



子どもたちの障害理解と相互理解をめざす 「音楽ワークショップ」の研究開発

財団法人国際障害者年記念ナイスハート基金

目次

1. 障害への理解をめざして	2
2. 「音楽ワークショップ開発にあたり	3
3. 全体概要		
3-1 事業内容	7
3-2 実施体制		
3-3 音楽ワークショップの概要	8

1. 障害理解をめざして

障害のある方の社会進出は、バリアフリー化が進み以前より増えてきましたが、いまだ人々の心には差別や偏見があり、それに苦しむ障害者や家族が多くいます。

19年度に当基金が実施した「障害のある人のきょうだいへの調査」(社会福祉事業研究開発基金助成により)によると、「小学生の頃に障害のある自分の兄弟姉妹のことで悩んだことがある」と53.3%の人が答えており、その中でも多く占めていたのが「社会の人の発言や行動への困惑(23.3%)」、や「障害を理由にしたいじめ、からかい(8.0%)」と、障害がある人のきょうだいが子どもの頃から社会の差別や偏見にさらされているケースがあることがうかがえました。

子どもたちへの障害理解を深める活動をしていく上で、どのようなことが必要かと模索していた時、障害があろうとなかろうと子どもたちの自尊感情を高め、それが思いやりの心、相手を尊重する心を育てることで、子どもたちがまわりの人たちと心地よい関係になることができれば、おのずと障害理解につながるのではないかと考えました。

人と人との間に心の壁(バリア)があって当然です。そのバリアに気づき、お互いが歩み寄ろうとする気持ちから新しい人間関係が生まれます。そこで、私たちは心と心をつなげ、心が通じあうことの楽しさに気づいてもらえるプログラムの開発にとりかかりました。そこから人を思いやる気持ち、やさしさ、そして障害理解へとつなげていきたいという願いをこめて。

このプログラムは何か決ったことを教える「授業」形式ではなく、「ワークショップ」という参加体験型にすることで、体験の共有と感情の共有を通して心を開かせ心の壁をとりのぞき、ことば以外の音や身体表現によるコミュニケーション方法を用いることにより、障害があろうとなかろうと、また世代、国境、性差、知らない人知っている人等を超えて、自然と心が通じあうことの楽しさに気づいてもらえるユニバーサルなプログラムになっています。

今回の音楽ワークショップの開発にあたっては、専門家の方々や障害のある子どもやそのご家族の方、関係者の方々等に多大なご協力をいただきました。このように多様な立場の人たちが協力して「音楽ワークショップ」を開発する機会を得られたことに感謝しつつ、今後、ワークショップの改善や普及に取り組んでいきたいと思っております。

2. 「音楽ワークショップ」開発にあたり

「音楽ワークショップ」監修・研究協力 明星大学人文学部心理・教育学科 教授 星山麻木

はじめに

最近、自分の気持ちをうまく相手に伝えられない子どもたちが増えている。ボランティアや体験活動など、大学生と子どもたちの関わる機会をみかけるが、ある時、小学生たちが大学生の靴の後ろを踏みつけては、学生の気持ちを自分に向けようと一生懸命になっていた。また、子どもたち同士、誰か仲間が失敗したとき、励ましの言葉ではなく、その人を責め、傷つける言葉を何度も耳にした。子ども社会のコミュニケーション方法もそれ以上の子どもの心も何か大切なものが壊れかけているのではないかと感じた。

地域の中に、信頼できる大人が、そこそこに居て、子どもたちを見守り、安心できる居場所があった頃と今の社会は違う。子どもの安全は大人の監視なしには守れなくなり、子どもの自然な遊びや関わりは、地域社会から切り離され、子ども同士のぶつかり合いや子どもだけの縦社会もほぼ消失してしまった。大人は、子どもたちの心の居場所を奪ってしまったのかもしれない。教員となって巣立っていくはずの大学生もまた同じである。人を信頼し、友を信頼することの出来ない学生が増えている。また、友と生きることや教育について真剣に悩み議論する姿も、学生同士が群れて遊びまわる姿も自然に見かけることは少なくなった。

このような人間関係と社会の変化の中で、障がいのあるなしに関わらず、人の心と心をつなぐために出来ることはないだろうか。

昨年4月より、ナイスハート基金からのご支援とご協力を得て、学生たちとユニバーサルデザインの音楽ワークショップを完成させることを目標に、様々な優れた実践家にご指導いただきながら、障害者や子どもたちにワークショップを实践するという貴重な学びの機会を得た。障がいのある方に出会うこと、様々な場で活躍する指導者に出会うこと、芸術家やその生き方に触れること、違う大学の学生に出会うこと。それは、学生たちが今まで生きてきたものとは異なる価値観、生き方、感じ方との出会いでもあった。

制作の過程

ワークショップの内容を考えるため、平成20年8月に合宿を行った。障がいのあるなしに関わらず、誰でも楽しめるワークショップを開発すること。また、ユニバーサルデザインの基本となるコンセプトを伝え、基調となるワークショップをいくつか紹介した。ここで大切にしたこ

とは、道具はシンプルであること、どこでも誰でもできること、誰にでも楽しめること、人の存在の大切さが伝わるもの、音・動き・声・表情などコミュニケーションの基本となる要素を手段としていること、などである。

例として、目に見えないボールを投げあうことでコミュニケーションのキャッチボールをするワークショップ、ひとりひとりが違う動きやリズムを重ね、それでいて1つの音楽になるワークショップ、それぞれ違うポーズを重ねて1つのストーリーを作るワークショップ、などを紹介した。それぞれが違う動き、リズムを重ね、全体として、1つのコミュニケーションの総体が生まれるという新しいワークショップに向けての創作がはじまった。

●ワークショップ ブレインストーミング

基調となるワークショップを基礎に、約20名の学生は小グループに分かれ、ユニバーサルデザインのワークショップについて、思いつくままアイデアを練った。一日で約20のベースになるワークショップが出来、グループごとに発表会を行った。以下、そのなかのいくつかを紹介する。

▼空中さんぽ▲

全員が寝転がり、自転車に乗ったつもりで、音楽やリズムによって、自転車をこぐ。それぞれがイメージを膨らませ、楽しむ。

▼レッツソング▲

輪になりリーダーの動きを真似しながら、足や手でリズムを刻む。ビートをあわせれば、それぞれのリズムを自由に発展させて良い。

▼ブットボール▲

目に見えないボールを手だけではなく、足でも投げっこして楽しむ。

▼レッグツリー▲

輪になって目をつぶり、足と足でコミュニケーションする。一斉に目をあけると、どんなことになっているのか、イメージと違うところが楽しい。

1つのアイデアは次のワークショップのアイデアへと広がり、学生は楽しそうであった。彼らの柔軟な感性と創造性には驚かされた。アイデアは尽きることなく、様々な歌やリズム遊びに発展していった。

●ワークショップの試行

個々のアイデアをカードに書き出してまとめ、山形、名古屋で障がいのある方を対象としたワークショップの基礎となるワークショップの流れを作った。アイデアの中からワークショップを数個ほど選択し、1つの流れとして完成させる。学生同士、何度も練習を行った。山形と名古屋で実際に障害のある方に行ったワークショップでは、1つの活動から、次の活動へのつながりがぎこちないこと、障がいの重い方でも楽しめるユニバーサルデザインとはどのようなものであるのか、創造性を必要とするもの、或いはイメージを伝えることのむずかしさなど、などのアドバイスやご指摘があった。

それらの反省点を持ち帰り、再度、どう改善すべきか議論された。

●ユニバーサルキッズ音楽フォーラム 心から心へ ワークショップの完成

フォーラムで発表することになったワークショップの流れは、以下の通りである。導入として、見えないボールをパスしながら、パントマイムでコミュニケーションの輪を広げ、会場全体を巻き込む。次は、この見えないボールを4つの輪に分かれ、それぞれで回しながら、コミュニケーションを楽しむ。次に、声のやり取りを楽しみながら、即興で声の抑揚を手がかりにコミュニケーションする。最後は、雨がぽつぽつふりだし、雨の即興演奏を全員で楽しんだあと、全員で太鼓のビートにのり、[明日には晴れるさ]をワークショップに参加してくださった方、全員で輪になり、自由にリズムに乗って、楽しむ、という流れである。

しかし、ストーリー性を重視したミュージカルのようなものではなく、1つ1つ別々に組み立てられたワークショップでわかりやすい流れを作ることは困難であった。当日、会場には、どのような方が参加するのか予想がつきにくく、不安が残る。

最終的に、以下のようなストーリーを考えた。森の中で、妖精たちが音楽会をするというストーリーにして、魔女が魔法をかけて、妖精の声が出なくなる。会場の子どもたちと妖精の心と心が繋がると妖精たちの声が出るようになり、最後には、全員で音楽会が楽しめる。子どもたちにわかりやすい流れに完成させ、衣装、照明、ナレーションなどが最終的に出来上がったのは、フォーラムの寸前であった。フォーラムでのワークショップは第一回目の公演は、ぎこちなさが残ったものの、第二回は、会場に来てくださった方が一体となり、知らないもの同士であっても、動き、音を通じ、コミュニケーションする楽しさを体験することができた。

障がいのあるなしに関わらず、ユニバーサルデザインのワークショップを完成させることは、易しそうで難しい。誰にも楽しめるということは、どのような年齢の子どもたちでも大人にも共通するコミュニケーションの楽しさを伝えるということである。簡単で、面白く、初めての方にもすぐ理解できるものでなければならない。学生たちは、当初、議論に時間を多く使い、実際に体を動かしてワークショップを考えることが出来なかった。自ら体験することの重要性

も学ぶことが出来た。動きながら考え、学ぶ方が、良いアイデアが生まれ、ワークショップの完成度が高くなることをそれぞれ体験することが出来た。

まとめ

1年間にわたる試行錯誤の過程の中で、学生たちは、人間の多様な価値観、優れた指導者の真剣な生き方と出会いを通じ、相手を受け入れ、自分を見つめなおす体験を重ねてきた。1つのワークショップを皆で真剣に考えることで、自分の考え方、感じ方、生き方は変容していった。

ユニバーサルの意味がわからなかった学生が、ワークショップが完成したときには、障がいのあるなしに関わらず、皆が楽しめるとはどういうことなのか、自分が伝えたいと願っていることは、一体何であるのか、一人ひとり真剣に考えるようになっていた。

自分とは、他者と異なる存在であり、その違いを尊重し認め合ってこそ、お互いの理解が生まれる。多くの学生は、将来、教員になって巣立っていく。人を育てることを天職とする彼らにとって、この貴重な体験で得たことは、多くの子どもたちにも伝わっていくことであろう。

お互い本音で語ることを避けあい、気遣いあって自分を封じ込めている人間が、あるとき共通の目的を持つことで、本気でぶつかり、悩み、議論し、動き、考えることができた。1つのワークショップを完成させるという体験を通じ、言葉を越えたコミュニケーションが、ユニバーサルデザインとして結実したのである。

最後にこのフォーラムにおける音楽ワークショップの完成には、多くの指導者の方に温かい励ましやアドバイスをいただいた。このような機会を与えてくださった皆様に深く感謝致します。

3. 全体概要

3-1 事業内容

子どもたち、主に小学生を対象とした音と身体表現の要素を取り入れた障害理解を旨とする「音楽ワークショップ」を明星大学との共同研究として開発し、実施する。

(1) 共同研究メンバーへの養成講座の開催

- ①障害のある人や子どもとの交流、それぞれの分野で活躍する専門家が行うワークショップ体験、障害や子ども、福祉全般に関する理解講座等を通じて、共同研究メンバー自身への視野を広げ、プログラム開発に必要な教育を行った。
- ②これらの経験と知識を元に、オリジナルなユニバーサルプログラムの開発に取り組んだ。

(2) 「音楽ワークショップ」モデルケースの発表

日程 平成 21 年 3 月 28 日 (土)
場所 八王子市南大沢文化会館 (東京都八王子市)
参加人数 子どもから大人まで 132 名 (2 回公演合計)

3-2 実施体制

財団法人国際障害者年記念ナイスハート基金が明星大学と連携しながら、共同研究で音楽ワークショップの開発と実施をする。

はじめに、共同研究メンバーである大学生への啓発プログラムを企画し、その内容に応じてその分野で活躍する専門家の講座やワークショップ等を提供した。

音楽ワークショップの内容、構成は当基金と監修・研究協力の明星大学教授星山氏のもと、大学生主導で開発を行った。

完成させたものは、当基金主催の子ども向けイベントのプログラムのひとつとして 2 公演実施した。

- ・ 共同研究メンバー 明星大学星山ゼミ生 20 名
- ・ 監修・研究協力 明星大学教授 星山麻木

3-2 音楽ワークショップの概要

音でつながるワークショップ「感じる心がパスポート」

テーマ： 音でコミュニケーションを楽しもう

ねらい： ・障害があろうとなかろうと、子どもたちに心を開かせ、心と心をつなげる。
・ユニバーサルなコミュニケーション方法（音と身体表現）を通して、心が通じ合うことを楽しみ、そこから人を尊重する心、思いやる気持ちを育て、障害理解へとつなげていく。

時間構成： 60分

対象者： だれでも、一般募集

*子ども向けのイベントでのプログラムのひとつだったので、幼児から小学生の子どもと父兄が中心。3歳以下の乳児から高齢の方まで幅広く参加。発達障害児、聴覚障害児等の参加もみられた。

<設定とあらすじ>

小さい子どもでもわかりやすいようにワークショップ全体をストーリー仕立てにし、誰もがわかりやすい設定にした。

ここは妖精の森。土、水、光、風の妖精が住んでいる

今日はここで音楽会が開かれる。

あれ…あれれ!? 妖精たちの声がでない!!

どうやらここに住む魔女が呪文を間違えて妖精の声を出なくしてしまった。

でもこの魔法は、ここに遊びに来た人間と妖精の心がひとつにつながった時に解けるようだ。

ことばが使えなくても、伝えたい気持ち、相手をわかろうとする気持ちがあれば、きっと心は通じるはず。

さあ、妖精たちと音で動きのコミュニケーション（会話）をしよう。

（音とリズムで会話する。見えないボールでキャッチボール。）

妖精たちの声がでた!!

ここにいるみんなの心がつながった!!

さあ、音楽会をはじめよう。

（声で会話する。身体を使って表現する。みんなで歌おう。踊ろう。）

つながるって素敵だね～♪

一緒にいることが心地よく感じる関係。もっと知りたい、もっと仲良くなりたい、大切にしたいと思う関係。そんな関係が広がってほしいな♪

〈開場時…グループ分け〉



受付で4種類（赤、青、黄、緑）のカードを渡す。

カードと同じ色の照明の下に妖精たちが待っています。

- ・赤：土の妖精たち
- ・青：水の妖精たち
- ・黄：光の妖精たち
- ・緑：風の妖精たち

ようこそ、妖精の住む森に。
もうすぐ素敵な音楽会が始まります。

〈導入…歌の練習〉



ワークショップが始まる前に、音楽会でみんなでうたう歌の練習をしましょう。一度聞いたら誰でも覚えられるメロディーと歌詞です♪

『明日には晴れるさ』
ヘイヘイヘイ明日
明日には晴れるさ
おひさまキラキラ
明日には晴れるさ
ヘイヘイヘイ明日
明日には晴れるさ

1 妖精たちの登場



これから音楽会が始まるというのに、魔女が妖精たちに間違っって声が出ない魔法をかけてしまいました。魔法はここにいるみんなの心と心がつながった時に解けるそうです。さあ、今夜の音楽会はどうなることやら…

妖精たちがトーンチャイムの音とともに登場してきました。音による会話を楽しんでいます。違う音が合わさって、つながって、音楽を奏でているように聞こえます。妖精たちはどんな会話をしているのでしょうか？

みんな想像しながら神秘的な世界に引き込まれていきます。

2 リズムパス



妖精たちが手を使って音のキャッチボールをはじめました。楽しい気持ちや不安な気持ちなど、手からかもしだす音と、顔や体全体を使って表現し、コミュニケーションをしています。ことばのない妖精たちの会話を心の中で聞いてください。

さあ、次はここにいるみんなで話しましょう。リズムで会話を楽しみましょう。

3 エアボールパス



ひとりの妖精がいろいろな形に変身する不思議なボールを持ってきました。みんなでこのボールで遊ぼうよ！

ボールの形は？大きさは？色は？見えないけど、見える不思議なボールです。自分以外の人にはどんなボールを想像しているのでしょうか？

ひとりひとり違うものを想像しているはずです。

でも、気持ちが通じてキャッチボールが始まりました。

4 声パス



魔法がとけました！

妖精たちの声が戻ってきました。ことばがなくても気持ちが通じたんですね。

ここでは声を使って会話を楽しみます。声はひとりひとり違ってきます。自分の声を楽器にして、声の抑揚で会話を楽しみましょう。

5 「雨がぼつぼつ」



雨がぼつぼつ降ってきました。
水の妖精たちがトーンチャイムに合わせて歌をうたいはじめました。まるで雨の恵みを静かに感謝しているかのようです。そのうちザーザー振りになり、大嵐に。

大嵐の様子をここにいるみんなが表現します。ボディーパーカッションをする人、床をドンドンならす人、「ザーザー、ヒューヒュー」と大声で表現する人、みんな違う音やリズムなのに、雨の音に聞こえてきます。

6 「ハイハイハイ明日」



嵐がさり、空が明るくなってきました。
音楽会の再開です。

前段で練習した「ハイハイハイ明日」を太鼓のビートにのせて、みんなで輪になり、自由にリズムにのりながら歌います。手をつないだり、体を動かしたり、みんな楽しそうです。ここにいるみんなが笑っています。笑顔は力です！

7 エアボールのプレゼント



音楽会も終わりになりました。
妖精たちから今日の思い出に、ひとりひとりにエアボールのプレゼントをしました。

『みんな違って、みんな大切
違うから一つひとつのつながりが大切
心がつながるって素敵だね
みんな違うからこそ、今日は楽しい時間を過ごすことができました。
みんなありがとう♪』

『妖精一同より』

平成 20 年度事業

子どもたちの障害理解と相互理解をめざす

「音楽ワークショップ」の研究開発

問合せ先： 財団法人国際障害者年記念ナイスハート基金
〒 105-0022 東京都港区海岸 1-4-26 ゆうらいふセンター
電話 03-3434-2170 FAX 03-5401-0681
URL : <http://www.niceheart.or.jp> info@niceheart.or.jp

●この研究開発にあたっては、社会福祉法人社会福祉事業研究開発基金より助成をいただきました
