- 「では、今からみんなカラスです。」
- 「ライオンでもいいよ」「好きな動物にする？」
- ・「カー」だけを使って、音の強弱、音の高さや長さ、速さを変えて、様々な音の表情で子どもたちに話しかける
- ・音の表情が変わらない子どもには、大きさに表情を変えた音を示して、話しかける
- ・頃合いを見計らって「先生、これでもしゃべれると思う。」と言い、Step 1でみんなに聞かせた音（本活動では紙の破り方）を用いて、紙を破る速度を変える、静かに破る、大きな音を立てて紙をこするなど、動物の鳴き声以外の音で、音の表情を変えて会話する方法を子どもに示す

### (5) 考察（遊びの展開や発展の予想、期待される音楽的要素とのつながりなど）

COVID-19 の状況下にあるという制約による消極的な理由からではなく、この環境だからこそより効果的に行えるという積極的な観点から「音を聴く」という共通したテーマのもとに、遊びの事例を紹介してきた。三つめの遊びは、この「音を聴く」ことから、さらに一步進んで「表現する」ことへとつなげることに大きな特徴がある。これらの遊びは段階的に配してはいるが、必ずしも順を追ってやる必要はなく、一つの遊びだけを取り出して行うことも可能である。Step 1 と Step 2 では、子どもたち自身で様々なイメージやワードを自由に設定することによって、保育者の指示による決まったパターンではなく、子どもたちの思いつきや発想に応じた様々な展開が期待される。Step 3 は、さらに発展的な遊びとして、ストーリーを制作し、それを音のみを使用して表現する活動も可能である。飛沫感染対策としてのマスクの着用で、会話における大きな表現手段の一つである顔の表情が見えないというデメリットが、視覚に頼らずに聴覚のみで音の変化を感じ取り、音を聴くことにより一層集中できるというメリットに変わる効果も期待できるのではないだろうか。

こうした遊びを通して得た経験、例えば、言葉の代わりに音の出し方を工夫して、様々な感情や雰囲気伝えること、また、ストーリーの展開を自分で考え、状況や場に相応しい音を出そうという意識やこだわりをもつことは、子どもたちが音楽作品を表現する立場に立った時、自分の音をよく聴いて吟味し、いかに音の出し方を工夫して演奏するかという音楽に向かう意識や姿勢、さらには、小学校学習指導要領の中で小学校の音楽科において求められる音楽的能力として挙げられている「発想を生かした表現や、思いや意図に合った表現をするために必要な技能」<sup>5)</sup>へとつながっていく可能性を見いだすことができるのではないだろうか。

(村田睦美)

## IV. 総合考察

以上、三つの具体的事例 (1)「ふんふんまねっこ歌遊び」、(2)「目指せシャカシャカ名人!」、(3)「音一ク」を挙げ、その具体的な活動内容について概観してきた。これらの活動に共通する点が二つ挙げられる。

第一に、COVID-19 感染予防対策を、活動の制限ととらえることなく、むしろ遊びのおもしろさに積極的に取り込もうとしている点である。感染予防の視点で考えていくと、大声を伴う発声の抑止、社会的距離の確保などは遊びにおいて、遊びの質や発展性などからしても弱点となり得る観点である。しかし、この三事例ともそれを積極的に遊びの要素として取り入れ、遊びがより豊かに発展していく視点になっている。

(1)「ふんふんまねっこ歌遊び」においては、発声という方法ではなく、比較的飛沫飛散を抑制できるハミングという手法を用いている。このハミングが、発声を伴う歌唱の代替えという位置づけではなく、それ自体がクイズとなったり、日常に溢れる感情表現の多様性を遊びの面白さの要素として取り込んだりし、遊びの質を高めるための要素となっていることが伺える。(2)「目指せシャカシャカ名人!」では、発声する機会を極力避ける楽器を選択し、併せて、「聴く」ことによる遊びとして構成している。楽器という選択により、積極的に発声を行う必要はなく、楽器の音そのものに遊びの興味が集中される。さらに、聴くことを研ぎ澄ますことにより、より難度が高まる遊びのしかけがデザインされ、子どもの興味・関心に基づいた遊びの展開となっている。(3)「音一ク」においても、発声を避けるという消極的な位置づけではなく、「聴く」ことをより際立たせ、子どもの興味・関心をさらに高めていく要素になっている。この遊びにおいても、子どもたちの身近な環境に存在する多様な音環境を探求することをテーマにし、子どもたちの興味・関心に基づいた自発的な姿勢を重視している。さらに、保育者との対話的な関係の中から、非言語的会話という、さらに遊びを豊にしていける要素を取り込み発展している。以上のように、COVID-19 感染予防対策としての、活動制限としての観点ではなく、遊びをより楽しくしていくための要素となっていることがみてとれる。子どもの身近な生活の中から題材が設定され、子ども一人ひとりの多様な表現が保障される遊びとなってきた。

第二に、保育者自身が遊びの主体者として存在している点である。新生活様式の徹底とその実行のた

めには、どうしても保育者の指示的・命令的な言葉が増え、注入的保育となることが多い。他方、ここに挙げた三事例は、保育者自身が遊びの主体者として遊びに参加する保育になっている。遊びの始まりだけを見ても、保育者の「始めます」からスタートしていない。

(1)「ふんふんまねっこ歌遊び」においては、保育者がいきなりハミングで歌い出し、遊びのモデルとして子どもの興味・関心を引き出し、遊びに誘おうとしている。(2)「目指せシャカシャカ名人！」では、保育者自身が楽しんでいる遊びを紹介するスタイルから出発し、教材の魅力や保育者によるモデルが、子どもの自発的な遊びとしての展開を予感させている。(3)「音ーク」においても、遊びの主体者として、心動いた事象を子どもと共有し、子どもの興味・関心に基づく活動の展開に期待している。三事例とも、遊びの展開は対話的・応答的關係で、共同体における遊びの協働者としての関係が伺える。共同体における遊びの協働者としての存在(西川、2016)は、遊びを指導する指導者としての立ち位置ではなく、保育者が子どもとの生活を営む関係の中にあり、遊びが深まると西川は指摘している。すなわち、この三事例は、保育者が環境の価値や遊びの面白さを共有し、保育者も遊びに参加しながら、刺激や提案など等を行いながら遊びや子ども同士の関係性を深めていく構造になっていることが伺える<sup>6)</sup>。

(西川正晃)

## V. おわりに

本研究では、COVID-19 感染拡大の状況とその予防の観点から、保育現場における好きな遊びの展開とその方法について検討を加え、モデルケースを提示した。音楽的表現を窓口として提示した三つの遊びは、COVID-19 感染拡大防止という規制的・制御的という側面は持ちながらも保育の基本的視点である自発的・主体的なアプローチを含んでいる。また、これらの遊びを通して子どもたちが体験した様々な音楽的要素は、小学校以降の音楽活動において求められる能力へとつながっていくことが期待できるだろう。

今後の課題として、今年度は感染拡大防止の影響で実際の保育現場での検証ができなかったため、提示した遊びによる現場での実践検証が必要である。モデルケースとして提示したものは一例であり、子どもたちの反応がこれらのケースと異なる場合は大いに考えられる。三つのモデルケースを遊びのきっかけとして保育者が遊びの主体者となり、いかに子どもたちの自発的な遊びの展開を引き出すかが重要となってくるであろう。

(高木彩也子)

## 注・文献

- 1) 厚生労働省：  
[https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/0000121431\\_newlifestyle.html#newlifestyle](https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/0000121431_newlifestyle.html#newlifestyle)  
2020/09/22 受信
- 2) 文部科学省(2018)：幼稚園教育要領解説(平成30年3月)、フレーバル館、28.
- 3) 文部科学省の「幼児教育部会における審議の取りまとめについて(報告)」(平成28年8月26日)には、「近年、国際的にも忍耐力や自己制御、自尊心といった社会情動的スキルやいわゆる非認知的能力といったものを幼児期に身に付けることが、大人になってからの生活に大きな差を生じさせるという研究成果をはじめ、幼児期における語彙数、多様な運動経験などがその後の学力、運動能力に大きな影響を与えるという調査結果などから、幼児教育の重要性への認識が高まっている」と明記されている。
- 4) 長川慶(2017)：幼児への発声指導の実践と考察—頭声発声の有用性に着目して—岐阜聖徳学園大学教育実践科学研究センター紀要、第17号、187-190.
- 5) 文部科学省(2018)：小学校学習指導要領解説音楽編、東洋館出版社、東京、22-23.
- 6) 井上孝之、山崎敦子編(2016)：エピソード保育者論、第8章 保育の質を向上させるためのチェックシート(西川正晃)、みらい、123-137.