

雨を降らせる

対象項目

コミュニケーション、学力、認知、感覚運動、社会性、演奏/レクリエーション

スキル領域

聴覚認知、言語受容、非言語コミュニケーション、シークエンシング、集中力、粗大運動、感覚の統合、チームワーク、衝動のコントロール、創造力/即興能力、レクリエーション

目標

参加者は、

1. 参加者は、ドラムを使って物語を語ることを学ぶ。
2. 想像力や創造性を発揮する。
3. 目標達成のためにみんなと一緒に作業する。
4. イメージ誘導、視覚化の言語、非言語の要素に注目する。

目的

このレッスンを通じて、参加者は次のことができるようになります。

1. ドラムを使って物語をするときのアクティビティの流れどうやってついていくかを理解する。
2. 手、指、マレットを使ってドラムでいろいろな音を出すことを学ぶ。
3. 体の各部分を大きく動かすことができるようになる。
4. 音の強弱をつけたり、効果音が使えるようになる。
5. 順番に交代できる。
6. 聞いたこと、感じたこと、見たことについて、話そうとしはじめる。

ドラムテーブル アクティビティ
シリーズ – レッスンプラン
発達障害及び自閉症の生徒対象

レッスン7



教材

- レモ CST ドラムテーブル 40”
マレット1人2本ずつ
- ※レモ CST ドラムテーブル 30”、
22”でも可。その場合、人数の多いグループでは交代して叩くようにする。
- ドラムテーブルアクティビティシリーズ
Videoレッスン7
comfortsoundtechnology.com/lessons (ウェブ無料公開)

音楽療法

公認の音楽療法プログラムを修了した信頼の置けるプロが療法の一環として関わり、個々に設定された目標を達成するために臨床的に証明された音楽の使用を実施すること。

ご自身が認定音楽療法士であるか、認定音楽療法士と協力して行う場合、付属資料「音楽療法ガイドライン」を参考いただき、対象者へのより深い機会の提供にお役立てください。

準備

参加者はドラムを囲み輪になり、動くのに適度な間隔をとって座るか立ちます。必要な教材は全てそろえておきましょう。時間は15分、必要な場合はそれ以上とって行います。

レッスン

これから何をするか説明をします。説明はゆっくり簡潔にします。実際にやって見せ、その後に理解できているかきいて確認します。

1. はじめに、参加者に深呼吸をしてリラックスしてもらいます。次に嵐の雨の音を聞いたことがあるか訊ねます。続いて（参加者の能力を鑑み適当と判断すれば）嵐の時どんな音が聞こえたか、何が起きたか、はじめはどうで終わりはどう、などと質問します。言語能力に制限がある場合は、言葉を使わず単純な動作などで表すのがよいでしょう。見せ方で見せ方を工夫してください。答えがあったときや、あなたがデモンストレーションする時間をつくって、ドラムテーブルをどう使うかを先に簡単に見せてあげましょう。例えば「雨だれの音が聞こえてきたよ」と言ってドラムヘッドの中央を軽く指で叩くなどです。
2. 次にドラムで嵐をつくることを伝えます。はじめに生徒にドラムの上に手のひらで小さい円を描くように軽くこすってもらいます。生徒にゆっくり続けてもらいながら、風の音が聞こえてきたね？と訊きます。風を少し強くドラマティックにしてもよいでしょう。同じ動きを軽く爪を使ってやってもらいます。ベッドに横になりながら嵐の音を聞いている状態を想像してもらいます。風の音から次は、ドラムの上を指先で軽く叩き「雨の音だよ」と聞いてもらいます。指の先で軽くドラムを叩きはじめるのをまずやってみせて、その後にみんなにやってもらいます。風と雨を交互にやってみましょう。

「雨の音がだんだん大きくなってきたのが聞こえるね」と訊ねます。何人かに手を返して爪の方でより大きな音で、激しい雨を表現してもらいながら「本格的に雨が降ってきたよ」と言います。

生徒が嵐を激しくしている間にマレットを2本を取り出します。嵐を続けてもらいながら、「遠くから雷鳴が聞こえてきたね」と訊きます。

3. 2本のマレットを使ってドラムの中央で静かに叩きはじめます。みんなが「雷だ」と言ったらあなたはどんどん雷＝ロールを大きくします。
4. 嵐を聞かせながら、みんなは嵐を見ている、またはベッドに横になって聞いていることを想像させます。この間、参加者が目を閉じたければ閉じていてもよいです。
5. だんだん静かになるようにして、嵐が去っていくことを説明します。雨から風、風から小雨など、はじまりとは逆の順番で戻ります。ドラムを静かに手でこするところまできたら、太陽が出てきて風がおさまってきたことを想像してもらいます。ドラムをこすり続けながら濡れた道を走る車の音を想像させます。
6. 最後に深呼吸をしてもらいます。これまでやったことを振り返ってこのアクティビティを終えます。生徒に何を思った？感じた？など感想を聞きましょう。

応用編

1. 雷の役を参加者に交代でやってもらいましょう。
2. 参加者に嵐をリードする機会を与えましょう。
3. ドラムを使ってできそうなストーリーを他にも考えてみましょう。