

# 都節音階を用いた音楽づくりにおける、 子どもたちの創作過程とフロー体験

The Creative Process and Flow Experience of Elementary School Children  
in Music Making Using Miyako-bushi Scale.

岡田 愛(東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科・院生)  
OKADA Ai (Tokyo Gakugei University)

(キーワード)

楽譜, 楽器, 都節音階, 音楽づくり, フロー理論

## 1. 研究および実践の背景

都節音階は、日本古謡「さくらさくら」等でも使われている日本古来の音階である。現在、小学校音楽科教育においては、図1の「ミ・ファ・ラ・シ・ド・ミ」の表記が使われている。

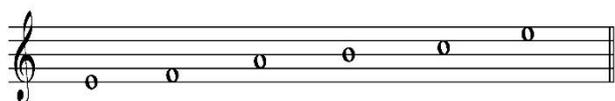


図1 都節音階の音列

都節音階は箏の調弦「平調子」とも通じる部分があるため、子どもたちが日本の伝統音楽文化を感じ取り、理解し、和楽器の学習にも繋げられるような有効性をもった音階であると考えられる。よって今回の実践に取り入れる。

また一方で、子どもたちが音楽づくり活動において、あるいは別の活動や他教科においても、夢中になって時間を忘れていくほどの白熱した取り組みが見られることがある。このような状態は、ミハイ・チクセントミハイの提唱するフロー理論<sup>1</sup>においては「フロー状態」にあるとされる。フロー状態とは、何かに熱中している時に感じる、最高の集中状態のことである。授業や活動においては、「子どもが楽しさを見出したり感じたりして、夢中になって取り組ん

でいる時」とも言えるだろう。また、その「楽しさ」についてチクセントミハイは、フロー状態に入るには、いくつかの条件がある<sup>2</sup>としている。子どもたちのフロー状態を生み出すために、これらの条件を考慮した授業を実現することで、教師側からの働きかけも理論化され、フローの再現性も高まるのではないだろうか。そして、都節音階を用いた音楽づくりにおいて子どもたちをフローという体験に導くことができれば、日本の伝統音楽文化についての深い学びに繋がるだろう。

都節音階を用いた音楽づくりは、子どもたちに、「楽しさ」を経験させることができるだろうか。そして子どもたちが楽しさを見出せたとしたら、いつどのような時、創作過程のいずれの瞬間において、その楽しさを経験するのであるだろうか。

## 2. 研究の目的・対象・方法

本研究の目的は、まず、都節音階を用いた音楽づくりにおいて、子どもたちが「楽しさ」を感じられたかどうか、調査することである。次に、子どもたちの創作過程において、フローの体験があったのか、またいつあったのかを、調査することである。そして、どのような要因が子どもたちにフロー体験をもたらしたのかを、

<sup>1</sup> M.Csikszentmihalyi 大森弘訳 (2010)『フロー体験入門-楽しみと創造の心理学-』世界思想社

<sup>2</sup> M.Csikszentmihalyi 浅川希洋志監訳 須藤祐二訳 石村郁

(2016)『クリエイティビティ-フロー体験と創造性の心理学-』世界思想社

考察することである。

本研究の対象は、小学5年生（10歳～11歳）の子どもたち28名（1クラス・男子14名・女子14名）である。

研究の方法は、質問紙による検証と分析である。四件法および多肢選択法による量的側面からの調査と、自由記述欄による質的側面からの調査を行った。有効回答総数は、27名（1クラス・男子13名・女子14名）を得た。

### 3. 実践研究の内容

実践授業の題材は「都節音階をつかって音楽をつくろう」とし、以下の流れで授業を行った。

表1 実践授業の流れ

第1時	日本の音階を学ぼう
第2時	都節音階に親しもう
第3時	都節音階をつかって旋律をつくろう① ～音楽づくりの手順を知ろう～
第4時	都節音階をつかって旋律をつくろう② ～旋律を工夫しよう～
第5時	都節音階をつかって旋律をつくろう③ ～作品を完成させ、発表しよう～

教具等は、電子楽器・ICT活用の視点から選定した。3～4名あたり1台の小型電子キーボード(onetoneOTK-37M)を使用し、個人による創作を行った。また作品は、紙の楽譜への記載を基本としたが、タブレット端末による映像記録も可とした。

### 4. 研究の結果と考察

質問紙による四件法にて、「都節音階をつかった音楽づくりは、楽しかったですか？」と尋ねた。結果は以下の通りであった。

表2 「楽しさ」に関する調査

1	とても楽しかった	37% (10人)
2	まあまあ楽しかった	55% (15人)
3	あまり楽しくなかった	4% (1人)
4	まったく楽しくなかった	4% (1人)

「とても楽しかった」「まあまあ楽しかった」合わせて92%の子どもたちの肯定的な回答が得られた。また、「とても楽しかった」を選択した37%の子どもたちについては、フローに近い体験があったと考えられる。彼らの自由記述欄には、「音符をずらしたりしたら、他の音楽に変わるところが、楽しかった。」「音楽が完成した時や完成した作品を自分でひいてみている時が楽しかったです。」「都節音階を初めてけいけんしてすこし止まったりしたけどそれでも自信を持ってえんそう。音楽を作れてよかったです。」(すべて原文ママ)という記述があった。

また、創作過程を主に4段階の活動に分け、質問紙による多肢選択法の調査を行った。「『楽しいな』と感じたのは、どの活動の時でしたか？」と尋ねたところ、全体の件数は以下の結果となった。

表3 「楽しさ」を感じた活動に関する調査

① 先生の説明を聞きながら、都節音階についての知識を得ている時	7件
② 都節音階に親しんで音を鳴らしながら、音楽づくりへの思いを高めている時	16件
③ 音楽づくりの小ワザを知った時	12件
④ 何度も繰り返し考え、トライしている時	14件

顕著な傾向として、①の活動では回答数が伸びなかったのに対して、③・④・②の順で回答数が伸びていく結果となった。子どもたちが受動的でいる時に比べ、感覚や動きや思考を伴っている時において、フローの体験が生まれやすいと推察された。とりわけ「とても楽しかった」と回答していた10名のうち、9名もの子どもが④を選択したことは、顕著な傾向であった。

以上のような結果から、子どもたちが都節音階を用いた音楽づくりにおいて十分に「楽しさ」を感じられ、創作過程におけるより能動的な活動を伴う場面で、フローの体験が生まれやすいことが示唆された。