

# レッジョ・エミーリア・アプローチの音楽創造活動への開発的試み(1)

——縄文オペラ《加曽利貝塚物語》の創作過程を通して<sup>註1)</sup>——

川端眞由美<sup>[1]</sup>，小池 和子<sup>[2]</sup>，渡邊 章<sup>[1]</sup>，三浦 達浩<sup>[2]</sup>，金子 功一<sup>[1]</sup>

[1] 植草学園大学発達教育学部，[2] 植草学園大学保健医療学部

幼児の造形活動の創造的取組を展開している「レッジョ・エミーリア・アプローチ」の手法を、創作音楽劇に応用するプロジェクトを2017年から行っている。本プロジェクトは、幼児ではなく5年生の児童が音楽劇を創作する1年ごとの活動で、加曽利貝塚での多くの体験学習から湧き出た感性と創造力を駆使して紡ぎ出された物語と、5千年前の人々の生活様式を想像して描いた音の形や図形から、オペラ研究家が子どもたちとの協議を重ねつつオペラの台本と音楽を創作したのが、縄文オペラ《加曽利貝塚物語》である。本研究では、2019年2月7日の初演後の振り返りの授業を通して、児童が1年間の授業で学んだことの報告をする。分析の結果、児童は、縄文オペラ上演に至る過程で、加曽利貝塚の歴史を深く学び、その学びを創作音楽劇の上演時の知恵や工夫に活かすだけでなく、千葉市若葉区の地域社会への関心も高めていた。

**キーワード：**レッジョ・エミーリア・アプローチ，縄文オペラ，加曽利貝塚物語，創作音楽劇，台本

## 1. はじめに

本研究は、教育関係者が注目している北イタリアのエミーリア・ロマーニャ州（州都ボローニャ）の小都市レッジョ・エミーリアの教育システム「レッジョ・エミーリア・アプローチ」で提唱されている、子どもたちの知性と感性と創造力の可能性を開き、互いに学び育ちあう環境を築いている教育方法を、創作音楽劇の分野に応用する手法の探究である。

レッジョ・エミーリア市で実践されている幼児教育の展覧会が1990年代にヨーロッパで紹介され、世界中の注目を集めた。2001年4月にレッジョ・エミーリア市長や代表者が初来日して展覧会や研究会が開催され、本格的な日本上陸となった。著者は、第二次世界大戦後から教育哲学者ローリス・マラグッツィを中心に始まった幼児の創造性教育の独創的な手法、即ち子どもの主体的な問題意識をもとにしたプロジェクトの設定と、体験学習を十分させた上で、創作活動に移る手法を創作音楽劇に応用する方法を探り、2001年より植草学園大学の「幼

児・児童音楽演習」の授業の中で、子どもが体験したことを絵に描きそれに音楽を付ける方法、子どもの感動体験を物語にして音楽を考えること等の手法を実践してきた。2011年にレッジョ・エミーリア市の「レッジョ・エミーリア・アプローチ」の本部を訪ねて、音楽関連の創造的実践状況を見学し、関係者と意見交換を行った。しかし、その時点では音楽に関する独創的な手法は確認できなかった。そこで、本学の学生だけではなく、「レッジョ・エミーリア・アプローチ」の基本概念である幼児・児童と地域社会を巻き込んだ創造的音楽活動の実践を探ることとした。2017年に植草学園大学研究ブランディング事業の一つとして「地域連携による子どもたちの芸術表現活動における能力の育成に向けた実践的研究：加曽利貝塚に関連する創作音楽劇の創造過程を通して」のタイトルの下に研究活動を始めた。同年10月に加曽利貝塚が国の特別史跡に指定されることとなり、これを契機に創作音楽劇は縄文オペラ《加曽利貝塚物語》<sup>註2)</sup>として創作することを決定して本研究を進めている。

## 2. 本研究目的・方法

創作音楽劇プロジェクト全体の目的は、まず植草学園大学と地域の住民及び教育機関が協力して、若葉区が世界に誇れる文化遺産である加曽利貝塚に基づく物語を創作し、地域に伝承されているお囃子や神楽等の郷土芸能を取り入れた創作音楽劇を創り、その舞台上演の世代間交流を通して実現させることである。さらに、創作音楽劇を創造する過程を通して、障害のある人もない人も次世代を担う全ての子どもたちの芸術表現活動能力の進展・育成状況、高齢者が多世代の人々と共に考え・学び合い・支え合いながら一つの作品を形作ることによる教育的な効果や健康面への影響について実証的に研究することであるが、本論文ではその中の子どもの学びの部分を分析したものである。

若葉区地域活性化事業による縄文オペラ《加曽利貝塚物語》の創作活動とその上演活動は3年計画である。「縄文オペラ」とは、本研究会による造語である。古代ギリシャ時代に「音楽(ムーサ)」という用語が、今日の音楽・医学・文学・天文学・舞踏等の広範な分野の概念を有していたように、「縄文オペラ」の用語には、縄文時代について学び、その生活活動状況を実際に体験し、且つ観察した事柄を自らの言葉で物語にして、物語に相応しい効果音を創作し、音作りを考えて創作されたオペラを意味している。従って、こうした体験をして初めてオペラの台本として形作られ、そこから音楽が生み出される事となる。この体験を重んじる創作活動は、レッジョ・エミーリア・アプローチを音楽創造活動に応用する試みの一つである。

レッジョ・エミーリア・アプローチは、主として造形活動で実践されている手法であるが、これを創作音楽劇に応用する手法として開発し実践する試みが縄文オペラである。加曽利貝塚での体験学習から、児童が仲間との討論を経てアクティブラーニングの授業形態を通して、物語を作り、創作音楽劇として発表できるようにする。児童が創作した物語を、レッジョ・エミーリア・アプローチにおけるアトリエリスタ<sup>註3)</sup>の立場と同様に、オペラの研究者が舞台上演できる台本の形に創作する。専門家のアドヴァイスを受けながら創作する形態もレッジョ・エミーリ

ア・アプローチを取り入れている。このようにして創作されたオペラの台本に、児童が体験学習で得た観察力を用いて、自らの独創性を発揮して描いた舞台背景や創作した縄文ダンスを挿入し、加曽利貝塚博物館から借りた土器・弓・槍・衣装等を身に付け、2019年2月7日に桜木小学校の体育館において児童の保護者、大学関係者、若葉区役所関係者、加曽利貝塚博物館関係者等約300人の前で初演を行った。

## 3. 体験学習

2018年度はその最初の創作活動にあたり、桜木小学校5年生138名、桜が丘特別支援学校初等部12名の児童が本研究に参加した<sup>註4)</sup>。桜木小学校の5年生4クラス全138名が1年間の総合的学習の時間(各クラス40時間)を使用して実施した活動状況は次の通りである。

まず6月1日に桜木小学校にて加曽利貝塚博物館の主任主事による加曽利貝塚の成り立ち、歴史、国の特別史跡に指定された経緯等の講話とビデオでの説明後、5千年前の土器の破片、復元された石斧、弓、槍、衣装等を実際に触り、着用して縄文時代への興味を引き起こした。翌週はクラス毎に、5千年前の人々に思いを馳せて加曽利貝塚での体験学習が行われた。南貝塚断層遺跡の説明と見学、火おこし・どんぐり潰し・黒曜石の切れ味等の体験、竪穴式住居の中の見学と構造の説明後、住居内でイボキサゴスープの試食を行い、半日かけて体験学習を実施した。体験学習の仕上げとして、6月の第4週に博物館内に展示されている出土品の説明と見学を行った。これら一連の体験学習を経て、7月から物語作りの授業に入った。

## 4. 物語の創作授業

縄文オペラ《加曽利貝塚物語》の台本作成のため、5年生に物語作りの授業を実施した。縄文オペラの創作活動は3年計画であるため、今年度は「5千年前の加曽利の村の物語」の創作とした。因みに、次年度の5年生は「現在の加曽利貝塚ワールド」、3年目は「未来の子ども達へのメッセージ」として《加

曾利貝塚物語》3部作の構成予定である。5年生4クラスは、クラス毎に6班に分かれて物語の創作活動を始めた。①体験学習を通して印象に残ったこと、感動したことをワークシートに書き出す。②①に書き出された言葉から簡単な話を創る。③登場人物、山場等の構成を考えて②を物語に発展させる。④物語の舞台背景、大・小道具、挿入するダンス等に関して話し合う。⑤各クラス、班毎に創作物語を発表する。毎回ワークシートを準備して、それを埋める作業をしながら、物語作りの手順を説明し、夏休み前までに各クラス6回の授業で完成させることを目標とした。その際、文章を書くことが苦手な児童には絵で物語を描くことを指示し、リズム運動の得意な児童には踊りのステップを考えることを伝えた。毎回、各班の班長を決めて、各回のまとめを書いてもらった。物語の山場の設定と台詞の扱いはどの班も苦労をしていたようである。毎回の授業では、大学のゼミ生が各班に入り、児童の質問や分からない点に関して相談役を務めた。夏休み前、6時間の授業で物語を完成させ、オペラの台本作りに入った。

## 5. 台本、音楽創作

児童が創作した物語を土台としてオペラの台本作りに入った。オペラの台本はレチタティーヴォ（物語が進行する部分）とアリア、合唱等（物語の流れは停滞して歌を聞かせる部分）から成り、オペラの専門的な知識を要する事からオペラの研究者が担う所である。しかし、登場人物名は児童の創作そのままで使用している。そして、物語の大筋は児童の創作を採用している。この台本に基づき9月からはオペラの台本の朗読発表、配役決定、台本の読み合わせを経て、クラス毎に効果音作り、音作り<sup>註5)</sup>等の音楽的な部分の授業を展開していくこととなる。台本の創作には、18世紀最大の台本作者でありウィーンの宮廷詩人であったピエトロ・メタスタージョ（1698～1782）のオペラ・セリアの様式で創作した。《加曾利貝塚物語》第1部「縄文時代の加曾利の村の物語」の大団圓の設定では、メタスタージョの1733年のオペラ・セリア、ドラマ・ペル・ムジカ《オリンピーアデ》の古代ギリシャのオリンピック競技を模して、それぞれの村落共同体の自慢とする技能

を結集させ、技能オリンピックを各村落持ち回りで開催することとした。本創作の「縄文オペラ」は、5千年前に長い間戦争をすることが無かった時代がこの若葉区に存在していたことから、平和の大切さを台本のバツソ・コンティニューオと考えて創作している。またメインテーマ、アリア・合唱等の音楽的な部分の作曲は、専門的な知識を必要とするためにオペラの研究者が担った。この作曲法は、自ら台本作りと作曲を行い、更に自らのオペラ（楽劇）の上演のためだけに劇場（パイロイト祝祭歌劇場）を設計して演出・上演させたりヒャルト・ヴァーグナー（1813～1883）のライトモチーフの手法を用いている。なお、紙面の関係上、台本と作曲に関する研究報告は次回行うこととする。

## 6. 縄文オペラの1年間の振り返り授業

2019年2月7日の初演後、1年間の本プロジェクトの最終授業を2月26日に実施した。桜木小学校の5年生138名が、はじめて経験した創作音楽劇の制作とその初演までの創作活動を通して学んだことの振り返りの授業である。

5年生4クラス全員の児童に今回の企画に関してアンケートに回答してもらった。児童の意見として、「今まで経験したことのない授業で面白かった」、「最初は難しいことをするのかと思ったが、始めたら楽しかった」、「演技を初めてした」、「仲間で行動するので、友達のことを考えるようになった」等、1つのことを皆で考え、学び、協力して作品を形作ることに対する達成感が得られた様子であり、教育的な効果が高まったと考えられる。この点について、以下のアンケート調査でより詳細に客観的に示すこととする。

## 7. アンケート調査

本研究（アンケートを含む）に関して、児童には、調査内容の公表を希望しない場合は、その意思を示してほしい旨を口頭で説明を行った。その上で、意思を示した児童のアンケートは分析時には使用しなかった。また、学校長を通して保護者と児童の同意が得られた回答のみを分析に使用した。

1) 調査時期

2019年2月26日

2) 調査対象者

桜木小学校5年生の児童138名<sup>註6)</sup>を対象とし、実際に分析対象となったのは87名であった。

3) 調査内容

2019年2月26日の桜木小学校で行われた加曾利貝塚物語(縄文オペラ)上演後の最終授業の際、児童138名を対象に、アンケート調査を実施した。調査内容は(1)縄文オペラの振り返りとして、①縄文オペラを通して、縄文時代への興味が高まったか、②自分の役についてよく考え、取り組むことができたか、③友達と協力して道具を作ったり、演技を高めあったりすることができたか、④話し合いでは積極的に自分の意見が言えたか、の各質問について「よくできた(3点)・できた(2点)・できなかった(1点)」の3件法で回答を求めた。また、(2)縄文オペラを通して、縄文時代について学んだことは何か、(3)縄文時代の人々の生活を伝えるためにどのような工夫をしたか(動き・小道具・話し方・背景・話し合ったこと等)、(4)特別史跡となった加曾利貝塚とどのように関わっていききたいか<sup>註7)</sup>、(5)縄文オペラをやってよかったこと、については記述による回答を求めた。

8. 結果と考察

1) 縄文オペラ上演後の児童の学びに関する評定

縄文オペラ上演後の児童の学びについて、各質問項目の評定得点における平均値を算出したところ(表1)、③友達との協力(2.77)、②自分の役割への取り組み(2.70)、①縄文時代への興味(2.40)、④話し合いへの積極性(2.21)の順であった。縄文

オペラの上演に向けた授業や本番に向けた入念な準備を繰り返す過程で、友達と協力する大切さや自分の役割の重要性に気付けたことは、児童期における学校外での活動として非常に有意義な学びにつながったと考えられる。ただ、児童の回答の中には、(1)④話し合いでは積極的に自分の意見が言えたかに関する回答がないものもあった。今後は、児童期における話し合いへの積極性をどのように高めていくかについて考える必要があるだろう。

2) 縄文オペラ上演後の児童の学びに関する記述

縄文オペラ上演後、上演に参加した児童に対して、(2)縄文オペラを通して、縄文時代について学んだことは何か、(3)縄文時代の人々の生活を伝えるためにどのような工夫をしたか(動き・小道具・話し方・背景・話し合ったこと等)、(4)特別史跡となった加曾利貝塚とどのように関わっていききたいか、(5)縄文オペラをやってよかったこと、の各質問における記述内容例を示す(表2)。

縄文オペラの上演を通して、加曾利貝塚が特別史跡であるということに誇りに感じたり、縄文オペラを友達と協力しながら演じたりすることで、達成感を得るだけでなく、上演を観てくれた方々への感謝の気持ちを記載する等、多様な学びがあったことを示している。また、下級生の手本となる意識の向上(僕たち5年生が最初に劇を上演するので、次の5年生の手本になれるように頑張ったことが良かった)や、周囲の方への感謝(観客の方々が楽しんでくれてよかった・植草学園大学の方々とやれて良かった)に関する記述もあった。これは、縄文オペラを演じることが、児童自身の学びだけでなく、友達との協同的な学びや周囲への感謝といった幅広い学びにもつながることを示唆していると考えられる。

表1 縄文オペラ上演後の児童の学びに関する評定 (N=90名)

	①縄文時代への興味	②自分の役割への取り組み	③友達との協力	④話し合いへの積極性
平均値 (SD)	2.40 (.60)	2.70 (.49)	2.77 (.48)	2.21 (.78)

表2 縄文オペラ上演後の児童の学びに関する記述

質問内容	記述例
(2) 加曽利貝塚オペラを通して、縄文時代について学んだこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>・縄文時代の生活では黒曜石で獲物を切ったり、弓矢や槍等で獲物を仕留めたり、火おこしをしていたことを学んだ</li> <li>・縄文時代は今よりもずっと不便な時代なのに、身近なものを工夫して使って、生き抜こうとしていることを学んだ</li> <li>・縄文時代は戦争や争い事がなく、平和な時代だったことを学んだ</li> </ul>
(3) 縄文時代の人々の生活を伝えるためにどのような工夫をしたか	<ul style="list-style-type: none"> <li>・小道具づくりを頑張った。昔の物に見えるように、槍や食器の作り方を工夫した。話し方もなまるように工夫した</li> <li>・ナレーションでは大きな声を出したり、ゆっくり言ってみたり、聞いてくれる人にわかりやすくなるように工夫した</li> <li>・貝を使って、効果音を出したり小道具で本物の土器を使ったりして工夫した</li> </ul>
(4) 特別史跡となった加曽利貝塚とどのように関わっていききたいか	<ul style="list-style-type: none"> <li>・縄文オペラで学んだ色々なことを意識しながら、また博物館に行ってみたい</li> <li>・加曽利貝塚の自然を壊さないように関わって行きたい</li> <li>・私たちの町に特別史跡があることを誇りに思っていて大切にしていきたい</li> </ul>
(5) 縄文オペラをやったよかったこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>・縄文オペラを通して協力する大切さを知ったこと。オペラが終わって、すごく達成感があったこと</li> <li>・縄文オペラで頑張ったことは、みんなの得意・不得意なことをお互いに調整して活かされたこと</li> <li>・5000年前の暮らしや服を使って、観てくれた方々に縄文時代の様子を伝えられたこと</li> </ul>

### 3) KH Coder による共起ネットワークの分析結果

児童の記述内容を要約する方法として、「テキストマイニング」の手法である KH Coder (樋口, 2014) を用いた。記述内容を分析するために、KJ 法 (川喜田, 2017) を用いることも考慮したが、語の選択にあたり主観が入ってしまう可能性が考えられた。その点で、KH Coder は、語の選択にあたり恣意的となり得る「手作業」を廃止し、多変量解析によってデータ全体を要約・提示すること、及びコーディング規則を公開するという手順を踏むことによって、操作化における自由と客観性の両立を可能にしている (越中・高田・木下他, 2015)。本研究

では、KH Coder を用いることで、分析者の恣意的・主観的な解釈を排除し、客観性を確保しながら児童の記述内容における全体的傾向を捉えることとした。また、児童の記述内容の分析時は、KH Coder (Ver.3. Alpha.13) を使用した。

分析手順は、まず、児童 87 名の記述内容 (記述例: 表 2) 全体を Excel ファイルに入力後、テキストファイルで保存し、KH Coder に読み込んだ後、前処理を実行及び文章の単純集計を行った。その結果、総抽出語数は 8517 語、異なり語数 (何種類の語が含まれていたか) は 679 語であった。これらの頻出語における上位 30 語とその出現頻度を表 3 に示す。

表3 縄文オペラ上演後の児童の学びに関する記述の頻出語

順位	語	頻度	順位	語	頻度	順位	語	頻度
1	縄文	122	11	分かる	21	21	知れる	15
2	時代	79	12	学ぶ	20	22	オペラ	14
3	貝塚	55	13	良い	20	23	火	14
4	加曽利	50	14	協力	19	24	自分	14
5	工夫	46	15	小道具	19	25	大変	14
6	人	35	16	生活	19	26	自分	13
7	動き	26	17	行く	18	27	関わる	12
8	作る	23	18	色々	18	28	今	12
9	大切	23	19	使う	16	29	貝	11
10	知る	22	20	思う	16	30	たくさん	10

次に、テキストファイルに 1 件ずつ入力された記述を読み込み、テキストから自動的に語を取り出し、頻出語を確認した上で、それらの語の共起関係を探索した。その結果、図 1 のような共起ネットワークが算出された。なお、分析にあたって、出現数による取捨選択に関しては、最小出現数 15 に設定し、描画する共起関係の絞り込みでは描画数を 60 に設

定した。図 1 は、強い共起関係ほど太い線で、出現数の多い語ほど大きい円で描画されている。また、語 (Node) の色分けは「媒介中心性」によるものであり、色の濃いものが中心性の高さに関連している。以下では、図 1 に示した後の共起関係をもとに、分析者が特徴的な記述のまとめりと判断した児童の記述内容を記載する。

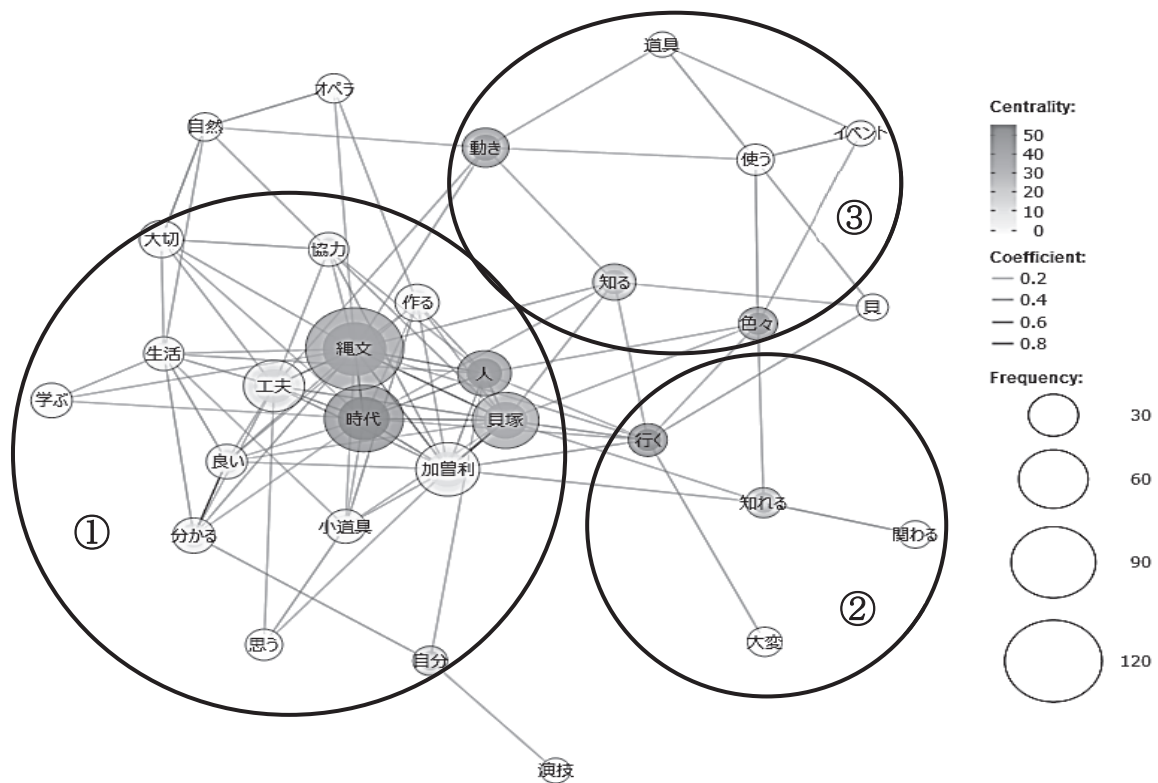


図1 KH Coderによる共起ネットワークの分析結果

#### 4) 縄文オペラ上演後の児童の学びに関する記述分析

図1の中心部①では、相対的に「縄文—時代—加曽利—貝塚—人—協力—大切—生活—工夫—学ぶ—作る—良い」等を中心とする語がまとまっていた。具体的には、「縄文時代の人は、生活の中で、協力したり工夫したりしていたことを学んだ」や「加曽利貝塚を大切にしたいと思った」等の記述が多く見られた。

また、右下②では、「行く—大変—知れる—関わる」等を中心とする語がまとまっていた。「縄文時代では大変なことがあっても、色々な努力をして生き抜いてきたことを知れた。」や「縄文時代では、嵐の時にも狩りに行かなくてはいけないことが大変だと思った」等の記述が見られた。

さらに、右上③では、相対的に「動き—知る—道具—使う—イベント—色々」等を中心とする語がまとまっていた。具体的には、「動きや音作りの際には、縄文人をよく知りイメージしながら小道具を使った」や「加曽利貝塚の色々なイベントには、これからも積極的に参加していきたい」等の記述が多く見られた。

以上の記述内容の分析から、共起ネットワークが示す語のまとまりについては、①「縄文時代や加曽利貝塚」や「縄文人における生活の工夫」、②「縄文人の生活の大変さ」（①と②は縄文の生活についての学び）に関する記述、③「上演時の動き」や「小道具の使い方」、「今後のイベントへの参加」（オペラの上演を通しての学び: 上演のための工夫や学び、またオペラの上演を通じた地域の遺産への理解の深まりや積極的参加）に関する記述の3つのまとまりが見いだされた。こうしたまとまりは、縄文オペラの上演に至る過程を通して、児童は、加曽利貝塚や縄文時代の歴史を深く学び、その学んだ内容を縄文オペラの上演時における知恵や工夫として活かすだけでなく、今後、千葉市若葉区の加曽利貝塚を中心とした地域社会への関心にもつながる可能性を示唆していると考えられる。

#### 5) 縄文オペラの上演後における観客の学び

縄文オペラの上演後、その総練習を観ていた4年生の児童における学びの記述について、紹介したい。どの児童の記述内容においても、「加曽利貝塚の歴

史が良く分かった”や“縄文オペラの歌や演技がとても上手だった”, “上演時の衣装や小道具がリアルだった”等の深い学びにつながる記述が多くみられた。縄文オペラの上演を通して, 演じた児童だけでなく, 4年生の児童も様々に学んでいることが示唆された。

## 9. まとめ

本研究では, 2019年2月7日に桜木小学校で行われた縄文オペラの上演後, 縄文オペラを通して, 児童はどのような学びがあったかについて, 5年生の児童を対象に, アンケート調査を行った。特に, 児童の記述内容については, 分析者の恣意的・主観的な見解を極力回避するようにKH Coderによるテキストマイニングを行った。児童の記述内容をテキスト化して自動的に語を取り出し, 頻出語を確認した上で, それらの語の共起ネットワークを出力し, 全体的な傾向の可視化を行った。その結果, 縄文オペラによる児童の学びでは, 3つのまとまりからなる共起関係が見いだされた。一般的に児童の記述は多様であり, その記述内容を詳細に分析することは容易ではない。そのため, 児童の記述における全体的な傾向を比較的容易に概観できるという点で, KH Coderは有効な手法であると考えられる。

今後の研究の方向性として, 2019年と2020年の縄文オペラの上演後における児童の記述内容を比較し, 縄文オペラを演じる過程で, 児童がどのような学びを得ているかについてより詳細に検討したい。また, 体験学習やアクティブラーニング等の積極的・能動的な授業や学習のあり方, 及びそのような授業や学習における学習効果の重要性が指摘される中で, 縄文オペラの創作過程では, どのような学習効果(自己効力感等)の向上が得られるかについて検討したい。

なお, 本実践は, 音楽における特殊性である専門的な知識の必要性を多々含むことから, オペラの台本と作曲は専門家が行っていること, プロジェクト自体が子どもの主体的な活動から出たものではないこと等のレジャ・エミリア・アプローチとの相違点があることを十分に理解した上での活動である。

## 註

- 1) 本研究は植草学園大学ブランディング事業, 及び千葉市若葉区地域活性化事業の助成金を受け, 植草学園大学, 千葉市立加曽利貝塚博物館, 千葉市立桜木小学校, 千葉県立桜が丘特別支援学校との共同研究として行われた。
- 2) 2. 研究目的・研究方法の部分に縄文オペラの定義を述べている。
- 3) 子ども達の創作活動にアドバイスするプロの芸術家。
- 4) 2018年度の桜が丘特別支援学校の活動は, 12名の初等部の児童が11月に加曽利貝塚で火おこし等の体験を実施した。更に特別支援学校で加曽利貝塚博物館の学芸員の指導の下, 5千年前の手法で土版や土笛の制作を行った。作品は桜木小学校での初演の際に使用予定であったが, 乾燥させる過程で壊れてしまったため, 舞台では使用できなかった。
- 5) 音楽部分にも子どもたちに積極的に加わってもらうために, 例えば「火おこし」の場面では, 「火おこし」体験の時を思い出して, 道具で火おこしをして火が付いた瞬間の状況を絵や図形で表現して, 音楽専門家と協議しながら音型を考えることを意味している。
- 6) 倫理的配慮については, 本研究は小学校, 特別支援学校の児童を対象としているため, 千葉市教育委員会, 千葉県教育委員会の許可を得た。また本大学の倫理委員会の指導に則り, 作成した文面を協力施設の校長, 及び保護者宛に提出している。調査対象児には, 記述内容を公表しても良いかを聞いた上で, 同意の得られた記述のみを分析に使用し, 分析中の個人情報の取り扱いには, 十分に留意した。
- 7) (4) 特別史跡は「国が文化財保護法で指定した史跡のうち, 特に価値の高さが認められたもの。国宝と同格。」と定義した。

## 引用文献

- 越中康治・高田淑子・木下英俊他 (2015). テキストマイニングによる授業評価アンケートの分析: 共起ネットワークによる自由記述の可視化の試み 宮城教育大学情報処理センター研究紀要 22, 67-74.
- 川喜田二郎 (2017). 発想法改版: 創造性開発のために 中公新書

樋口耕一 (2014). 社会調査のための計量テキスト分析：  
内容分析の継承と発展を目指して ナカニシヤ出版.

#### 参考文献

Abert,A.A. (1989). “Oper” In Die Musik in Geschichte und  
Gegenwart 10:1-59.

Bosch,H. (1976). Die Opernaufführungen des Abate,Pietro  
Metastasio am Wiener Kaiserhof nach Zeugnissen aus  
seinen Briefen, Wien,Diss.

海老澤 敏 (1972). 音楽の思想：西洋音楽思想の流れ  
音楽之友社.

Fubini,M. (1977). La letteratura italiana,Storie e tesi Pietro  
Metastasio Teatro II “L’Olimpiade” Riccardo Ricciardi ed.  
Milano

川端眞由美 (1989). ラニエーリ・デ・カルザビージ《オ  
ルフェオとエウリディーチェ》(1762年ウィーン版)  
名作オペラボックス 音楽之友社

Malaguzzi, L. (1987). I cento linguaggi dei bambini Reggio  
Children srl Reggio Emilia

佐藤 学 (2003). 子どもたちの創造力を育む：アート教  
育の思想と実践 東京大学出版会.



## Abstract

### **Reggio Emilia Approach to Development of Music Creation Activities (1) : The creation process of *Jōmon* Opera “Kasori Kaizuka Monogatari”**

Mayumi Kawabata<sup>[1]</sup>, Kazuko Koike<sup>[2]</sup>, Akira Watanabe<sup>[1]</sup>, Tatuhiro Miura<sup>[2]</sup>, Koichi Kaneko<sup>[1]</sup>

[1] Faculty of Child Development and Education, Uekusa Gakuen University

[2] Faculty of Health and Medical Care, Uekusa Gakuen University

Applying the Reggio Emilia Approach to the *Jōmon* Opera “Kasori Kaizuka Monogatari”, which involves developing creative activities for use as young children's modeling activities, makes full use of the sensibilities and creativity that emerged from many experiential learning activities at Kasori Kaizuka. The opera researchers created a libretto and music for the opera through discussions with the children, based on the narratives created and the sound shapes and figures created by imagining the lifestyles of people 5,000 years ago. In this study, we report what students have learned over a year-long class through a retrospective class held after the premiere on February 7, 2019. The results of the analysis, showed that in the process leading to the *Jōmon* opera performance children learned deeply the history of the shell mound, Kasori, not only taking advantage of the wisdom and ingenuity of creative music play learned at the time of performance, but also the increased interest in to the community of Chiba Wakaba-ku.

**Keywords:** Reggio Emilia Approach, *Jōmon* Opera, Kasori Kaizuka Monogatari, creative music play, libretto