

発達に遅れのある子どもに対する音楽的アプローチ

～ 手あそび・うたあそびビデオ作成の試み ～

A Study of a Musical Approach for Children with Developmental Delay

安藤 忠¹⁾・石岡 由紀²⁾・細木 玉恵³⁾・村上 貴美子⁴⁾

ANDO Tadashi

ISHIOKA Yuki

HOSOKI Tamae

MURAKAMI Kimiko

はじめに

私たちはこれまで、神戸親和女子大学および親和保育園で、平成15年度初より定期的に、ダウン症幼児を対象とした“地域子育て支援事業”の一環として、音楽を媒介とした発達支援事業を継続してきた。

この事業は、ダウン症乳児の早期療育に続く母子支援事業でもあるのだが、健康管理・粗大運動発達訓練・巧緻運動発達訓練・言語-認知発達訓練・社会性発達訓練などの早期療育の内容から発展させて、心地よいリズムや楽しい歌声の助けの下に、音楽と体の動きをコラボレートさせ、自由・悦び・自主・自尊といった感覚を体験させる試みである。

名須川¹⁾に依れば、こういった音楽を体の動きとして表現する試みは、リトミックセラピーとして、C. オルフやE. L. ダルクローズらによりそれぞれ体系化されたが、音楽と動きに関しては(1)音楽の拍に合わせて動く拍節的な動き、(2)リズムを体現する流れとしての動き、(3)音楽と動きが融合したものに分類されるという。このうち(1)は、ダルクローズ²⁾によって最終的にはMoveing Plastic (動的造形)へ発展し、またオルフは子どもが最初に出会う最も自然な楽器として子ども自身の手拍子、足拍子、膝打ち、指ならしをあげ、Sound Gesture, Body Percussionとよんだ。

私たちは、こういった子どもの体から導き出される自然な音楽的要素を重視しつつ、それが子どもの主体性の下に十分に発揮できる環境を作ることを基本としてこの事業を展開することとした。

そのため母親と共に、幼児教育やピアノ演奏や声楽の専門家に参加を要請し、教育的意味を含めて本学学生のボランティア参加を歓迎した。また、ダウン症児が主体であったので、母親指導を含めて医師の参加も適宜求めた。このことは、大学及び親和保育園に共通の条件であった。

事業を展開するにつれて、この場の雰囲気楽しさや、子ども達の変化を喜ぶ母親からの要望や、参

加できないダウン症児のグループから、事業内容を知らせて欲しいという要請が相次いだため、それに応えるためにビデオ化を考えた。

ビデオ化にあたっては、予め申請し許可された本学の、平成15年度「共同研究費助成」制度を利用し、シナリオ作成・撮影・編集の全作業を、主として石岡・細木・村上の三者で行い、その総括を安藤が行った。

1. シナリオ作成にあたって

手あそび・うたあそびの効用と遊び方について以下のような項目を基準にシナリオを作成した。

(1) 手あそびうたあそびの効用について

- 単純なメロディーラインなので、耳なじみがよく何度かきいているうちに自然に身体を動かすことができるようになる。
- 無理なくからだや手または指を動かすことによって粗大運動(からだ全体をつかった大きな動き)や巧緻運動(指先をつかった細かな動き)が自然に身につく。
- 何度もくり返すことによって、記憶力(次は何をするのか)を養ったり認知力(身体の部位やものの名称理解)を高めることができるようになる。
- くり返し口ずさむことによって楽しいあそびの経験と意味のあることばを結びつけることができるようになる。
- 人の模倣(まね)をすることが楽しい経験につながると近くにいる子どもやおとなの言動に注目することが多くなる。
- 人と一緒にあそぶことの楽しさを実感することができる。

(2) 遊び方について

- 「できた!」「楽しい!」という達成感を体験することが大切である。
- 今できる動きを使った曲(難しいなと思われ

1) 本学発達教育学部教授

3) 福祉・障害児教育研究所客員研究員

2) 本学発達教育学部助教授

4) 福祉・障害児教育研究所客員研究員

る曲は避ける)を選ぶ。

- 曲のスピードを変えるなどして子どもの「できる」リズムに合わせる。
- 完璧にできていなくても子どもの「できているつもり」を大切にする。
- 子どもが興味を示さない時に無理強いするのは避ける。
- 手あそび・うたあそびにはいろいろな効用があるのは事実であるが、まず楽しむことを中心に取り組む。

2. ビデオ作成の方法

(1) 撮影状況

毎月行われている親子支援講座参加メンバーを、普段の講座と同じ流れで撮影した。

講座の和やかな雰囲気を損なわないように、また撮影という特別な環境下での参加者(特に母親)の緊張感を少なくするため、撮影時の参加者への行動規制や注文はせず、自由に動いてもらった。また、子ども達の音楽遊びから得られる気分の高揚を妨げないため、撮影サイドから、進行を止めることも避けた。そのため、被写体を絞る事が難しく、編集には困難を要した。

(2) 撮影時のフレーム構成

ロングショットと、ミディアムからバスタップショットを中心に構成した。

子どもが楽しんでいる姿をより大きいショットで見せ、それを作品構成の中心に据えることにより、子どもの視点からの疑似体験的イメージを強めた。

(3) 機材構成

全景を撮影するカメラを1台固定し、個人をクローズアップするために2方向からフリー撮影するカメラを2台使用。計3台のビデオカメラは、同機種の物が揃えられなかったため、異なるタイプの物で撮影した。

(4) 編集方法

2作ともminiDVテープ3本~4本、合計約200分録画された動画データをハードディスクに取り込み、ノンリニア編集にて約30分の作品に仕上げ、VHS(HG)テープにダビングを行った。タイトルアニメーション、イラスト、静止画処理等を含み、総容量は約100GBである。(図1参照)

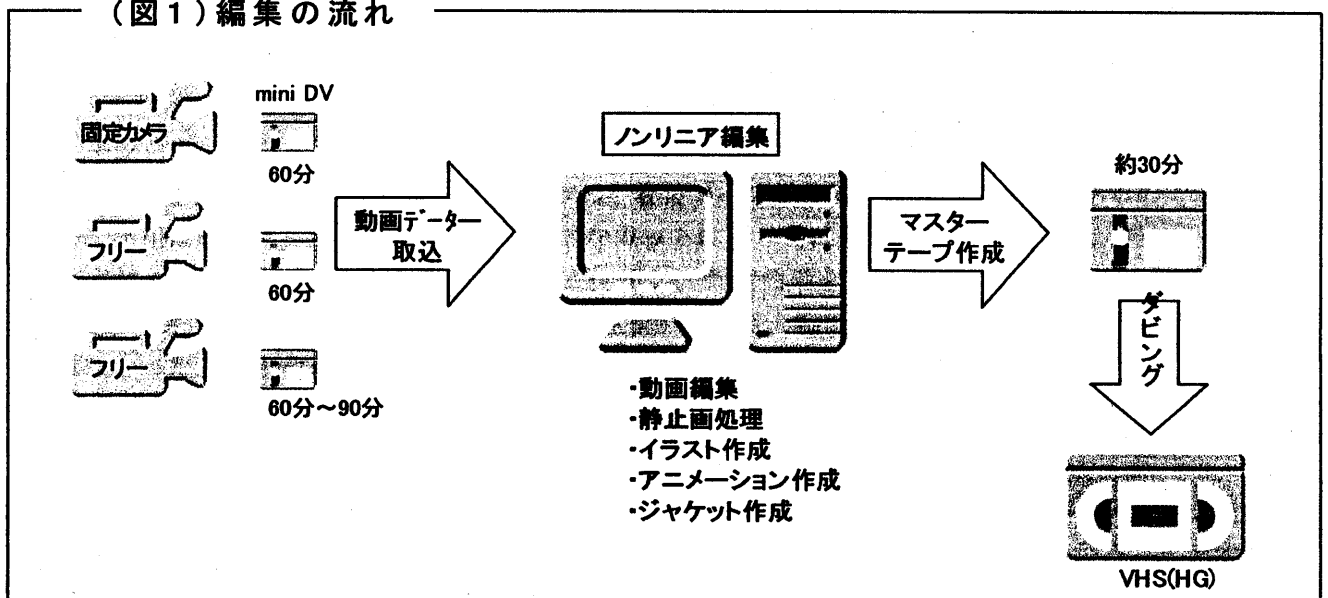
(5) 編集方針

- ①参加者が自宅で反復学習できるように編集
- ②参加者の記録ビデオとして編集
- ③参加者以外のお子さんが、自宅で楽しめるように編集
- ④指導者の研究材料として、ポイントクローズアップ形式で編集
- ⑤活動報告的記録ビデオとして編集

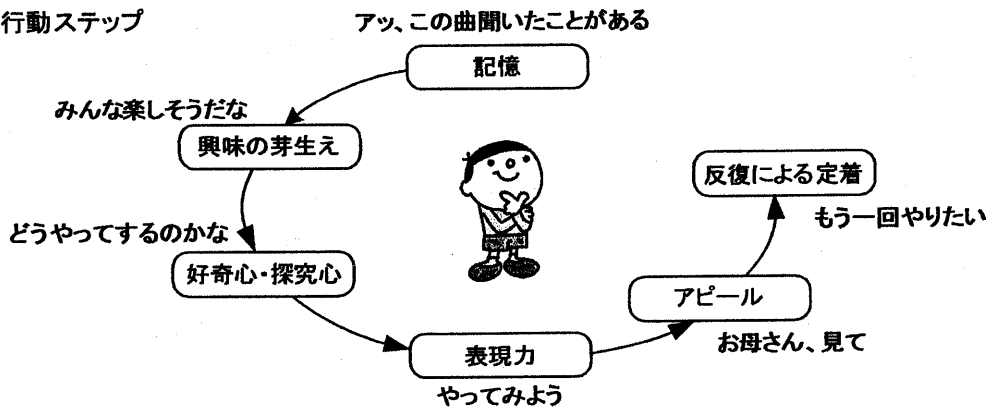
ビデオ製作の最終目標を③と考えるが、現段階では①を目標に編集。

1作目では、1楽曲のシーン構成を、「指導者の見本演技」、「手遊びに興じる子ども一人のクローズアップ」、「全員が楽しく手遊びする様子」、でまとめることを試みた。しかし撮影の折、参加した子ど

(図1) 編集の流れ



(図2) 期待する行動ステップ



も達がリトミックを楽しむことを優先し自由に動いてもらったため、指導者と子ども、または子ども同士がかぶりあい、予定していたカットが得られなかった。イラストを挿入することにより、視覚的に補佐してみたが、ビデオを見る子どもの状況によっては、イラストがかえって邪魔になる恐れがあるため、そのほとんどを割愛した。

2 作目では、参加記録ビデオとして作成した。演技見本を大きく取り上げることはせずに、参加した個々の“より楽しい”表情を中心に編集した。就学前の子どもの多くは、自分の映ったビデオを見るのが好きである。そこで、自分が映ったビデオを見ることにより、講座の楽しかった部分を思い出し（記憶）、楽しかったことをもう一度やってみたい（反復学習）という気持ちをもたせ、疑似体験できるように編集を試みた。（図2 参照）

(6) 映像切り替えの考え方

親子支援講座の進行をベースにしたため、ビデオの仕上がりとしては少し長めの30分となった。そのため子どもの集中力等を考え、1曲（2～3分）ごとに映像を切り替え、曲のタイトル画面を挿入した。タイトル画面は子どもが見ることを前提にし、少し長めの静止画処理を施している。

(7) トランジションの考え方

画面切り替えの効果であるトランジションは、着眼ポイントを曖昧にする可能性があるため、技巧的なものや多用は避けた。ただし、子どもの印象的なカットに対しては余韻を持たせるため、ディゾルブ（二つの画面がオーバーラップして切り替わる）を使用し、強調効果を狙った。

また、撮影で使用した3台のビデオカメラは性能が異なり、編集時にカラー補正等を行ったが、修正しきれなかった。その色表現を補佐するためにも、

ディゾルブを使用した。

(8) アニメーション作成について

タイトルアニメーションでは、BGMと同時に天使が登場。音楽にあわせ、魔法のスティックを振ると音符の魔法が大地に注がれる。魔法にかかった大地には花が咲き、青空には虹がかかる。ビデオを見る子ども達も音楽の魔法にかかり、楽しい時間を過ごす。そんな意味合いを含め、アニメーションを作成。低年齢のお子さんの志向に合わせて、丸みのあるラインで作成してみた。

3. ビデオ制作をおえて

2作のビデオは、子どもたちの表現する“楽しい気持ち”を描いてみた。ファインダー越しに見る彼らは、生き生きとした魅力を精一杯表現してくれた。そしてそこには、健常児・障害児といった垣根のない素敵な親子関係があった。大学の支援講座に来ることが楽しく、親子とも肩の力の抜ける場所であることが感じられる（写真1～6）。それぞれの抱える問題の質も深さも違うけれど、この場所に親子のやすらぐ時間があるのなら、小さい頃から母親を含めた支援が拡大されることを願わずにはいられない。つたないビデオ制作でも、何らかの支援になれば嬉しく思う。

おわりに

子どもの自立に向けての全体的発達に重要なことは、子どもの主体性を尊重することとおして、いかに自尊感情を伸ばすかにあるのだが、E・アンダーソンら³⁾は、子どもの自尊感情を伸ばす原則として、①子ども達の考えていることや感じていることに耳を傾け、認める努力をすること、②子ども達が失敗ではなく、成功を味わえる状況を作ること③「自分の人生を自分で制御している」という感じを



(写真1)あそびを楽しむ親子の素敵なワンカット



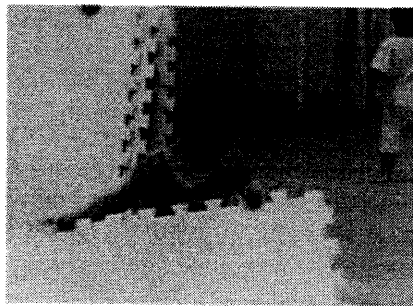
(写真2)和やかなひと時
親同士の交流も大切な時間



(写真3)ソックスをうさぎに見立てて応援する母。そのアイデアに関心する他の母達。



(写真4)ゲームに参加していないお友達をサポートする年長の子ども



(写真5)背丈以上のマットや遊具も、すすんで片付ける子ども達



(写真6)片づけが終わり、最後のチェックをしている講座暦2年の子ども

子ども達に持たせること④自分が愛されていて、能力があるのだということを強化すること⑤自分自身の肯定的な姿を子どもに示すことを挙げている。

この五つの原則は、障害を持つ子どもの発達援助の場面でこそより強く意識されねばならないと考えるが、その一つの具体的手段として、音楽的アプローチを考えた。

また、母親の要望に応じる形で、スタッフ自身の手でビデオ化を試み完成させた。

後日このビデオは、「ダウン症児のめざめ第4巻 コミュニケーションの発達支援」として、医学映像教育センターより、そのままの形で出版される予定である。

参考文献

- 1) 名須川知子「幼児の音楽表現における身体の動きの意味」保育学研究 第36巻 第1号
PP52~58 1998
- 2) E・J・ダルクローズ(板野平 訳)『リトミック・芸術と教育』全音楽譜出版 1986
- 3) E・アンダーソンら(荒木紀幸 監訳):『親から子へ 幸せの贈りもの』玉川大学出版部
1999