

# 幼児のわらべうた遊びを土台とした表現とイメージ形成との関係

小林 佐知子

畿央大学 教育学部 現代教育学科 (〒635-0832 奈良県北葛城郡広陵町馬見中4-2-2)

## Relationships between expressions by young children based on *Warabeuta* play and image formation

Sachiko KOBAYASHI

Department of Education, Faculty of Education, Kio University

(4-2-2 Umami-naka, Koryo-cho, Kitakatsuragi-gun, Nara, 635-0832, Japan)

**要約** 本研究の目的は、わらべうた遊びを土台とした表現とイメージ形成との関係を明らかにすることである。幼児は身体動作を媒介とした表現によって大まかなイメージをもち、表現することで自らの興味・関心に即したイメージを具体化しつくり替える関係にあることが明らかとなった。その要因として、(1)わらべうた遊びには子どもによって遊びのなかで伝承されてきたという文化的背景があるため、幼児は自分の生活を背景に即興的に動いて遊ぶことができたこと、(2)地域や時代によって変化する生活に即してつくり替えられてきたわらべうた遊びの柔軟性を背景に、幼児は表現することで自らの興味・関心のありどころを問い直しイメージを具体化しつくり替えたこと、の2点を導出した。

Keywords : 幼児の表現、わらべうた遊び、イメージ形成

**Abstract** The object of this study was to clarify the relationships between *Warabeuta* play-based expression and image formation. It is demonstrated that the relationships are such that expression via body movements gives young children a general image, and letting them express it causes them to form and change the image according to their own interests and concerns. We deduced two contributing factors of this phenomenon: (1) because *Warabeuta* play has such a cultural background that it has been passed down the generations by children through playing, young children can move and play in an impromptu way based on their own lifestyle; and (2) because *Warabeuta* play is so flexible that it is modifiable according to the lifestyles that changes or differs locally and historically, young children questions themselves as to their own interests and concern when they make an expression, whereby they form and change the image according to their own interests and concerns.

Keywords : expressions by young children, *Warabeuta* play, image formation

## I 研究の目的

### 1. 問題の所在

2006年改正の教育基本法において「幼児期の教育は、生涯にわたる人格形成の基礎を培う重要なもの」と明記されたことをうけて、文部科学省は幼児期において遊びのなかで学ぶことの重要性を示した<sup>1)</sup>。それは、遊びのなかで周囲の環境に様々な意味を発見し、様々な関わり方を発見するところに幼児期特有の学びがあ

る<sup>2)</sup>ためであるとされる。そして、次期幼稚園教育要領(2017年3月公示)には、幼児が遊びのなかで関わる環境として、わらべうた<sup>3)</sup>がはじめて示された<sup>4)</sup>。このことから、わらべうた遊びを通して様々な意味や関わり方を発見することが求められていると考えられる。

わらべうたは子どもによって遊びのなかで伝承されてきた子ども文化であり、日本の伝統音楽である。そして、子どもの生活を素材に音楽・言葉・動きが三位

一体となって遊ぶところに特徴がある。つまり、わらべうたには子ども文化が反映されているため、子どもが自らの生活経験を背景に「音楽」「言葉」「動き」といった複数の媒体の組み合わせによって表現するものであるといえる。『幼稚園教育要領解説(2008)』によると、表現の起点には幼児が環境との関わりによって生じた心の動きがある<sup>5)</sup>とされる。そして表現は、心が動くことで形成されるイメージと強く結び付いている<sup>6)</sup>と捉えられている。このことから、わらべうた遊びのなかで幼児はどのようなイメージを形成するのか、そのイメージと表現はどのような関係にあるのか、という問題意識をもった。

## 2. 先行研究

幼児の表現とイメージ形成との関係は、どのように捉えられているのだろうか。先行研究には小杉裕子のも<sup>7)</sup>があった。小杉は、実践を通して「音・音楽」「イメージ」「表現」の3項目の間を思考が行き交っている状態を「イメージづくり」<sup>8)</sup>と捉え、音からイメージへ、イメージから表現へと一方向の関係にあるのではなく双方向の関係にある<sup>9)</sup>とする。

また、児童の表現とイメージ形成との関係に関する先行研究としては渡部尚子のもがある。渡部が日本学校音楽教育実践学会紀要『学校音楽教育研究』第1～11巻について「表現におけるイメージの働き」を視점에概観した結果、日本学校音楽教育実践学会では実践研究を通して音楽表現とイメージとの相互作用によって両者が発展していくという捉え方が示されてきた<sup>10)</sup>という。そしてイメージは、生活経験を想起したり、表わしたいイメージを伝えるために音楽の構成要素を操作したり、表わした音や音楽を聴いて自分の内面にあるイメージを意識したりするなどして、新たな内容が加わる〈拡がり〉と、具体的になる〈深まり〉の2つの側面で再構成されていく<sup>11)</sup>という。

つまり先行研究では、イメージは表現と相互作用することで形成されるものであり、そこでは自らの生活経験を想起したり、自らのイメージを意識したりすることが必要であるとされている。しかし、表現とイメージ形成との関係について生活の視点から論じてはいない。筆者は、幼児は自らの生活における心の動きからイメージを形成し表現すると捉えるため、幼児の表現とイメージ形成の関係をみるには、幼児自身の生活という視点が欠かせないと考える。

## 3. 研究の目的

筆者は、幼児は自らの生活を背景にイメージを形成し表現すると考えるため、幼児の生活を素材とするわ

らべうた遊びを土台とした表現とイメージ形成との関係を明らかにすることを本研究の目的とする。

わらべうたは、子どもによって遊びのなかで伝承されてきた子ども文化である。そしてわらべうたは、地域や時代に即してつくり替えて伝承されてきた背景をもつため、幼児の生活によって自由につくり替えることもできる。そのため、わらべうたを表現の土台とすることは、現代を生きる幼児が自らの生活を「音楽」「言葉」「動き」といった多媒体によって表現するということである。

本研究では、①幼児の生活が素材となるわらべうた遊びを土台とした表現とイメージ形成の関係を明らかにすること、②媒体を音や音楽を含め、言葉や動き、絵など多くの媒体を通して幼児が表現することのできる保育を構想すること、という2点に独自性があると考える。

## II 研究の方法

研究の方法は、実践的方法をとる。まず、本研究での用語「表現」「イメージ」を規定する。次に、先行研究より表現とイメージ形成との関係を調べる。そして、幼児のイメージ形成に着目して、わらべうた遊びを土台とした表現の保育を構想し実践する。最後に、実践において、わらべうた遊びを土台とした幼児の表現とイメージ形成には、どのような関係があるのかを分析・考察する。

## III 倫理的配慮

研究保育の実践に際して、研究協力園の園長、担任教諭に対して研究目的及び実践概要を説明し、個人情報に配慮した上での研究成果の公表について了承を得た。保護者へは担任教諭を通じて説明を行い、研究成果の公表と描いた絵(図2)の掲載について了承を得た。

## IV 研究の結果

### 1. 用語の規定

#### (1) 表現

『幼稚園教育要領解説』(2008)における領域「表現」には、幼児は自らの内面に起こる心の動きを素材を仲立ちに表現している<sup>12)</sup>と示されている。ここでは、幼児自身の生活のなかで感じ考えるなどの心の動きを起点にすることを重要視していることが読みとれる。そして、表現媒体となる素材について「幼児は、感じたり、考えたりしたことを身振りや動作、顔の表情や声など自分の身体そのものの動きに託したり、音や色、形などを仲立ちにしたりするなどして、自分なりの方法で表現している」<sup>13)</sup>と示されている。

このことから、表現媒体としての素材には、①幼児自身の身体、②幼児にとって外界に存在する音や色、形など、の2つの場合があることがわかる。いずれの場合も表現媒体となる素材は、幼児自らの生活における心の動きを認識できるかたちに現す媒介としての働きをしているといえる。

本研究では『幼稚園教育要領解説』(2008)に依拠し、表現を「自らの生活における心の動きを素材を媒介に表わすこと」と捉える。

## (2) イメージ

心理学分野では「心的イメージ」と示されており、その意味は「感覚や知覚を生じさせる刺激が実際になくても、人間は短期記憶や長期記憶に基づいて、感覚や知覚に類似する体験（類知覚的体験quasi-perceptual experience）をもつことができる。この体験を構成する知覚的内容が心的イメージである。」<sup>14)</sup>と示されている。このことからイメージとは、対象についてそれまでの経験に基づく記憶から想像する知覚的内容であるといえる。

幼児期のイメージについては「イメージ」は「以前、感覚によって得たものが心の中に再生されたもの」<sup>15)</sup>であるとした上で、「幼少期は成人に比べると、直観像(eidic image)すなわち『過去に経験したコトが後になっても生き生きと再生される現象』が、豊かであるといわれている。成人では分化している知覚と感覚の世界が、幼児や子どもでは未分化のためである。だから、幼児期においてイメージを豊かにすることが大事なものは、それ以降の知覚や思考や創造の働きに、具体性や全人性を与えることになるからである。」<sup>16)</sup>と示されている。このことから、イメージとは主体の感覚と強く結び付いて内面に生成される像であり、この感覚が豊かなところに幼児期の特徴があるといえる。

では、表現の観点では「イメージ」はどのように捉えられているのだろうか。関連研究を調べると西園芳信のもの<sup>17)</sup>があった。西園はイメージを「以前に知覚された感覚的性質を伴う対象についての心的表象」<sup>18)</sup>であるとする。その上で「表現活動は、(略)様々な素材についてのイメージによって推し進められ、また、その発展過程で個々の素材についてのイメージも変化していく。」<sup>19)</sup>という。このことから、西園はイメージは感覚と結び付いたものであり、表現はイメージによって推進されるものであると捉えているといえる。

筆者は、感覚を通した幼児の心の動きを重視しているため、本研究ではイメージを感覚的性質を伴うものとして捉える西園に依拠し、「以前に知覚された感覚

的性質を伴う対象についての心的表象」と規定することとする。

## 2. わらべうた遊びを土台とした表現の保育

幼児のイメージ形成に着目したわらべうた遊びを土台とした表現の保育を、以下の2点で構想した。

### (1) 幼児にとって身近な場を設定し、幼児自身の生活経験を引き出す

本研究では、イメージを「以前に知覚された感覚的性質を伴う対象についての心的表象」と規定した。このことからイメージは、生活経験における幼児自らの感覚と強く結び付いているといえる。そのため、幼児にとって身近な場を設定し、そこから幼児の生活経験を引き出す必要があると考える。

そこで、研究保育の対象となる幼児の生活を観察するとともに、担任教諭への聞き取り調査を行った。すると少し前に遠足で水族館を訪れたこと、日常的に園庭でダンゴムシやバッタ、カマキリなどの昆虫をよく観察していることがわかった。これらの生活経験を生かすために《はやしのなかから》<sup>20)</sup>というわらべうたを取り上げた。《はやしのなかから》は、「おぼけ」「豆腐屋さん」「こぶた」など、子どもの生活に根差した生き物や人物が次々と登場するわらべうたである。登場人物には、子どもが生活する地域や時代が反映されており、地域や時代によって歌詞もつくりかえられている。そこで《はやしのなかから》の替え歌づくりの場として「草」「土」「海」のオブジェを作成し、そこで例えば《草のなかから》と替え歌づくりを行う場を設定することで、幼児が草場で見たこと、触ったこと、聴いたことなど生活経験を引き出したいと考えた。

### (2) 「音楽」「動き」「言葉」「絵」など複数の媒体を通して、幼児がイメージを外に出す表現の場を設定する

先行研究においてイメージは、生活経験を想起したり、表わしたいイメージを伝えるために音楽の構成要素を操作したり、表わした音や音楽を聴いて自分の内面にあるイメージを意識したりするなどして再構成するとされていた。このことからイメージは、表現との相互作用によって形成されるものであるといえる。そのため、イメージを様々な媒体を通して外に出す表現の場を設定して、そこで自らのイメージを意識することが必要であると考えられる。

そこで、《はやしのなかから》の音楽にのせて替え歌づくりを行う場では、実際に登場人物になりきって動いてみる、登場人物を伝えるためのオノマトペ<sup>21)</sup>をつくってみる、登場人物の様子を調べて絵に描いて

みる、といった表現の場を設定することで、幼児が自らのイメージを意識し形成できるようにしたいと考えた。

### 3. 保育の概要

研究保育は、2016年6月に大阪府内A幼稚園 5歳児（男児8名、女児7名、計15名）を対象に「《はやしのなかから》の替え歌をつくって遊ぶ」という内容で実践した（総計220分程度）。研究保育における幼児の活動内容は、表1の通りである。

なお、実践者は筆者小林である。筆者は2015年度より現在に至るまで週1回この幼稚園を訪れており、幼児にとって「週に1回幼稚園に来る先生」という立場にある。

表1 幼児の活動内容

月日	活動内容
6月20日	1 《はやしのなかから》を歌って遊ぶ。(Aわらべうた遊び)
6月27日	2 「草」のなかから何が出てくるかを想像し、なりきって遊ぶ。
	3 「草」「土」「海」から、替え歌をつくりたい場を選択する。
7月4日	4 それぞれの場での登場人物を選択し、登場人物の様子を想像してなりきって遊ぶ。
7月11日	5 登場人物について図鑑や動画で調べたことをもとに絵を描く。
7月15日	6 描いた絵を見ながら「オノマトペ」「動き」をつくり、替え歌を歌って遊ぶ。(B表現)

### 4. 分析の方法

#### (1) 記録の方法

本実践について、教師（筆者）が幼児の活動について観察したことを記録するとともに、幼稚園の了承を得て全実践過程をビデオカメラ2台で録画した。撮影者は研究協力者および研究補助の大学院生の2名である。そして、全実践終了後、映像記録から筆録を行った。

#### (2) 分析の手順

わらべうた遊びを土台とした幼児の表現とイメージ形成との関係性を分析するために、多くの映像記録と筆録記録を得ることができた里香を抽出する。前述の通り、イメージは、そこに存在しない対象をまるで存在するかのように想像し、感覚的性質を伴うところに特徴があると考えられるため、感覚的性質を経験と結び付けていると判断した里香の行為を分析の対象とする。

まず、表1の活動1（《はやしのなかから》を歌って遊ぶ）を「Aわらべうた遊び」、活動6（描いた絵を見ながら「オノマトペ」「動き」をつくり、替え歌を歌って遊ぶ）を「B表現」と捉え、各活動における里香の姿を表2で示す。

次に、表2にみられた里香の姿の変容の背景にある

と考えられる里香のイメージの変容を図1に示す。

そして、図1①～④のイメージを形成した場面を場面1～4と捉え、各場面において「里香のイメージ形成には何が機能したのか」を視点に解釈し、里香の表現とイメージ形成との関係性を分析する。なお、場面中の幼児の名前はすべて仮名とする。

### 5. 分析

#### (1) 「Aわらべうた遊び」「B表現」における里香の姿

「Aわらべうた遊び」「B表現」における里香の姿を示すと、表2となる。

表2 「Aわらべうた遊び」「B表現」における里香の姿

活動内容	里香の姿
Aわらべうた遊び	・林のなかから出てくる「おぼけ」「豆腐屋さん」などになりきって遊ぶことを楽しむ。 ・《はやしのなかから》で遊んだ後「豆腐屋さんがおもしろかった」と発言する。
B表現	・海のなかから泳いで出てくるペンギンのイメージを「ポーンポーン」を音が伸びるように歌いながら、両手で水をかくような柔らかな動きで表わす。

#### (2) 里香のイメージの変容

「Aわらべうた遊び」から「B表現」への過程において、里香が形成するイメージに着目すると大きく分けて図1のような変容がみられた。

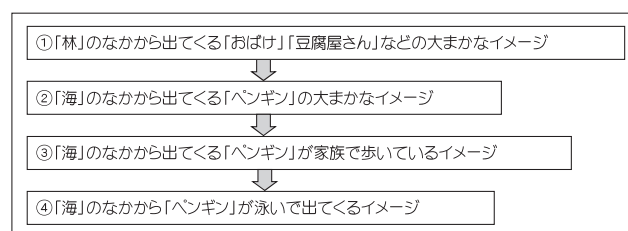


図1 「Aわらべうた遊び」から「B表現」への過程にみられた里香のイメージの変容

里香はどのようにして図1①～④のようなイメージを形成していったのだろうか。

そこで、図1①～④のイメージを形成したと判断した場面を場面1～4と捉え、そこでの活動内容を示した上で、里香のイメージ形成には何が機能したのかについて以下のように分析した。なお、感覚的性質を経験と結び付けていると捉えた里香の行為には下線を付けて示した。

### (3) 場面1：「林」のなかから出てくる「おばけ」「豆腐屋さん」などの大まかなイメージを形成する

場面1：6月20・27日

6月20日に教師が《はやしのなかから》の歌と遊びを提示し「みんなで遊んでみよう」と提案した。里香は《はやしのなかから》の「おばけがニョロニョロ」では友だちと顔を近づけて笑ったり、ジャンケン遊びを楽しんだりしていた。みんなで遊んだ後、教師が「どんなところが楽しかった？」と尋ねると、里香は「豆腐屋さんがおもしろかった。」と答える。

引き続き6月27日に教師が「《はやしのなかから》で遊ぼう」と提案した。里香は豆腐屋さんが「プープー」では高い声で勢いよく、こぶたが「プープー」では鼻の奥を鳴らしながら歌って遊んでいた。

場面1で里香は、「林」のなかから出てくる「おばけ」「豆腐屋さん」などの大まかなイメージを形成したとみることができる。ここでのイメージ形成には、「林」のなかから出てくる「おばけ」「豆腐屋さん」「こぶた」「こども」になりきって即興的に表現したことが機能したと考えられる。

そのことにより、特にオノマトペの部分、豆腐屋さんの「プープー」やこぶたの「プープー」の歌い方が変わっていったといえる。

### (4) 場面2：「海」のなかから出てくる「ペンギン」の大まかなイメージを形成する

場面2：7月4日

7月4日までに、幼児は《はやしのなかから》を歌って遊び、「草」のオブジェを使って《草のなかから》の替え歌づくりを経験した。7月4日は、教師が「草」に加えて「土」「海」のオブジェを提示した。幼児はそれぞれつくりたい場を選び、集まった友だちと一緒に替え歌づくりをした。里香は「海」を選び、そこに集まった萌花、奏輔、綺羅と一緒に《海のなかから》の替え歌づくりをする。

4人で集まるとすぐに、里香は「クジラがポワーンポワーン」と言って「くじら、くじら、今何時～。今9時、今9時、今くじら～」にふしを付けて歌う。

その後、みんなで「海」のなかから何が出てくるかを話し合うなかで、里香は「くじら、パッシャー」と言って両手を上げて飛び込むような動きを何度も繰り返すと、それを見ていた綺羅も真似して動き出す。里香は《はやしのなかから》のふしにのせて「海のなかからクジラがパッシャーパッシャー」と

歌って遊び始める。

友だちが「海」のなかから何が出てくるかを考えていると、里香は「サメとか、おるんちゃうん?」「タコ。だって海におんもん。」「ジンベエザメ。」とたくさんの情報を友だちに提供した後、「カメ。じゃあ、カメやる!」と言って平泳ぎのように手をかく動きや、「ジンベエザメやる!」と言って手を後ろに回して大きく跳ぶ動きや、「ペンギン!」と言って手を腰の横に付けてチョコチョコと歩く動きをしていた。

その後、つくった替え歌を全体で見合う場面で里香は「サメ」になりきって動くのだが、見ている友だちに何が出てきているのかがなかなか伝わらない。そこで、教師がホワイトボードに「海」のなかから何が出てくるのかを書いて示すことを提案する。教師が里香に「何をするの?」と尋ねると、しばらく考えて「ペンギン」を選び、再度《海のなかから》の替え歌に合わせて「ペンギン」になりきって動く。

場面2で里香は、「海」のなかから出てくる「ペンギン」の大まかなイメージを形成したとみることができる。ここでのイメージ形成には、まず《はやしのなかから》の替え歌をつくる場として、里香は自らの興味・関心を基に「海」を選択し、海のなかから何が出てきそうかを里香自身が水族館で観察した生活経験をもとに想像したことがあると考えられる。そのことにより、「クジラ」「サメ」「タコ」「ジンベエザメ」など海の生き物のイメージについて、たくさんの情報を友だちに提供していたといえる。

次に、想像した海の生き物のイメージを実際に動いて試したことがあると考えられる。そのことにより、身体動作を媒介に「カメ」「ジンベエザメ」「ペンギン」などの海の生き物になりきって表現することを楽しんでいったといえる。

そして、里香の表わした「サメ」が友だちに伝わらないという状況によって、里香自身が「自分はどんなイメージを表わしたいのか」と考えたことがあると考えられる。そのことにより、その後、教師の問いかけに対して、しばらく考えた後「ペンギン」を選択した。この選択の背景には、自らの興味・関心を基に里香自身が自分の表わしたいイメージを問い直したことがあると考えられる。

このように、自らの興味・関心を基に表わしたい場と登場人物を選択すること、生活経験から想起したイメージを自らの身体の動きを媒介に表現すること、友

だちとの関わりによって自分の表わしたいイメージを問いただすことが、里香のイメージ形成に機能したとみることができる。

**(5) 場面3：「海」のなかから出てくる「ペンギン」が家族で歩いているイメージを形成する**

場面3：7月11日

7月11日は教師が、替え歌遊びを見ている友だちに登場人物の絵を描いて見せようと提案する。里香は「ペンギン」を描こうとするが、なかなか描けない。そこで教師が、「ペンギン」の図鑑を里香に渡すと、里香は「ペンギン」の図鑑を見て描き始める。「ペンギン」の絵を描いた里香は、手を腰の横に付けてチョコチョコと歩く動きから、「ザップーン」と言いながら飛び込むような大きな動きにつくり替える。

里香は、さらに図鑑を見て「赤ちゃんペンギンだらけ」と言って「赤ちゃんペンギン」を描き加える。描き加えた「赤ちゃんペンギン」を指して、里香は友だちに「見て、見て。」と言って、「海」「赤ちゃんペンギン」をさらに描き加える。

この後、里香は自分の描いた絵を見ながら《海のなかから》で遊んでみた後に「ペンギン」の動きを動画で調べ、その動画をしながら「ペンギン」になりきって歩き回る（萌花も一緒になって歩き回る）。

場面3で里香は、「ペンギン」の大まかなイメージを具体化し、「海」のなかから出てくる「ペンギン」が家族で歩いているイメージを形成したとみることができる。ここでのイメージ形成には、ひとつは里香が図鑑で「ペンギン」の実際の様子を観察したことがあると考えられる。図鑑のなかで、里香が興味をもって見ていたのは「赤ちゃんペンギン」の群れの写真、「ペンギン」が海に飛び込む写真、「ペンギン」が氷の上を歩いている写真だった。これらの写真を観察することによって、それまでの手を腰の横に付けてチョコチョコと歩く動きから、飛び込むような大きな動きにつくり替えていったといえる。

もうひとつは図鑑の情報を基に絵を描き、お気に入りの「ペンギン」をみつけたことがあると考えられる。そのことによって、お気に入りの「ペンギン」を友だちに伝えたいという欲求が生まれ、お気に入りの「ペンギン」に「海」や「ペンギンの赤ちゃん」を描き加えることでイメージが広がっていったといえる。

そしてその後、動画で「ペンギン」の様子を観察したこともあると考えられる。そのことによって、動画

の「ペンギン」の動きを真似て、里香は「ペンギン」になりきって歩き回ることを楽しんでいた。

このように、「ペンギン」に関する様々な情報を基に絵を描いたり、動画を見て動いたりすることが、里香のイメージ形成に機能したとみることができる。



図2 里香が描いたペンギンの絵

**(6) 場面4：「海」のなかから「ペンギン」が泳いで出てくるイメージを形成する**

場面4：7月15日

7月15日は教師が、つくった替え歌で遊べるようにするために、登場人物の「動き」「オノマトペ」をつくろうと提案する。里香の《海のなかから》グループは、イルカ役の萌花が欠席だった。そこで、里香は「ペンギン」だけでなく、「イルカ」の「オノマトペ」「動き」も中心になって考えていた。

友だちと話し合った結果、《海のなかから》は「海のなかからペンギンが『ポワンポワン』→ジンベエザメが『ポーンポーン』→オニヒトデが『バーンバーン』→イルカが『ヒューヒュー』』という替え歌となった。このうち、里香の「ペンギン」は「ポワンポワン」を音が伸びるように歌いながら、両手で水を上下にかくような柔らかい動きをすることで、「海」のなかから「ペンギン」が泳いで出てくるイメージを表現しようとしていた。

つくった「動き」「オノマトペ」で友だちと《海のなかから》の替え歌で遊んだ後、里香は満足したようで「先生ー！できたー！！」と教師を呼ぶ。

場面4で里香は、「『海』のなかから出てくる『ペンギン』が家族で歩いているイメージ」から「『海』のなかから『ペンギン』が泳いで出てくるイメージ」につくり替えたとみることができる。ここでのイメージ形成には、ひとつは友だちと「海」のなかから「ペンギン」がどう出てくるのかを具体的に想像したことが

あると考えられる。そのことによって、表わしたい「ペンギン」のイメージを問い直し、みんなで「ペンギン」の「オノマトペ（ポワーンポワーン）」「動き（両手で水を上下にかくような柔らかい動き）」をつくっていったといえる。

もうひとつは、つくった「オノマトペ」「動き」で実際に《海のなかから》の替え歌で遊んでみたことがあると考えられる。そのことによって、つくった「オノマトペ」「動き」を友だちと共有していたといえる。

このように、友だちとの関わりによって自分の表わしたいイメージを問い直し、そのイメージを表わす「オノマトペ」「動き」を友だちと共有したことが、里香のイメージ形成に機能したとみることができる。

## (7) 分析の結果

わらべうた遊びを土台とした表現において、里香が形成したイメージは以下のように変容していった。

場面1:「林」のなかから出てくる「おばけ」「豆腐屋さん」などの大まかなイメージ

場面2:「海」のなかから出てくる「ペンギン」の大まかなイメージ

場面3:「海」のなかから出てくる「ペンギン」が家族で歩いているイメージ

場面4:「海」のなかから「ペンギン」が泳いで出てくるイメージ

このことから里香は、わらべうた遊びのなかで①大まかなイメージをもち、その後②イメージを具体化しつくり替える、というようにしてイメージを形成していったといえる。

では、このような里香のイメージ形成には何が機能したのか。場面分析では、里香のイメージ形成には里香自身の以下の行為が機能したと考えられる。

### ① 大まかなイメージをもつ段階

- ・「林」のなかから出てくる「おばけ」「豆腐屋さん」「こぶた」「こども」になりきって即興的に表現したこと
- ・自らの興味・関心を基に表わしたい場と登場人物を選択したこと
- ・生活経験から想起したイメージを自らの身体の動きを媒介に表現したこと
- ・友だちとの関わりによって自分の表わしたいイメージを問い直したこと

この段階で里香は、例えば「豆腐屋さんが勢いよくラッパを吹いている感じ」をお店屋さんごっこという生活経験から想起し、このイメージを自らの身体の動きを媒介に即興的に表現することを楽しんでいった。そして、替え歌づくりの場として「海」を選択すると、里香は「カメ」「ペンギン」など様々な海の生き物に

対するイメージを自らの身体の動きを媒介に即興的に表現するなかで「海のなかから出てくるペンギン」を選択した。この選択の背景には、自らの興味・関心をもち、里香が自分の表わしたいイメージを問い直したことがあるといえる。そして、替え歌づくりの場と登場人物を選択することによって、そこでのイメージを表現対象として目的化していたと考えられる。

このことから、生活経験から想起したイメージを自らの身体の動きを媒介に表現することで里香は大まかなイメージをもち、生活経験を背景に自らの興味・関心の対象を選択することでイメージを表現対象として目的化したといえる。

### ② イメージを具体化しつくり替える段階

- ・「ペンギン」に関する様々な情報を基に絵を描いたこと
- ・「ペンギン」の動画を見て動いたこと
- ・友だちとの関わりによって自分の表わしたいイメージを問い直したこと
- ・イメージを表わす「オノマトペ」「動き」を友だちと共有したこと

この段階で里香は、対象に対する自己のイメージが漠然としていることを自覚していたといえる。そのため、表現するために必要な情報を求める気持ちが生まれ「絵」「動き」「オノマトペ」といった表現媒体を操作して表現することでイメージを具体化しつくり替えていった。その背景には、教師が幼児の内面にあるイメージや知識を身体動作や描画、言葉で外に出させる場を設けたことがあると考えられる。

このことから、表現媒体を操作して表現することによって里香は自己のイメージを具体化しつくり替えていったといえる。

## V 考察

なぜ、自らの身体の動きを媒介に表現することで里香は大まかなイメージをもち、表現媒体を操作して表現することによって里香は自己のイメージを具体化しつくり替えていったのだろうか。そこには、3つの要因があったと考える。

まず、わらべうたの教材性である。わらべうたは地域や時代によって変化する生活に即してつくり替えられてきたという歴史的背景をもち、音楽・言葉・動きが三位一体であるという特徴がある。つまり、わらべうたは子どもの生活にある情景を素材にした歌詞を歌いながら動く遊びであるといえる。この教材性によって、里香は自らの生活経験を背景に即興的に動いて表現することができたのだろう。このように、とにかくなりきって動いてみることで、里香は大まかなイメー

ジをもつことができたと考えられる。

次に、替え歌づくりの場と登場人物を選択する場設定である。即興的ななりきり表現のなかで大まかなイメージをもった里香は、「海のなかから出てくるペンギン」を選択した。この選択という行為の背景には、例えば「この前、水族館に遊びに行ったから《海のなかから》をつくりたい!」「ペンギンがチョコチョコしていてかわかった!」といった里香自身の生活経験とそこでの興味・関心があると考えられる。言い換えると、生活経験を基に里香が興味・関心のありどころを自ら問いかける行為であるともいえるのではない。このように、里香が自分の興味・関心を背景に表現対象を選択することで、そこでのイメージを表現対象として目的化することができたと考える。

そして、つくった替え歌を身体動作や描画で表現する場設定である。それは、幼児が漠然としていたイメージを具体化せざるを得ない状況に置くために教師が設定したものである。「ペンギン」を選択した里香が絵に描こうとするが、はじめはなかなか描けなかった。そのため、図鑑や動画でペンギンに関する情報を求め、そこで観察したことを基に絵を描いたり動いたりしていた。このとき、お気に入りの「ペンギン」を友だちに伝えようしたり、そのイメージを共有したりするなど、友だちとの関わりも生まれていた。このように、表現する場によって里香は自分のイメージを意識し、具体化する必然性が生まれたのではない。そして、具体化しつくり替えていく過程での友だちとの関わりによって、自分の表わしたいイメージの問い直しにもつながったと考える。

## VI 結語

本研究の目的は、わらべうた遊びを土台とした表現とイメージ形成との関係を明らかにすることであった。場面分析では、①生活経験から想起したイメージを自らの身体の動きを媒介に表現することで大まかなイメージをもつ、②生活経験を背景に自らの興味・関心の対象を選択することでイメージを表現対象として目的化する、③表現媒体を操作して表現することでイメージを具体化しつくり替える、というように、表現することでイメージを形成し、表現することで新たなイメージを形成していくという連続的な関係にあることが明らかとなった。

このようにイメージが表現を推進することは先行研究で導出されている。では、わらべうた遊びを土台とすることは、幼児の表現とイメージ形成の関係にどのような意味をもつのか。場面分析より、幼児はとにかくなりきって動いてみることで大まかなイメージを形

成していた。それは、わらべうたが幼児の生活を素材とする遊びであることに起因していると考えられる。そのため、幼児は自分の生活を背景に即興的に動いて遊ぶことができたのだろう。そして、表現することで幼児は自らの興味・関心のありどころを問い直し、イメージを具体化しつくり替えていった。それは、わらべうたが地域や時代によって変化する生活に即してつくり替えられてきた柔軟性に起因していると考えられる。そのため、幼児は自らの興味・関心に即して自由につくり替えることができたのだろう。

つまり、わらべうた遊びを土台とすることは、身体動作を媒介とした表現によって大まかなイメージをもち、表現することで自らの興味・関心に即したイメージを具体化しつくり替えるという関係性を生み出したといえる。

本実践では、表わしたいものについて図鑑・動画を調べるという間接経験を環境として設定した。里香は、この間接経験で得た情報を基に絵を描いたり動いたりすることで、イメージを具体化していったといえる。

しかし、幼児が表わしたいイメージを具体化する環境として間接経験が最良とはいえないだろう。ひとつは、例えば里香が「ペンギン」について調べた図鑑や動画の情報は切り取られた場面であるため、里香が知りたいと思った情報がすべて含まれているとはいえないからである。もうひとつは、本実践の間接経験は切り取られた情報について「視覚」を中心とした経験であり、例えば、「ペンギン」の声や匂い、触感など、様々な感覚器官を通した経験とはいえないからである。

幼児が表わしたいイメージを具体化する環境として、どのような経験が適切なのかについては、今後の課題としたい。

## 謝辞

本研究の保育実践にご協力いただき、論文への事例使用をご快諾くださいました研究協力幼稚園の園長先生をはじめ先生方、そして園児のみなさまに心より感謝申し上げます。

## 文献・注釈

- 1) 文部科学省：「幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続の在り方について（報告）」、pp.7-11, 2010
- 2) 文部科学省：『幼稚園教育要領解説』、フレーベル館、p.32, 2008
- 3) 『新編音楽中辞典』には、「わらべ歌（うた）」を「子供の遊び歌。子供の日常生活である遊びのなかで創造、伝承される音楽。」と定義されている。樋口昭：「わらべ歌（うた）」『新編音楽中辞典』



- 海老澤敏他3名編, 音楽之友社, p.788, 2008
- 4) 文部科学省:「幼稚園教育要領」『平成29年告示 幼稚園教育要領 保育所保育指針 幼保連携型認定こども園教育・保育要領(原本)』, チャイルド本社, p.19, 2017
  - 5) 前掲書2), pp.158-161
  - 6) 同上, pp.168-169
  - 7) 小杉裕子:「音・音楽とかかわり遊ぶ幼児の表現とその指導—音のイメージを表現する活動の実践から—」『愛知教育大学幼児教育研究』, 第13巻, pp.15-22, 2007
  - 8) 同上, p.20
  - 9) 同上, p.20
  - 10) 渡部尚子:「分節化という観点からみた構成的音楽表現におけるイメージの発展過程」『学校音楽教育研究』日本学校音楽教育実践学会, 第12巻, pp.162-173, 2008
  - 11) 渡部尚子:「イメージの拡がりと深まり」『音楽教育実践学事典』日本学校音楽教育実践学会編, 音楽之友社, p.46, 2017
  - 12) 前掲書2), p.158
  - 13) 同上, p.163
  - 14) 菱谷晋介:「心的イメージ」『最新 心理学事典』, 藤永保監修, 平凡社, p.383, 2013
  - 15) 片岡徳雄:「イメージ」『現代保育用語辞典』岡田正章・千羽喜代子他編, フレーベル館, p.30, 1997
  - 16) 同上, p.30
  - 17) 西園芳信:『小学校音楽科カリキュラム構成に関する教育実践学的研究—「芸術の知」の能力の育成を目的として—』, 風間書房, 2005
  - 18) 同上, p.71
  - 19) 同上, p.71
  - 20) 《はやしのなかから》は、友だちとお手合わせをしながら林のなかから登場する「おばけ」「豆腐屋さん」「こぶた」「こども」になりきって遊んだ後、ジャンケン遊びに展開するわらべうたである。《はやしのなかから》は「ファソララソファレド レファレファソソ」というフレーズが反復するところに音楽的特徴がある。この反復によって、林のなかから次々と出てくる登場人物になりきることができるわらべうた遊びである。



- 21) オノマトペとは、擬音語（または擬声語）・擬態語などと呼ばれてきた言葉の総称であるとされる。その語源は古代ギリシャ語にまでさかのぼり、造語すること、名前を造ることという意味があったという。

小野正弘:『日本語オノマトペ辞典』, 小学館, p.7, 2016

本研究では、オノマトペが音とリズムが組み合わさった媒体であることに着目した。この組み合わせによって、未分化であるところに発達的特徴をもつ幼児が自らのイメージを意識し形成するための表現媒体になり得るのではないかと考えたからである。

