

## 体験型海外教育実地研究 第2学年 音楽科

### 「Let's sing WARABEUTA together!」

教育学研究科 学習科学専攻 カリキュラム開発専修 明道春奈

#### 1 はじめに

本実地研究に参加した理由は、アメリカの学校で授業実践ができることは教師を目指す自分にとってこの上なく貴重な経験であり、現代社会において重要なトピックである国際交流や多文化共生について考える良い契機になると考えたからである。また、今までは国際交流や多文化共生に関して、自分自身から何も行動に移したことがなかったが、そのような自分を何か少しでも変えたいという思いが生まれたことも、参加を決意した理由の一つである。

#### 2 実地研究の日程と概要

月日	曜	交通等	訪問地・用務等	宿泊地
4/24	水	渡航までの日程	パスポート, ESTA, 授業研究テーマ事例	部屋割り
5/15	水	授業研究テーマ案の交流	テーマの設定	
6/6	木	学習指導案の検討		
6/11	火	学習指導案の検討		
6/24	月	学習指導案(英語版)の検討		
7/1	月	学習指導案(英語版)の検討		
7/6	土	第9回学校間交流国際フォーラム		
7/7	日	ワークショップ: 学習指導案および教材・教具の検討		
7/22	月	保険説明 (学習指導案の検討, 指導案の提出について)		
7/23	火	保険説明 (学習指導案の検討, 指導案の提出について)		
8/26	月	準備状況確認, 報告書・教材集・発表会について	渡航準備・関係書類提出	
9/9	月	最終事前打ち合わせ (準備状況, 準備物・集合時刻等の確認)		
9/14	土	広島ー成田 0755-0935 (NH-3236) 成田ーワシントン ダラス 1105-1040 (NH-2) ワシントン ダラスーローリー 1220-1329 (UA-4880) 空港 - (ウォーレン先生・ECU バス) →City Hotel & Bistro		アメリカ・ノースカロライナ州 City Hotel & Bistro 203 W. Greenville Blvd, Greenville, NC 27834 TEL(877)2712616 Greenville
9/15	日	(ウォーレン先生・バス)	ミーティング, ホテルにて教材作り 各学校の先生方と事前打ち合わせ レセプションパーティ	Greenville 同上
9/16	月	City Hotel → Wahl-Coates E.S (ウォーレン先生・バス)	【午前】学校訪問 (Wahl-Coates E.S) ・校内見学, 授業観察 ・担任の先生と授業についての打ち合わせ 【午後】 ECU 訪問 ・買い物 (Teacher supply store・	Greenville 同上

			ECU Student Store) ・Teaching Resources Center 見学 ・夕食会 (ECU Dining Hall)	
9/17	火	City Hotel → Wahl-Coates E.S (ウォーレン先生・バス)	【午前】学校訪問 (Wahl-Coates E.S) ・校内見学, 授業観察 ・授業実践 【午後】夕食会 (ECU)	Greenville 同上
9/18	水	City Hotel → ECU (ウォーレン先生・ECUバス)  ECU → ローリー (ECUバス)	【午前】ECUの講義に参加  【午後】ローリーへ移動 ・市内散策	ノースカロライナ州 Clarion Hotel State Capital 320 Hillsborough Street Raleigh, NC 27603 TEL(919)8320501 Raleigh
9/19	木	徒歩で, Exploris M.S.へ	【午前】学校訪問(Exploris M.S.) 【午後】ローリー市内散策 ・自然史博物館	Raleigh (同上)
9/20	金	ローリー-ワシントン ダラス 1021-1134 (UA-4887) (空港-ホテル間 はタクシー)	【午前】ワシントンへ移動  【午後】アメリカ文化体験 ・ペンタゴンモール観光	Washington Plaza 10 Thomas Circle, Northwest, Washington,DC 20005-4176 TEL (202)8421300 Washington, DC
9/21	土	徒歩	アメリカ文化体験 ・Book Fair, 宇宙航空博物館, 自然史博物館	Washington DC(同上)
9/22	日	ワシントンダラス-成田 1220-1525 (NH-1)		
9/23	月	成田-広島 1740-1915 (NH-3237)		

### 3 実地研究授業

#### 3.1 単元名 第2学年 音楽科「Let' s sing WARABEUTA together!」

#### 3.2 事前準備

##### ① 単元設定の理由

今回の単元では、わらべうたを取り上げた。アメリカでは、イギリスの童謡である「マザー・グース」「ナーサリー・ライム」が多く歌われている。日本のわらべうたとアメリカのわらべうたは、子どもが楽しむという目的は同じでも、音楽的な特徴が異なる。例えば、リズム、歌詞、音階などである。特に、日本のわらべうたは独特の音階をもつので、アメリカの子どもたちは普段親しんでいる音楽との違いを聴き取りやすいと考えられる。また、わらべうた遊びは、身体を使って日本の文化を感じることができるため、低学年である小学校2年生の学習材として適していると考え、この単元を設定した。そして今回の授業では、自分たちでわらべうたの身体の動きや遊び方を考える活動を中心的な活動として設定した。その理由は、日本のわらべうたをただ伝達するのではなく、子どもたちが自分で動きをつくる活動を取り

入れ、子どもたち自身から生まれる表現はどのようなものなのか、日本の子どもたちとは何か表現に違いがあるのかを目にしてみたいという思いがあったからである。またそれは、筆者の研究テーマとも深く関わっているため、この授業実践から何か研究への示唆が得たいということも理由の一つである。

## ② 準備したこと

まず準備したことは、日本での授業実践である。平成 25 年 6 月 24 日（月）から平成 25 年 7 月 5 日（金）に行ったアクションリサーチ実習で、筆者は、アメリカで授業する子どもと同じ 2 年生のクラスに配属された。その配属クラス（児童数 32 名）で、アメリカで行う予定であった授業とほぼ同じ内容の授業を 1 時間行った。その後、歌詞を見るための PowerPoint のスライド、楽譜や歌詞、動きの例などが書かれたプリントを用意した。導入で歌う曲については、事前に担任の先生に児童が知っている曲か確認した。

### 3.3 学習指導案

Lesson Title : Let's enjoy WARABEUTA together!

Lesson Author : Haruna Myodo

Date : September 17th, 2013

Grade Level : 2<sup>nd</sup> grade

Subject : Music

Description : In this class, children will learn about “WARABEUTA or Japanese traditional Children’s Songs.” WARABEUTA has unique



scale, rhythm, and lyrics. Children sing and play “Antagata Doko Sa.” There are many “Sa” in this song, and there is “Sa” at the end of phrase. We can play using “Sa.” For example, clap hands, bounce a ball, and so on. Children will learn Japanese music culture through many kinds of play.

Objectives : As a result of this activity, it will be possible for children to

- 1 Enjoy singing and playing the Japanese traditional children’s songs.
- 2 Create the play or bogy movement children’s own.
- 3 Understand the features of the Japanese traditional children’s songs.

Teaching process :

Activity	Instruction of teacher	Materials
1. Sing “Antagata Doko Sa (Where do you come from?).” in English and Japanese. When say “Sa,” clap your hands touch your knees jump to the right	1. Explain the meaning of “Antagata Doko Sa” using Power Point. To get the feel of Japanese children’s song, explain how to play as sing a song. When explain how to play, show the model.	Slide of “Antagata Doko Sa”  Keyboard

2. Think about Japanese Children Songs.	2. Ask a question “What is the difference between American Children’s song and Japanese Children’s song?”	
3. Think of “Antagata Doko Sa” body movements, and make my “Antaga Doko Sa.”	3. Think of examples of “Antagata Doko” and “Sa” body movements together Children. Ex. Clap one’s hands Touch the head Sway hips from side to side	Picture of Examples
4. Sing and play my “Antagata Dokosa.”	4. To beat time, play the keyboard. Distribute handouts.	Keyboard Handouts

### 3.4 授業の実際

(1) ウォーミングアップとして“Row your boat”と“If you’re happy and you know it, clap your hands”を身体表現つきで歌った。

(2) 《あんたがたどこさ》の歌詞の意味をスライドで確認しながら、子どもと一緒に歌詞を読んだ。そして、教師が一度範唱してから“If you’re happy and you know it, clap your hands”との共通点と相違点を尋ねた。ここでは、共通点としてリズムに着目し、実際に皆で手拍子したりスキップしたりした。相違点としてはメロディー（音階）に着目して、《あんたがたどこさ》は4つの音だけでできていることを歌いながら説明した。

(3) いろいろな《あんたがたどこさ》の遊びをした。歌詞の「さ」の部分で手をたたき、ジャンプする、身体の一部を触る（頭や肩など）遊び、ペアで手合わせをする遊びを、教師の伴奏に合わせておこなった。

(4) オリジナルの《あんたがたどこさ》の身体の動きを子どもたちが自由に考えた。子どもたちは、実際に歌いながらいろいろな動きを試していた。人数を指定しなかったため、1人で考える子ども、近くにいる友達と一緒に考える子どもがいた。机間を周りながら、動きを考えにくい子どもには、一緒に考えながら遊んだり今までにやった身体の動きを使ってもいいよと声をかけたりした。担任の先生



を含む2人の先生が子どもの中に入って一緒に歌ったり遊んだりして補助して下さったため、席が後ろのほうにあり初めは参加しにくそうにしていた子どもも、先生と一緒に楽しそうに活動に取り組んでいた。

(5) 教師の伴奏と歌に合わせて、それぞれ自分たちが考えた動きで遊んだ。ここでも、それまでにやった動きを使っても良いことにした。最後に、歌詞やその意味、今回おこなった遊びなどを絵や簡単な英語で示したプリントを1人ひとりに配った。そして「これからも歌ったり遊んだりしてみてね」「お父さんやお母さんなど家族のひとにも、お家に帰って教えてあげてね」と伝え、授業は終了した。

### 3.5 考察

子どもたちがつくった動きを、以下の表1に示している。2台のビデオで撮影を行い、その映像から分かる範囲で子どもの表現をまとめている。表1からも分かるように、言葉ではなかなか表すことの難しい、ユニークで独創的な表現が子どもたちからたくさん生まれていた。本節では、このような子どもたちの表現から、教材曲と活動内容、学習環境構成の適切性といった視点で考察をおこなう。



まず、教材曲と活動内容についてである。この教材曲は最低でも「さ」の部分における一つの動きを考えれば楽しんで遊ぶことができたため、自分なりの表現を考え工夫するという本授業のねらいを、子どもたち全員が達成することができ、様々な表現が生まれた。このことから、教材曲と活動の難易度が適していたといえる。もし、教材曲を日本語で歌えるようになることが本授業のねらいであれば、今回の教材曲は曲の長さや歌詞を考えると、難易度が高かっただろう。

次に、今回設定した学習環境についてである。日本とアメリカの子どもたちから生まれる表現を比べてみると、様々な違いがあった。それには色々な要因が関係していると考えられるが、一つは、学習環境の違いが関係していると考えられる。Wahl-Coatsのクラスは15名と人数が少なく、教室も広々使うことができた。そのため、Wahl-Coatsの子どもたちは、全身を使って大きく動くダンスをつくる子どもの割合が多かった。それに対して日本では、席に座ったままペアでの手遊びをつくる子どもが多かった。このような子どもの表現の違いには、学習環境の構成に加えて、これまでの子どもの経験やそれぞれの国の文化が深く関わっているだろう。

Wahl-Coatsでは、授業内外でダンスをしている様子を見るが多かったし、日本の子どもは手合わせ遊びを普段から親しむ文化があると考えられることから、このような違いが生まれたと考えられる。しかしながら、そのような違いを子どもたちが実感できるような手立てを授業中に設定できなかったのが、本授業の一番の課題である。日本での子どもの映像は用意していたものの時間配分がうまくいかず見せられなかった。もしこれを見せていたら、子どもたちが異文化を自分たちが体験するだけでなく、実際の日本の子どもの様子を目で見て実感することができ、さらに子どもたちの表現に広がりが生まれていたかもしれない。



表1 子どもたちがつくった《あなたがたどこさ》の動き

あなたがたどこ	さ	あなたがたどこ	さ
	頭を触る	片足跳びをしながら回る	ペアと足を組む
	腰に手をあてる	ペアで手をつないで回る	手を上げる
手拍子する	ペアと手合わせする	手をお腹の前で回しながら踊る	
しゃがむ	手と身体を上へ伸ばす	左右に手をひらひらさせてステップをふむ	
ひざをまわす	びんと立つ	ステップを踏みながら踊る	
机に手をついて跳ぶ	止まる	腰に手をあてて踊る	

## 4 体験型教育実地研究における自己変容

### 4.1 教育観の変容

授業づくりに対する考え方が、これまでとは少し変容した。今回の授業づくりにおいては、「子どもたちには言葉や意思が通じにくいだろう」という発想からスタートし、授業づくりをおこなった。そして、視覚や聴覚といった五感に効果的に作用する教材・教具を用いること、分かりやすく明快な言葉で指示や質問をすること、ボディーランゲージやアイコンタクトを大切にすることなどの重要性を痛感しつつ、実際にそれらを大切にしながら授業実践することができた。この発想からスタートすることの必要性を、今までの自分はなかなか意識できていなかった。この発想は、「子どもみんなが参加できる、わかる授業をつくる」といったインクルーシブの視点で授業づくりを考えることにも繋げられるだろう。

### 4.2 自分自身についての変容

アメリカでの約10日間の生活では、「通じない英語しかどうせ話せないのだから恥を捨てよう」と開き直ったからなのか、アメリカの開放的な雰囲気を感じられたからなのか、言語・非言語表現に関わらず、伸び伸びと自分を表現することができた。また、アメリカの人たちは普段から多様な人々と生活しているからなのか、コミュニケーションを取っていて無条件に自分が受け入れられているなど感じることもできた。これらの経験は、日本での、日本語での日頃の自分のコミュニケーションの取り方について見つめ直す契機を与えてくれた。

### 4.3 グローバルマインドに関する変容

今まで漠然としたイメージしかなかった国際交流や異文化理解だが、アメリカの人たちとコミュニケーションし、人々のくらしを目の当たりにして、良い意味で「なんてことなかった」と感じることもできた。これまで、国際交流や異文化理解に対して、「自分には難しいもの、縁の遠いもの」と自分でハードルを上げてイメージしていただけだったのである。そして最初に述べたように、自分を少しでも変容させたいという思いは、この少しのきっかけで実現することができた。“Think global, act local.”とはまさにその通りで、今では大学での国際交流の企画に参加したり、留学生も多く参加する英語の授業を履修したり、自分のできる範囲のことから始めている。これから教師として働くようになって、自分自身から国際理解や異文化交流に関わろうとする積極性を忘れずにいたい。

## 5 おわりに

飛行機からの綺麗な景色や美味しい食べ物、そして授業のことなど、心に残っていることは多くある。中でも、クラスの子どもたちと担任の先生にお礼の贈り物をしたとき、そしてECUのウォーレン先生とのお別れの挨拶をしたときの、先生方との強い抱擁と涙が忘れられない。そのときの全身での感情表現と、心の通った瞬間が、実は最も心に残ったものである。

体験型海外教育実地研究は、自分にとって本当に大きな経験をさせてくれました。これも、熱心にご指導くださった先生方、温かく迎えてくださったアメリカの先生方、関係者の方々のおかげです。本当にありがとうございました。