

# 魔法のプロジェクト 活動成果報告書

報告者氏名：佐野 将人

所属：富士市立吉原第三中学校

記録日：2023年3月31日

キーワード：仲間とどうやりとりするか？ ～得意な音楽を通してのコミュニケーション支援～

## 【対象児の情報】

### ・学年

中学1年生の女子生徒A

### ・障害名

知的障害, 自閉症スペクトラム

### ・障害と困難の内容

- (1) 「人」対「人」のやりとり（会話に入っていけない, どう話し掛けてよいかわからない）ができない。
- (2) 自分のことに夢中になると、周囲が見えなくなる。
- (3) その場の雰囲気を読まずに自分の世界観の中で物事を言うてしまう。

## 【活動目的】

### ・当初のねらい

- (1) 仲間と直接の「人」対「人」とのコミュニケーションができないAに、得意な音楽を媒介として、やりとりをするためのきっかけをつくる。
- (2) 音楽ソフトを入れたiPadを活用して、ハンドベル（正式名称：ミュージックベル）の練習を進めることで、自分の演奏だけでなく、演奏全体に耳を傾けるようにする。
- (3) どんなに自分が頑張っても一人ではできないミュージックベルで、演奏そのものが上達するには他者の演奏にも関心を持ち、仲間に適切なアドバイスを送ることが必要不可欠であることに気づく。

### ・実施期間

令和4年7月20日～令和5年3月22日

### ・実施者

佐野 将人（特別支援学級担任）

服部 凌太（特別支援学級担任, 情報教育担当）

### ・実施者と対象児の関係

- （佐野）Aの学級担任。2クラスある知的学級が合同で行う音楽の授業（主にミュージックベルの演奏活動）を担当し、Aの指導や支援、変容の見取りを行っている。
- （服部）もう1クラスの知的学級の担任。2クラス合同で行う体育や技術の授業でAを指導。音楽の授業ではTTで入り、Aをはじめとした生徒と共にミュージックベルの練習をして関わったり、情報教育担当としてiPadやタブレットの活用方法を支援したりしている。

## 【活動内容と対象児の変化】

### ・対象児の事前の状況

Aは言葉によるTPOが苦手な生徒である。集団の中に入っても、自分から話し掛けたり活動に参加したりすることができない。好き嫌いがはっきりしている上に言葉の加減が分からないため、仲間に自分の言いたいことを言ってしまうたり、言うタイミングが悪かったり、否定的な言葉が多く見られたりする。

話の内容が興味のあることなら聞いているが、そうでないときは自分の世界に閉じこもったかのように話を聞き漏らしたり、手いたずらなど別のことをしたりしている。

手先が器用で工作が得意、運動の能力が比較的高い、ピアノを習っていて楽譜を見て弾くことができるなど技能教科が得意で興味・関心が高い。

### ・活動の具体的内容

Aが興味をもち、意欲的に活動できる週3時間ある音楽の演奏活動に焦点を当てることにした。使う楽器は1セット27音を数人で分担し、音をつないで曲にする特殊な演奏スタイルをもつミュージックベルにした。この楽器での演奏は特性上、どんなに頑張っても一人で演奏できないことから、仲間と関わらざるを得ない状況が作り出され、自分の得意分野を生かして適切なコミュニケーションができるのではないかと考えた。さらに、自分の世界に閉じこもることなく周囲の状況を意識するように、演奏は指揮者ではなく、その曲のベース音を流すことで、周囲の音を聴かなければ演奏ができない場面設定をした。

ベース音は、コンピュータミュージックソフト「KAWA|スコアメーカー10」で制作したものや、CDの既成のものをiPadに保存し、音楽プレイヤーアプリ「ハヤえもん」を活用して、練習の際に状況に応じた音の出し方ができるようにした。

### ・対象児の事後の変化

最初は1本のベルで簡単な曲（「キラキラ星」など）から始め、次に腕の本数と同じ2本のベルを持って音を出した。さらにベルが3本になって持ち替えという作業が入ると多くの生徒は苦戦をしたが、Aは飲み込み早く、すぐにできた。また、暇を見つけては教室のオルガンでそのメロディーを奏でていた。

曲目も、主旋律のみの演奏から和音の演奏へ、曲の難易度も徐々に上がっていったが、音がつながって曲になり、自分も演奏に参加できた喜びから予想を上回った上達を見せ、Aは期待通り音で演奏をリードした。練習は、スコアメーカーを操作してベース音だけでなくベルの模範音を出して行ったり、ハヤえもんを利用して演奏速度を遅くしたり、うまくできない小節をリピートしたりして行った。

しかし、Aは自分のパートを黙々と練習するだけで仲間との関わりを持とうとしなかった。一人ではできるが、仲間がうまくいかないといらいらしてあつれきが生じてしまった。そこで、ベルはみんなで力を合わせないとうまくいかないこと、苦手な人に教えることが自分自身の上達につながることを諭し、iPadを渡して必要に応じ操作をさせた。

それにより、iPad目当てではあるが、仲間がAの周りに集まるようになり、自身もiPadの操作を仲間に教わりながら、自分も仲間に演奏のアドバイスをしたりして徐々にコミュニケーションができるようになった。

12月になり、ミュージックベル全国コンテスト予選の練習をする頃には、自分のパートを演奏しながら違うパートの仲間の音を聴き分け、だれが何の音をどのタイミングで出せばよいか、iPadの中にある標準アプリGarageBandのキーボードを使って説明するなど、人と人の間に「ベル」や「音楽」、「iPad」を媒介として入れることで、適切なコミュニケーションがとれるようになりつつある。

## 【報告者の気づきとエビデンス】

### ・主観的気づき

人との直接のやりとりができないAに対して、話題を得意な音楽に限定して話し掛けやすくし、実技が伴う演奏活動を集団で行わざるを得ないように設定してテーマに取り組んだが、一つの楽器を数人で分け合って行う特殊な演奏スタイルのミュージックベルの特性のおかげで、周りを気にせず我が道を行くAがこちらの予想以上に他者を意識し、コンテストに向けてよりよい演奏をするために仲間に話しかけるようになるとは当初の様子からは思いもなかった。

さらに iPad に演奏練習に必要なアイテムをインストールし、道具として持たせたことで、機器を通じて言葉以外のコミュニケーションの手段ができ、演奏がうまくいなくてイライラしたときでも、互いに励まし合って乗り越えることができるようになったと思う。

### ・エビデンス（具体的数値など）

表1にAの仲間への働きかけ（言葉と行動）の回数の推移をまとめてみた。実践開始時は演奏の中身よりはむしろ、しっかり取り組まない仲間への注意だった。しかし、全国コンテストへの挑戦のため、曲の難易度を上げると、同じパートを演奏する仲間とペアで話し合うようになり、コンテスト予選直前時は他のパートの仲間にも積極的に働きかけるようになった。12月よりも3月の三年生を送る会の際のほうが、回数こそ減ってはいるものの、言葉掛けの割合が増えている。道具(iPad)に頼らないで自分の言葉で働きかけられるようになったと推察する。

表1 音楽の授業1時間における仲間への働きかけ回数の推移

	実践前(5/12)	実践開始(7/20)	目標設定(10/4)	コンテスト時(12/7)	三送会時(3/15)
言葉掛けの回数	0	5	7	15	16
実技支援の回数	0	0	2	9	5
働きかけの合計	0	5	9	24	21



図1 自分のことで精一杯の当初の様子



図2 iPadをコミュニケーションツールに



図3 仲間と関わり、助け励まし合う

表2は、1時間の授業の中でAが仲間へ働きかけた内容を記載したものである。実践開始当初は適切な働きかけができず、本人の特性である否定的な言葉が随所に見られた。文化祭の発表が終わり、障がいの有無に関係なくフラットな評価を受けることで生徒の成長につなげようとミュージックベル全国コンテストの予選にエントリーした。自ずとモチベーションは上がり、予選を突破するには自分だけでなく仲間全員がうまくならなければならないと、掛ける言葉にも前向きな発言が増えてきた。ミュージックベルは責任感や協調性、チームワークを養うのに適した楽器であることを改めて教えられた。

表2 言葉掛けの具体と行動一覧

	言葉掛けの具体的内容	実技支援の内容
実践開始 (7/20)	「うるさい」「しっかり立って」「ちゃんとやろうよ」	
目標設定 (10/4)	「この部分、ベルをどう置けばうまくできる？」 「ラ#のベルはどちらの手で振ってる？」 「遅いよ！曲のテンポに完全に遅れているよ」	ベル配置の確認 速さについて行けないため、ベース音のテンポを遅くした。(* iPad)
コンテスト時 (12/7)	「この曲の出だしは強い音で」 「メロディーは強く、ハーモニーは優しく振ろう」 「低い音のベルは左手で持った方がいいよ」 「ここの和音がぴったり合えば、きれいだね」	曲のテンポの調整* うまくできない箇所の反復操作* ベルの鳴らし方の模範 リズムをとるための声出し GarageBand のキーボードで説明*
三送会時 (3/15)	「3年生の先輩が聴いて喜ぶ演奏をしよう」 「もう少し強弱をはっきりしよう」 「〇小節目からどんどん早くなっているから・・・」 「演奏は笑顔でやろう！」	ベル配置の確認 曲のテンポの調整* GarageBand のキーボードで説明*

ミュージックベルは音階ごとに色分けされているため、楽譜も同じ色を使って自分が担当する音をマークし、主旋律や副旋律の線の引き方も区別するなど、楽譜を目で追いやすくする工夫をした。



図4 生徒が使う楽譜



図5 ミュージックベル（前列は上級生が使うシルバー、後列は1年生が使うカラーベル）

・その他エピソード（画像などを含めて）

コンテストは中学生までの部で予選を突破し、全国コンテストへの出場権を獲得したが、対人恐怖症や環境の変化についていけない生徒がいたため、残念ながら出場を断念した。その代わりにコンテストの審査員から直筆の審査用紙（下の図5）を送っていただいた。

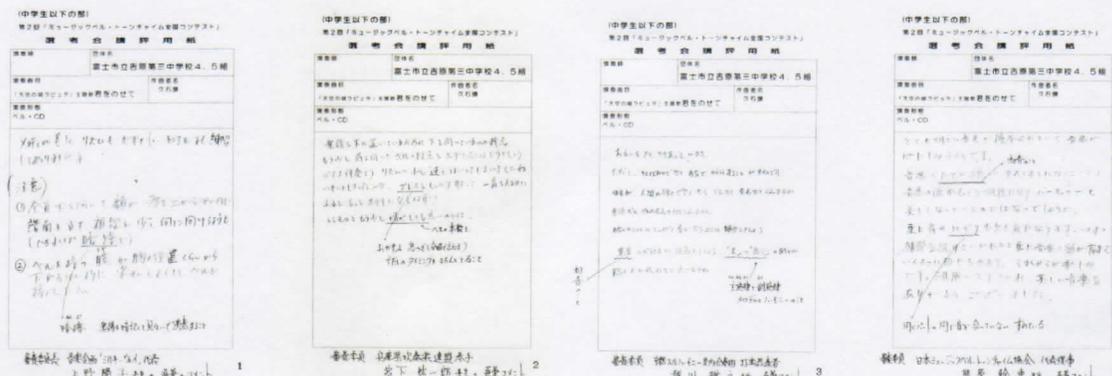


図5 審査員直筆の審査用紙（障害の有無は関係なく、優しく厳しいフラットな評価は今後の励みに）

お情けやお世辞のない一流の審査員による本物の評価に生徒は大喜びで、そのコピーを大事そうにしまっていた。その後の反響は大きく、教育長を表敬訪問したり、新聞の取材も受けたりして、年度末まで多忙な毎日になったが、「来年こそは…」の思いで4月から再スタートを切った。



図6 新聞記者の取材に緊張しながら臨む



図7 教育長表敬訪問で演奏を聴いていただく(3月22日)

今後は、うまく活用できなかったA1スピーカーと事務局からアドバイスいただいたが使い切れなかったアプリを活用して、Aの他の得意分野からコミュニケーションを促進し、最終的には日常会話の場面でも会話に入っていけるようにしたいと考えている。

・ iPad で利用したソフトとアプリ

(1) KAWAI コンピュータミュージック「スコアメーカー10 Std(×64)」

スコアメーカーは、河合楽器製作所が1995年から製造販売している楽譜作成ソフトウェア。この活動では楽譜の制作はもちろん、演奏時のピアノのベース音やベルの練習のための模範音をパート別に作り、演奏速度を変えたり、リピート演奏したりして活用した。

(2) 音楽プレイヤーアプリ「ハヤえもん」

音楽ファイルの再生速度と音程を、お互い影響を与えずに個別に変更できる無料ソフト。CDなどの音源から取り込んで、速度やキーを変えたり、リピート再生したりして活用した。

(3) Apple 初心者向け音楽制作ソフト「GarageBand」

iPadを使用した対象生徒Aが標準装備されているアプリの中から見つけた。普段教室のオルガンで音を確認していたが、このアプリのおかげでいつでもどこでも音の確認ができて、仲間にアドバイスをするときに大いに役立った。パートの音のチェックと同時に自分でメロディーにあった伴奏をつけるなど、アレンジに使い始めた。iPadを与えたことで、Aが自分のパートに合う音を探すのに活用できることに気がついた。そのことは想定外でとても驚いた。

(1) のアイコン



(2)



(3)

