

# 音のボリュームとテンポ

## 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、算数、非言語コミュニケーション、音楽、シーケンシング、記憶力、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、音楽鑑賞

## 目標

参加者は、

1. 音楽の中で音のボリュームやテンポがどのように使われているかを学ぶ。
2. いろいろなテンポ、音量を聴いて、実際にやってみる。
3. 速い/遅い、大きく/小さく演奏をすることを学ぶ
4. テンポや音量を聴きとって、それに合わせることができる。

## 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. テンポ、音量を理解し、グループとして演奏できるようになる。
2. 速い/遅い、大きく/小さくの演奏を、ひとりでもグループでもできるようになる。
3. 録音された音楽や生演奏を聴いて、テンポや音量を聞き取ることができるようになる。
4. 言語、非言語の合図によってテンポや音量の指示についていけるようになる。
5. グループが一斉に演奏をスタート、ストップできる。

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 6



## 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6  
[comfortsoundtechnology.com/le  
ssons](http://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. 速い遅い、大きい小さいについてと話します。音の大きいもの、小さいもの、ゆったりしたもの、速いものには何があるか参加者に質問してみます。
2. 大きな音、小さな音、ゆっくり、速い、をドラムで叩いてみせます。
3. まず、テンポと音量という用語について、次にそれらがどのように実際の音楽の中で使われているかを参加者と話し合います。
4. まずテンポについて話しましょう。「1、2、3、4」とカウントします。ゆっくりしたテンポではじめましょう。生徒に4分音符で「1、2、3、4 1、2、3、4」と、ユニゾンでカウントさせます。次にどうやってインテンポで同時にスタートできるか話します。みんなで演奏をはじめる前に、あなたが「1、2、3、4」とカウントするのでそのときの速さに合わせるのだということを説明します。これでグループ全体で同じテンポではじめることができます。
5. 終わるときには「1、2、3、4、ストップ」とあなたが言うことを説明しておきます。実際に参加者に叩いてもらってストップをやってみせましょう。その後、いろいろなテンポでスタート/ストップをやってみます。
6. 次は、大きく、小さくの音のボリュームについての説明です。最初に全員でできるだけ小さく叩き、次にできるだけ大きく叩いてみます。まずテンポの合図をカウントで出してスタートしますが、はじめはとても静かに叩くように伝えます。そしてカウントしてストップさせます。次は大きい音で同様にやってみましょう。次に、改めてあなたが大きく/小さく叩くところを生徒によく見て聞いてもらい、その後にみんなにもついてきてもらうようにします。
7. グループみんなで、はじめは小さく、徐々に大きく、再び小さい音に戻っていくように叩きます。
8. 再びテンポに注意を向けて、ゆっくりはじめ、どんどんどんどん速くします。その後にもた遅くする、などをやってみます。指示は言葉で言っても、言葉以外で伝えてもよいです。

## 応用編

1. 参加者やあなたの好きな音楽をかけて、そのテンポ、音量に合わせてみましょう。
2. 他の動きをとりいれてみましょう。(足踏み、ダンス、体を揺らす、手を叩く、シェイカーを振る、他の楽器を演奏する)
4. 参加者にテンポや音量の指示を出してもらいましょう。
5. 合図が分かる絵をiPadやカードで出して、音量やテンポの指示として使ってみましょう。
6. ピアノやギターなど他の楽器を使って、テンポとダイナミックスの指示を出してみましょう。