

**Let's play Edutainment!!**

**表現ワークショップ実践集**

**－発達障害児支援プログラム－**

# 目次

はじめに	3
エデュテイメントの手法について	4～6
表現活動集「からだであそぼう」	7
発達障害児へのアプローチ「からだ編」	8～9
活動① からだが磁石になっちゃった！	10～13
活動② 丸棒をつかって	14～17
活動③ ペアムーブメント	18～21
活動④ 布をつかって	22～25
表現活動集「楽器であそぼう」	27
発達障害児へのアプローチ「楽器編」	28～29
活動⑤ マラカスをつくろう	30～33
活動⑥ 缶笛をつくろう	34～37
活動⑦ 風船ダイコをつくろう	38～41
活動⑧ バチをつくろう	42～45
表現活動集「絵本であそぼう」	47
発達障害児へのアプローチ「絵本編」	48～49
活動⑨ 絵本「よるのようちえん」	50～53
活動⑩ 絵本「ドオン！」	54～57
活動⑪ 絵本「がちゃがちゃどんどん」	58～61
活動⑫ 絵本「ビビビビビ」	62～65
異年齢の子と関わる活動	67
発達障害児へのアプローチ「異年齢編」	68～69
活動⑬ 河原遊び	70～71
活動⑭ クリスマス会	72～73
活動⑮ 新年会	74～75
おわりに	76

## はじめに

特定非営利活動法人日本エデュテイメントカレッジは、「エンターテイメント×エデュケーション＝エデュイメント！」Let's play Edutainment!!を合言葉に、子どもから大人まで、様々な人達と共に、楽しく遊びを持って学び、多くの体験を仲間と共感し合い、一人一人の自尊感情を高めることができる活動を実施することを目的に設立致しました。

これまで数々の親子向けのイベントやキャンプ、子ども向けの音楽活動、指導者向けの養成事業などを行って参りましたが、平成22年度は、更に、公益財団法人日本財団の助成を受け、発達障害の子ども達に向けた支援プログラムを実施させていただきました。

発達障害児には、様々な診断名が含まれますが、その症状は一つの症状に留まらず、複合的な症状として、また二次障害として現れる様々な症状により、彼らは日常的な困難さを抱え、日々を過ごしていることが多いのが実情です。

そして、成人に向けての支援は、発達障害を持つ当事者研究も多くなってきていることから、ある程度、明らかになってきている点もありますが、幼児に至っては、彼ら自身が、自身の思考や行動を言語化することが困難な為、支援の方法も手探り状態のまま、右往左往している状況です。

そこで、彼らの支援の一つの方法として、エデュテイメントカレッジが実施して参りました「アスペルガー症候群成人の優位特性を活かしたプログラム」の発達障害幼児版として、発達障害児を含む幼児のグループに対してワークショップを行い、その中で効果的であったものを実践集として作成させていただきました。

音楽、ダンス、造形など表現系の活動は、発達障害を持つ子ども達が、今までのアプローチでは達成できなかった自尊感情を高めていくことに寄与する面を持っています。

この実践集は、発達障害児へのアプローチ、実践面での配慮点を多く入れ、一人でも多くの実践者にとって役に立つものになることを願って発刊致しました。

是非、現場でご活用していただき、多くの発達障害を持つ子ども達と良い時間を過ごしていただけることを願っています。

なお、本書の作成にあたりをはじめ、ワークショップを実施し、本実践集にご協力下さった関係各位に感謝を申し上げます。最後になりましたが、本事業のためにご助成頂きました公益財団法人日本財団に対しまして深く感謝申し上げます。

# エデュテイメントの手法について

## エデュテイメントとは？

### エデュテイメント＝エンターテイメント×エデュケーション

エデュテイメントとは、エデュケーションとエンターテイメントの2つの分野を融合していく新しい考え方であり、その手法です。

エデュテイメントでは、「センスイビリティ」「コミュニケーション」「クリエイティビティ」「エンターテイメント」という4つの要素を中心に、様々な活動を展開していきます。その4つを中心に、教育的にも心理的にも大事な内容を、対象者になる人たちの心に届くように、楽しくわかりやすく伝えていくことを目指しています。

活動の中で特に大事な点は、その全ての関係性が、双方向性で成り立っているという点にあります。教え込むという従来の姿勢ではなく、互いに学び合うという姿勢の中で、そこにしか生まれない価値を大事にしています。

ここでは、発達障害児童の為の活動としてエデュテイメントの手法を用いていますが、エデュテイメントの考え方は、全ての人に有効であり、私達が常にコミュニケーションや表現活動の原点を考えるきっかけになるものです。

## エデュテイメントの4つの要素

### センスイビリティ

自分の感覚に気づき、まわりの人たちとの調和や物への新しい視点を築いていかれるセンサーとアンテナ作りをしていきます。

### コミュニケーション

自分の得意なコミュニケーション方法を見つけ、様々な相手と向き合うことの意味を探り、双方向の関係を作っていきます。

### クリエイティビティ

自分の中に眠っている創造力を様々な活動から発掘し、新しい発想力でその人にしかできない活動を見つけていかれるようにします。

### エンターテイメント

自分自身の良さや自分の活動をよりよく理解してもらうために必要なことを身につけ、まわりの人に喜びを与えられるようにしていきます。

# 幼児向けエデュテイメント4つの力

幼児向けエデュテイメント4つの力は、幼児の生活、課題に即した形で本来の4つのエデュテイメントの要素をアレンジしたものとして位置付けています。この4つの力は、発達障害を持つ子どもも一般の子どもも、よりお互いに触発し合う関係性の中、育っていかれるよう支援していくものです。

- ① センシビリティ＝「感じる力」
- ② コミュニケーション＝「伝え合う力」
- ③ クリエイティビティ＝「考える力」
- ④ エンターテイメント＝「見せる力」

## 「感じる力」について

### 5つの「感じる力」キーワード

- ① 五感を使おう＝自分の好きな感覚を知る。五感を使う場面を作る
- ② 相手を感じてみよう＝相手のことをそのまま感じてみる
- ③ 想像してみよう＝相手のことをいろいろな視点で想像してみる
- ④ 判断してみよう＝目の前の人のために何をすれば良いか判断する
- ⑤ 立ち場を変えてみよう＝立ち位置や人との距離感などをいろいろ変えてみる

## 「伝え合う力」について

### 5つの「伝え合う力」キーワード

- ① 相手を受け止めよう＝相手の心、相手の目、相手の耳を確認する
- ② 相手に向いてみよう＝気持ちと声と体の→を相手に向けてみる
- ③ たくさん試してみよう＝いろいろなコミュニケーション方法を試してみる
- ④ お互いに触発し合おう＝子どもとご父兄、同僚とお互いに影響を与え合う
- ⑤ 感動を分かち合おう＝嬉しいことや発見したことを一緒に喜び合う

## 「考える力」について

### 5つの「考える力」キーワード

- ① 新しい視点で見よう＝ひとつの教材やアイデアをいろいろな角度で見る
- ② チャレンジを楽しもう＝考え過ぎる前に、試してみる、たくさんの思考錯誤をする
- ③ ひらめきを大事にしよう＝何かをひらめいた時の気持ちと感覚を大切にする
- ④ 自分の好きなことを信じよう＝自分が好きなことや分野、方法を信じて行ってみる
- ⑤ 仲間と一緒に考えよう＝何かに詰まった時、仲間の力や方法も借りて一緒に考える

## 「見せる・魅せる力」について

### 5つの「見せる・魅せる力」キーワード

- ① 活動の物語をイメージしよう＝活動の流れを物語風にする、先の活動に繋げる
- ② 見る方も見せる方も嬉しいことをしよう＝自分と子どもの正しい自己顕示欲を育てる
- ③ 自分と子どもの芽に栄養を与えよう＝一過性の表現に終わらず、継続的な力を育てる
- ④ 大人も喜ぶサプライズを作ろう＝見せ方を工夫し、みんなを惹きつける、驚かせる
- ⑤ 安全地帯を用意しよう＝リラックスできる場面、場所を用意し、気持ちを安定させる

# 表現ワークショップ実践集

—からだであそぼう—

## 発達障害児童へのアプローチ「ダンス編」

発達障害児の子ども達の中には、触覚の過敏や鈍麻を持つ子ども達があります。それゆえに、身体接触を嫌がったり、人との距離感を図れなかったり、身体機能のバランスが悪い場合などがあるので、身体表現や身体接触を行う場合、配慮が必要になります。特に、ペアによる身体運動などは、スキンシップ度が高いことが多いので、事前の準備段階的な内容を設けたり、不安感がないように工夫していくことが重要です。

また、遊びやゲームのように自由度が高い活動の中で、身体接触をしていく経験や距離間をコントロールしていく体験などを数多く行っていくことや、関わる大人からの称賛などの言葉かけにより、発達障害児がその活動を実施できたという満足感を持てるように促していくことも重要なポイントになります。

### 触覚の過敏性について

普通の人なら、何かに触れた時、人との接触など、何も感じないのに、発達障害の子ども達は、身体的不快感を覚えます。触覚防衛と呼ばれるこの過敏性は、彼らの機能全般にわたって影響する事があります。誰かが近づくこと、触られることを恐れるあまり、友達から離れて立ったり、近づきすぎた友達を押し除けたりすることがあります。友達は、それを意地悪と思い、お返しに押し返したり、無視したりするということが起きる場合があります。

### 対処方法

無理に身体接触をする、させるような場面は作らず、事前に触る場面があることや、それは不安に思わなくて良いことを伝えましょう。

また、遊びや活動の中で、何気に触る、短い時間のみ触るというように、段階的な場面を作っていったら、彼らとその場面を少しでも楽しめるように促していくことが大事です。

他の児童にも、発達障害児童に対して、驚かすように急に彼らの身体に触ったり、後ろから触ったり、無理矢理触るといったことがないように、注意を促していくことも、両者にとって有効な手助けになるでしょう。

### 触覚の感覚鈍麻について

過敏な人と反対に、感覚鈍麻の子もいます。とても硬かったり刺激が強かったりしない限り、触れているものを感じたり、気づく事はありません。そのため、彼らは注意をひこうと体に触れてくる人に対して、反応や注意が遅くなる事が良くあります。そのため、注意を引こうとしても気づかず、無視されているように思いがちです。極端な場合、擦り傷やアザが出来ても気がつかない場合があります。



また、人と人の距離を取る事が苦手です。そのため、触る事で自分の位置を確かめることをします。結果、見知らぬ人にも家具のように触りまくるので、嫌がられることがあります。

### **対処方法**

発達障害児が、日常生活で、見知らぬ人の身体に触って、何かを確かめることを繰り返し、うまくコミュニケーションが取れない状態にならないように、遊びや活動の中で、自分の他人との立ち位置を変える遊びや、身体接触が必然になるようなゲームなどをしていくことで、その関わり方、立ち位置などを自らが、少しずつ習得をしていかれるように場面を意識して作っていくと良いでしょう。

### **身体コーディネートについて**

感覚鈍麻は筋肉の弱い緊張状態を伴う事もあるため、発達障害の子ども達の動きはぎこちなく見える場合があります。椅子に半分腰掛けたり、他人にぶつかったり、つまずいたりすることがあります。動きに関する活動に対して、低い耐性を持っている子が多いので、地面にまっすぐ立っていることは出来ますが、方向やスピードを変えたり、立っている以外の時に、体の位置を保つ事は困難です。自分達の足が地面から離れることを怖がるため、重力に対して不安定とも言われています。

さまざまな活動に参加する場合、良かれと思えば参加を促しても拒否して、無理やり参加させると体調不良になるケースもあります。遊んでいると、発達障害児はゆっくりとしたペースで走ってもすぐに疲れたり、地面に座り込んでしまいます。

### **対処方法**

同じ身体接触をする場面でも、発達障害児が、興味がある内容で進めていくと、不安感が軽減するので、電車が好きな子であれば、「電車」のように連結するイメージとか、数字が好きな子であれば、数字をイメージさせた動きを用いるなど、子どもの興味に合わせたアレンジをすると良いでしょう。

疲れやすいので、長い時間ではなく、集中できる短い内容をたくさん用意しておく、対処しやすく、本人の満足感があるうちに活動を終わることができるので良いでしょう。

# 1

## からだであそぼう！ からだが磁石になっちゃった！

ねらい : 発達障害児が、自身の身体の機能や、身体の動き・ポーズにも興味を持てるように、また、他者とのコミュニケーションをはかる際の媒介物にもなり、動きのイメージ作りを促進する素材として、本活動は「磁石」をテーマに、からだ遊びを行う。

日常ではあまりしない身体の使い方や動きを、遊びを通して体験し、意識することで、身体を使って表現をしていく面白さを味わう。

また、磁石の特性を身体で表現することで、友達とのスキンシップ&コミュニケーションがスムーズにいくようにし、身体接触の場面や、友達の動きを見る場面を用意し、本人が苦手だと思っている分野でも、友達と一緒に遊べるという成功体験を持たせていく。

対象者 : 幼稚園園児 20名程度

準備物 : MD、MD デッキ、磁石、ビニールテープ2色、椅子（幼稚園にあるもの）、ハンドドラム（楽器）、面白い音のするおもちゃの楽器

活動時間 : 40分程度

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、仲間の存在を意識する  自分の身体とのコミュニケーション 両手左右のコーディネーター  拍子に合わせて動く	<b>1. 「からだタッチ」</b> 全員で、一つの円になり、床に座る  <b>① 身体部位をタッチ</b> 円の隊形のまま、両足を前に伸ばした状態で座る ファシリテーター（以下、F）が指示した身体の一部を素早く両手で触る 頭、肩、お腹、お尻、膝、つま先等。 頭とお腹、肩とつま先など、別々の部位を片手ずつで触ることに挑戦する  <b>② 音楽に合わせて身体にタッチ</b> 音楽に合わせて、頭→肩→お腹→お尻→膝→つま先の順にタッチする 1回目は、同じ部位を8回ずつタッチ 2回目は4回ずつ、3回目は2回ずつと、次第に触る間隔を短くしていく	子どもたちが動いている間に、大人アシスタントが、部屋のあちこちに磁石をくっつけておく

<p>即時反応 緊張→弛緩を意識する 磁石を使う活動の導入</p> <p>磁石の提示</p> <p>実際に磁石を手に取り、 その特性を知る</p> <p>仲間とのスキンシップ&amp; コミュニケーション 共同作業</p> <p>これまでの活動で体験した 表現を、パフォーマンス (人に見せる)として 意識する 他の人の表現に触れる</p>	<p><b>2. 「STOP&amp;GO」</b> 硬いものって何があるかなあ？と子どもたちに聞いておく 石！岩！氷！地面！ドア！ 音楽が鳴っている間は歩き、音楽が止まったら歩くのもストップし、硬いものに変身する</p> <p><b>3. 「これ、な～んだ？」</b> 二つの磁石がくっつく様子を、Fと大人の活動アシスタントが動いて見せ、何を表現しているのか、子ども達に当ててもらおう</p> <p><b>4. 「磁石を探せ！」</b> 予め、Fが部屋のあちこちにくっつけておいた磁石を子ども達を探す 見つけた磁石を持って、友達が持っている他の磁石とくっつけてみる</p> <p><b>5. 「からだか磁石！」</b> 小指が磁石、お尻が磁石、かかとか磁石など、楽器の音に合わせて、2人、或いは3人、4人の友達と身体をくっつける</p> <p><b>6. 「磁石パフォーマンス」</b> 部屋の中央に椅子を1脚置く 楽器の音が鳴っている間は、椅子の周りを歩き、磁石がくっつく音（効果音）に変わったら、身体が磁石に変身して椅子に吸い寄せられるようにくっつく くっつく身体の部位は、特に限定しない。2, 3人のグループでも行い、最後にグループ発表をしてお互いの表現を鑑賞し合う</p>	<p>磁石は、一人ひとつと決めておく</p> <p>ペア、グループによっては、くっつき方が様々であるため、一つずつクローズアップする</p>
--	---	--

## 活動の補足説明

### 1. 「からだタッチ」

身体部位をタッチでは、まず部位の名前と身体の場所を一致させます。

指示された一ヶ所の場所を触るのは、すぐにできますが、「頭とひざ」「肩とつま先」など、違う部位が交ざると、一瞬、手が止まったり、間違えたりします。特に、発達障害の子は、左右の組み合わせが違うこの活動が苦手なようですが、ここでは「間違ったり、失敗するのも面白い」という雰囲気、Fがつくるのが大切です。「失敗しても大丈夫！」な雰囲気の中でやることで、今度もやりたい！という、次への意欲を持たせることにつながるからです。

音楽に合わせてタッチでは、音楽の「拍子」に合わせて、上（頭）から下（つま先）へと触る部位を変えていきます。一通り終わると、子ども達なりに達成感を感じるようです。

### 2. 「STOP&GO」

音楽に合わせて動いて、止まるという即時反応遊びです。

ここでは、磁石の導入として、「何か、硬いもの知ってる？」とFが子ども達に質問しますが、たくさんの子の意見を取り上げ、耳を傾けることで、「自分の意見が取り入れられる場所」であることを、こどもたちに意識させます。また、STOPしたときに、ひとりひとりの身体に触れたり、「〇〇くんのは、足が面白い形になってるけど、何に変身してるのかな」と、表現を具体的に取り上げることで、みんなの前で、「アプリシェイト（良いところを評価する）」し、自信を養っていかれるようにします。

### 3. 「これ、な〜んだ？」 4. 「磁石を探せ！」

本活動のテーマである、「磁石」を、子ども達に提示します。

よりテーマに興味を持ってもらいたいこと、また、実際に子ども達が、磁石を手にとってその特性を直に感じることで、具体的な動きのイメージを持てるようにしたいことから、磁石の動きのデモンストレーション、部屋の中の磁石探しを行います。

### 5. 「からだ磁石」

いよいよ、磁石に変身して動いてみます。動きとしては、離れていた人がくっつくという単純なものですが、ただ単純な動きにしないために、音を効果的に使います。



これは、ハンドドラムという楽器で、良質なヤギの革を使用しているため、叩くだけでなく、手の平で撫でたり、こすったり、指先で弾くなど、奏法を変えることで、様々な音色をつくることができ、子ども達のイマジネーションを大いに刺激します。また、面白い音がするおもちゃの楽器は、ユーモアのある動きを引き出すことも可能です。

生の音を、うまく使い分けることで、こどもたちのイメージを刺激し、動きやすくします。身体同士の接触では、コントロールする力が必要で、はじめのうちは、ぶつかり合って痛い

思いをすることもありますが、身体感覚を通して、加減を知ることが大切です。

## 6. 「磁石パフォーマンス」

これまでの活動では、人同士がくっついていましたが、「椅子」というモノを導入させることで、より自由でダイナミックな表現を引き出していきます。一つの椅子に、4人、或いは5人がくっつくと、それだけで、面白い形のオブジェのようです。ここでは、活動のまとめとして、グループごとに、発表する時間をもうけ、自分が表現するだけでなく、自分以外の人が、どのような表現をしているのかに目を向けさせることをします。

## 発達障害を持つ子への配慮点

### イラストの利用

発達障害児も身体表現が抵抗なく受け入れることができるように、まずは、どんな動きなのか、どんなポーズになるのかなどのイメージを視覚的にイラストなどで表し、明確にインフォメーションをすると良い。

### 段階的な提示

発達障害児は身体コーディネートが悪い場合が多いので、順番にタッチしていくものや、複雑な動きなどの場合は、段階的にモデルとして見せる。

また、複雑なものができなかつた時に、発達障害児は癇癢を起こす場合があるので、最後まで到達することを第一義にせず、一緒に参加できること、何かができた時に、具体的に褒めることが重要。

### ペアの相手

最初にペアで活動をする場合などは、先生とペアになり、その様子をモデルとして、他の子ども達に見せるなどの配慮をすると良い。先生とペアであることができたという成功体験を積み重ねていくことが重要。次に、他の児童ともやりやすくなるように、簡単で類似の動きから入ると良い。

### 素材の使い方

磁石をイメージして動くという時に、本物の磁石を用意し、その特性を理解する場面などを必ず用意すると良い。口頭だけ、或いは、イラストを見せるだけで磁石のように・・・と言っても通じないことが多い。

### 成功体験の場

発達障害児は、人がやっているのを待つことも苦手なことが多いので、グループで鑑賞ができた時や、発表を頑張った時などの成功体験の場を明確に作り、その評価をシールやメダルなどで明確に出すと良い。

# 2

## からだであそぼう！ 丸棒をつかって

ねらい : 発達障害児にとって、新しい遊びを理解することや、新しいモノに出会うことは、彼らの不安感を増幅させる。しかし、一方で、好奇心を刺激するものにもなり、いろいろな方法を通して、モノや人との関わり方を習得していく良い機会にもなり得るので、配慮をしながら、積極的に体験を促すと良い。

ここでは、スチール素材の丸棒（直径 3 cm、長さ 90 cm）を使い、素材と楽しむ中で、遊びの時間から創造（ダンス）、表現の時間へとつなげていき、ポーズづくり、2人組でのミラーダンスなどを楽しみ、媒介物を通した、他者とのコミュニケーションの多様性を体感していかれるようにする。

対象者 : 幼稚園園児 20名程度

準備物 : MD、MD デッキ、ビニールテープ、丸棒人数分

活動時間 : 40分～50分

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、仲間の存在を意識する  深呼吸をすることで、心身共に緊張をほぐす  拍子に合わせて動く  即時反応力 即興力 協同創作	<b>1. 「からだタッチ&amp;深呼吸」</b> 全員で、一つの円になり、床に座る  <b>① からだストレッチ</b> 両手の指伸ばし→腕ねじり→だるまさんのように身体を丸くする 伸ばしたり、ねじったりするときは、同時に息も吐きながら行う  <b>② 音楽に合わせて身体にタッチ</b> 音楽に合わせて、頭→肩→お腹→お尻→膝→つま先の順にタッチする 1回目は、同じ部位を8回ずつタッチ 2回目は4回ずつ、3回目は2回ずつと、次第に触る間隔を短くしていく  <b>2. 「STOP&amp;GO</b> <b>ボディ・シェイプ ～グループ編～</b> 音楽が鳴っている間は歩き、音楽が止まったら歩くのもストップする	楽しい雰囲気づくり  「ハー」と実際に声を出しながら、呼吸を意識させる  一人一人の動きを取り上げる

<p>素材の提示</p>	<p>ストップした際に、Fが形が描かれている絵を示し、子ども達は、近くにいる人とグループになって、指示されたものを、身体で表現する</p>	
<p>見立て遊び 素材の特徴を知る たくさんのアイデアを出す</p>	<p>3. 「これ、な〜んだ？」 袋の中に入っている、丸棒を袋の外から触ってもらい、中に何が入っているのか予想してもらおう</p> <p>4. 「丸棒がへんしん！」 一人一本、丸棒を渡す。 丸棒をどんなものに見立てられるか、各自試してもらい、発表してもらおう 例) 鼻の先につけて、ゾウの鼻 首にまいて、マフラーなど</p>	<p>丸棒は、人がいるところで振りまわさないこと、人を叩いたりしないことを、ルールとして伝えておく</p>
<p>協同創作 視覚への刺激</p>	<p>5. 「いろんな形をつくってみよう！」 3人組、4人組になり、丸棒を使って ○ ◎ △ ☆ などの形をつくる</p>	
<p>動きの模倣 相手をしっかり見る 他者を意識する</p>	<p>6. 「ミラーダンス」 Fが音楽に合わせて、丸棒を使った即興の動きをしてみせる。子ども達にも、その動きを模倣してもらおう</p>	
<p>動きの模倣 相手をしっかり見る 細部の動きまで意識する 音楽を聴きながら動く</p>	<p>7. 「ペアでミラーダンス」 ペアになり、向かい合わせで立つ。 一人が動く人、もう一人は模倣する人になり、丸棒を持ったまま、音楽に合わせて動く</p>	<p>大人のアシスタントと一緒に、ミラーダンスのデモンストレーションも行う</p>
<p>人に見せることを意識する 他の人の表現を知る</p>	<p>8. 「ミラーダンスの発表」 各ペアに、即興のミラーダンスを発表してもらい、お互いの表現を鑑賞し合う</p>	

## 活動の補足説明

### 1. 「からだタッチ&深呼吸」

からだストレッチでは、指先など身体の前端から始まり、腕ねじり、だるまさんのように丸まってみるといふ順に、身体の前中心へと進めていきます。

伸ばす前に深呼吸をして、伸ばすときに息をゆっくり吐き出す、これは、ファシリテーター（以下、F）が、実際にデモンストレーションをやってみせて、視覚的にうったえることで、発達障害の子だけでなく、全員の共通理解を促します。

### 2. 「STOP&GO ～ボディ・シェイプ編～」

音楽に合わせて動いて、止まるという即時反応を、身体表現に発展させたのが、この STOP&GO ボディ・シェイプ編です。

止まったときに、F が指示したものを、友達と一緒に身体でつくるのですが、例えば、「□」という課題ひとつに対して、グループごとに、様々な椅子の表現が出てきます。ここでは、どのグループの表現がうまいか、正解かという評価ではなく、それぞれのグループの面白いところや、工夫している点を F が、みんなの前で取りあげていきます。

### 3. 「これ、な～んだ？」

素材の提示です。袋の外から形状を想像してもらい、素材に興味を持てるようにします。

### 4. 「丸棒がへんしん！」 5. 「いろんな形をつくってみよう！」

くねくねと曲がる、丸棒の特性を活かして、まずは見たて遊びを行います。男の子は、ヒーローの剣のようにして遊ぶのが好きですが、丸棒で叩いたり、振りまわすことのないよう、注意を促します。見たて遊びは、個人でできることなので、発達障害を持つ子が何かをつくっていたら、それをみんなの前で取り上げるようにします。いろんな形づくりでは、友達と一緒につくってもらいます。発達障害を持つ子が、みんなのところへ行くのが難しいようであれば、F や大人がそばに行き、まずは、大人と一緒に作ってみます。

### 6. 「ミラーダンス」 7. 「ペアーでミラーダンス」 8. 「ミラーダンスの発表」

ミラーダンスは、ペアー（慣れてきたら、3人、4人と増やす）で行います。突然、「ダンス」と言われても、子ども達は戸惑うので、まずは、F が動きのデモンストレーションをやってみせて、子ども達全員にそれを模倣してもらい、「鏡のように模倣する」ことを理解してもらいます。その際に、はじめは「丸棒を両手でつかんだまま動いてみよう！」「今度は、片方しか持たずに動いてみよう」など、具体的な指示を入れながら行くと、子ども達も、動きやすくなります。その次に、F と大人のアシスタントが、2人組での「ミラーダンス」をやってみせます。その際に、動きをリードしている人というのがわかりやすいように、リードする人には、目印になるようなものをつけておくとよいです。

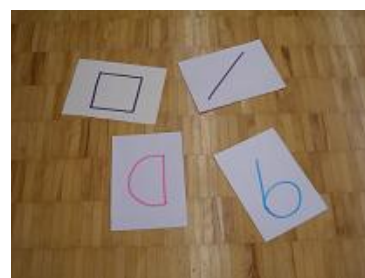


## 発達障害を持つ子への配慮点

### イラストの利用

発達障害児は、視覚が優位な場合が多いので、イラストやサインを上手に利用すると効果的である。何をすべきか、何を求められているか、イラストで表したり、子ども達と一緒に独自のサインを考えたりして、行動規範やインフォメーションに役立てていくことを推奨する。

ここでは、丸棒で作るものなどを具体的にイラストにしておくと、一見ただの棒が変化するものであるということ、それを求められているということを理解できる。



### 媒介物の効用

丸棒のように大きい媒介物は、それだけで遊んでも楽しい上に、媒介物があることは、直接、他の子ども達と肌を触れ合わせないので、その分、不安感が減少する場合が多く、効果的である。媒介物を通したコミュニケーションは、他の子ども達にとっても、恥ずかしさを軽減したり、表現がしやすかったりする有効なものなのでいろいろな物を用意しておくといい。

### 模倣

発達障害を持つ子ども達は、「模倣」ができないとされていることが多いが、内容、持って行き方によっては、一定の模倣は可能である。特に、ミラー遊びのように、視覚的に確認をした後に行う模倣や、何故、どういう意図で模倣するのかが理解できた際の模倣は、それほど困難さを伴わない。ミラー遊びの場合などは、実際に、鏡を見て行う活動や、全員が鏡を見て様々なポーズを行う活動など、鏡を媒介にしたコミュニケーションも有効である。

### 即興

「自由に動いて良い」と指示されるような活動は、発達障害児に限らず、時に混乱や不自由さをもたらすので、どういう動きをさせたいかを決めて、その部分のみ課題的に持つていくと動きやすくなる。ここでは、☆や○などの具体的な形を提示しているので、それをモデルにして、形を作ることがしやすくなる。

### 音楽の効用

いろいろなジャンルの音楽は、それだけで動きを触発する力を持っているので、なるべく、ここでは、同じような曲調の曲ではなく、様々なジャンルの曲を用意しておくといい。子ども向き音楽だけでなく、民族音楽やポップスなども用意しておくとも動きも変化が出てくるので効果的である。

# 3

## からだであそぼう！ ペアムーブメント

ねらい : 発達障害児が、同じパターンの動きをしていくことを通して、自分の身体を意識的に動かせるようにしていく。

また、いろいろな仲間と2人組で、身体表現をすることで、動きやポーズが決まったものである必要はなく、それぞれが感じたことを表現して良いのだということを実感できるようにしていく。

ここでは、2人組で行うペアムーブメントを通して、動きの多様性、力加減の操作、他者と一緒に動くことの面白さ、アイデアを出し合うことの面白さを体験し達成感を味わう。

対象者 : 幼稚園園児 20名程度

準備物 : MD、MD デッキ、ビニールテープ 3色

活動時間 : 40分～50分程度

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、仲間の存在を意識する  他者の身体とのスキンシップ&コミュニケーション タッチコントロールをする  拍子に合わせて動く	<b>1. 「からだタッチ」</b> 全員で、一つの円になり、床に座る  <b>① 身体部位をタッチ (お隣さん編)</b> 円の隊形のまま、両足を前に伸ばした状態で座る ファシリテーター (以下、F) が指示した身体の部位を、自分の身体ではなく、隣りの人の身体を触る 頭→肩→お腹→お尻→膝→つま先 頭とお腹、肩とつま先など、別々の部位を片手ずつで触ることに挑戦する  <b>② 音楽に合わせて身体タッチ</b> 音楽に合わせて、頭→肩→お腹→お尻→膝→つま先の順にタッチする 1回目は、同じ部位を8回ずつタッチ 2回目は4回ずつ、3回目は2回ずつと、次第に触る間隔を短くしていく	楽しい雰囲気づくり

<p>即時反応 協同作業 身体表現 様々な表現の仕方を知る</p> <p>仲間とのスキンシップ&amp; コミュニケーション いろんな人との協同作業</p> <p>お互いに呼吸を合わせる</p> <p>速さや力加減を、他者に 合わせる</p> <p>タイミングを合わせる</p> <p>相手の動きを視覚で確認 するのではなく、背中で 感じる（触覚）</p> <p>これまでの活動で体験し た表現を、パフォーマンス （人に見せる）として 意識する</p>	<p><b>2. 「STOP&amp;GO ボディ・シェイプ ～ペア編～」</b> 音楽が鳴っている間は歩き、音楽が止 まったら歩くのもストップする。 ストップした際に、Fが「椅子」「机」 「自動車」など、指示を出し、子ども は、近くにいる人とペアになって、指 示されたものを、身体で表現する</p> <p><b>3. 「ペアムーブメント」</b> ペアをつくる ※ペアは、一つの活動ごとに、変更す る</p> <p>① <b>一緒にぴょん！</b> ペアの人と手をつなぎ、手をつないだ まま、床の上の線（ビニールテープ） や、床から少し浮かせたなわとびを 飛び越してみる</p> <p>② <b>ぐるぐる洗濯機</b> ペアで片手をつないだまま、その場で ぐるぐるとまわる。音の合図で反対周 りになる</p> <p>③ <b>2人でころりん！</b> ペアの人と、両手をつないだまま、床 の上でひっくり返る</p> <p>④ <b>一緒にトンネル</b> ペアの人と背中合わせになって腕を組 み、腕組みを外さないようにして、い ろいろな高さのトンネルをくぐってみ る</p> <p><b>4. 「ペアムーブメントパフォーマンス」</b> 3で体験した活動を、一つの流れとし ペアごとに、音楽に合わせて発表して もらう</p>	<p>人数が半端な場合は、 大人が入るなどして 調整する</p> <p>毎回、同じ人とペアに ならないように、一度 組んだ人とは、組まな いということをルー ルとして伝える</p>
--	---	--

## 活動の補足説明

### 1. 「からだタッチ」

実践集「からだであそぼう」の活動ナンバー①でも行ったウォーミングアップ。ここでは、身体部位のタッチを、「お隣さん編」と称し、ファシリテーター（以下、F）に部位を指示されたら、自分の身体ではなく、隣の人の身体を触るというバージョンにしました。他者の身体を触ることで、より、タッチコントロールを意識するためです。予め、Fのほうで、人の身体を触るときのタッチコントロールについては少し話しをしておきますが、隣の友達にタッチされて、痛かったりした場合は、そのことを遠慮なく友達に言ってい、ということも伝えておきます。

また、触られることに意識を向けすぎてしまうと、自分が触るほうの手が止まってしまうので、頭と手をうまくコーディネートするのも活動のねらいです。

### 2. 「STOP&GO」

音楽に合わせて動いて、止まるという即時反応遊び。

止まったときに、Fが指示したものを、友達と一緒に身体でつくるのですが、それぞれのグループの面白いところや、工夫している点をFが、みんなの前で取りあげていきます。そのために、Fがそれぞれの椅子に座りに行ったり、「この椅子のポイントはどこですか？」など、子ども達にインタビューします。「なんか、お店（家具屋）みたいだね」という、子どもからの意見で、この活動そのものを、「家具屋さん」と設定し、いろんな家具を売っているお店にFが欲しい家具を探しに来た、というストーリーで展開したこともありました。そのように、遊びに具体性が加わると、子ども達はがぜん張り切ります。

### 3. 「ペアムーブメント」

ペアになった人と、手をつなぐ、或いは腕を組んだまま、いろいろな動きに挑戦します。相手とつながったまま動くことで、身体を通して他者を感じることに、そして、他者と呼吸を合わせて動いたり、力の配分に配慮するなど、非言語的コミュニケーションを体験してもらいます。発達障害を持つ子どもは、自分のペースで動いてしまいがちです。ここでは、ペアの動きをみんなの前で披露する場面を随所に設け、Fは、それぞれのチームの良いところを、取り上げ、どのように動くと、お互いが心地よくなるのかを、言語でもフォローしていきます。ペアは、一つの課題ごとに変え、できるだけ、いろんな人と組めるようにします。



#### 4. 「ペアムーブメントパフォーマンス」

活動のまとめとして、ペアムーブメントを、音楽に合わせて動き、グループごとに発表しました。音楽が入ることで、動きがよりスピーディーになったり、ダイナミックになるなど変化します。

発表は、全員一斉にやるのではなく、パフォーマンスをするグループと、鑑賞するグループとに分けることで、自分が発表するだけでなく、他の人の発表を見ることの大切さも伝えていきます。

### 発達障害を持つ子への配慮点

#### 同じことの繰り返し

からだであそぼうの活動では、毎回、同じ活動を入れているが、発達障害の子ども達にとっては、同じことを繰り返す安心感があると同時に、あるパターンを通して、身体の動かし方を体得していくことになる。同じことを積み上げていくことで、達成感を持てる場面を作っていくことが重要。

#### ペアの相手

最初のペアは、発達障害児が安心できるように、指導者と組むという導入も必要だったが、少しずつ慣らしていき、他の子ども達ともペアが組めるようにしていく。二人組、三人組みでも、なるべく、いろいろな組み合わせができるように場面を組むことが大切。固定化した組み合わせより、毎回変わるような設定で行う方が、うまくいかなかった時の気持ちをひきずらず、どんどん試すことができるようになる。

#### 即興表現

何かを即興で表現していく時は、発達障害児でも誰でも、そのことに慣れていないか随分、差が出てくる。特に、自由度が高い場合は、何でも良いという感じになったり、ただ、はしゃぐだけになってしまうと、そこから、好き勝手に自分のやりたい放題状態に陥る発達障害児もいるので、先生がモデルとして動きを見せることで方向性を明示すると良い。

#### 役割交換

最後の活動では、パフォーマンスする側と鑑賞する側になるが、大事なことは、自分のことだけでなく、人のことも考えるという視点である。発達障害児にとって、他人の視点を持つことは難しいことなので、役割を明確にし、その上で役割交換をすることで、両方の立場になること、そのおもしろさを感じられるように方向づけていく。



<p>素材の提示 布の特徴を活かした動き 布の使い方</p> <p>色のイメージで遊ぶ</p>	<p><b>3. 「布のパフォーマンス」</b> 一枚の大きな布を使って、Fが動きのパフォーマンスを見せる 布を大きく揺らしたり、ぐるぐると回転させたり、身体に巻きつけるなど、布の様々な使い方を盛り込む</p> <p><b>4. 「波と火山」</b> ① 水色の大きな1枚の布を、Fと大人のアシスタントが持って、布を上下に揺らして、大きな波をつくる。子ども達には、その波に触れないように、1人ずつその布の下を走り抜けてもらう ② 赤い色の大きな1枚の布を、Fと大人のアシスタントが持ち、火山に見立てる。 子ども達には、その布の中に隠れてもらい、もう一人のアシスタントの効果音（シンバルの大きな音）で、布の中から飛び出していき（火山が爆発！）、シンバルの音が小さくなったら、再び、赤い布の中に戻ってくる</p> <p><b>5. 「ペアパフォーマンス」</b> 2人に一つ、大きな布（2メートル四方ぐらい）を渡し、色のイメージから、布を何かに見立てた（花、風、光、川、海など）パフォーマンスをつくってもらう</p> <p><b>6. 「パフォーマンスの発表」</b> それぞれのペアがつくった布のパフォーマンスを発表してもらう。 発表にあたっては、予め、各チームにパフォーマンスの雰囲気聞きだし、できるだけそのイメージに近いような音楽をBGMとしてかけて発表をする</p>	
---	---	--

## 活動の補足説明

### 1. 「まねっこダンス」

ファシリテーター（以下、F）が、子ども達の仕草を取り上げ、動きとして提示します。髪をかきあげたり、鼻をかいたり、腕まくりをしたり、お腹をかいたり…今、そこで子どもがやった仕草を、Fが「動き」として取り上げていきますが、1人の仕草を全員ですることによって、動きがよりダイナミックになります。子ども達は、Fが自分達の動きを真似している、ということがわかると、いろんな動きをやり始めます。しかし、Fは、目立つ動きばかりを取り上げるのではなく、じっとしている子、あまり活動にのっていない様子の子の仕草も取り入れ、全員の子の動きを取り上げること、そして、大きく、目立つものだけが「動き」ではなく、小さな動き、或いは動かないことも重要である、ということを伝えることが大切です。

### 2. 「いろいろ歩き」

ビニールテープの道の上を、道の色が変わるごとに、ステップを変えて歩きます。スキップ、ギャロップ、サイドステップなどは、苦手な子にとっては、難しい活動になってしまうので、最初は、普通に歩く、急いで歩く、ゆっくり歩くなど、テンポに変化をつけるところから始めると良いでしょう。その際に、ただ歩くのではなく、例えば、道のそばで、アシスタントの人に寝てもらい、「起こさないように、そーっと歩こう！」などと場面設定をすると、歩き方だけでなく、身体の使い方も変わってきます。また、動物歩きでは、いくつかの動物のイラストを用意しておき、その中から、自分のやりたい動物を選んでから歩いてもらいます。



### 3. 「布のパフォーマンス」

活動のテーマである布を、Fの即興ダンスを見せることで提示します。ここでは、動きの中に、布の様々な使い方を盛り込んで、のちのパフォーマンスづくりに活かしてもらえようようにします。

### 4. 「波と火山」

色のイメージから、布を「波」と「火山」に見立て、ダイナミックに動く活動。

「火山」では、大勢の子どもが一度に動いたり、布の中という狭い空間の中で身体接触があったり、大きな音が効果音として使われたりと、発達障害の子の苦手なものが多い活動ではありますが、演劇的な要素が強いため、意外にみんなと一緒に楽しめる子もいます。しかし、不安そうな表情、顔をしかめたり、耳をふさぐような仕草をしていたら、大人がそばに



行って一緒にいる、或いは、少し離れたところに行くなどの配慮が必要です。

## 5. 「ペアパフォーマンス」 6. 「パフォーマンスの発表」

布の色から、何かをイメージしたり、見立ててもらい、ペアでパフォーマンスをつくってもらいます。そのためには、とにかく、子どもたちに布で遊んでもらうことが大切です。また、なかなかアイデアが出にくいペアには、Fと一緒に入ったり、Fが見せた即興ダンスの要素を提案したりします。まずは、いろんなことをたくさん試したり、遊んだりすることが大切です。

### 発達障害を持つ子への配慮点

#### 触覚過敏性

発達障害児は、何でもない触覚刺激に過敏に反応する。特に、肌に触れるものの材質によって、顕著に表れることが多いので、布などを使う時は、配慮が必要である。この触覚過敏性のことがまわりには理由が分からずに問題行動になることが多々あります。子供自身も触覚刺激のために落ち着けなく、多動や注意散漫になりやすいので、使用する布については、当該児童がどう反応するか、リサーチをしておくことが必要。

#### 身体コーディネート

いろいろ歩きのように、ステップが出てくる動きは、身体コーディネートが難しい発達障害児にとっては、かなり大変なので、ゆっくりひとつひとつ段階的に指示をしていくことや、モデルを示していくことが大切。また、できなかった時に、痙攣を起こす場合などもあるので、簡単なもので確実にできるものを用意しておき、その成功体験を次に繋げられるようにしていくと良い。

#### 想像性

色のイメージから、何かを想像していくような活動は、発達障害児にとって難しいものである。本活動のように、波や火山など、大きな動きがある現象など、わかりやすい内容を選んでいくと良い。それが、色だけ出てくるアイディア（赤ならトマト、いちごなど）と実際のものとはあまりかけ離れたものだと、想像しにくい。

#### 音楽の効用

いろいろなジャンルの曲を使うことで、テーマのイメージに近い表現をしていくことを可能にするので、普段から、様々なジャンルの曲を集めておくと良い。また、効果音全集のような効果音だけで作られた自然の音のCDなども販売されているので、そういう教材を用意しておくとお効果的である。



# 表現ワークショップ実践集

－楽器であそぼう－

## 発達障害児童へのアプローチ「音楽編」

聴覚も他の感覚と統合されてないと上手く働かない感覚です。周囲で聞きなれない音がすると、その方を振り向くという自動的な反応で、赤ちゃんの時から出現する反射は、音の方に頭・体を向ける、バランスを保てるだけの平衡反応が必要とされています。

この能力は、一般的な聴覚障害の聞こえない、聞こえるではなく、聴覚処理の問題です。発達障害児は、音に対して過敏か鈍感あるいはその両方ともある事があります。処理しようとする刺激の種類によって、この両極端の間の何処にでも位置する可能性もあります。

### 聴覚の過敏性

一部の発達障害児は、騒音に対して拒絶反応を起こします。ほんの小さい音でさえ彼らにとっては、イライラの原因となります。バイオリンの音、ものこすれる音、金属フォークで皿を引っかく音等に我慢ならなく激怒して耳をふさいでしまいます。テレビがついている状態で他の人の話を聞く事が出来ないことも多いです。

一般の子ども達にはとても静かな状態でも、誰かがひそひそ話しをしていると、活動等に集中できなく、イライラが募ってくると、暴力的になるケースもあります。

### 対処方法

上記のような状態になる子ども達がいる場合は、その子がどんな音が苦手かをまず、判断しましょう。その上で、音楽の活動等で使う楽器などの種類を限定して行くと良いでしょう。

特に騒音に近いような音や、大きい音、過激な音などに弱いことが多いので、音程が明確に取れないような楽器(バイオリンでも綺麗な澄んだ音であれば、問題がないケースも多い)や、音具(おもちゃのような楽器)でも賑やかなおもちゃ的な音(ラッパのようなもの)などは、避けておく法が良いでしょう。

反対に、好奇心旺盛で音に興味を示すケースもしばしばあるので、そういう子の場合には、ピアノなどの調整が取れた楽器などを中心に、どんどん触って弾かせる機会を作っていくと良いでしょう。聞かせるのではなく、弾かせることが大事なポイントです。

### 聴覚の鈍麻

まわりが静かなのに、発達障害児にこちらが言っていることが伝わっていないらしいと思うと答えた親や教師は、全体の63%にも上るくらい、聴覚の鈍麻が指摘されています。

その状況がわかっていると、わざと聞いていないふりをしてると周りが勘違いをすることがあるので、そこには注意が必要です。

しかし、聴覚の場合、過敏、鈍麻のどちらかではなく、その場面によって、状況によって、そ

のどちらをも併せ持つケースの方が多いので、個別に見ていかないとわからないことも多くあります。

### **対処方法**

音が嫌な時は、明らかに耳をふさぐ、顔をしかめる、泣きそうになるなど、表情、姿勢、行動に出ますので、それを観察して、その子の行動パターン、音の趣味嗜好などを理解しておくことが大切でしょう。また、それを幼稚園、施設等の職員で共有しておくことも重要です。また、わざと聞こえていないふりをしていると、他の園児などに指摘されてしまうこともあるので、その時は、事情を話して、まわりの子ども達もサポートできるよう、方向性を作っていくことが重要です。

### **音楽あそびにおける楽器の音**

聴覚過敏の子どもの場合は、音楽活動の中で出てくる楽器の種類の中でも、大きな音や強い音、高い音が出る楽器は苦手なケースが多いです。まわりの子ども達のおしゃべりと楽器の音が混じって、より不快な音として聞こえてくることが多いので、その音にイライラした末に、爆発をしてしまって、楽器でうるさくしている子どもに乱暴をしてしまうケースなどもあります。

発達障害児は、順番を待つことも苦手なので、その楽器決めをしている間に、一人でイライラを募らせていることがあります。

### **対処方法**

楽器の音は、上記でも述べたように、楽器の種類にもよってくるので、様々なことが想定されますが、音楽活動などで楽器を選択できる時は、なるべく、その子どもが納得したものを演奏できるようにしておくことが必要です。また、順番を待つことを覚えていくことは重要なことですが、そのこと自体は、楽器の選択以外の場面でも十分、覚えていかれる点なので、別の機会に譲って、本人が納得する楽器を選んでもらい、本人が自ら、音を出す時間を早く作りましょう。それは、楽器作りなどでも同じです。そうして、自分が自ら音を出す場合は、多少の大きい音や高い音であっても、納得して理解して出しているの、さほど問題にならないケースが多いです。より多くの音の体験をさせていくことが重要です。

# 5

## 楽器であそぼう マラカスをつくろう

ねらい : 発達障害児に限らず、幼児の子ども達にとって、楽器を作ることは、音に対する感受性を養うのに、重要なポイントを占める。また、手づくり楽器は、造形との組み合わせになり、手先の器用さを養うことにも繋がる。

発達障害児は、運動機能を統合していく統合感覚が劣っていることが多い、手先が不器用な子どももしばしばいるので、仕上がりよりも、自らの力でつくっていくプロセスを大事にする。

ここでは、身近な素材である、トイレットペーパーの芯を使って、マラカスをつくる。中身（小豆）の量と音の違いの関係に気づきながら、自分で音色を調整し自分だけの楽器をつくる面白さを体験する。

対象者 : 幼稚園園児 20名程度

準備物 : 紙コップ、ビー玉、おはじき、短く切ったストロー、トイレットペーパーの芯、小豆、ホッチキス、マスキングテープ、マジックペン

ハンドドラム、クラベス、面白い音のするおもちゃの楽器、トライアングル

活動時間 : 50分～1時間程度

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、仲間の存在を意識する言葉のリズムに気づく  動きのウォーミングアップ 即時反応 音色の特徴に触発されて動く 友達との協同による身体表現	<b>1. 「名前のリズム」</b> 全員で、一つの円になり、床に座るファシリテーターが（以下、F）一人ずつの名前を聞き、名前のリズムを、クラベスの音で表す。子ども達には、そのリズムを手拍子で模倣してもらう  <b>2. 「STOP&amp;GO」</b> 楽器の音が鳴っている間は、部屋の中を歩き、音が止まったら動きも止める即時反応遊びを行う。 はじめは、歩く→止まるを何回か繰り返して、全員でルールを共有したあと、音の速さを変えたり、楽器を変えたりすることで、様々な動きを誘発する	楽しい雰囲気づくり   こどもの様々な動きに目を配り、こどもの動きやポーズを取り入れながら、遊びを発展させていく

<p>聴覚への刺激 →音の聴きわけ</p>	<p><b>3. 「この音、なあに？」</b> 紙コップマラカスの音（振って音を出す）を聞いてもらい、中身に何が入っているのか、また、どのくらいの量が入っているのかを予想してもらう</p>	
<p>素材の提示 素材の特徴を知る 触覚への刺激</p>	<p><b>4. 「小豆のつぶつぶくん、登場！」</b> 小豆がたくさん入った布の袋を、子どもたち一人ずつの頭の上に乗せたり、袋の外から触ってもらうなどして、中身を予想してもらう いろんな意見を聞きだした後、袋の中から小豆を取り出し子ども達に見せる</p>	
<p>指先を使って細かい作業を行う マラカスの音と、マラカスの中身の量の関係を知る</p>	<p><b>5. 「マラカスをつくってみよう！」</b> 今日は、小豆を使って、マラカスをつくることを説明する まずは、Fがつくった見本のマラカスを見せ、今日は、この楽器をつくるということを説明したあと、実演をして見せながら楽器づくりの工程を示す。同時に、つくりかたを書いたイラスト入りの工程表も貼りだしておく</p>	
<p>指揮に合わせて音を出す ルールの認識 音に強弱をつけることを体験する 音が揃う面白さを知る</p>	<p><b>6. 「カァくん、登場！」</b> 全員が作りおわったところで、マラカスを持って、再び円になって集まる 鳥の形をした指揮人形、カァくんの口が開いている時に音を出し、閉じている時は音をやめるという音遊びを行う 指揮をする役割は、子ども達にもふる</p>	
<p>リズムの聴きわけ 身体のコーディネート</p>	<p><b>7. 「リズムの模倣」</b> Fと子どもたちで、リズムの掛け合いを行う。マラカスは持って動けるので、振りのような動きを取り入れた音の出し方をFが提示し、子ども達にも模倣してもらう</p>	

## 活動の補足説明

### 1. 「名前のリズム」

ファシリテーター（以下、F）が、1人の子の名前のリズムを、クラベス（楽器）で鳴らし、他の子どもたちはそのリズムを模倣する、というコール&レスポンスで、1人ずつの名前を紹介していく導入の活動。自分の名前を全員に呼んでもらうというのは、

### 2. 「STOP&GO」

音楽に合わせて動いて、止まるという即時反応遊び。  
子どもたちの様々な動きを誘発するために、様々な音色の楽器を用意します。同時に、Fは、止まったときに、「〇〇ちゃんは、片足が空中に浮いたまま止まっている！」「〇〇くんは、お顔の表情も、止まっている！」と、それぞれのポーズの特徴を取り上げる声かけをすることで、子どもたちが、いろいろなポーズを楽しめるようにします。

### 3. 「この音、なあに？」

この活動では、マラカスをつくるので、まずは、マラカスがどういう楽器なのかを提示します。マラカスの中身はBB弾で、たくさん入っているもの、やや少量のもの、2粒ぐらいしか入っていない、3種類のマラカスを用意し、中身は何なのか、量の多い順に並べるとどういう順番になるのか、などを子どもたちに聞き、音と中身の量の関係に着目させます。

### 4. 「小豆のつぶつぶくん、登場！」

マラカスづくりで実際に使う、小豆の提示です。小豆を中身が見えない布の袋に入れ、重みを感じてもらったり、袋の外から触るなどして、主に触覚を刺激し、素材に興味を持てるような投げかけをします。また、小豆を「つぶつぶくん」と呼び、擬人化することで、子ども達は、素材に対して、より親しみを持てるようです。



### 5. 「マラカスをつくってみよう！」

実際に、マラカスをつくってみます。この活動では、手に入りやすく、子どもが手で握るのに丁度良い大きさのトイレットペーパーの芯を使います。作り方を説明する際には、作業手順を描いたイラスト入りの工程表を見せ、今、どこの作業をしているのかを確認しながら進めます。



## 6. 「カァくん、登場！」

全員が作り終わったら、音を出す活動にうつりますが、ここでは、鳥の形をした指揮人形を使います。鳥の口が開いているときは音を出し、口が閉じると音をやめるというルールで視覚的にわかりやすいこと、また、指揮人形の動かし方は単純なので、子どもにも指揮の役割を担ってもらえることができるという利点があります。

## 7. 「リズムの模倣」

4拍の簡単なリズム模倣を行います。マラカスは、音を鳴らしながら動けるので、ただ音を鳴らすだけでなく、マラカスを持ってターンをしたり、身体の前だけでなく、上下左右に腕を動かして鳴らしたりして、動きをつけることも可能です。

## 発達障害を持つ子への配慮点

### 素材の応用

発達障害児は、好奇心旺盛の場合が多く、素材に対して興味を持つが、本来の使い方ではない使い方をするような廃品利用の物を使う場合などには、その利用法についても説明をし、その素材の形状がマラカス作りに適している旨などを伝えていくと良い。説明不足であると、本来の使い方と違うことにこだわってしまったり先に行けないケースなどがある。

### 同じ遊びの繰り返し

本活動にある、ストップ&ゴーのような即時反応遊びなど、繰り返し行う活動が入っていることは、発達障害児にとって、理解をして楽しめる遊びなので安心して行えることが多い。よって、同じ遊びをアレンジしていくという方法で、少しずつ課題を盛り込むなどしていくと子ども達が戸惑わなくて良い。

### 造形系との融合

音楽の中でも、楽器作りとして造形系との融合を図っている活動は、自ら音を作るという点と、手先の器用さを養っていく目的の両方から、実施していくことを推奨する。同じ素材を多角的に見ていく際にも、楽器作りは適しているため、自然素材を使う場合などは、簡単な楽器作りでも良いので音楽遊びの中に入れていくと良い。

### 作業の手順

作業の手順などは、イラストなどで明確にインフォメーションをすると良い。これは、発達障害児に限らず、全ての子どもにとっても、イメージを持って楽器作りをする為に必要である。特に発達障害を持つ子どもは、漠然とした説明を受けるより、イラストで書いてある作り方を手助けにしてくることで、安心して作業に取り組むことができる。

## 6

## 楽器であそぼう 缶笛をつくろう

ねらい : こだわりが強い発達障害児にとって、ある素材が、本来の役割とは違う役割を担うことを、楽器づくりを通して、理解していかれるようにする。

楽器をつかって、自ら演奏することは、音に対する感受性を養うのに、重要なポイントを占める。特にここでは、吹く楽器である「笛」をつくるので、息のコントロール、息の使い方なども体得できるようにしていく。

対象者 : 幼稚園園児 20名程度

準備物 : 羽根、紙風船、空き缶（各自、自宅から持参したもの）、ビニールテープ  
ストロー（蛇腹部分を含んで15cm程度の長さにカットしたもの）、

活動時間 : 50分程度

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
<p>円になって座ることで、仲間の存在を意識する言葉のリズムに気づく</p> <p>視覚的なものを頼りに自分の息をコントロールする</p> <p>みんなで息（呼吸）を合わせる 息を揃えること、力を合わせることで可能になることを体験する</p>	<p><b>1. 「音でごあいさつ」</b> 全員で、一つの円になり、床に座る ファシリテーター（以下、F）が、ハンドドラムを持って、一人一人のところへ行き、好きな音の出し方で、一つ音を鳴らしてもらう。</p> <p><b>2. 「息であそぼう！」</b> ①円になって座る 小さな一つの羽根（赤い羽根募金の赤い羽根のような大きさのもの）に息を吹きかけて、隣の人の方へ飛ばし、隣人は、その羽根を手の平の上でキャッチする、という、「羽根飛ばしリレー」を行う ②円の隊形のまま、子ども達にはうつ伏せに寝てもらい、円の中央に膨らませた紙風船を置く。「せーの！」の合図で全員一斉に、紙風船に向かって息を吹きかけ、紙風船を息の力で舞い上がらせることに挑戦する</p>	<p>楽しい雰囲気づくり</p>

<p>素材の紹介を通して、自分の言葉を他者に伝える素材への着目、興味を促す</p> <p>音の出し方を試しながら楽器を創作する 指先を使って細かい作業を行う</p> <p>指揮に合わせて音を出す ルールの認識</p> <p>視覚的なもの（楽譜）と聴覚的なもの（缶笛の音）を結びつける 音の長さを聴きわける</p>	<p><b>3. 「空き缶の紹介」</b> うちから持ってきた空き缶を、みんなの前で紹介する これは、何が入っていた空き缶？ 誰がいつ飲んだの？ それぞれの缶の太さや長さなどが違うことにも着目させる</p> <p><b>4. 「缶笛をつくろう！」</b> それぞれが持参した空き缶とストローを使って、缶笛をつくることを伝える まずは、Fがつくった見本の缶笛を見せ、今日は、この楽器をつくるということ伝えたあと、缶笛づくりを実演しながら、作業工程を示す。 同時に、つくりかたを書いたイラスト入りの工程表も貼りだしておく</p> <p><b>5. 「あなたの音はどんな音？」</b> 楽器をつくり終わったら、再び円になって座る。 ふくろうの人形が登場し、自分の目の前にふくろうが来たら、鳥に笛の音（ふくろうの鳴き声のような音）を聞かせる、という要領で、1人ずつ自分の缶笛の音を発表する</p> <p><b>6. 「線の楽譜で音を出してみよう」</b> いくつか種類の違う、線の楽譜（※次ページ参照）を提示し、まずは、Fが吹いてみせて、どの楽譜の音だったかをあててもらおう。 子どもたちにも、楽譜を配布して、それぞれ練習した後、発表してもらおう</p>	<p>空き缶の口の部分に指を入れないように、予め注意しておくこと</p>
--	---	--------------------------------------

## 活動の補足説明

### 1. 「音でごあいさつ」

活動の導入として、自己紹介の代わりに、今の気分で楽器の音を鳴らしてもらいます。使用する楽器は、ハンドドラム（タイコ）など、奏法が簡単で、音に感情を込めやすいものが適しています。大きな音を鳴らす子が多いですが、中には、指先でちょん！と小さな音を出す子、「やりたくない」と言って、音を出さない子もいます。そんな時は、小さな音も大事であること、「無音」というやり方もあり、それぞれの選択は間違いではない、ということを伝えます。

### 2. 「息であそぼう」

この活動では、息を使って音を出す笛をつくるので、楽器づくりの前に、息を使った遊びを行います。

ここでは、息を使うことを視覚的に確かめられるよう、小さな羽根や紙風船を飛ばし、その飛んでいく様子を見て、息を吐く強さを加減できるようにします。全員で紙風船を飛ばすのは、息を使うだけでなく、みんなで息を「揃える」ことが大事です。この「揃える」ことが最初



は難しいのですが、何度も試すうちに、紙風船がふわっときれいに舞い上がるようになり、子ども達は「揃える」ことの面白さを実感します。

### 3. 「空き缶の紹介」

楽器づくりを行う際は、材料を、子ども達に集めてきてもらうことも大切です。自分達で集めることで、その楽器に対して、特別な思い入れが芽生えるからです。「これは、うちのお母さんに買って！買って！ってお願いしてやっと買ってもらったの」「これは、お兄ちゃんが飲んだのをもらったの」など、みんなが持ってきた空き缶には、それぞれ小さなドラマ（！）があり、それらを共有することで、一層、空き缶がその子にとって大切なものになります。

### 4. 「缶笛をつくろう！」

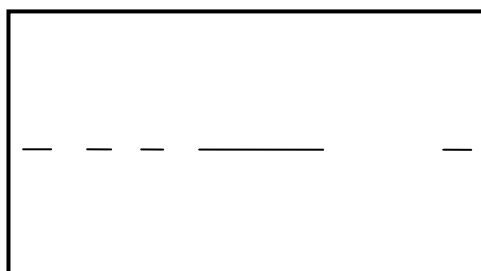
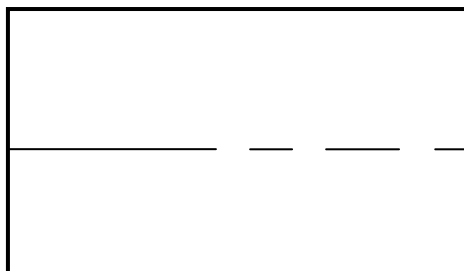
マラカス同様、作り方を説明する際には、作業手順を描いたイラスト入りの工程表を見せ、今、どこの作業をしているのかを確認しながら進めます。缶笛は、ストローをつける角度が難しく、子ども達だけではできないので、実際に吹いてもらって、良い音がするところを見つけられたら、大人がテープで固定するようにします。

### 5. 「あなたの音はどんな音？」 6. 「線の楽譜で音を出してみよう」

マラカス同様、指揮人形を使って音を出します。指揮人形は、人形の動きに合わせて全員が一斉に音を出すこともできますし、人形が自分の目の前に来たら、その人だけが音を出す、というルールを設定すれば、1人で音を発表することにもなります。また、ここでは、線の

楽譜を使って音を出すことで、音を視覚的なものと結びつける体験もします。

#### 【線の楽譜】



## 発達障害を持つ子への配慮点

### コミュニケーショングッズとしての楽器

直接のコミュニケーションが苦手な発達障害児にとって、楽器を媒介にしてコミュニケーションを図っていくということは、その方法が理解できた際には、効果的である。特に、ハンドドラムのように、奏法によって、音のイメージが違うものは、言葉以上に明確に感情を表すことになるので、より扱いやすい。この場合、子どもによっては、音のイメージと奏法を組み合わせた顔のイラストなどを用意しておく、音の強弱等も含めて理解がしやすい。

(例：怒っている顔のイラスト＝強くハンドドラムを叩くイラストなど)

### 息を意識する

遊びながら、自分の息を意識することは、ただ笛を吹く為のことだけではなく、自身の呼吸の仕方や声の出し方に影響することなので、様々な形で体験していくと良い。息をいろいろな方法で出してみることで、自分の息が長い、短い、細い、太いというようなことがわかってくる。遊びながら、ゲームのように実施している中で、自分の息が見える（息によって物の動き方が違うので）ので、より効果的になる。

### 自分の音

「自分の音がどんな音か？」を問われた時に、自分の音ってどんな音なんだろう？どんな音を自分は出したいのだろうか？と考えることが多い。大事なことは、結果として、どんな音が出せたかというより、どんな音にするかを考えることの方が遥かに大切である。そのことを踏まえて、指導者は子ども達に問うべきである。

### 図形楽譜の導入

ここでは、図形楽譜の導入として、線を取り入れている。図形楽譜というのは、いろいろな図形を楽譜のように読み取るものとして扱うもので、ここでは、それを線で表わしている。長い線なら、長い音、短い線なら短い音とする訳だが、そこでのルールを明確にすることが、発達障害を持つ子どもにとって重要である。曖昧な表現での説明や、自由度が高い選択肢は、彼らを混乱させるだけなので、最初からインフォメーションはきっちり行い、気持ちよく表現活動に入ってもらうことが大切である。

## 7

## 楽器であそぼう

### 風船でタイコをつくろう

ねらい : 風船を表面の素材としたタイコを作ることにより、タイコ全般に興味を持つことや、その音の仕組みに興味を持たせることにより、発達障害児がよりその素材や音への関心を強くできるようにする。また、そのタイコでリズム遊びなどをしていくことで、より音で遊ぶことや楽器で遊ぶことが身近なこととして捉えていられるようにしていく。

対象者 : 年中児・年長児 20名程度

準備物 : ハンドドラム、紙管 (直径15cm、長さ20cm程度にカットしたもの)、風船  
透明梱包用テープ、マジックペン、シール

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、 仲間の存在を意識する 音に感情を込める オリジナリティ	<b>1. 「音でごあいさつ」</b> 全員で、一つの円になり、床に座る ファシリテーター (以下、F) が、ハンドドラムを持って、一人一人のところへ行き、好きな音の出し方で、一つ音を鳴らしてもらう。	楽しい雰囲気づくり
動きのウォーミングアップ 即時反応 視覚への刺激 様々な答えがあって良い ということを実感する	<b>2. 「STOP&amp;GO ～モノにタッチ編～」</b> 楽器の音が鳴っている間は、部屋の中を歩き、音が止まったら動きも止める 止まったときに、Fが指示したものをタッチする 例) 丸い形のものを見つけて触る 四角いものを見つけて触る	
身体接触によるスキンシップ&コミュニケーション	<b>3. 「STOP&amp;GO ～友達とくつつく編～」</b> 今度は、音が止まったときに、Fが指示した身体の部位同士を友達とくつつける	

<p>楽器の構造を知る 視覚への刺激</p>	<p><b>4. 「ハンドドラム解体！」</b> いつも使っているハンドドラムを、子ども達の目の前で解体し、叩く場所が皮でできていること、皮のはり具合によって音が変わることなどを、子ども達に実際に見せる</p>	
<p>素材の提示 素材の特徴を知る 素材を介して、友達と関わる</p>	<p><b>5. 「紙管が登場！」</b> 直径 15 cm、長さ 20 cmの紙管を、1人に一つ配り、転がして遊んだり、友達の紙管と一緒に積み木のように積み上げてみたり、何かに見たててみるなど、素材そのもので遊んでみる</p>	<p>紙管を投げたりしないことなどを注意しておく</p>
<p>オリジナリティ</p>	<p><b>6. 「風船ダイコをつくろう！」</b> 紙管と風船を使って、タイコをつくることを説明する まずは、Fがつくった見本の風船ダイコを見せ、今日は、この楽器をつくるということを伝えたあと、タイコづくりを実演しながら、作業工程を示す 同時に、つくりかたを書いたイラスト入りの工程表も貼りだしておく 紙管のまわりには、シールを貼ったり絵を描いたりして、世界に一つだけの自分のオリジナル風船ダイコをつくる</p>	
<p>様々な音の出し方を試す・見つける 音の発表</p>	<p><b>7. 「鳴らしてみよう！風船ダイコ」</b> 風船ダイコでどんな音が出せるか、各自試してもらったあと、一人ずつ、気に言った奏法で音を出してもらう</p>	<p>風船が破けることもあるので、予備の風船を多めに用意しておくこと</p>
<p>言葉のリズムに気づく リズム模倣 リズムの聴きわけ</p>	<p><b>8. 「言葉のリズム」</b> ① Fのリズム模倣 ② タイコの音を鳴らしながら、しりとり ③ 例えば、好きな食べ物の名前をタイコの音で表してもらい、聞いている人にあててもらおう</p>	

## 活動の補足説明

### 1. 「音でごあいさつ」

活動の導入として、自己紹介の代わりに、今の気分で楽器の音を鳴らしてもらいます。使用する楽器は、ハンドドラム（タイコ）など、奏法が簡単で、音に感情を込めやすいものが適しています。大きな音を鳴らす子が多いですが、中には、指先でちょん！と小さな音を出す子、「やりたくない」と言って、音を出さない子もいます。そんな時は、小さな音も大事であること、「無音」というやり方もあり、それぞれの選択は間違いではない、ということを伝えます。

### 2. 「STOP&GO～モノにタッチ編～」 3. 「STOP&GO～友達とくつつく編～」

音に合わせて動いて、止まるという即時反応遊び。まずはじめは、止まったときに、ファシリテーター（以下、F）が、「この部屋にある丸い形のものを探してタッチ！」と、触るものを指示します。丸いものは、保育室のような部屋にはたくさんあります。子ども達は思い思いのものを見つけて触るので、いろんな答えがあっていい、ということを伝えます。発達障害の子にもわかりやすいように、丸いもの、四角いもの、三角のもの、などは、形を描いた図で示します。

友達にタッチ編は、はじめに、F と大人のアシスタントとで、身体の部位と部位をくつつけるデモンストレーションをして見せます。これも、モノにタッチ編同様、くつつく部位を描いた身体のイラストを示しながら、行くと良いです。

### 4. 「ハンドドラム解体！」

ハンドドラムは、革を張っているネジをゆるめていくと、革はずれます。タイコという楽器がどういう構造をしているのかを視覚的に示すために、楽器を解体して見せます。

### 5. 「紙管が登場！」

直径 15 cm、長さ 20 cm程度にカットした紙管は、望遠鏡のようにして見てみたり、腕を通してみたり、足にはめてみたり、転がしてみたりと、様々な見たてや、遊びができます。ここでは、いきなり楽器をつくるのではなく、まずは、紙管の特徴を活かした遊びを行うことで、紙管を通して友達とコミュニケーションをはかったり、自分のアイデアを試したりする場面をつくります。

### 6. 「風船ダイコをつくろう！」

作り方を説明する際には、作業手順を描いたイラスト入りの工程表を見せ、今、どこの作業をしているのかを確認しながら進めます。風船は、口の方から 3～4 cm程度をはさみでカットしておいたものを用意しておき、紙管にかぶせます。かぶせる作業は、力も要るので、大人も一緒に行います。紙管のまわりには、ペンで絵を描いたり、シールを貼ったりする他、時間があるときは、ポスターカラーで色づけをすると、仕上がりがきれいです。



## 7. 「鳴らしてみよう！風船ダイコ」

風船ダイコは、叩いても良い音がしますが、風船の部分指で引っ張って離すと、「ボン！」と大きい音がします。また、風船を張っていない方から声を出すと、紙管の中で声が共鳴したり、紙管の側面を手で叩くと、風船部分が振動して音が出ます。いろいろな音の出し方を楽しめるのが風船ダイコの特徴です。一方で、発達障害の子には、苦手な音になるかもしれないので、彼らがどのような反応を示すのか、注意深く見守る必要があります。

## 8. 「言葉のリズム」

制作した風船ダイコは、既成の音楽に合わせて鳴らす、幼児のうたに合わせて鳴らすなど、いろいろな方法がありますが、ここでは、リズム模倣のほかに、タイコの音と共に、しりとりを行ったり、自分の好きな食べ物（どの子も割と考えやすい）を、リズムで表したりするなど、言葉のリズムに着目した活動を行います。

### 発達障害を持つ子への配慮点

#### 同じパターンの繰り返し

ここでは、STOP&GO という遊びのように、同じパターンでありながら、アレンジを加えるものを取り入れている。それは、発達障害児が、規則性を好む場合が多いことから、同じパターンで理解していく方が楽であることや、理解度が高くなることが要因である。変化も一気にやるのではなく、少しずつ子どもの理解度を損なうことなく行っていくと、受け入れやすく、変化も楽しむことができるようになる。

#### 仕組みの理解

ハンドドラムを解体して、音の仕組みを理解していくことは、発達障害児にとって、明確な物事の理解へ繋がっていくことであり、関心度が高いことである。また、その仕組みを理解することで、他のタイコや似たような楽器などへの興味を持たせることも可能になるので、これも上記と同様、パターン化していくと、比較もできるので有効である。

#### 奏法

通常のタイコもいろいろな種類があるように、風船ダイコにも特徴があり、それを使うことでより楽器の良さが出ること、その奏法は、各自が考えて良い、ということを明示していくと、他の楽器を演奏するときも、奏法に興味を持って取り組んでいくことができるので効果的である。

#### 言葉のリズム

リズムは、特に苦手意識を持っている子どもの場合は、しりとりなどのゲーム性があるもので、リズムの習得をしていくと良い。また、その場合は、同じリズムができるまで続けるのではなく、どんどん新しいリズムを行っていく内に慣れていくので、その体験を積み重ねていけるようにしていくことが重要である。また、達成感が持てるように、段階的に行っていくことが重要。

## 楽器であそぼう バチをつくろう

ねらい : 発達障害児は、手先が器用ではないことが多いが、ここでは、手先の不器用さも気にならないような「バチづくり」を行う。そのことによって、当該児童が、他の仲間と同じスタートラインに立って物事を見ていかれるようにする。聴覚が過敏の場合、聴覚が敏感とも言えるので、そのことを活かして、細かい音の違いやニュアンスを楽しみ、他の仲間の前でも、その表現ができるようにする。  
バチをつくるにあたっては、既成のバチを見て、バチの先の素材には、いろいろあること、素材によって異なる音が出ることを知る。

対象者 : 年中児、年長児 20名程度

準備物 : いくつかの種類の既成のバチ、竹の割り箸、木球、ボンド、マジックペン、ハンドドラム、おはじき

活動時間 : 50分～1時間程度

※F=ファシリテーター

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、仲間の存在を意識する 言葉のリズムに気づく	<b>1. 「名前のリズム」</b> 全員で、一つの円になり、床に座る Fが一人ずつの名前を聞き、名前のリズムを、クラベスの音で表す。子ども達には、そのリズムを手拍子で模倣してもらう	楽しい雰囲気づくり
動きのウォーミングアップ 即時反応 音色の特徴に触発されて動く 友達との協同による身体表現	<b>2. 「STOP&amp;GO」</b> 楽器の音が鳴っている間は、部屋の中を歩き、音が止まったら動きも止める 即時反応遊びを行う。 はじめは、歩く→止まるを何回か繰り返して、全員でルールを共有したあと、音の速さを変えたり、楽器を変えたりすることで、様々な動きを誘発する	こどもの様々な動きに目を配り、こどもの動きやポーズを取り入れながら、遊びを発展させていく
テーマの提示 視覚・触覚への刺激	<b>3. 「バチさん、こんにちは！」</b> 打楽器を叩くバチを見せる 先端の素材を触ったり、異なる素材の	

<p>聴覚への刺激 音色の聴きわけ 集中して音を聴く</p>	<p>バチを見せて、実際にハンドドラムなどのタイコを叩いて音を聴き、バチの素材によって、音が違うことを提示する</p> <p><b>4. 「音クイズ、どっちのバチ？」</b> 先端の素材が異なる、2種類のバチを用意する 子どもから見えない場所で、Fがバチを使って、ハンドドラムの音を鳴らし、どちらのバチで叩いたかを当ててもらおう</p>	
<p>手先を使って細かい作業を行う 小さな面積、丸い面（木球）に、色を塗ったり、絵を描く体験をする</p>	<p><b>5. 「バチをつくろう！」</b> 今日は、割り箸と木球使って、オリジナルのバチをつくることを説明する まずは、Fがつくった見本のバチを見せ、今日は、これと同じものをつくってもらうことを説明したあと、実演をして見せながらバチづくりの工程を示す。同時に、つくりにかたを書いたイラスト入りの工程表も貼りだしておく</p>	<p>先が尖っている割り箸は、振り回したりしないことを、配る前に注意しておく。 楽器づくりの際は、隣の子とある程度の間隔があげられるような広い空間で行うこと</p>
<p>バチを介したコミュニケーション バチの先に集中する 手先のコントロール</p>	<p><b>6. 「バチで挨拶」</b> バチを持って散歩する 途中で出会った友達とバチの先同士をくっつけて挨拶をする</p>	
<p>視覚的なものを頼りに、手先のコントロールを行う 連打の体験</p>	<p><b>7. 「バチを使っておはじきずもう」</b> 2人1チームになり、チームに一つハンドドラムを配布する ハンドドラムの上に、おはじきを乗せバチを使って、おはじきずもうを行う</p>	
<p>聴覚への刺激 様々な音に出会う</p>	<p><b>8. 「いろんなものをトンカントンカン♪」</b> バチを使って音を出す楽器のほかに、空き缶や金属ボウルなどを机の上に並べ、順にバチを使って音を出す</p>	

## 活動の補足説明

### 1. 「名前のリズム」

Fが、1人の子の名前のリズムを、クラベス（楽器）で鳴らし、他の子どもたちはそのリズムを模倣する、というコール&レスポンスで、1人ずつの名前を紹介していく導入の活動。自分の名前を全員に呼んでもらうというのは、

### 2. 「STOP&GO」

音楽に合わせて動いて、止まるという即時反応遊び。  
子どもたちの様々な動きを誘発するために、様々な音色の楽器を用意します。同時に、Fは、止まったときに、「〇〇ちゃんは、片足が空中に浮いたまま止まっている！」「〇〇くんは、お顔の表情も、止まっている！」と、それぞれのポーズの特徴を取り上げる声かけをすることで、子どもたちが、いろいろなポーズを楽しめるようにします。

### 3. 「バチさん、こんにちは！」 4. 「音クイズ、どっちのバチ？」

バチの先の叩く部分が、柔らかいものと、硬いものの2種類を紹介します。目を閉じて、触覚を使って違いを感じたり、2種類の音色の違いを聴き分けたりします。

### 5. 「バチをつくろう！」

作り方を説明する際には、作業手順を描いたイラスト入りの工程表を見せ、今、どこの作業をしているのかを確認しながら進めます。

### 6. 「バチで挨拶」

本来、楽器を叩く際の道具であるバチを、コミュニケーションの手段としての道具として使用します。バチの先は球体なので、先同士をくっつけるためには、集中力が必要だけでなく、手先をコントロールしたり、お互いに他者を意識しないとできません。

### 7. 「バチを使っておはじきずもう」

ハンドドラムの上に、おはじきを乗せ、おはじきが下に落ちないように力を加減して音を鳴らす遊び。おはじきの動きを見ながら、視覚的なものを頼りに、手先をコントロールします。

### 8. 「いろんなものをトンカントンカン♪」

出来上がったバチで、「叩く」奏法の、いろんなものの音を出してみます。バチの先の素材の違いによって音色が違うことには触れましたが、ここでは、同じバチでも、叩くものによって、音色が違うということを実際に音を聴いて理解してもらいます。



## 発達障害を持つ子への配慮点

### 素材との出逢い

何か素材と出会わせる時、ただ、素材を用意しておき、子どもがそれをすぐに手に取るということにするのか、子どもの五感を刺激し、考えさせ、イメージをさせていくのかでは、大きな差が出る。素材とどんな出会い方をしたのかによって、その後の活動が決まってくるので、子どもの感性を刺激する方法を選ぶことを推奨する。それは、一般児も発達障害児も同じで、何が良いか悪いかなどの区別さえも使えないような年齢の時にこそ、感性を刺激し、感性のレベルを高くしていく方向性が重要だからである。

### バチによるコミュニケーション

バチは一見、楽器ではない分、軽視されがちであるが、バチの持ち方、返し、指の使い方など、注意する点も獲得していく技術もたくさんある。バチの使用が良いところは、バチが媒介物となって、人とコミュニケーションをしていくので、恥ずかしさが半減したり、新たな発見をしたりすることである。その良さを活かして、バチでもリズムを叩いたり、模倣などを繰り返し行っていくことが大事であり、バチを長い時間が持つことで、バチが手になじんでいくので、いろいろな楽器や素材を使って叩くと良い。

### ゲーム性

おはじきずもうのように、ゲーム性が高い活動は、発達障害児に限らず、子どもが夢中になって取り組むことができるので、効果的である。また、ここでは、おはじきずもうをするのは、1対1であって他の人達をゲームに巻き込むのではないが、まわりの人達はその当人を応援する形を取っていくことで、それぞれの役割を持つことが可能となる。活動の中で、役割を持つことは重要で、その役割も変動していくことが望ましい。

### 施行錯誤の連続

出来あがったバチで、いろいろな物、素材を叩いていくことで、素材の違いから来る音の違い、叩き方によるニュアンスの違い、強さの違いなど、様々な視点から較べていくと良い。発達障害児は、時にあることへのこだわりを見せるが、その興味の持ち方が、素材に向いていくと、より深く、その素材を見ていくことになる。いいか悪いかという判断基準ではなく、当該児童が自分の好きな音がどうか、叩き方によって生まれる音の変化はどうか、という点などについて、施行錯誤をしていくことが大切である。その施行錯誤の結果、どういう音が好きだったか、どういう音の出し方が気に入ったのかを仲間に発表する場面を展開しても良い。



# 表現ワークショップ実践集

—絵本であそぼう—

## 発達障害児童へのアプローチ「絵本編」

絵本は、子どもにとって視覚で確認することができる非常に有効な伝達手段です。視覚的に優位な発達障害児の多くは、言葉からの情報だけでなく、絵からも必要な内容を読み取れるので、有利に働くことが多いでしょう。しかし、LD 障害児で書字障害を持つ子どもにとっては、絵本の字は読みにくいことが多く、時に絵に埋もれた字が書いてあることがあるので、それらの障害を持つ子どもがいる場合は、配慮が必要です。

ここでは、絵本を見る行為で重要な視覚について考えていきます。

### 視覚

視覚は見えていれば十分ではなく、多くの経験の上に、他の感覚と統合され、はじめて周囲の世界に関する正しい情報を脳に送れる感覚です。他の感覚に比べて、LD 障害児を除くと発達障害の子どもは、視覚は比較的に長所なことが多いです。

視覚優位の為、イラストや絵などを用いることは効果的なのです。自分がやるべきことがイラスト等で明確になっていると、視覚からの情報を明確にインプットでき、それを覚えていることができるのです。視覚に較べて、聴覚は弱い為、耳からの情報だけでは、彼らには届かないことが多いのです。

その一方で、時に、発達障害を持つ子どもは、探し物が出来ない事があります。戸棚の中のすぐ目の前の缶詰が見えない、箸笥のTシャツが見えないなどということがあります。集中力や興味の問題で、意識をしないと、目に入ってこないという場合も多々、見られます。

その差がある為、また、まわりからの誤解を受けることにもなります。

### 対処方法

探し物ができない子が 150 枚のポケモンのカードから特定の一枚を探し当てる事が出来るなど、やる気と集中力と興味の持ち方で、短時間に物を見つけることもできます。同じ行為（探す）であっても、彼らの興味の即したものと興味の持たせ方で、好転することもあるということです。

ただ、彼らは、疲れやすく、たくさんの努力を必要とするために、長い時間持続させる事が難しいということを知っておくと良いでしょう。

### 視覚過敏性

発達障害児は、見るという行為自体は良くても、視覚への刺激に弱い場合も多く見られます。蛍光灯が瞬くのが気になり集中できないとか、本を読んでもらうのは好きだが、自分で読むと辛く、行や単語を飛ばし読みし、指で文字を追って読んでも、スムーズな読書が出来



ないということなどがあります。明るすぎる光やたくさんの光、突然の光などに弱く、そのことが原因でパニックになることもあります。

### **対処方法**

明るすぎない部屋の環境を作っておくことや、パニックになる前に避難できる場所などを確保しておくが良いでしょう。時には、幼児の場合は、カーテンで仕切ることができる小部屋や、小さな洞窟みたいなおもちゃの家など、光をさえぎることができる場所を用意し、落ち着かせていくことも必要です。

避難できる場所は、音の洪水や、仲間とのディズコミュニケーションによるパニックなどから逃れる為にも、ちょっとしたカーテンでの間仕切りでも良いので用意しておくことをお勧めします。

### **書字障害**

書くことに問題のある子は、部分的に視覚にその原因があるようです。筆跡はずさんに見えます。小学校になって、黒板や机の上のお手本を写すときでさえ、線に沿ったり、適度な字間を保つ事が難しいことがあります。きちっとした字を書こうとするあまり、頻繁に消しゴムを使います。

LD 障害の場合は、読む行が曲がって見えたり、一部しか見えない状態になったりするのでかなり苦労します。

どういう風に見えるかということ指導者は、理解しておく必要があります。

また、うまく書けないことや理解できないことなど、本人は知っているのに、それがまたつらい状態に陥れさせてしまうことがあります。大きくなっても漢字が書けない、誤字脱字が多いというケースもあります。

### **対処方法**

絵本の場合は、特に文字を追う必要はなく、読み書きを基本としていない所も多いので、読むという行為を重視せず、非常に便利です。特に、ここでは、絵本のストーリーに沿って、言葉を重要視する活動ではなく、その絵本をおもしろい点を中心に、活動を更に他の表現媒体で展開していくという手法を取ることで、視覚優位の部分だけで展開していかれるということになります。

ただ、絵本の内容がノンセンスだった場合、そのことがどういう意味を持つのかを明確にしてあげないと理解ができず、その展開をしても楽しめないケースがありますので、ノンセンスの意味、ノンセンスで遊ぶ楽しさについて説明をすると良いでしょう。

## 9

絵本であそぼう  
「よるのようちえん」

ねらい : 写真とイラストで展開される「ようちえん」の絵本を通して、自らの幼稚園について考えることや登場人物を擬人化して遊ぶことなど、発達障害を持つ子どもが、モデルを通して、自分のことを考えていかれるようにしていく。

また、「夜のようちえん」という全員で同じイメージを持つことで、次へのステップを共有できるようになるので、そのことを丁寧に振り返っていかれるようにする。

対象者 : 年長児 20名程度

準備物 : 保育室の中にあるものをクローズアップして撮影した写真のコピー10枚程度(カラー)

予め、幼稚園(保育園)の建物や部屋を撮影した写真のコピー人数分(モノクロ)

ポスカ(マジックペン)、いろいろな色の紙粘土

デジタルカメラ

絵本「よるのようちえん」谷川俊太郎著 福音館書店



活動時間 : 1時間程度+活動後の日常保育で展開する

活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
<p>いつもの部屋を、いつもとは違う視点でものを見てみる</p> <p>絵本の内容を共有する 想像力を働かせる</p>	<p><b>1. 「どこの写真? ~場所探し~」</b> ペアに1枚、写真を渡す。 写真は、保育室の中にあるものを、クローズアップして撮影したもので、それが何を写したもののなのかを、探してもらう</p> <p><b>2. 「絵本の読み聞かせ」</b> 絵本「よるのようちえん」を子どもたちに読み聞かせる 読み聞かせが終わったあと、登場人物や登場したモノが何だったのか、子どもたちに聞いてみる また、自分達のようちえんは、夜は、どうなっているのか想像してもらう</p>	<p>楽しい雰囲気づくり</p>

<p>イマジネーションの世界 を絵で表す</p> <p>作品発表&amp;鑑賞すること で自分以外の表現を知る</p>	<p><b>3. 「よるのようちえんには…？」</b></p> <p>子ども達に通っている幼稚園の部屋や廊下、遊具などが写っている写真の白黒コピー（A4サイズ）を、1人1枚配布し、よるのようちえん（白黒コピー＝夜という設定）には、どんな人（お化け、或いは空想の生き物）が遊びに来ているのか、想像して、ポスカで描いてもらう</p> <p><b>4. 「空想の生き物、発表！」</b></p> <p>それぞれが描いた空想の生き物と、その空想の生き物が、よるのようちえんでは、何をしているのかを、1人ずつ発表してもらう</p>	
<p>平面の作品を、立体的なものに変換する</p> <p>プロジェクテッドプレイ （投影遊び）</p> <p>イマジネーションの世界 を絵、文章で表す</p>	<p><b>【日常の保育の中での展開例】</b></p> <p><b>「謎の生き物がようちえんに あらわれる!？」</b></p> <p>それぞれが描いた、空想の生き物を、紙粘土を使って、立体的な作品にしてみる→乾かす</p> <p>紙粘土でつくった、空想の生き物が乾いたら、保育室の中、廊下、園庭に持っていき、好きなアングルで、子どもたちが、デジタルカメラで写真を撮影する（※但し、1人1枚）</p> <p>子ども達が撮影した写真を、プリントアウトし、白黒コピーでA4サイズの紙に出力する</p> <p>白黒コピーの写真は、作者に返却。空想の生き物が何をしているところなのかを書いてもらい、一人ずつ発表する</p>	

## 活動の補足説明

### 1. 「どこの写真？～場所探し～」

写真絵本を使う活動の導入として、写真をもとに、場所探しをします。写真は予め、保育室の部屋にあるものにクローズアップして撮影したもので、見慣れている部屋でも、かなりクローズアップして撮影した写真だと、なかなかわかりづらいようですが、発達障害の子は、視覚的認知力が高いので、わりとすぐに見つけてしまうようです。

### 2. 「絵本の読み聞かせ」

絵本「よるのようちえん」を読み聞かせます。読み聞かせる前に、「よるのようちえんってどんなふうになってるのかな？」と、子ども達に聞き、絵本の内容に興味を持てるようにします。絵本の中のよるのようちえんには、夢の子どもである、「そっとさん、すっとさん、ぬっとさん、ぱっとさん、ぽっとさん」たちが、遊びに来ます。リズムカルな言葉がつづられているので、ファシリテーター（以下、F）は、テンポ良く読み進めていくようにします。

### 3. 「よるのようちえんには…？」 4. 「空想の生き物、発表！」

絵本同様、自分達が通っている幼稚園の部屋や廊下、遊具の写真の白黒コピーに、自分が想像する、空想の生き物を、描きこんでいきます。発達障害の子が好きな場所、安全だと思っている場所も、必ず撮影しておき、本人に見せて選択してもらいます。背景が白黒なので、ここでは、カラフルなポストカを使います。また、真っ白な画用紙に、ゼロから絵を描くのではなく、背景が既にあるので、それに描き足すような感じで絵を描くことを体験させます。

絵だけでなく、生き物の名前や、生き物が遊んでいる様子などを簡単に文字で描いてもらい（文字を描くのが苦手な子からは、Fが内容を聞きとる）、活動のまとめとして、それぞれの作品を集め、紙芝居のようして、Fが全員の前で順に見せていき、作者にもコメントしてもらいながら、発表をします。

### 日常の保育の中での展開例 謎の生き物がようちえんにあらわれる！？

ここから先は、日常の保育の中で、活動を展開する際の例のご紹介です。それぞれが謎の生き物を描いたので、それを立体化するために、粘土で生き物をつくってみます。いつもは、同じものしかつからない子も、自分が描いたものをベースにつくるので、創作のレパートリーが広がるきっかけになるかもしれません。ここでは、扱いやすい紙粘土を使用します。白い紙粘土で、作品が乾いた後に、絵具等で着色することも可能ですが、今は、いろいろな色の紙粘土が市販されていて、それらを交ぜて使うと、色づくりもできます。出来上がった作品は乾かし、乾いたら、今度は、それを、幼稚園のいろいろな場所に配置し、子ども達自らに写真を撮ってもらいます。20人程度の子どもが一斉に写真を撮るのは難しいので、1日の保育の中で、順に撮る、或いは数日に分けて撮る、というふうにしても良いかもしれません。

全員が撮り終わったら、写真を、A4サイズの白黒コピーで出力し、こどもたちに返却し、

謎の生き物が何をしているところなのかを新たに描きこんでもらい、発表してもらいます。

## 発達障害を持つ子への配慮点

### 自分の幼稚園

絵本を通して、自分の幼稚園に興味を持つようにすることは、ただ幼稚園のことに興味を持たせるだけではなく、当該児童が自分自身のことに興味を持つきっかけになるので、その場面を作っていくと良い。また、この機会に、幼稚園でのルールなど、必要な課題を盛り込んで話をしていくなど、幼稚園全般の生活に繋げていかれるようにしていくと良い。

### ファンタジー性

ごっこ遊びが苦手な発達障害児にとっては、空想の世界での展開が難しいこともあるが、絵本のように、実際の写真があることで、現実というベースがあって、そこにファンタジー性があるという展開にしていくと、受け入れやすくなる。その機会を通して、当該児童が考えることなどを聞き出すようにしていくと良い。

### リズムカルな言葉

ただの擬音語ではなく、「ぼっとさん」「じっとさん」というように、〇〇さんという敬称をつけて話を展開していくと、発達障害の子ども達も、擬人化のイメージがしやすくなる。また、そのことを擬人化した登場人物を通じて、オリジナルの登場人物を考えていくことは、モデルがある分、しやすいので、指導者が誘導しつつ、オリジナルなキャラクターを作っていくと良い。

### 誘発されるものを用意する

コピー機の白黒反転という応用機能を使うことで、普段見ている風景と明暗が逆転する。違う風景、物として見えてくる、その効果を利用して、そこから誘発される形、イメージでお話を展開していくと、オリジナルのものが展開しやすくなる。発達障害を持つ子どもの多くは、明確な説明があり、パターンを理解すると理解が速い場合が多い。それを利用して、想像力を働かせる必要がある場合や、創造的に作っていく場合も、あるモデルの応用というような、パターンとしての理解のプロセスを作っていくと効果的である。

## 絵本であそぼう 「ドオン！」

ねらい : 視覚優位な発達障害の子ども達にとって、絵本を通してイメージをつかんでいくことや、他の子どもたちとイメージを共有する場面を持つことで、物事を様々な視点で捉えていかれるようにする。

ここでは、タイコの擬音語が中心で進む、音楽系の絵本を取り上げ、タイコの音の掛け合いの面白さや、リズムを意識できるようにしていく。

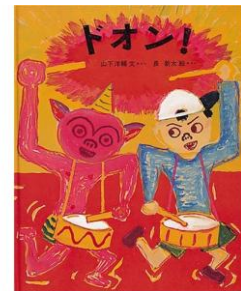
また、グループ対抗の面白さを体験する

対象者 : 年少～年長児 20名程度

準備物 : ハンドドラム (人数分)、  
ギャザリングドラム (大型ドラム)

絵本「ドオン！」 山下洋輔著／長新太絵 福音館書店

活動時間 : 50分程度



活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、 仲間の存在を意識する 言葉のリズムに気づく 音に感情を込める  楽器の見たて遊び 空間移動 他者を意識する	<b>1. 「音でごあいさつ」</b> 全員で、一つの円になり、床に座る ファシリテーター (以下、F) が、ハンドドラムを持って、一人一人のところへ行き、好きな音の出し方で、一つ音を鳴らしてもらう。  <b>2. 「乗物にのってでかけよう！」</b> 2人、又は3人1グループに分ける 前の人の肩に手をかけ、縦に連なる 一番先頭の人が運転手になり、乗物のハンドルに見立てたハンドドラムを持ち、好きな方向に進んでいく 途中、運転手役は交代し、全員が先頭になるようにする	楽しい雰囲気づくり
絵本の提示 リズムの提示 音に感情を込める	<b>3. 「絵本の読み聞かせ」</b> 絵本「ドオン！」を子どもたちに読み聞かせる	

<p>普段使わない楽器との出会い 身体全体を使って音を出す 音の強弱に気づく</p> <p>リズムの模倣 リズムの聴きわけ 人前で発表する 拍子を感じる</p>	<p>読み聞かせが終わったあと、登場人物や登場したモノが何だったのか、子どもたちに聞いてみる</p> <p><b>4. 「タイコ対決！」</b></p> <p>絵本「ドオン！」の中に出てきた、人間とオニが、タイコの音で対決するように、Fと子どもたちで、タイコの音対決を行う</p> <p>① ギャザリングドラム（※活動の補足説明の写真参照）という大きなタイコが登場する</p> <p>Fと子どもが、対面で離れて立つ。ギャザリングドラムを横に倒して、Fが「バン！」と一つ叩いてから、ごろごろと子どものほうに転がす</p> <p>子どもは、転がってきたギャザリングドラムを受け止め、「バン！」と音を返して、Fのほうに転がす</p> <p>※これの繰り返し</p> <p>② ハンドドラムを1人に一つ配る</p> <p>Fが大人アシスタントとリズム模倣の対決をする様子を、デモンストレーションして見せる。</p> <p>次に、Fと子どもが対決する。</p> <p>一人ずつ、Fの前に出てきてもらい、リズム模倣を行う</p> <p>最後に、Fと子ども達全員でリズム模倣を行う</p>	
--	---	--

## 活動の補足説明

### 1. 「音でごあいさつ」

活動の導入として、自己紹介の代わりに、今の気分で楽器の音を鳴らしてもらいます。奏法が簡単で音に感情を込めやすいことと、本活動では、タイコがテーマの絵本を使うことから、ハンドドラムを使いました。

### 2. 「乗物にのって出かけよう！」

ハンドドラムを、ハンドルに見立てて、グループで一緒に動く、乗物ごっこ遊びをします。先頭の人が運転手になって、ハンドルを持ち、好きな方向に進んでいきます。残りのメンバーは、離れてしまわないように、前の人の肩に手をかけて、ついていきます。肩に手をかけられることが嫌いな子もいるので、その場合は、「助手席に乗る」という設定で、運転手役の子の隣に並ぶという2人組でやることもあります。運転手役は、必ず交代し、全員が運転手役を体験できるようにします。自分がリーダーになって、他の子がついてきてくれるのは嬉しいものです。但し、暴走しないように、「ここは、時速40キロです」と、絵やカードで示し、ゆっくり進もう、ということ、遊びの設定の中で伝えます。

### 3. 「絵本の読み聞かせ」

本活動のテーマである、絵本「ドオン！」を読み聞かせます。擬音語がたくさん出てくるので、リズムカルな雰囲気が伝わるように、Fは予め読む練習をしておきます。

### 4. 「タイコ対決！」

絵本の中で、人間の子どもとオニの子どもがタイコの音で対決したように、Fと子どもがタイコのリズムで対決をします。

ここでは、より対決の雰囲気を盛り上げるために、大型のタイコ、「ギャザリングドラム→右写真」を使います。直径53センチ×高さ56センチあり、タイコの中に、子どもが2人入れるぐらいの大きさです。思いきり叩くと、窓ガラスがビリビリと振動するぐらい大きな音が出ます。



この大きさのドラムが自分の目の前にごろごろと転がって来ると、子どもにとっては、かなり迫力があるようです。その迫力に負けじと、腕を思い切り振りあげて、身体全体で音を出す子もいます。また、あえて、小さな音を出してくる子もいるので（大きな音が苦手）、それに対しては、更に小さい音を返すなど、相手の音をよく聴いて即興的なやり取りを行います。

発達障害を持つ子は、大きな音が苦手な傾向にあるので、慎重に様子を見ながら進める必要があります。大きな音が苦手ということが予めわかっている場合は、「小さな音対決」「叩く以外の、いろんな音の出し方対決」などに途中で変更しても良いでしょう。

また、ギャザリングドラムの上に、いくつかの「おはじき」を載せて、おはじきが下に落ちないように、タイコを、トコトコと連打する「おはじきずもう対決」など、視覚的な刺激



を盛り込むことによって、音から注意を背けるやり方もできると思います。

ハンドドラムでの対決は、リズム模倣を取り入れます。一人だと恥ずかしい、緊張してしまう場合は、2人ずつ、3人ずつで行います。最初に、簡単なリズムから提示して、子どもの反応を見ながら、徐々にリズムを難しくしていく、或いは、リズム模倣が苦手そうな子には、リズムの変化はあまりつけずに、強弱や奏法を工夫するなど、個々によって、対決の仕方に変化をつけます。

## 発達障害を持つ子への配慮点

### イメージ作り

タイコの擬音語は、読むだけで、まるでタイコを叩いているかのようなイメージを持つことができるので、リズムの習得や楽器遊びの手助けとなる。発達障害児は、視覚的に優位なので、擬音語を読ませることを通して、リズムの取得やイメージをつかんでいくと良い。リズムが苦手な子どもでも、何度もゆっくり体験していくことにより、達成感を持つまでになっていくので、段階的に関わっていくと良い。

### リズム遊び

上記の擬音語でのリズム体験により、今度は、それを自分で作っていかれるように、考えたリズムを再度、視覚的に落とすようにしていくと良い。作ったリズムを擬音語として書きなおしていくことによって、自分が作ったリズムを再確認できるだけでなく、他の友達に叩いてもらうことで、自分が作ったリズムが評価に値するということを理解できるようになる。

### 大きな楽器

発達障害児は、好奇心を強く持つことが多いので、普段見慣れない楽器を演奏することで、モチベーションがあがり、積極的に関わることができるようになる。ここで使用した楽器のように大きな楽器は、それだけで存在感があるだけでなく、みんなで一緒に音を出すことができるので、効果的である。また、響きも非常に良いので、それを振動として感じることもできて良い。

### 遊びの展開

上記のタイコの上に、おはじきを載せて、おはじきずもうをするなど、一つの楽器を通して、様々な遊び方ができることを体験することや、その視点を持つことは非常に重要である。また、その遊び方について、みんなで考えていくことができるのも大きな利点であり、指導者は、一緒に、その遊び方を発見していくような方向性で関わっていくと、様々なアイデアが見えてきて楽しい。子どもから出てくるものから、活動へ展開していかれるようにしていくと良い。

## 絵本であそぼう 「がちゃがちゃどんどん」

ねらい : 発達障害児が苦手な、ノンセンス的（意味がない）、擬音語的な表現に触れることで、解釈の多様性を体験を通して理解していかれるようにする。

いろいろな種類の打楽器類に触り、実際に音を出すことで、それぞれの音の特徴を捉え、様々な奏法を試したり、見つけたりする。

絵本「がちゃがちゃどんどん」に出てくる、音のイメージや特徴を「絵」で表したものを、図形楽譜として捉え、音を出してみる。


対象者 : 年長児 20名程度

準備物 : 様々な小物打楽器類（トライアングル、クラベス  
ギロ、カバサ、カスタネット、ハンドドラム、  
鈴、面白い音がするおもちゃの楽器等）  
図形を描いたカード

絵本「がちゃがちゃどんどん」元永定正著 福音館書店

活動時間 : 50分～1時間程度



活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
円になって座ることで、 仲間の存在を意識する 言葉のリズムに気づく 音の高低に気づく リズムの模倣  即時反応 身体表現 即興的な協同作業	<b>1. 「音でごあいさつ」</b> 全員で一つの円になり、床に座る ① 一人一人の名前を、スリットドラムの音程をつけながらファシリテーター（以下、F）が言う。 コール&レスポンス ② 一人ずつ、自分の名前を言いながら、スリットドラムをたたく  <b>2. 「STOP&amp;GO ボディ・シェイプ編」</b> 音が鳴っている間は、部屋の中を歩き、音が止まったら動きも止める。 止まった際に、Fが形が描かれている絵を示し、子ども達は、近くにいる人とグループになって、指示されたものを、身体で表現する	楽しい雰囲気づくり スリットドラム（下）  

<p>様々な楽器に出会う 音を聴きあう</p> <p>視覚への刺激 偶然性を用いることで、 いつもとは違う友達とペアを組む</p> <p>図形楽譜の提示 図形の特徴から、音をイメージする 様々な捉え方、表現の仕方があることに気付く 声を出す</p> <p>協同作業 楽器を自分で選択する 音のイメージを楽器の音で表す</p> <p>様々な捉え方、表現の仕方があることに気付く 仲間の発表をよく聴く</p>	<p><b>3. 「STOP&amp;GO いろんな楽器編」</b> 部屋のあちこちに、小物打楽器を置いておく。音が止まったら、自分の一番近くにある楽器を手に取り、音を出してみる。また、その際に、近くにいる人と、お互いの音を聴きあうことも提案する</p> <p><b>4. 「いろんな形」</b> いろんな「形」が書かれているカード（10 cm四方大）を、1人1枚、子ども達に配る。但し、自分以外の人に見せてはいけないことを伝える。 よーいスタート！の合図で、自分と同じ形が描かれているカードを持っている人を探し、ペアになってもらう</p> <p><b>5. 「図形楽譜の説明」</b> 絵本「がちゃがちゃどんどん」を読みきかせる。 音と図形の関係、図形からイメージする音は、いろんな表現の仕方があることを、子どもたちに説明する 先ほど、子ども達に渡したカードを見ながら、カードの図形から、どんな音が聞こえてくるか、声などで表してもらう</p> <p><b>6. 「どんな音？」</b> ペアに、別の形が描かれているカードを追加で1枚渡し、その楽譜に合う音がする小物打楽器を選択し、音で表現してもらう</p> <p><b>7. 「みんなのがちゃがちゃどんどん！」</b> それぞれのペアで考えた、図形楽譜の音をみんなの前で発表する</p>	<p>やり方については、Fとアシスタントがデモンストレーションをして見せること</p>
--	---	---

## 活動の補足説明

### 1. 「音でごあいさつ」

ここでは、スリットドラムという楽器を使用します。スリットドラムは、柔らかく丸みのある音色がするのが特徴で、表面の木にスリット（切れ目）が入っていて音程がついているので、どこをどのような順番で叩いても、それなりに音楽的なメロディーがつくれます。

子ども達には、自分の名前を言いながら、好きな順番で叩いてもらいますが、それぞれ違うメロディーができるので、自然発生的に、そのメロディーを他の子どもたちが、模倣するという展開も見られます。

### 2. 「STOP&GO ボディ・シェイプ編」 3. 「STOP&GO いろいろな楽器編」

図形楽譜の導入として、止まったときに、いろいろな図形が描かれている絵を子ども達に見せ、図形の形を身体で表してもらいます。

また、予め、部屋のあちこちに楽器を置いておき、STOPしたときに、自分の近くにある楽器を手にとって、音を出すという活動も行います。遊びの中で、いろいろな楽器に触れること、そして、友達同士で互いの音を聴きあうことが目的です。

### 4. 「いろいろな形」

いつも同じ人とペアを組むのではなく、活動のテーマである図形を用いて、偶然性によってパートナーに出会うペア決めの活動。

### 5. 「図形楽譜の説明」

本活動のテーマである、絵本「がちゃがちゃどんどん」を読み聞かせます。いろいろな形の絵と、その形からイメージされる擬音語が描かれていますが、途中からは、擬音語の部分を隠し、どんな音が鳴っていきそうなのかを、子ども達に考えてもらいます。同じ絵を見ても、「どん!」「ばん!」「どかん!」など、様々な意見が出てくるので、答えが一つではないこと、いろいろな捉え方、表現の仕方があっていいことなどを、子ども達に伝えます。また、ペア決めのときに使った図形のカードを見て、イメージする音を擬音語で表してもらいます。

### 6. 「どんな音？」

ペア決めのときに渡された図形のカード+違う図形が描かれたカードと2枚のカードを図形楽譜とし、それぞれのカードからイメージされる音を、今度は楽器の音で表現します。楽器の選択の仕方については、Fと大人の活動アシスタントが、デモンストレーションを示します。例えば、「これは、バンっ！という音だよ」「バンっていうのは大きい音ってこと?」「うん」「大きい音をする楽器はどれかなあ…」「タイコかなあ…」「じゃあ、タイコでやってみようか」というふうに。中には、とりあえず、自分のやってみたい楽器を選択する子もいますが、その場合、その楽器を使って、図形楽譜の音を出すには、どういう鳴らし方がいいのかな?という声かけをしてみます。

## 7. 「みんなのがちゃがちゃどんどん」

ペアで考えた音を、みんなの前で発表します。その際、自分達が発表するだけでなく、他のペアの発表もよく聴くことを促すために、他のペアの発表がよく聴けていたペアには、「ナイスイヤー賞（左）」のカード。お互いの発表に対して、面白いと思ったこと、工夫しているなど思ったことについてコメントしてもらい、コメントしたペアには、「ナイスコメント（左）」カード。また、音の出し方（奏法、音の強弱など）に工夫が見られるペアには、「ナイスサウンド（右）」カードを渡します。



### 発達障害を持つ子への配慮点

#### 解釈の多様性

発達障害児にとって意味が明確でなく、解釈が多様な表現は、苦手とされることが多いが、この絵本のように、言葉と絵が一体になっているもの、その意味が明確でなくても、音が明確なものは、有効に働くことが多いので、その解釈の多様性について、体験的に理解していかれるようにすると良い。

ここでは、いろいろな種類の小物打楽器類を触り、実際に音を出していくのだが、その図形を見て感じる音のイメージや、その表現や解釈人それぞれであり、図形楽譜の演奏には間違いがないということを理解できるようにしていくことが大事である。

#### 身体化

絵本に出てくる形を身体で表すなど、音とは違う表現媒体を使うことで、より表現に対して様々な視点が持てるようにしていくことが大切である。また、聴くという受け身の行為ではなく、自らが動くことで、その対象物を自分のものにし、自分の身体に入れていくという行為になっていくので、自らの身体を通して理解していくことに繋がる。身体化をしていくことが習慣になっていくと、最初は、人の真似をして行った動きでも、次第に自分のものとして自分なりにアレンジをしていくことが可能になってくる。その積み重ねが重要。

#### カード図形楽譜

絵本では、いろいろな図形が一緒のページに書かれているので、この絵の中から図形を取り出し、それをカードのように扱って説明をしながら進むと良い。発達障害児は、意味がないこと、説明がつかないような内容に取り組むのが難しいので、図形の解釈の多様性はもちろんのこと、図形を自らが書いていくことで、音楽に置き換えていくことも可能となる。

#### 自分の音

発達障害児が、自分の気に入る音を探すということは、音に対して意識的になるということなので、そのような場面を作っていくことが望ましい。落ち着きがない児童の場合は、早い段階で、音を試す場などを用意し、一つ一つに満足感を得られるようにしていくと良い。

## 絵本であそぼう 「ビビビビビ」

ねらい : 身体接触や積極的な活動が苦手な発達障害を持つ子ども達が、この絵本の擬音語的なビビビビビビという音を楽しむと共に、身体表現や声を使った活動を通して、一つの絵本から多角的に遊べることを体験し、その表現の幅を広げていかれるようにしていく。また、絵本のページをモデルにして、自らもシール等で同じようなものが作れたという達成感を持つことができるようにする。

対象者 : 年中児・年長児 20名程度

準備物 : 事務用品の丸いシール (オレンジ色・特大サイズ)

絵本のコピー、マジックペン

絵本「ビビビビビ」五味太郎著 偕成社

活動時間 : 40分～50分程度



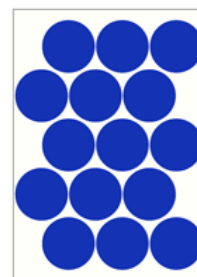
活動のねらい	活動内容	活動の留意点・準備
<p>円になって座ることで、仲間の存在を意識する 視覚への刺激</p> <p>視覚への刺激 色に着目する</p>	<p><b>1. 「ビビビビビくんを探せ！」</b>  予め、ファシリテーター (以下、F) が部屋のあちこちにくっつけておいたシールのビビビビビくん (直径 35 mm の丸シールに顔を描いたもの) を探してもらう</p> <p><b>2. 「STOP&amp;GO  ～ビビビビビくんにタッチ編～」</b>  楽器の音が鳴っている間は歩き、音が止まったら歩くのもストップする  ストップした際に、例えば、Fが「青！」と指定し、青色のビビビビビくんに触ってもらう  また、「青と赤！」と同時に違う色のビビビビビくんに触ることに挑戦してもらう</p>	<p>楽しい雰囲気づくり</p>

<p>シールを介したスキンシップ&amp;コミュニケーション 身体表現</p> <p>ゲームの中で、声を出すことを促す</p> <p>音の強弱、高低、間に着目する 絵本を声に出して読む</p> <p>オリジナリティの発揮</p>	<p><b>3. 「STOP&amp;GO ビビビでくっこう編」</b> 顔を描いたビビビビビのシールを、子どもたちに1人1枚渡し、身体の好きな場所に貼ってもらう 楽器の音が鳴っているときは歩き、止まったら、近くにいる人と、ビビビビビのシール同士をくっつける</p> <p><b>4. 「ビビビビビおに」</b> Fがオニになる。オニは子ども達を追いかけるが、子どもは、オニが近づいてきたときに、「ビビビビビ！」と言ったら、オニにつかまらない、というルールで行う オニにつかまってしまった子どもは、オニと手をつなぎ、一緒に他の子を追いかける</p> <p><b>5. 「絵本の読み聞かせ」</b> 絵本「ビビビビビ」を子どもたちと一緒に読む 絵本には、「ビビビビビ」という文字しか出てこないなので、途中からは、子どもたちにも読んでもらう 文字の大小、間隔、高低も意識しながら読む</p> <p><b>6. 「あなたのビビビビビ」</b> 絵本のページをコピーしたものを、1人1枚渡す ビビビビビのシールを貼り、ビビビビビの動きをマジックペンで描く</p> <p><b>7. 「声に出してみよう！」</b> それぞれが描いたビビビビビの絵を、声に出して発表する 出来た絵は、部屋の中に飾り、互いの作品を鑑賞できるようにする</p>	<p>この活動は、広い部屋が確保できる場合にのみ行う</p>
--	--	--------------------------------

## 活動の補足説明

### 1. 「ビビビビビくんを探せ！」 2. 「STOP&GO ～ビビビビビくんにタッチ編～」

この活動で使用するビビビビビのシールは、右のような事務用品の丸シールです。この丸シールに、顔を描いたビビビビビくンを、予め、部屋のあちこちに貼っておき、それを、子ども達に見つけてもらいます。発達障害の子は、保育室の中でも、自分が安心する場所（部屋の隅、机の下、モノとモノとの隙間等）を持っていることが多いので、その場所にもさりげなく貼っておき、反応を伺います。一通り、探したら、今度は、Fが指示したビビビビビくんにタッチする、という即時反応遊びを行います。



### 3. 「STOP&GO ビビビでくっつく編」

丸シールを、身体の好きな場所に貼ってもらった後、シール同士をくっつける遊びを行います。シールを貼る場所は子ども達によって違うので、くっつき方も、様々です。シールという視覚的にわかりやすいものを目印にして、友達とスキンシップ&コミュニケーションをはかります。

### 4. 「ビビビビビおに」

鬼を追い払うために、オニに向かって「ビビビビビ！」と声を出す鬼ごっこです。オニにつかまりたくない一心で、意外に大きな声を出せたりします。中には、小さな声で言う子もいますが、それは、それでOKということにします。

但し、この活動は、広い部屋を使える場合にのみ、行います。また、人数が多い場合は、グループに分けて、グループごとに行うなど、ぶつかったり、転倒防止など、安全面に配慮することが必要です。

### 5. 「絵本の読み聞かせ」

活動のテーマである、絵本「ビビビビビ」を読み聞かせます。絵本には、ほとんど「ビ」という文字しか出てきませんので、途中からは、子どもたちに読んでもらいます。その際には、文字と文字の間隔や、文字の大小、高低を意識して、声と文字の関係に着目させます。

### 6. 「あなたのビビビビビ」

今度は、絵本のコピーを1人1枚渡して、そこにビビビビビの丸シールを貼り、それぞれのオリジナルのビビビビビをつくってもらいます。文字を描けない子もいるので、「ビ」という文字を描いたシールも用意しておきます。

### 7. 「声に出してみよう！」

自分がつくったビビビビビを発表します。その際に、ICレコーダーなどを使って、子ども



の声を録音し、みんなで聴く活動を盛り込むと、声を出すモチベーションが高まります。今の子ども達は、ビデオには慣れていますが、音声だけを録音する、ということはとても新鮮に感じるようです。

それぞれのビビビビ作品は、部屋に飾っておき、引き続き、鑑賞できるようにしておくと良いでしょう。

## 発達障害を持つ子への配慮点

### 探究心遊び

仲間と一緒にビビビビビのシールを探すという活動を設定することで、当該児童の興味を持ち方や、仲間との関わりの様子を観察し、その後の活動に活かしていくと良い。何かを探すことは、探究心を養うことになり、その発見後の喜びを共有することで、連帯感も生まれてくるので、そういう場面での指導者からの声かけは重要である。

### スキンシップ

ここでの活動は、実際に体を直接触るのではなく、シールを触るという行為になって、仲間とスキンシップが図ることができるので、その遊びの体験をたくさん子ども達との間でできるように促していくと良い。触覚過敏がある子ども達も、場面によって、その過敏が軽減されることもあるので、その場面を多く設定し、その様子によって関わり方を変えていくと良い。

### 声遊び

発達障害の子ども達は、奇声を上げることがあるが、それをも声遊びの中ではOKとなるように、いろいろな声で遊んでいくと良い。出してみた声は、録音をしてみることで、子ども達が自分たちの声を意識的に聞くことができるので、「〇〇ちゃん、どうぞ！ 〇〇ちゃんの声」というように、どれが自分の声なのかわかるような方法で録音をしていくと、より効果的である。

### グッズの効用

事務用シールは、安価で色のバリエーションが多いので、「ビビビビビ」シールのように、子ども達が実際に何かを作る時に有効に利用すると良い。絵が苦手な発達障害の子どもの場合も、シールが貼ることで、表現ができていくので、他の仲間と一緒に楽しむことができる。大きさや色で何かの目印にしていくことや、本人の好きな色で可能性を広げていくこともできる。



# 表現ワークショップ実践集

－異年齢の子と関わる活動－

## 発達障害児童へのアプローチ「異年齢編」

発達障害の子ども達が異年齢で集まって、活動をしていくことも大事なことです。

そこで起きる交流は、いつも関係性が決まっている幼稚園や学校などと違い、イベント的に集まったメンバーと一緒に活動をする為、子ども達の普段とは違った面を引き出す良い交流になるからです。また、異年齢で集まることは、それぞれが遊びや活動の中で、自分が果たす役割を見つけ、その責任を担っていくことになるので、どの年齢層の子ども達にとっても重要な意味を持ちます。

### 情緒・社会性の発達の遅れ

発達障害の子ども達は、情緒、社会性の発達の遅れが見られます。通常は、乳児の時に、見られる「高い高い」や、身体を振り回される親との身体接触で、快を感じるのですが、発達障害を持つ子どもは、身体接触に問題を抱えることが多いので、その快を感じる事が少なく、そこから進んだ情緒が育たないことも多いと言われています。

触覚防衛の強い子は相手との距離が遠くなり、人見知りが強いのと思われるがちです。一人遊びが多くなり、保育園などの集団生活に馴染みません。近づくと攻撃したりするので「乱暴な子」「喧嘩早い子」のレッテルが貼られてしまうこともあります。その悪循環で、更に孤立し、成長しても人との付き合いが苦手となります。

### 対処方法

イベントなどで異年齢の子ども達が集まる時は、いつもの行動や役割とは違い、その場限りの必要な役割が生じるので、その時に、上の年齢の子ども達とペア又は、グループを組ませて、その中で一緒に役割を全うさせ、その達成感を味わうように流れを作っていくと良いでしょう。

人の世話を焼くのが好きな子どももいますから、そういう子どもとのペア活動を通して、相手を意識し、活動の中で順番やルールを守るということを体験的に学んでいくことで、少しずつ自然に、人との接し方を覚えていくと良いと思います。

### 友達の気分を害する事を言ってしまう

何度も会っている仲間との間でも、相手の気持ちを推し量ることができなく、平気で友達の気分を害することを言ってしまうことがあります。本人は、悪気はなく、本当のことを言っているつもりなのですが、受け取る相手は、その言葉で傷ついたり、無視されたり、いじわるをされたりしたと思ってしまうことがよくあります。そのことで、反対に、自分がいじわるをされたりすることがあっても、何故、自分がいけないのか、どんな悪いことをしたの

かが理解できていないことが殆どです。それが何故、いけないことなのか、相手が気分を害すのか理解できていないからです。

### **対処方法**

通常は、指導者や親がこの役目を担うことが多いと思いますが、異年齢が一緒の活動の際には、相手が何故、不愉快になってしまったのか、何故、怒ってしまったのかについて、上の年齢の子どもが、その当該児童に向けて言葉の使い方や行動などの問題点を具体的に話すようにすると良いでしょう。外での活動の時は、時間も通常の活動よりは余裕があり、普段の立ち位置とも違うので、その時間を効果的に使えると思います。

また、相手がどう思っているのかの判断がつかないケースも多くあるので、その場合は、感情を表す顔文字のようなサインなどを用意し、どの場面で、どういう感情を人が抱くかということについて視覚的に理解していくことも有効的でしょう。

### **こだわり**

予定どおりにことが進まない、本人なりの明確な理由、大きな不安を背景にパニックになることが多くあります。それは、想像力や柔軟な考え方の欠如によって生まれます。時間通り終わらないと教室から飛び出したり、パニックになる場合もあります。

これは、時間のこだわりですが、個々によって、様々なこだわりがあって、それが趣味的なものや専門的になった場合は、探究心を発揮することも多くあります。

### **対処方法**

時間的なこだわりの場合は、事前に「時間が少し延びるかも知れない」と予告し、変更への準備をさせ、現実を受け入れやすくすると良いでしょう。それを視覚的に伝えるために、時計で終了時刻を伝えたり、ボードなどに終了時刻を書いておくとうわかりやすいので、有効です。

屋外の場合は、予定も変更になることが多いので、その機会に、異年齢の子どもが協力してその解決方法等を見つけていくきっかけを作ると良いと思います。

また、勝ち負けにこだわるような子どもの場合には、屋外でのゲーム等で、勝ち負けが逆転するような場面を作り、勝ち負けが大事ではないことやいろいろな評価があることなどを理解させるようにすると良いでしょう。

反対に、数字とか電車とかスポーツなどのこだわりがある場合は、こだわりがある分、そのことに関してかなり詳しいので、それを優位特性として捉え、活動の中にうまく活かすようにしていくと、彼らの自尊感情も高めるきっかけになって良いと思います。

**開催概要**

開催日時	2010年 8月7日 9時 ~17時
開催場所	石川県白山
指導講師	西村・金谷・中川・佐藤・高場・林
参加者	保育園児3名・小学生5名・中学生5名・高校生3名 学生スタッフ(5名)

**活動内容****事前活動**

発達障害のある高校生が年少の発達障害児を楽しい自然活動に誘う計画を立てる。場所や移動交通機関など下調べをして、役場の担当者に交渉する。バーベキューに必要な材料を選び、買い出しに行く。予算内で収まるように、計算しながら材料の調達をする。大学生がサポートしながら、事前準備を行う。

発達障害児は、全体を見通した活動を行うことができにくく、企劃したことが実行されるまでのプロセスを体験させることが重要である。ここでは、小学校時期から小グループ活動に参加してきた高校生が中心となって、小中学生を楽しませる活動を企画してもらうことにした。サポートされる側としての体験から、サポートする側の体験をすることによって、活動全体を見通せる機会を持ちたいと考えた。高校生は、この趣旨を説明したことによって、積極的にリーダーシップを発揮しながら取り組むことができた。また、発達障害児の兄弟も招待することによって、兄弟同士が仲良く話をする場面も生まれるのではないかと考えた。

**活動1. 川遊びをしよう！**

河原に素足で入り、歩いたり走ったりする。石のごつごつした感触を味わう。素足に抵抗感を持つ子供もいるが、高校生がサポートすることによって、安心して歩くことができるように配慮する。手をつないで歩いたり、ロープを持って歩き、抵抗感を和らげる。発達障害児は触覚防衛が強く、特に足の裏の敏感さは日常生活に支障を来すほどである場合が多い。ここでは、好きな水の中で素足になって遊ぶ体験をすることによって、最初の抵抗感が減少していった。

## 活動2. 石との出会い

河原から気に入った石を探し出す。色や形、大きさを見ながら好きな石を選んでいく。選んだ石を他の人に紹介する。手触りや形、大きさ等、どんなところが気に入ったのかを話す。他の人はその石を見ながら、紹介している人の話を聞く。発達障害児は、他者の視点に関心を持つことが苦手である。しかし、ここでは自分の気に入った石を紹介し、賞賛されることによって、他の人の石にも関心を持って話を聞こうとする態度が見られた。

## 活動3. 石と遊ぶ

石をできるだけ高く積み上げ、高さを競う。

石を二つ持って、叩いてリズム遊びをする。

石の手触りを頼りに目を閉じて、自分の石探しをする。

発達障害児は、ものへの関わりが非常にすぐれており、ものを通したコミュニケーションが、人を意識するきっかけになると考え行った。活動を通して、グループに分かれて石の高さを競う場面では、「そっと置いてね」とか、「頑張って」など、声をかけあって集中して活動に加わっている姿が見られた。誰かが失敗して責められた場合も、高校生が、「もう一度やれば大丈夫」となぐさめ、励ます姿も見られた。

## 活動4. 石の芸術遊び

石の表面に好きな絵を描く。

文鎮や飾りとして使う。

ここでは、絵を描くのが得意な子ども達が多いので、ユニークな作品ができあがった。自閉症児は色が鮮明がアクリル絵の具を好み、幼児はクレヨンで描くことが多かった。作品にニスを塗り、個性的な文鎮が仕上がった。お互いの作品をみて、気に入ったところを発表し合った。「僕の作品と〇〇さんの作品は色合いが似ています。「私は、〇〇さんの絵が気に入りました」という声が聞かれ、お互いに良い評価を受け、に止め合うことができた。

## 活動5. バーベキュー大会

高校生と大学生が食材を準備する。野菜や肉、ソーセージを食べやすい大きさに切る。

鉄板を敷き、食材を焼いて、小学生や幼児に配る。

調理は段取りが重要で、材料の下準備から、火起こしなど、危険を伴う活動がある。発達障害児は、調理に関心が高い児童が多く、手順表があれば、一人ですべて行うことができるほどの力がある。ただ、仕事を分担して、協力して実行する力が弱いので、実際には役割分担表を作成し、それぞれが仕事内容を、声を出し合って確認しながら進めていった。炭が足りなくなることもあったが、バーベキュー事務所に行って材料を調達することもでき、年長者らしく責任感を持って活動を推進できたと思う。

**開催概要**

開催日時	2010年 12月 18日 14時 ~16時
開催場所	石川県石川郡野々市町
指導講師	西村・金谷・中川・佐藤・高場・林
参加者	小学生5名・中学生4名・高校生3名 学生スタッフ(5名)

**活動内容****ウォーミングアップ**

これまでの活動の振り返り、学校生活や家庭生活の振り返りを行って、1年間の頑張りを労う会である。困ったことや嫌だったことを言語化して他の人から意見をもらったり、励ましてもらう体験をすることで、ネガティブな体験にピリオドを打つという大きな心理的な効果を狙っている。発達障害児は、ネガティブな体験の記憶がトラウマに発展し、生涯傷ついたらま生きていく場合がある。そうならないように言語化する機会を与え、さらに、頑張ったところに対するポジティブな評価をもらうことで、自己評価を高めていく活動は非常に重要であると考えている。このような意図を持って活動を企画し、それが出そろった時点で、それぞれの頑張りを労うクリスマス会を行った。

**活動1. カードゲーム**

二つのグループに分かれ、カードゲームをする。

カードにはコメントが書いてあって、それをテーマに話をする。

順番にカードを引き、テーマに沿った話をする。

一つのテーマで全員が話をする。話を聞く人は、話をする人の方を見て、頷きながら聞くようにする。

※カードの内容：「今年一番思い出に残ったこと」、「今年の残念なこと」、「今年のビッグニュースナンバーワン！」

発達障害児は、過去のことを振り返るのが難しいことが多く、漠然とした記憶しかない場合がある。特に、良い体験を思い出す場合、断片的な記憶に頼りがちなので、聞いているとまとまらない話になってしまうことがある。そこで、指導者は、子どもの言葉を膨らませるような聴き方をして、一つのストーリーのある話にまとめていく必要がある。ここでは、指



導者も参加して、自分のことを語り、子ども達のモデルとなるような話をした。高校生は、指導者の話し方を真似て、過去の記憶を話すことができた。ネガティブな体験は怒りも誘発してしまっていたが、「我慢したんだね。偉いよ!」、「うまくやれたね!」というように評価することによって、気持ちは沈静化していった。

## 活動2. クリスマスケーキを作ろう!

ホットケーキを焼いて、生クリームをつけながら高く積んでいく。

イチゴ、チョコレートなど、自分の好きなトッピングを乗せていく。

ろうそくを立てて、それぞれで吹き消す。

みんなで会食をする。

後片付けをする。

高校生は、活動しやすいように材料をセッティングし、小学生の活動を補助していった。アスペルガー症候群（発達障害の一つのタイプ）の生徒は、普段から見知っている人に対してもなかなか声をかけられないのだが、ケーキ作りというはっきりした目的がある活動では、「〇〇してください。」、「上手だね」と良いタイミングで声をかけていた。ケーキ作りは一斉にできないので、待つ時間もあるのだが、小学生はイライラすることもなく、順番を待つことができた。見通しが持ちやすい活動だったことが要因である。「いただきます」と合図や、クリスマスソングをバックに流すなど、雰囲気作りを担当する高校生もいて、役割分担もうまくいき、無事に会を終えることができた。

## 活動3. クリスマスプレゼントの交換

それぞれが準備してきたクリスマスプレゼントをサンタクロースの扮装をした高校生が配り、品物交換ゲームをして楽しんだ。ADHD（発達障害の一つのタイプ）の子どもは待つことが苦手で、すぐに開けてしまいたくなるのだが、高校生の指示があるまで待つことができた。中学生が小学生の活動を手助けしたり、声をかけて気持ちを静めてくれる場面もあり、年齢による精神的な成長が見られる場面もあった。サポートされる側と、サポートする側の両方を体験することによって、現実的な対処法を見つめることができたように感じた。高校生は、「河原遊び」に次いで、二回目の企画だったので、前回よりもスムーズな進行ができた。緊張の度合いも減少したという声が聞かれた。

## 新年会 1年の始まりの会

### 開催概要

開催日時	2011年 1月29日 14時 ~16時
開催場所	石川県石川郡野々市町
指導講師	西村・金谷・中川・佐藤・高場・林
参加者	小学生5名・中学生4名・高校生3名 学生スタッフ(5名)

### 活動内容

#### オープニング

新しい年を迎え、気持ちを新たに今年一年の目標を確認する会である。発達障害児は、先の見通しを持つことが苦手とされているが、変化にも弱く、そのことによって大きな心理的混乱を満たす場合が多い。学年が上がりクラスが変わるだけで混乱したり、小学校から中学校、あるいは中学校から高等学校に進学することが大きな不安を引き起こすことがある。ここでは、それぞれの子ども達の1年間の見通しを持ち、予測できる変化を前もって知ることによって、安心してこれからの生活を過ごすことができるように企画した。

今回は新しい年になって初めての会であることから、「新年会（一年のはじまり）」というテーマで会を行った。進行は高校生であり、学生スタッフがサポートしながら行っていった。

#### 活動1. カードゲーム

二つのグループに分かれ、カードゲームをする。

カードにはコメントが書いてあって、それをテーマに話をする。

順番にカードを引き、テーマに沿った話をする。

一つのテーマで全員が話をする。話を聞く人は、話をする人の方を見て、頷きながら聞くようにする。

※カードの内容：「今年頑張ること」、「今年のイベントナンバーワン!」、「今年、楽しみにしていること」

イメージしやすいように、大学生がモデルとなって話をし、高校生が次に話をするという順番で行った。「頑張ること」のイメージは、選択肢を用い、「学校の勉強」、「学校の運動」、「学校の係り活動」、「家でのお手伝い」、「遊び・好きなこと」など、範囲を限定することによって、イメージがしやすくなったようだ。イベントについては、「中学生になること」など、人生の節目になるようなイベントを挙げ、現役中学生からのアドバイスももらうように配慮

した。同様に、「高校生になること」については、現役高校生に意見を求めた。先輩の意見は神妙な表情で聞き、「部活は大変ですか？」という質問も見られた。これから先の生活を想定して、大きな混乱なく進学できるような事前学習的な意味合いのある活動になったと思う。

## 活動2. お餅を食べよう！

それぞれの家で余ったお餅を持参し、ホットプレートで焼く。

焼けたお餅に、醤油や小豆、きなこ等をつけて食べる。

後片付けをする。

中学生と高校生がお餅を焼く係をした。焼け具合がわからないので、大学生に聞きながらお餅の両面を焼いていった。アスペルガー症候群（発達障害の一つのタイプ）の子どもは、触覚過敏があり、味覚の幅が狭い人も多いとされている。好き嫌いが多くて、苦手なものが絶対に口にしないという頑固な一面を持っている。お餅は比較的好きな子どもが多いので、一年の始まりの会に気持ちよいスタートが踏み出せると考えた。中学生にとっては初めてのリーダー体験だったので、小学生の扱いに戸惑うこともあったが、大学生のサポートを受けて、小学生に声をかけながら活動することができた。

## 活動3. 振り返り

中学生と高校生に、活動の振り返りを行った。高校生は3回目のリーダー役だったので、問題なく活動できたようだ。「お餅を焼くのは熱くて大変だった」という高校生は、熱さへの過敏性を持っている生徒である。「熱いお餅を直に持つのはできなかったけど、手袋をして作業を続けた」と工夫してできたことを自信たっぷりに話してくれた。ある中学生は、「お餅はすぐには柔らかくならないのでイライラしたが、高校生の〇〇さんに、「あわてないで」といわれて、落ち着いてしようと心に決めた」という子がいた。そう言われた高校生は、自分のアドバイスが良かったといわれ、非常に自信を持ったようだった。

発達障害児は、このような具体的な活動をし、直後に振り返りを行うことで、過去の体験を語り心情を語るができるのである。やりっ放しの活動では、真の意味での体験活動になってはいない。企画し、実行し、振り返るというプロセスを十分に与えることで、彼らの実行機能は成長していくのである。



## おわりに

発達障害児支援の為に、Let's play Edutainment!!表現ワークショップ実践集を公益財団法人日本財団の助成を受けて刊行させていただいたことは、指導者や親御さんなど、発達障害を持つ子ども達に関わる方々に大きな勇気をもたらすことになると思います。

日常生活で困難さを抱える発達障害を持つ子ども達は、自分達の置かれている状況を自身で判断できず、彼らはその状態を言語化できずにいるので、こまり感を持ったまま、暮らしているのが現状です。

彼らは、彼ら特有の世界観や優位性から、現代社会において、重要な役割を担うことができる人達であるにも関わらず、幼児期の大人の対応如何で、道がはっきりと分かれてしまうことが多くあります。故に、幼児期においてキーパーソンになるのは、まわりにいる私達大人だと言えるのではないかと思います。

エデュテイメントカレッジにおける活動の対象者は、一般の子どもから障害を持つ子ども、大人までと広範囲に渡りますが、どの対象者であっても、エデュケーション×エンターテイメントであるエデュテイメントの手法を通して、一人でも多くの人達が楽しく遊びを持って学び、そして多くの仲間と共に認め合い、触発し合うことを目指しています。

未来を担っていく子ども達を支えていくことは、常に子どもと共に考え、悩み、施行錯誤を繰り返しながら前へ進んでいくことだと思っています。

今後も、その大事なことを忘れずに、より多くの方達と共に歩んでいきたいと思っています。

この活動集は、競艇の交付金による、日本財団の助成金を受けて作成しました。

平成 22 年度日本財団助成事業

発達障害児支援プログラム—エデュテイメントの手法を通して—

**Let' s play Edutainment !!**  
**表現ワークショップ実践集 発達障害児支援プログラム**

平成 23 年 3 月発行

編集・発行 NPO 法人日本エデュテイメントカレッジ

〒279-0011 千葉県浦安市美浜 1-4-103

TEL 047-382-1544

E-mail [info@edutainmentcollege.org](mailto:info@edutainmentcollege.org)

