

リトミクの視点から見るドレミノテレビ

中村, 礼香
鹿児島女子短期大学児童教育学科 : 准教授

<https://doi.org/10.15017/7183293>

出版情報 : 総合文化学論輯. 20, pp.73-80, 2024-05-01. Japan Institute for Comprehensive Cultural Studies

バージョン :

権利関係 : Copyright (C) 総合文化学研究所 all rights reserved. この論輯の全ての文章・画像の権利は、総合文化学研究所に属します。無断での使用・転載を禁止いたします。



リトミックの視点から見るドレミノテレビ

中村 礼香

1. はじめに

「ドレミノテレビ」は、2003年4月から2006年3月までNHK教育テレビジョンで放送されていた小学校1、2年生向けの音楽教育番組である。この番組は2004年度グッドデザイン賞のグランプリを受賞した。教育番組は放送法第2条第28号において「学校教育又は社会教育のための放送の放送番組」と定義されているものである。また日本放送協会では教育番組を番組基準第2章第2項において、「対象を明確にし、番組の内容がその対象にとって、有益適切であるようにつとめる」と規定している。さらに教育番組の中には、学校教育で使用されることを目的とした学校放送がある。学校放送は、幼稚園、小学校、中学校、高等学校それぞれを対象に制作されており、科目も多岐に渡る。学校教育を補助する目的で制作されていることから、学習指導要領の内容に準拠することが求められている。この「ドレミノテレビ」も学校放送のための番組として制作された。

「ドレミノテレビ」は1本あたり15分、1年間20本のシリーズで、歌う、身体を動かす、聴く、演奏するなどの音楽的要素が取り入れられている。この「ドレミノテレビ」の企画・制作に携わった山岸(2009)によると、番組の主たるねらいは、子どもたちに音楽によるコミュニケーションの楽しさや、音楽による自己表現・自己解放の喜びを感じてもらおうということである¹⁾。番組の大まかな構成は、出演者である歌手・UAと打楽器奏者・山口ともが主に教科書に掲載されているような童謡を歌う「こんげつのうた」、山口ともが子どもたちをリードして行う音楽の基礎的要素を体感的に学ぶワークショップコーナーの「ドレミノアソビ」、教室ではなかなか聴くことのできない珍しい楽器の演奏を目と耳で楽しむ、毎回異なるゲストミュージシャンが登場する「ドレミノゲスト」、UAや子どもたち、木南晴夏らが様々な歌を歌う「ドレミノソング」、そして第7回目から始まった番組のオリジナルソングに合わせて出演者が踊る「ドレミミズンド」となっている。

筆者は、この番組の放送が始まったときは大学生で、リトミックを勉強し始めたところであった。この番組を見た際に、内容にリトミックの要素が多く取り入れられていることに驚き、今までにない音楽教育番組であることに感動したことを覚えている。ただし、山岸の論文に「リトミック」という言葉は出てこず、即興のコンテンポラリーダンスという表現がなされている。本研究では、「ドレミノテレビ」の特に「ドレミノアソビ」に着目し、リトミックの要素がどのように取り入れられているのかについて分析を行った。

2. 「ドレミノアソビ」について

「ドレミノアソビ」は、「ドレミノテレビ」の15分の中で、5分程度を占める番組の最も大きな柱で、打楽器奏者の山口ともが打楽器のみで音を出し、それに合わせて子どもたちが即興で動くという内

容である。毎回のドレミノアソビのテーマが、番組のサブタイトルとなっていて、そのサブタイトルは動詞で表現されている。サブタイトルとその内容の一覧を山岸の論文より引用する（表 1）。

表 1 各回のサブタイトルと内容（山岸清之進「ドレミノテレビでの身体と音楽」より）

学期	回	サブタイトル	内容
一学期	①	つなぐ	音楽によって身体を動かす楽しさを味わう。
	②	まねる	リズムや動きを真似て、リズム遊びを楽しむ。
	③	のびる	身体表現を通して、音の高低がだんだん変化する様子を感じ取る。
	④	あるく	リズムによって歩く楽しさを味わう。
	⑤	うごく	いろいろな楽器の音を聴き、音にはさまざまな響きがあることに気づく。
	⑥	ささやく	音の強弱に気づいて、楽器を使ってリズム問答を楽しむ。
	⑦	きく	楽器の音色の違いを聴き分けて、楽しく遊ぶ。
二学期	⑧	はずむ	音楽を聴いたり歌ったりして、リズムによって弾む楽しさをを感じる。
	⑨	たたく	身の回りの物を使って、いろいろな音を表現する楽しさを味わう。
	⑩	うたう	音を言葉で表現する楽しさを味わいながら、言葉の持つリズムに気づく。
	⑪	きえる	遊びを通して音の響きに耳を傾け、音をじっくり聴く気持ちを育てる。
	⑫	ゆれる	いろいろな音の揺れを感じよう。
	⑬	あがる	音の高低の変化を、楽しみながら体験することで、階名に興味を持つ。
	⑭	おいかける	歌やリズムで、追いかけてこする楽しさを味わう。
	⑮	まわる	リレー遊びなどを通して、音やリズムの流れにのる心地よさを味わう。
三学期	⑯	つくる	身の回りにあるものを使って、手作り楽器の音楽を楽しむ。
	⑰	かさねる	異なったリズムを重ねることで、新しい表現が生まれることを感じる。
	⑱	こねる	粘土などを使って、音のイメージを形で表現する。
	⑲	やぶる	新聞紙などを使って、即興的に音楽を作って表現する。
	⑳	ひろがる	1年間の番組で紹介してきた「ドレミノアソビ」を振り返り、心と身体で音楽を楽しむ。

3. 「ドレミノテレビ」と学校教育との関連について

山岸(2004)は、「ドレミノアソビ」におけるワークショップは子どもたちの台本にない生の反応を撮るため、リハーサルでは本番とは題材や楽器を変え、本番でいかに新鮮な印象をもってもらえるかを工夫したと述べている。その工夫により、出演した子どもたちはこの番組を通して、音楽を聴く心ができてきて、いい音に対して静かに聴く様子が出てきたり、元気よく歌うだけだった歌い方から、歌の雰囲気に応じて表現力豊かに歌うことができるようになったりと成長が見られたようで、番組の中だけではなく学校の現場でも同じように子どもたちが音楽に関して成長してほしい、音楽を楽しみたいと感じてほしいとの思いを込めて制作したと述べている²⁾。

「ドレミノテレビ」は1998年告示、2002年施行の小学校学習指導要領に沿って内容が考えられている。番組では小学校の教科書に掲載されている曲を中心に歌われており、共通教材からは、第1学年からは「うみ」と「ひらいたひらいた」、第2学年からは「春がきた」と「虫のこえ」が取り上げられている。第1学年及び第2学年の目標は「(1) 楽しい音楽活動を通して、音楽に対する興味・関心を持ち、音楽経験を生かして生活を明るく潤いのあるものにする態度と習慣を育てる」、「(2) リズムに重点を置いた活動を通して、基礎的な表現の能力を育て、音楽表現の楽しさに気付くようにする。」、「(3) 音楽の楽しさを感じ取って聴き、様々な音楽に親しむようにする。」³⁾であり、山岸も述べているようにこの番組全体を通してこれらの目標が意識されていることがわかる。

「ドレミノテレビ」は小学校1, 2年生向けの番組であり、これらの学年では音楽専科の教員ではなく、クラス担任が音楽の授業を行うことが多い。そのことを踏まえ、鍵盤楽器ではなく打楽器でワーク

ショップを実践することで、現場の教員がこれなら自分でもできると感じられるような内容となっている。山岸はまた、授業における「ドレミノテレビ」の使用方法として、45 分間の授業のうち、15 分番組を見て後の 30 分を使って先生も子どもと一緒にワークショップをやっていくというスタイルで取り入れてほしいと述べている²⁾。

4. 各回の「ドレミノアソビ」の分析

リトミックの創始者であるエミール・ジャック＝ダルクローズは、「ユーリズミックスに関するすべての練習の目的は、集中力を強めることであり、身体を保持することに慣らすことであり、いわば、頭脳からの命令を実行するために、準備が整っているように協力に強制し、潜在意識と意識を結び付け、その目的のために考えられた独特の訓練の効果と共に、潜在意識の能力を増大させることにある。加えて、これらの練習は、数えきれないほどの身についた動作 (habitual motions) と新しい反射性 (reflexes) を生み出すことや、最小限の努力によって最大限の効果をあげることや、精神を洗練し、意志力を強め、身体機能に秩序を与え、明確化することに効果がある」「ユーリズミックスの目的は、かれらの課程の終了時に、『私は知っている』ではなくて『私は経験した』と生徒が言えるようにし、自分自身を表現したいという欲求を心に育むことである」と述べており⁴⁾、リトミックの目的は、音楽的な知識や能力、感性を育むだけではなく、注意力や集中力、想像力、創造力、思考力、判断力、表現力、空間の認識、記憶力など様々な力を育むことである。リトミックの基本は即時反応であるが、これは反射とは異なり、耳で聴いて自分で判断し、判断したことをすぐに身体で表現することである。これを継続的に行うことで、脳と筋肉感覚の情報伝達が活発になり、頭の中で情報処理した事と行動が一致、もしくは一致していなくてもすぐに修正できる能力を身に付けていくようになる。ドレミノアソビの 20 回の内容すべてにリトミックの要素が入っているわけではないが、即時反応の活動が多く回に見られた。各回の内容を記載し、その活動によって子どもたちにどのような力を育むことができるのかをリトミックの視点から分析を行った。

第 1 回 つなぐ (音楽にのって身体を動かす楽しさを味わう。)

打楽器で音を鳴らしている間動き、鐘が鳴ったら手を繋ぐというのが主な活動である。山口氏が「音をよく聴いて。鳴っていないときは動かない」と言っており、これはリトミックの基本的な「GO&STOP」の即時反応の活動である。まずは 1 人で行い、その後 1 人で動いて鐘が鳴ったら近くにいる人と 2 人で手を繋ぐ、最後は全員で手を繋ぐとなっていく。楽器を叩くテンポや、リズムを変えていき、それに合わせて動きも変化させる。音をよく聴いていないとできない活動である。この音を聴くということを通して、聴く力や集中力、即時反応力を高めていく。そして様々な人と手を繋ぐことで、コミュニケーション能力を高めることができる。また、人と違った手の繋ぎ方をしている子どもを褒めることで、他の子どもたちも新たな表現をしようとするようになり、個性を伸ばし、表現力を高めていくことができるような活動となっていた。

第 2 回 まねる (リズムや動きを真似て、リズム遊びを楽しむ。)

まずは山口氏が打楽器でリズムを叩いたり、動きや声で表現したりしたものを子どもたちがボディパーカッションやオノマトペ、動きで真似する。その後、子どもたち一人ひとりが先生役となり、1 人が

叩いたリズムや動きを皆が真似をし、その先生役を順番にテンポよく回していくという活動が行われていた。これもリトミックの活動の中でよく実践する内容である。模倣活動を行うことで、様々なリズムパターンや動きができることを知り、子どもたちの表現力の引き出しを増やしていくことができる。また、模倣活動を行うためにはその動きを見ていないといけないため、観察力や集中力や短期記憶力を高めることができる活動となっていた。

第3回 のびる（身体表現を通して、音の高低がだんだん変化する様子を感じ取る。）

音程を変化させることのできるホイッスルなどを用いて、音の高低に合わせて身体を伸び縮みさせる活動である。最初は身体を上下させるだけであったが、途中から長くて太いゴムを使用して、手足も大きく動かし表現の幅を広げ、身体ごと音になったような感覚を獲得する内容となっている。

リトミックは、「リズム運動」「ソルフェージュ」「即興演奏」の3つの柱で成り立っている。「ソルフェージュ」は楽譜の読み書きや、リズムやテンポといった音楽の基礎を学ぶことをいう。最初に扱われることが多いのが、音の高低である。音名や音階を学ぶ前に、音の高さの変化に合わせて身体を動かすことで、音程の違いに気づいていくことができる活動となっていた。

第4回 あるく（リズムにのって歩く楽しさを味わう。）

この回は、ワークショップではなく、この番組全体の振り付けを行っているコンテンポラリーダンスのダンスカンパニー「珍しいキノコ舞踊団」のメンバーがメトロノームに合わせて歩く動作を基本に様々な動きを行っている。歩くという動作だけでこれだけ表現することができるのだと気付かされる内容である。ダルクローズは、音楽の世界で正しいテンポで演奏できない学生でも、現実の世界では無意識の状態で正しいテンポで歩くことができていることや、年齢や文化にかかわらず全ての人が音楽を聴いて自然に身体を動かしたり強弱に従って自分の動きを変化させたり、フレーズの終わりで筋肉を弛緩させたりしていることなどに気付き、人自身が楽器であるという発想から身体運動を通した音楽教育を考案した⁵⁾。そのため、歩行はリトミックの中でもよく扱う内容であり、時間—空間—エネルギーを念頭に置いたテンポや強弱に応じた歩行を行う。

第5回 うごく（いろいろな楽器の音を聴き、音にはさまざまな響きがあることに気づく。）

ウッドブロック、大太鼓の音を聴いてどのような音に聴こえるか問いかけると、子どもたちは、馬の足音、雨の音、象の足音など自分の言葉で表現していた。その後、様々な打楽器の音に合わせて自由に動きで表現する活動であった。同じ楽器でも、響きを止めたり、テンポや強弱を変えたりすることで違った動きになることから、楽器による表現の幅が広いことを伝えていた。音をよく聴いて、音の変化に気付き、それを表現することによって、集中力や、表現力を高めたり、音の強弱等を表現する際の身体の空間の使い方などを感じたりすることができる活動となっていた。

第6回 ささやく（音の強弱に気づいて、楽器を使ってリズム問答を楽しむ。）

タンブリンを用いて、2人で向かい合って会話をする活動である。小さい音を出すと内緒話ができ、間の取り方を短くしたり、強く叩いたりすることで勢いのある会話ができるといったように、楽器の叩き方を工夫していた。相手の音をよく聴いて、それに反応し、強弱や間の取り方に緩急をつけるために

空間の使い方を意識することや想像力を高めることができる活動となっていた。

第7回 きく（楽器の音色の違いを聴き分けて、楽しく遊ぶ。）

音を使ったドレミノバスケットというゲームの活動である。それぞれのチームの打楽器の音を覚え、自分のチームの楽器の音が聴こえたらその楽器の音に合わせて動いたり動きを止めたりし、「ドレミ」と言ったら座る。一人座れなかった人が、次の鬼となるという活動である。2つの楽器を一度に鳴らしたり、3つを鳴らしたりすることもできる。リトミックの最も基本の概念となる「聴く」活動で、集中力や即時反応力を高めることができる活動となっていた。

第8回 はずむ（音楽を聴いたり歌ったりして、リズムにのって弾む楽しさを感じる。）

まず、ピンポン玉をティンパニの上に置いた状態でティンパニを叩くことで、視覚的に弾むということとをわかりやすく説明していた。その後、ティンパニで弾まない音と弾む音を叩き、その違いを言葉で子どもたちが表現してから、身体全体で表現していた。四分音符の弾む音と弾まない音や、付点のリズムなど、弾むということを体感させる内容である。リズム感を高めたり、表現力を高めたりすることに繋がる活動となっていた。

第9回 たたく（身の回りの物を使って、いろいろな音を表現する楽しさを味わう。）

家にあるものを持って来て、叩いて音を出す活動である。ばちになるものも、スプーンなどを持ってきたり、ヤクルトの空き容器を二つ合わせて叩いたりと様々な方法で音を出していた。山口氏がウォータースーバーの空き容器や、鍋の蓋など身の回りのものでできたドラムで叩いたリズムを子どもたちが模倣して叩くことで音楽をつくっていた。「音が小さなお友達もいるから、みんなの音をよく聴いてね」「みんなに聴いてもらいたいという気持ちを込めて楽器を叩いてね」という表現力や聴く力を高めるための言葉掛けがなされていた。身の回りのものにあるものも、ただ叩くだけではなく、意識して表現することで音楽づくりができる楽しさを伝える活動となっていた。

第10回 うたう（音を言葉で表現する楽しさを味わいながら、言葉の持つリズムに気づく。）

ドーナツを作るときの音をオノマトペにして歌う活動である。子どもたちが出した様々なオノマトペの中から、粉を入れるときの音を「ザー」、卵を割る音を「コン・コン・コン・パカ」、かき混ぜる音を「コネ・コネ」、ドーナツに穴をあける音を「ガチャ・ポン」とし、4つのパートに分かれて動きとともにオノマトペで音楽をつくっていた。指揮をする山口氏が、パートごとに入るところや休むところを指示し、手で強弱を示して、即興の音楽づくりを行っていた。言葉のもつリズムを生かした活動であった。

第11回 きえる（遊びを通して音の響きに耳を傾け、音をじっくり聴く気持ちを育てる。）

トライアングル・銅鑼・シンバルで叩いた音を、絵の具を用いて線で表現する活動である。音が消えるまで一筆書きで線を描き続けると、音が小さくなるとともに絵の具がかすれてくることで、音が消える様子を表現することができる。音を視覚化するとともに、音をよく聴くという活動である。リトミックでは、響く音が消えたと思うまで身体で滑らかに線を描きながら動くという活動をよく行う。絵の具

で描く活動と同じねらいであるが、この活動を通して、集中力、聴く力を高めることができる活動となっていた。

第12回 ゆれる（いろいろな音の揺れを感じよう。）

「ゆれる」という言葉からイメージする動きを一人ずつ身体で表現し、それを皆で真似する。その後、山口氏が鳴らすオーシャンドラムの音を聴いて、その音からイメージした動きをするという活動である。想像力や創造力、表現力を高めることができる活動となっていた。

第13回 あがる（音の高低の変化を、楽しみながら体験することで、階名に興味を持つ。）

長さの異なるパイプの口をしゃもじで作ったバチで叩き、音の高さの違いに気付く活動である。第3回では音が高いか低いかの違いだけであったが、今回はパイプの長さを変えることで1オクターブのCからCまでの音程を作り、なぜ音が変わるのかを子どもたちに気付かせていた。リトミックの3つの柱のうちの一つである、ソルフェージュの音階の感覚を獲得することに繋がる活動となっていた。

第14回 おいかける（歌やリズムで、追いかけてこする楽しさを味わう。）

ボディパーカッションによるリズムのおいかけてこの活動である。まずはリズムの伝言ゲーム行う。1回目は1つのリズムを前の人のものを真似するだけであるが、2回目は最後の人までリズムが回る前に、次のリズムの伝言ゲームをスタートさせる。集中力、短期記憶力を高める、リトミックでよく行う、リズムのカノンの活動となっていた。

第15回 まわる（リレー遊びなどを通して、音やリズムの流れにのる心地よさを味わう。）

音をまわして遊ぶ活動である。リズムの真似っこ遊びから入り、円になりリズムを隣の人に回していく。山口氏が右に回したり、左に回したり、テンポを速くしたりしていく、表現力、集中力やリズム感を高める活動である。そのあと、木琴の鍵盤をバラバラにして、二つずつセットにした楽器を用いて、同じように回していく活動を行っていた。即興での音楽づくりに繋がる活動となっていた。

第16回 つくる（身の回りにあるものを使って、手作り楽器の音楽を楽しむ。）

身近なものを組み合わせて良い音のする楽器を作り、作った楽器でどのような音が出るか紹介し、皆でどのようなイメージの音なのかの意見を出し合う活動である。例えば、目覚まし時計の音、神社を歩く音、のこぎりの音、馬の足音などの意見が出ていた。山口氏が、それらの音が出てくるストーリーを即興で作し、そのストーリーに合わせて子どもたちが音を出していた。想像力、創造力、表現力を高めることができる活動となっていた。

第17回 かさねる（異なったリズムを重ねることで、新しい表現が生まれることを感じる。）

3つのチームに分かれ、それぞれボディパーカッションで異なるリズムを練習し、それを順番に重ねる活動である。第10回の活動では、オノマトペを重ねるという活動であったが、今回はリズムセッションとなっている。テンポが変わらないように、人の音をよく聴くようにという言葉かけが行われていた。集中力、リズム感、聴く力などを高めることができる活動となっていた。

第 18 回 こねる（粘土などを使って、音のイメージを形で表現する。）

音の形を粘土で表現する活動である。一人ひとりがどのようなイメージで作ったのかについて言葉で説明する。その後音粘土を並べて、楽譜を作り、即興でその形からイメージする演奏を行っていた。この活動は、サウンドエデュケーションの概念が取り入れられており、創造的音楽学習の活動となっていた。

第 19 回 やぶる（新聞紙などを使って、即興的に音楽を作って表現する。）

新聞紙で音を出す活動である。破る、叩く、丸めるなど様々な方法で音を出したり、リズムを作ったりする。まずは二人組で相談して音の出し方を考え、発表する。その後、各自、自由に新聞紙で音を出し、セッションする。身近な素材の音を使った、即興的な音遊びの活動となっていた。

第 20 回 ひろがる（1 年間の番組で紹介してきた「ドレミノアソビ」を振り返り、心と身体で音楽を楽しむ。）

「ドレミミズンド」の朗読を聴く。この話から、情景を想像し、どのような音がするのかイメージを話す。例えば、ミミズが動く音はどのような音か、ミミズはどこにいて、そこではどのような音がするのか、青空には何がいるのかなどといったことについて話ながらイメージを出し合った後で、担当の音を決め、様々な身近な素材や楽器の中から、その音に合ったものを選びこの話に音をつけるという即興の効果音づくりの活動である。創造力、想像力、表現力を高めることができる活動となっていた。

4. まとめ

今から 20 年前に制作されたドレミノテレビであるが、リトミックや創造的音楽学習、コンテンポラリーダンスなどが組み込まれており、また衣装も演出も奇抜で、改めてその斬新さに驚かされた。ただし、斬新でありながら、平成 11 年発行の小学校学習指導要領解説音楽編と照らし合わせると、その内容に忠実に制作されていることがわかる。例えば、2 内容－A 表現－（4）音楽をつくって表現できるようにする－ア「リズム遊びやふし遊びなどを楽しみ、簡単なリズムをつくって表現すること」の解説には次のように記載されている。「主な活動としては、リズム模倣、リズム問答、打楽器による簡単なリズム伴奏、身体的なリズム表現、言葉によるふし遊び、声や身近な旋律楽器によるふし遊びなど、児童の遊戯的な活動や模倣的な活動、体の動きを生かした楽しい活動などが考えられる。」⁶⁾。この内容は、ドレミノアソビの第 2 回、第 6 回、第 8 回、第 9 回、第 10 回、第 14 回、第 15 回、第 17 回、第 19 回に反映されている。また、2 内容－A 表現－（4）音楽をつくって表現できるようにする－イ「即興的に音を探して表現し、音遊びを楽しむこと」の解説に次のように記載されている。「主な活動としては、自然の音や生活の中の音、動物の鳴き声や人の声、身の回りのいろいろな音の響きに注目したり、自分の表現したいことについての思いやイメージを広げながら、声や楽器、擬声語や擬態語、木、金属、竹、皮、紙、息など、様々な音の素材を使って、即興的に音を探して表現したりすることが考えられる。また、見つけた音の響きのイメージを膨らませて簡単なお話をつくったり、自分自身の音を工夫してつくったりなど、児童が様々な音とかかわりを深めるような活動を工夫することが考えられる。ここでは、一つの楽器や音の素材から何種類もの音が出せること、身の回りのいろいろなものを楽器とする

ことができること、声も楽器のように使うことができること、さらに、このような活動を歌唱や器楽の活動に生かすことにより、より豊かな表現を楽しむことができることなどに気付くようにしたい」⁶⁾。この文は、ドレミノテレビの第5回、第6回、第9回、第10回、第16回、第17回、第19回、第20回の内容に反映されている。

リトミックの視点からこの作品全体を見て、リトミックの基本的内容である即時反応や「聴く」活動、ダイナミックスとテンポ、時間—空間—エネルギーを意識した活動、模倣、カノンなどが取り入れられており、さらに、リトミックの3つの柱「リズム運動」「ソルフェージュ」「即興演奏」のすべてが入っていた。保育現場では、リトミックが多く取り入れられるようになり、研修会も数多く行われているが、小学校教員対象にリトミックの研修会を行ったことはなく、リトミックの概念はあまり浸透していないように思う。この番組も20年前のものであるため、今の教育現場で番組を見ながら活用されることはないであろう。しかし、制作から20年経った今見ても、新しい内容であり、子どもたちの音楽的理解を深めるために活用できる音遊び、音楽遊びが紹介されている。

また、平成11年発行の小学校学習指導要領解説音楽編に「自然の音」「生活の中の音」「素材」という言葉が出てくるが、これは現在の幼稚園教育要領等に何度も出てくる言葉であり、このドレミノテレビで行われている活動を少し変えるだけで現在の保育現場で実践できることに気付いた。今後、このドレミノテレビの内容を保育者向け講習会や、保育者をめざす学生への授業内容に反映させ、より幅広い表現活動を保育者に伝えることができるようにすると共に、小学校教諭をめざす学生にもこのドレミノテレビを紹介し、音楽表現活動の楽しさを子どもたちに伝えることができるような小学校教師を育てたい。

引用・参考文献

- 1) 山岸清之進「ドレミノテレビでの身体と音楽」音楽教育実践ジャーナル vol.6 no.2, pp.78-86, 2009
- 2) 細井聖他「ドレミノテレビがおもしろい」博報堂 広告第360号, pp.30-34, 2004
- 3) 文部科学省「小学校学習指導要領解説音楽編」株式会社教育芸術社, pp.20 1999
- 4) エミール・ジャック＝ダルクローズ著, 板野平訳「リズムと音楽と教育」株式会社全音楽譜出版社, pp.66, 1986
- 5) L. チョクシー他著, 板野和彦訳「音楽教育メソードの比較 コダーイ、ダルクローズ、オルフ、C・M」株式会社全音楽譜出版社, pp.57, 1994
- 6) 文部科学省「小学校学習指導要領解説音楽編」株式会社教育芸術社, pp.29 1999
- 7) 文部科学省「小学校学習指導要領解説音楽編」株式会社教育芸術社, pp.30 1999

[Doremno TV from Eurhythmics perspective]

[NAKAMURA Ayaka・鹿児島女子短期大学児童教育学科准教授・幼児音楽教育・研究内容：リトミック、海外の就学前教育における音楽教育]