



# 音と光の動物園

## 1 事業の趣旨

## 2 事業概要

- (1) 目的
- (2) 対象
- (3) 構成（プログラム）
- (4) 規模（参加者数、スタッフ数）
- (5) 所要時間
- (6) 会場
- (7) 効果

## 3 実施詳細

- (1) 準備プロセス
- (2) 開催プロセス
- (3) 評価プロセス

## 4 現場の声

- (1) 参加者の感想
- (2) スタッフからのワンポイントアドバイス！

## 5 過去の実施実績

## 1 事業の趣旨

「音と光の動物園」は、発達障がいのある子どもたちと保護者を主な対象とした、ペーパークラフトづくりやデジタル・アート、音楽と映像のコンサートを親子で体験できる参加体験型のワークショップです。

「子どもが自らの可能性を広げられる社会」の実現を目指して、東京藝術大学 COI 拠点インクルーシブアーツ研究グループと共感覚メディア研究グループが、同拠点参画企業の公益財団法人ベネッセこども基金と連携し、特定非営利法人活動法人 ADDS（自閉症児を支援する人の学びの場）の協力 t を得て開発したものです。

## 2 事業の概要

### (1) 目的

集団生活が得意でない、集中力に偏りがあるなど、発達に障がいのある子どもたちが、芸術を楽しむ表現する喜びを体験して、自発性、コミュニケーション力、豊かな感性などを養う機会を作ります。

### (2) 対象

小学校 低～中学年の子どもと保護者

発達に障がいのある子ども、発達支援の必要な子どもなどのために開発されましたが、全ての子どもたちを対象とすることができます。

### (3) 構成（プログラム）

#### ●最初に、動物のペーパークラフトづくり

ワークショップ最後のコンサートで演奏されるサン＝サーンス作曲《動物の謝肉祭》に出てくる動物の台紙に、自由に色を塗ったり、飾り付けたりして組み立てて、オリジナルのペーパークラフトを作ります。

#### ●コンサートまでの間に、デジタル・アートや楽器などの体験

iPhone や iPad にダウンロードした AR（拡張現実 Augmented Reality）アプリを使って、音と映像による言葉あそびなどデジタル・アートの世界をインタラクティブに楽しめます。また、楽器を体験したり、打楽器を合奏するセッションも適宜導入します。

#### ●最後に、音楽と映像のコンサート鑑賞

生演奏のクラシック・コンサート鑑賞です。

コンサートでは、子どもの音楽鑑賞教室の定番曲、サン＝サーンス《動物の謝肉祭》の生演奏に合わせて、子どもたちが作ったペーパークラフトの動物たち

がアニメーションとなって舞台上のスクリーンに登場します。《動物の謝肉祭》から「序奏とライオンの行進」「雌鶏と雄鶏」「象」「カンガルー」「水族館」「化石」「白鳥」「終曲」を抜粋して演奏します。

#### (4) 規模（参加者数、スタッフ数）

##### ●参加者

最大 30 組の子どもと保護者が規模として適当です。子どもたち全員のペーパークラフトを一つ一つアニメーション化して上演するためです。

##### ●コンサート出演者

演奏者は、ピアノソロから室内楽、オーケストラや吹奏楽まで状況に応じて自由に編成してください。これまで東京藝術大学 COI 拠点では、主に以下のアンサンブル編成で実施してきました。

ヴァイオリン2名、ヴィオラ1名、チェロ1名、コントラバス1名、クラリネット1名、打楽器（シロフォン・グロッケンシュピール）1名、ピアノ（連弾）2名（計9名）

##### ●スタッフ

- ・制作進行スタッフ：司会者（MC）1名、ペーパークラフト、デジタル・アート等のインストラクター1～2名
- ・映像オペレーター：ペーパークラフトのデータ取り込みからアニメ映像化までのデジタル技術者2名
- ・運営スタッフ：進行管理・ステージマネージャー各1名、受付、案内・誘導、アンケート配布回収2名、サポートスタッフ（ボランティアも可）5～6名

#### (5) 所要時間

2時間程度。おやつ休憩時間を設けるなど、ゆっくりした進行とすると良いでしょう。

映像オペレーターがペーパークラフトをアニメーション化するための時間が必要です。ペーパークラフトのセッション終了後からコンサート開始までに30～60分程度の間隔をあけることが望ましいです。

#### (6) 会場

参加の子どもたちと保護者、見学者あわせて最大80名を収容できて、座席の配置が自由に変更できる部屋が適当です。会議室など殺風景な会場の場合は、子どもが入りにくく感じないように、装飾などを工夫すると良いでしょう。

コンサート会場は、演奏者や楽器の準備や転換をスムーズに行えるよう、ワークショップ会場とは別の部屋を用意するのが適当です。

コンサートで使うピアノとプロジェクター、投影スクリーンが備わっていれば

ベストですが、レンタルなど外部からの持ち込みで代替することもできます。

## (7) 効果

### ●芸術への関心喚起と可能性の発見

ペーパークラフトづくり、デジタル・アート、コンサートなどを通じて、子どもたちが音楽や美術など芸術への関心を育みます。また、自身の作品が他者に鑑賞されることの喜びに気付くことができます。

### ●音楽、美術や映像などアートに接する機会の確保

発達障がいのある子どもたちと保護者が一緒に、周囲に気兼ねなくクラシックコンサートを鑑賞し、映像を楽しむことができます。

### ●コミュニケーション能力の向上

コミュニケーションや対人関係の形成に困難を抱えがちな子どもたちが、ワークショップで初対面の子どものたちと同じ空間で楽しむ経験を通じて、集団行動に慣れるきっかけとなり、コミュニケーション能力を高める効果が期待されます。

## 3 実施詳細

### (1) 準備プロセス

#### ●はじめに・・・実施日の決定と体制づくり

実施日は、週末や長期休み中など、子どもと保護者が参加しやすい時期から、音楽家・スタッフ動員の容易さなどを考慮して決定します。

全体の統括責任者、ワークショップのセッションごとのリーダー、コンサートのプロデューサーなど、部門ごとの責任者を定めて体制を整えます。

#### ●実施3～5ヵ月前・・・実施概要の決定と演奏者の手配

コンサートのアンサンブル編成を決め、演奏者を手配し楽譜を配布します。

会場、演奏者の楽屋、スタッフの控室、さらにリハーサル室、ピアノなど会場備え付けの楽器を手配します。

関係者が会場視察を行い、進行の段取りを決めます。

広報の計画を立て、広報チラシの構成や告知内容、申込時に入手すべき情報などについて検討します。

規模や経費や内容に合わせて、場合により、共催団体や協賛団体を募ります。

#### ●実施2ヵ月前・・・広報、参加申込開始

広報媒体は、チラシのほか、主催者ホームページ・SNS サイト、地治体の広報誌などを活用します。発達障がい児支援団体の広報媒体等も考えられます。

電話や郵送による受付のほかに商用の受付管理ソフト（アプリ）などを活用するのが便利ですが、個人情報保護には注意してください。

たとえば未就学の弟妹の同伴など、想定される問い合わせ事項への対応について方針を立てておくことも必要です。

●**実施1ヵ月前・・・参加申込締め切り、発注や手配**

締め切り後の参加希望、人数変更、キャンセルなどへの対処を決めておきましょう。

会場で必要な機材、ペーパークラフトの台紙の枚数や道具・画材の必要数を確認し、発注、手配をします。ペーパークラフトの台紙用データは、「音と光の動物園」アニメーションアプリ（iOSのみ対応）からダウンロードすることができます。

<https://www.kono-otonaani.com/otohikarizoo-app>

●**実施2週間前・・・参加者情報のとりまとめと共有**

参加者の情報を整理し、スタッフ間で共有しコンサートに関する事前の打ち合わせを行います。

●**実施1週間前・・・スタッフによる当日進行表の打ち合わせと会場視察**

当日の詳細な進行表を策定して関係者で共有し、段取りを確認し合っ必要打ち合わせを行います。

当日の進行と各予定時刻を記した掲示物を作成します。

●**実施前日・・・機材の搬入、セッティング**

ピアノ等の大きな楽器やプロジェクター等機材を事前に搬入し、セッティングを済ませておきます。

●**実施当日・・・会場設営、リハーサル**

時間的余裕をもって会場設営を行います。スタッフ間で進行の再確認、演奏のリハーサルなどを開会1時間前には終わるようにします。

(2) **開催プロセス**

ワークショップは次のように進行します。

●**受付、会場入り（開会20分前より）**

来場者氏名を確認のうえ、子どもたちに呼び名の希望を尋ねてシールに記し、胸などに貼ります。主催者や取材のカメラが入る場合は、撮影があることを説明します。顔が映ることの許諾を得られない場合は、カラーシールで分けるなどスタッフ内でルールを決め共有しておきましょう。

子どもたちがペーパークラフトの台紙を選びます。動物の種類、色付けや切り取りの難易度などが様々な数種類の台紙の中から、取り組むものを一つ選んでもらいます。スタッフは、選んだ動物の種類と子どもの氏名のリストを作ります。

子どもたちは台紙を持って会場に入り、撮影可否などに応じてグループ分けさ

れた机につきます。各机を担当するサポートスタッフが誘導し、不安感を少なくしましょう。

会場では、開場から開会までの間、穏やかな曲の BGM（生演奏でも録音でも）を流すなど、子どもが安心して会場に入りやすい環境を作ります。

#### ●開会あいさつ（5分）

司会者が参加者を歓迎し、プログラムと進行予定時刻を説明します。

#### ●ペーパークラフト作りと撮影（45分）

《動物の謝肉祭》に登場する動物（ライオン、雌鶏、雄鶏、カンガルー、象、亀、魚2種、ペンギン、アンモナイト、恐竜、白鳥）のペーパークラフトが用意されています。パーツの数や曲線の多さや細かさなど、色付けと、はさみで切り取る作業の難易度がそれぞれ異なります。

インストラクターがホワイトボードに工程表を掲示し説明します。子どもたちは受付で選んだペーパークラフトの台紙に、色鉛筆やペンを使ったり、カラフルなシールを貼ったりして色を付けます。このときサポートスタッフが子どもたちを見守り、必要がある時だけ作業を補助します。

ペーパークラフトへの色つけや装飾が終わったら、コンサートで上映するアニメーション用のデータ取り込みのため、完成したペーパークラフトの作品をサポートスタッフの協力を得て iPad で撮影します。

撮影後に、動物のパーツを台紙からはさみで切り取り、ピンでつなげて、ペーパークラフトを完成させます。出来上がった作品は参加者が持ち帰ることができます。

#### ●デジタル・アート体験（30分）

インストラクターの説明を受けて、iPad、iPhone 等を使ってデジタル・アートで遊びます。

AR アプリで動物の鳴き声や生態のオノマトペを学ぶ「この音なあに？」(<https://www.kono-otonaani.com>)、音の視覚化アプリ「OtOmi」などがあります。

#### ●休憩タイム（10分）

コンサートが始まる前に、飲み物やおやつを口にしたり、トイレに行ったりするための休憩時間を設けます。

#### ●コンサート（30分）

最初に 10 分間ほどで、司会者が楽器の紹介と、楽器による音真似クイズをします。例えばクラリネットがカッコウ、ヴァイオリンが小鳥の鳴き声を模倣し、子どもたちの関心が徐々に音に向かうよう促します。

続いてサン＝サーンス作曲《動物の謝肉祭》の演奏です。この時、音楽に合わせてステージ上のスクリーンで、子どもたちがペーパークラフトで作った動物たちのアニメーションを投影します。

各楽曲の演奏の前に、司会者がデジタル・アプリで学んだ動物のオノマトペを引用して、どんな動物を表現した曲か短く説明すると良いでしょう。

#### ●閉会挨拶（3分）

司会者が参加者に来場のお礼を述べ、アンケート回答への協力を依頼して、ワークショップを閉じます。

### （3）評価プロセス

「音と光の動物園」をより良いものにしていくためには実施後の「振り返り」が有効です。

#### ●アンケート集計と分析

参加者の満足度を知り、主催者が気付かない実施上の問題点をみつけるために、参加者から感想、気付きの点、批評などを聞かせてもらうことが大切です。アンケートは短時間で記述、回収できるように要点を絞ったものとし、実施後すぐに会場で回収できるようにします。QRコードを印刷した紙を配布して、ウェブサイトアクセスし回答してもらうのも良いでしょう。

#### ●主催関係者間の振り返り

アンケート集計結果をもとに主催者側で評価会議を開催し、実施上の反省点、問題点、今後の改善点などを話し合うことは、このワークショップをより良いものにしていくために効果的です。

#### ●報告書の作成

以上を経て、事業実施の報告書をまとめて、後に実施する場合の参考とします。

## 4 現場の声

### （1）参加者の感想

- ・子どもが楽しそうにしていました。
- ・親も一緒に参加できてとても楽しかったです。
- ・自分で作り色を付けたものが映像になる。普段体験できないことができて嬉しかったです。
- ・生音楽と自分の作品が同じステージにのったことが嬉しかったようです。
- ・息子が伸び伸びと参加していて、最後の《動物の謝肉祭》は自分の作品が動いていて楽しそうでした。
- ・参加されているお子様はみなさん発達障がいをお持ちで普段はマイペースな方も少なからずおられるかと思いますが、全体を通して一体感がすばらしかった。子ども達が積極的に参加できる流れを作っていただけにいることに感動しました。

## (2) スタッフからのワンポイントアドバイス！

### ●知らない場所や人々への不安感に備えます。

受付や会場を飾り付けたり音楽を流したりして、雰囲気をつくるだけ柔らかくしましょう。スタッフや見学者などの大人たちはカジュアルで親しみやすい服装を身につけるなどの工夫があると良いでしょう。

また、子どもが落ち着けなくなってしまった時などに備え、会場の近くにクールダウンスペースを用意しておき、いつでも入退場しやすい雰囲気を整えておくことも必要です。

### ●ペーパークラフトの種類を偏りを防ぎます。

子どもたち一人一人の好みに応じられるよう、台紙は多めに用意しておきましょう。子どもたちが選ぶ動物の種類を満遍なくすることで、コンサートで上映されるアニメーションが多彩になります。受付では、子どもたちとの自然なコミュニケーションのなかで、種類の偏りをある程度防げるよう、緩やかに誘導できると良いでしょう。

### ●プログラムの進行と時間をわかりやすくします。

「今やっていることはあと何分続くのか」「いつ休憩があるのか」などの情報を、参加者にわかりやすく示しましょう。プログラムと時間を記した紙を配布したり、目立つ場所に掲示したりすると良いでしょう。

大きな掛け時計を二つ並べて置き、一つには現在時刻を、一つには今のプログラムが終わる時刻を表示するといった工夫も効果的です。

### ●「いま」に集中できるよう環境を整えます。

次のプログラムで使う用具に興味を引かれて、子どもが席を離れて勝手に行動してしまう場合があります。iPad や楽器など後で使うものは、布で隠しておいたり、目に入らない場所に保管したりすると良いでしょう。

反対に、いまやっていることが面白くて次のプログラムに移るのが難しくなる場合も少なくありません。プログラムの変わり目で音楽を流す、体を動かしながら自然に誘導するなど効果的です。子どもたちの興味に合わせて対応していきましょう。

### ●不測のトラブルに備えます。

ネットワーク回線を用いるデジタル機器の操作にはトラブルがつきものです。万一、不測の事態が起こった時に、子どもたちの間を持たせることができるよう、たとえば、楽器体験、クイズ、使用した画材などを使って絵を描くなど、ちょっとしたプログラムを用意しておくとう良いでしょう。

### ●未就学児の同伴に備えます。

事前連絡無く未就学の弟妹などが同伴し、一緒にペーパークラフトをしたいと希望する場合があります。サポートスタッフがついて難易度の低いもので遊ぶこ



とができるよう、機材・会場・人員などに余裕を持って準備できると良いでしょう。

## 5 過去の実施実績

ワークショップ「音と光の動物園」(フルサイズ版)は、2016年から2021年までに計8回開催してきました。累計の参加者は約300名を超えています。

各回の概要は次のとおりです。

●第1回 2016年8月24日

開催場所：東京藝術大学 Arts&Science LAB. 4F 球形ホール

●第2回 2017年3月26日

開催場所：東京藝術大学 Arts&Science LAB. 4F 球形ホール

●第3回 2017年9月16日

開催場所：横浜みなとみらいホール

●第4回 2018年7月7日

開催場所：横浜みなとみらいホール

●第5回 2019年1月17日

開催場所：石川県立音楽堂

●第6回 2019年10月5日

開催場所：横浜みなとみらいホール

●第7回 2020年10月25日

開催場所：横浜みなとみらいホール

●第8回 2021年1月11日

開催場所：Hakuju Hall