

# 鹿児島県における「コミュニケーション能力を高める」 プログラム開発の試み

## — 身体表現を中心に —

生活科学科助手 西迫貴美代  
鹿児島市芸術文化協会 丸田 真悟

### 1 はじめに

本研究は、現代の教育問題として話題となっている、「コミュニケーション能力」に着目し、身体表現に関わる内容を中心に、鹿児島県下の教育現場のカリキュラムの中で実現可能なプログラム開発を目指す実験的実践の試みである。

#### 1) 「コミュニケーション能力」への着目

さて、この「コミュニケーション能力」への着目であるが、「自分の意思や感情を言葉でうまく表現できない子どもが増えている」という教育現場の懸念が昨今ひろがっている。これに対して、平田氏は、「確かに単語だけで話す子どもは目立つが、それでも意味は通じますから、コミュニケーションはできているともいえます」<sup>1</sup>と。話さないのは、必要性を子どもが感じていないからだと主張する。氏の主張は、現場の教師たちが子どもに対して感じている印象とは相反するものである。かつては感じなかった「違和感」は何なのか、筆者自身も、その正体が分からずにいる。「彼らのコミュニケーション能力は低下していない」と平田氏は主張し、さらに「学校教育システムが社会の変化に追いついていない部分を改善」<sup>2</sup>することを求めているのだ。氏の指摘からは、教師たちが感じている「違和感」の解明ためには、教師自身の「子ども理解」の転換が必要であるとも読みとれる。

授業は、子どもと教師の関係性の上に成立する。本研究では、こどもの「コミュニケーション能力」に限定せず、教師（コーディネーター）のそれも含めて言及していく。

#### 2) 身体表現を中心に

本研究では、「コミュニケーション」を、いわゆる「非言語的（ノンバーバル）コミュニケーション」の身体表現の手法からスタートしてプログラム化していく。筆者と共同研究者の共通する分野でもあり、言葉以前の身体（からだ）の表現を高める手だてについて互いの専門分野の方法論を出し合い、より合理的な方法論にしたいという問題意識からである。<sup>3</sup>

1 「コミュニケーションが生まれる授業づくり」、進研ニュース「VIEW21」小学版 2006 9月号、PP.2-4.

教育現場における「自分の意思や感情を言葉でうまく表現できない子どもが増えている」という教育問題を受けて、秋田喜代美氏（東京大学大学院教授）と平田オリザ（劇作家・演出家）との対談。「子どもたちのコミュニケーション力は低下していない」という主張を平田氏はしている。

2 前掲書 p5.

3 「第2章 言葉とからだ（一）」、『関係としての身体』、菅孝行著、れんが書房新社、1981.

p.66 昔は「からだの感覚について、細やかな言語化作業が必要であるということは、とりもなおさず、からだに出会うさまざまな技術を学ぼうとするときに、そのディテールに分け入って体得する必要があるということを示してはいないだろうか」と、野口三千三の明快な指摘を評価し、自らもその必要性を強調する。本研究の出発点としてこの「からだの感覚」から、「からだで表現」する過程へ、可能な限り対象者を導きたいという「願い」がある。同時に研究員みずからのからだの感覚を言語化する作業が必要であることを確認した。

身体表現以外の鹿児島県のワークショップの現状については最後にご紹介する。

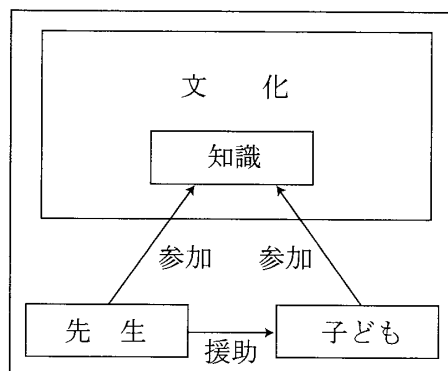
## 2 研究方法

### 1) ワークショップ形式の授業展開

通常の授業における教師と子どもは、「教育内容」をめぐって「指導(援助)する」→「学習する」関係が成立する。教師の努力は、このような関係が成立するような授業を計画することに注がれる(図1 授業の三角形モデル)<sup>4</sup>

本研究では、「通常の授業」とは異なること、つまり「評価し、評価される」という雰囲気可能な限り避けたい。ワークショップ的形式導入とはそのための「方法」であり、ややもすると、一方的な「ワークショップ」になってしまうことを避けるために、その実施に当たっては、1)～7)の確認をした。

図 1



- 1) 「からだ一つ」で参加する気持ちで出かけよう。
- 2) 平常心で参加しよう。服装もいつも通りでうごきやすいものがいい。
- 3) 多様にいる参加者たちから、いろいろな経験・考えを聞けるいい機会だ。
- 4) 参加者が50人なら、自分は50分の一の役割を果たせばいい。初体験ならもっと小さい割合でいい。
- 5) うまくのれないときは、傍聴人・観察人になってかまわない。途中退席OK。
- 6) 雰囲気によって、自分の感覚に任せていこう。
- 7) わからないときには、隣の人に聞けばいい。甘えればいい。<sup>5</sup>

上記の点を、コーディネーター(リーダーとサブリーダー)は参加する対象者に対して配慮するよう心がける。また計画した内容を「途中で修正する」ときとは、進行させながらも参加者の様子を観察し、時間的な配慮もふくめて、リーダーとサブで協議し、決定する。

### 2) ワークショップ実施の過程

身体表現に関わる内容の精選及びその方法については、下記の①～③の流れを通じて、

4 『「わかる」ということの意味』、佐伯胖、岩波書店、1983.P122

5 「ワークショップ参加前の気楽な心構え」、『ワークショップガイド』、浅野誠著、アクアコーラル企画、2006年、pp.15-16

より子どもたちに受け入れられる内容・方法へと修正していき、「コミュニケーション能力を高める」プログラムへと精選していくことを目指す。

- ①協力頂く学校担当者との事前の打ち合わせ
- ②研究員による授業実践（ワークショップ）
- ③実践後の検討（アンケート及びビデオによる参加者との交流）

小学校、中学校においては「総合的な時間」および「特別活動」の一環として位置づけられると期待しているが、協力校の事情を最優先にせざるを得ないため、実践の実態は多様になることは避けられない。よって、それぞれの条件にあわせながら実施したワークショップの記録を量的に蓄積していくことから、プログラム開発への一歩を踏み出したい。

### 3) 主なワークショップのメニュー

主なワークショップのメニューは、これまで研究員が体験したもの、および文献から抽出した。また実施上条件によってアレンジを加えた。(表1)

表 1

記号	ワーク名	ねらい	ワーク概要	備考
A	寝る	リラクゼーション	呼吸を手がかりに、深い呼吸を意識する（腹式呼吸）。一人から二人組へ。吸う・吐く時の身体の変化を注意深く観察	注1)
B	立つ	自分の重心を探す	真っ直ぐ立つという感覚を丁寧に意識する 下肢→上体→頭部の関節をゆっくり起こす	同上
C	歩く	速さの変化を感じる	最初に自分の歩きたい速度で歩く→最初よりゆっくり→最初より早く→もっとゆっくり・早く	同上
D	走る	同上	歩くから走る感覚の境界線を感じる（走るワークから歩くワークへの展開も）	
E	モデル・アーティスト・粘土	オファーをハッキリする、相手のオファーを受け入れる、協力する	三人グループに分かれて、モデル・アーティスト・粘土の役割を決める。アーティストは粘土に向き合い、粘土の後にモデルは立つ。モデルのポーズをアーティストは見ながら言葉を使わず、触るか触らないかの位置で粘土の形を変えていく。モデルと同じポーズになったら完成。	注2)
F	拍手まわし	よく見る、はっきりオファーする、フォーカスを見極める	全員で輪になる。AがとなりのBに向かって手をたたく。BはとなりのCに同じように手をたたく。こうして一つの方向に拍手をまわしていく（リズムよく音がつながる）→逆回しのルールへ発展（スピードアップ）→誰にでも拍手を送れるルールへ発展	同上
G	ハンド・イン・ハンド	協力する。集中する（手の感触）	全員で輪をつくり、手をつなぎ、目を閉じる。一人が繋いでいる相手の手を軽く握る。握られた人はまた隣の手を軽く握る。途切れることのないように手の感触に集中する。差一緒の人に戻ってきたら目を開ける。手の感触の繋がりを変化させる展開もある。	同上
H	イエスゲーム	よく聞く、よく見る、はっきりオファーする、フォーカスを見	全員で輪になる。AはBにアイコンタクトをする。Bはアイコンタクトを受け取って「はい」といい、Cにアイコンタクトをする。Cは「はい」という。→スムーズに続けられたら、次は、アイコンタクトを送った相手が「はい」	同上

		極める	と言ったら、その相手の場所へ移動する。スピードをだんだん速くする。ただし、相手が「はい」という前に移動しないように注意。	
I	あなた・わたし	よく聞く、よく見る、はっきりオファーをする、身体と声のウォーミングアップ、フォーカスを見極める	全員で輪になり、Aが自分を指さして、「わたし」といい、Bを指さして「あなた」と言う。指を指されたBは、自分を指さして「わたし」と言い、Cを指さして「あなた」という。指を指す相手は誰でもかまわない。始めはゆっくり行い、慣れてきたら速いスピードに変化させ続ける。	注2)
J	声まわし	よく聞く	全員で輪になる。Aが一つの音を長く発する。隣のBはその音をよく聞き、同じ音(音程)を発する。となりのCも同じようにする。全員が同じ音をつなげる。→隣の人とは違う音程の音を発するルール→擬音回しへと発展	
K	震源地ゲーム	身体を使う、よく見る、協力する、リスクをおこう	全員で輪になる。Aが輪の中央に入り、目を閉じて耳をふさぐ。その間に他の人はリーダーを決める。リーダーは繰り返しのできるシンプルな動きをする。他の人はその動きを真似て、リーダー(震源地)が誰か分からないようにする。Aは目を開けて誰が震源地かを当てる。リーダーはリスクを負ってどんどん動きを変えていく。震源地が当たったら交代。	注2)
L	いっしょに飛ぶ	気持ちを合わせる	全員で輪をつくり、手をつなぎ、目を閉じる。相談や合図をしないで、気持ちを合わせて、いっせいにジャンプする。全員が同時にジャンプできたら成功	同上

注1) 身体感覚ワーク(意識化)の内容を「野口体操」を参考に作成した。また「野口体操」については、下記の文献を参照されたい。  
『野口体操入門—からだからのメッセージ』、羽鳥 操著、岩波書店、2003年

注2) 下記の文献より、実施条件に合わせてゲームを抽出した。なお、プロジェクト開始当初は、独立したゲームとしてまず実施し、終了後に関連するゲームの順番等を整理し直す作業を繰り返した。その結果、プロジェクト後半においては、実施条件によって、時間配分、ゲーム選択がスムーズになってきたと同時に、ゲームのアレンジや新しいゲームの創出も可能になってきた。  
『インプロゲーム』、絹川友梨著、晩成書房 2002年

#### 4) 授業の記録

ビデオ撮影、およびアンケート用紙でおこなう。コーディネーターの進行の記録とリーダー・サブとの打ち合わせ・観察の感想も記録として残し、実践の分析に使用する。

ワークショップ感想文

なまえ&lt;

/

&gt;

1. 今日のゲームの中で好きなメニューは何でしたか？○でかこんでください。

- 「わたしあなた」  
「イエスゲーム」  
「震源地ゲーム」  
「拍手ゲーム」  
「ハンドインハンド」  
「みんなでとぶ」  
 その他

( )

その理由もおしえてください。

2. 今日のゲームの中で苦手なメニューは何でしたか？○でかこんでください。

- 「わたしあなた」  
「イエスゲーム」  
「震源地ゲーム」  
「拍手ゲーム」  
「ハンドインハンド」  
「みんなでとぶ」  
 その他

( )

その理由もおしえてください。

3. このようなゲームをこれまでに体験したことがありますか？○でかこんでください。

- 1) ある      2) 初めて体験      3) わからない

4. 今日の感想を書いてください。（自分のからだや友だちのことなど何か気づいたことはありませんでしたか？

### 3 実践の実際と分析

実施した実践は以下の5つである。各実践の分析を加えた概略を紹介する。<sup>6</sup>

実践番号	実施月日	対象年齢(学校・学年)	人数	実施条件
実践1	2005/7/14	商経科・大学1年生 (18歳～19歳)	9名	90分×1回 (基礎ゼミの最終日)
実践2	2006/1/27	小～大学までの体育教師(25歳～50歳代)	6名	2時間30分×1回 (教師グループ)
実践3	2006/2/24	上市来小学校5年生とその保護者	19名	45分×1回(親子で参加)
実践4	2006/9/14-15	体育大学3年生(19～21歳)	160名	90分×2回×2日間 (教職科目の導入)
実践5	2007/2/18-19	体育大学3年生(19～20歳)	24名	90分×2回×2日間 (教職科目の導入)

#### 実践1

テーマ	からだを使ったコミュニケーションのワークショップ
期間	2005年7月14日(木) 2時20分～3時50分
時間/回数	90分 1回
会場	鹿児島県立短期大学 体育館 フロア
対象者	鹿児島県立短期大学 商経科 竹中ゼミ 8名+教員1名
参加者メンバー	ワークショップリーダー：丸田 サブ：西迫
実施までの経過 や打ち合わせ内容など	・5月中旬：実施依頼 ・6月下旬：実施時期、回数の決定 ・7月7日：担当者との面談、プログラム選定(当日はうごきやすい服装で参加すること、タオルを準備すること。また、ゼミにおいてなかなか活発な意見交換ができない、留学生(モンゴル出身)が一名いることをリサーチする。)
ワークショップ 案と実際	導入 1, リラックス+強調：タオルパス コミュニケーション→想像力：ボール投げ 2, 歩く(コート内を自由に歩き回る：音楽曲をリーダーの合図で変更→速さの変化) 展開 1, 自分のからだを知る ……想像力を引き出す 私と他者のからだ(→触れる)……相手のからだの動きを読みとる力 ……体育との関連 2, 声(ことばではなく)音(高さ、速さ、大きさ、音色、間：リーダーの説明) ……音楽との関連(パーカッションワーク) 3, セリフらしくないセリフ台本(平田オリザ：日常語) ことばと身体の統一 伝える：からだ(動き)と声
仮説：期待	発達・成長によって表現手法の変化又は社会的変化による表現方法の変化 <幼>からだと声は一体 <大人>からだと声：ことばを使うことになりからだと声は離れる
まとめと課題	<学生の感想から>メニューの中でもっとも好評だったのは、「台本読み」であり、「聞いていて、タイミングの取り方がおもしろい」「最後(台本の後半)あたりで個性が出ていた」というのが主な理由。苦手なメニューとしては、「声の音合わせ」「ボール投げと音をつける」ことであり、「〇〇と〇〇」をつなげていくことが上手いかなかったようである。1回のワークショップで関係性を感じ取らせることの難しさを痛感した。

<sup>6</sup> 多様な条件の下での実践であることから、極力統一的な授業記録作成に努めながらも本報告では、コーディネーターの主観的印象も含み込んだ分析になることをお許し頂きたい。

まずは<からだ>のワークを十分に体験させることが、次への<こえ><ことば>のワークへの展開をスムーズにすることを確認した。ただし、学生は「自分のからだの感覚と、周りからの見た感じではけっこう違いがあるのだなと思った。普通に立っているときに、いちばん疲れない立ち方があるのだと思った。なんか浮いている感じだった」(S.S)と記述しており、身体感覚を「意識化」させるワークとして意図したことの成果である。今後、実施回数や時間的制約をいかにクリアするかが課題となる。

尚、最後にモンゴルからの留学生が「モンゴルの唄」を歌ってくれた。体育館の中に響く歌声は決して大きくはないが、「声」に拡がりがあることを参加者全員が感じた。モンゴルの草原のイメージを彼女の声は表現している。ウォーミングアップでの「歩く」のバックミュージックとしてモンゴルの民謡を準備したが、聞き慣れたメロディーに彼女の表情も和らぎ、最後に自然に歌い始めたのである。素直な歌声に感動した。

## 実践2

テーマ	見ること、聞くこと、話すことの身体化によるコミュニケーション能力の向上<小学生向けワークショップの目標>
日時	2006年1月27日(土) 13時30分～15時00分
時間/回数	2時間30分 1回
会場	鹿児島県立短期大学 大学会館 集会室
対象者	鹿児島県下の小学校教師 5名、大学1名(計6名男性のみ)
メンバー	リーダー:丸田 サブ:西迫
実施までの経過 や打ち合わせ内容	対象者は、保健体育実践の授業づくりの検討を毎月1回実施している団体(学校体育研究同志会鹿児島支部)であり、西迫も会員である。事前に本プロジェクト研究の主旨をアピールして実施する機会を得た。内容についての事前の打ち合わせはリーダーとサブのみで準備した。
当日準備	特になし
ワークショップ 案と実際	1)リラクゼーション:それぞれにストレッチ 2)グループ間のコミュニケーションを図る「ミーティング&グリーティング」 3)よく聞く、よく見る。はっきりオファーすることを目的とした「あなた、わたし」 4)よく聞く、よく見る。はっきりオファーする、フォーカスを見極める、すばやく動くことを目的とした「拍手まわし」 5)身体を使う、よく見る、協力する、アンサンブルを目的とした「震源地ゲーム」 6)グループ間のコミュニケーションをとる、身体を動かすことを目的とした「ネーム・バレーボール」
	7)クールダウンを兼ねて、グループの信頼関係をつくる「ハンド イン ハンド」 まとめ:討論 ※計画はここまでであったが、声からセリフに発展させる例として「ホント ウソ」を実施した。
仮説:期待	準備したワークショップの内容・方法の「教育的価値」や学校現場においてどのような場面で実施可能かについて意見を交換できる。
まとめと課題	<リーダー(丸田)のワークショップ案の理由> 「小学校の先生方だということですので、小学生向け身体表現ワークショップの「ウォーミングアップ」の部分を実験してもらったらどうでしょうか。小学生向けのコミュニケーションワークショップの目標を、「見ること、聞くこと、話すことの身体化によるコミュニケーション能力の向上」と設定して良いのではないかと思います。自分の身体への視線は小学生にはなかなか難しく、中学生以上のほうが有効のように思い

ますので、あえて目標から外しました。それよりも、見ることや聞くことが、見えるや聞こえるという「受け身」ではなく、自らの意志として見る、聞くという「能動性」を獲得するのは身体化して初めて可能であり、その能動性がコミュニケーション能力に繋がると思います。」(丸田)

このリーダーの見解は、このプロジェクトの中核部分を説明している。サブ(西迫)はこの段階では、そのことをあまり深く理解していなかったことを<実践3>で痛感させられる。

さて、参加者の感想は大いに好評であった。人数が少ないため、アンケートではなく直接聞き取りをおこなった。○学校には、こころもからだも堅い子どもたち、集団に混じれない子どもたちが大勢いる。学年集会でやってみたい。○拍手回しは面白い。どんどんリズムが早くなり音がつながる不思議が子どもたちに受けると思う。○僕自身がなぜあんなにからだ解放されたのか、面白かった(信頼関係の成立した中で実施したことも影響している)。○子どもにこのゲームを教えると「休み時間」に子どもたちだけでもやり始めそうだ。○今の若者は具体的にイメージすることが苦手になっていると感じている。対象に合ったプログラムとして応用ができる。○初めて出会う人たちの場面で「出会い」のゲームとして使える。以上のような感想を頂いた。

また、一ヶ月後に参加者の学級で、このワークショップを実施させて頂くこととなった。

### 実践3

テーマ	みんなとわたし(いつもとは違う感覚で)
日時	2006年2月24日(金) 14時10分~14時55分
時間/回数	(45分間)1回
会場	上市来小学校 体育館
対象者	上市来小学校5年生 男子5名 女子6名 計11名 保護者7~8名(40歳代) 20名程度
メンバー	リーダー:西迫 サブ:丸田(村末勇介 上市来小5年生担任)
実施までの経過 や打ち合わせ内容	村末先生は2006年1月27日の実践2に参加。また子どもたちは日頃からいろいろなゲストティーチャー授業を体験している。村末先生の実践方針は「いのちの学習」を中心にすえており、「からだの感覚」を意識した内容をさまざまな機会に実践しているとのことである。具体的な内容については、事前にメールで意見交換をおこなった。当日、村末先生はサブと参加者を兼ねることを確認。
当日準備	名札(ガムテープ)、ビデオ、感想文用紙
ワークショップ 案と実際	導入:<わたし> ・自分の名前を考える(実名でもいいし、呼ばれてみたい名前、今日だけの名前でもよし) ・自己紹介(名札に書いた名前で紹介する) 展開1:<あなたとわたし>(応答:よく聞く、よく見る) 1)「わたしあなた」ゆっくり→はやく→動きを付ける(指を指した相手の場所へ移動) 2)「イエスゲーム」(アイコンタクト) 3)「震源地ゲーム」、(時間があれば・・・「モデル・アーティスト・粘土」) 展開2:<みんなとわたし> 1)「拍手ゲーム」 2)「ハンドインハンド」 3)「みんなととぶ」 まとめ:<わたし>(感想文)
仮説:期待	これまで村末学級ではさまざまな「からだ」学習の蓄積がある。初めてこのようなワークを体験する子どもたちとは違い、より「表現」への入口に近い反応が見られるのではない



か？各ゲームの応用バージョンが可能なのではないかな？
<p><b>まとめと課題</b></p> <p>授業に対する子どもたちの好奇心は感じるが、初対面の大人に対して緊張感はない様子。また、時間がないためウォーミングアップを短めに。初めてリーダーをする西迫は、サブのアドバイスを進行毎に受ける。子どもたちが面白いゲームとしては「震源地ゲーム」。苦手なゲームは「わたしあなた」である。一番始めに実施した「わたしあなた」のゲームは「よくみる、きく、かんじる」ことで成立するが、リーダー自身が慌てて進行したことが反映したとも考えられる。実践2の目標設定の根拠を深く理解できていなかったことを自覚した。ビデオで確認すると、リーダーの進行の音がこわばっていたため、コーディネーターの役割を再確認する。後日、村末学級から手紙が送られてきた（メール）。下記は子どもの手紙とお礼の手紙の内容である。授業終了後、ゲームの意味を考えるヒントを伝えることができた。</p> <p>○子どもの手紙（U・T）</p> <p>この前の5時間目はありがとうございました。</p> <p>あの時の「からだと言葉のコミュニケーション」でしたことはとても面白かったです。その中でとても面白かったのは「わたし・あなた」と最後にした「みんなで飛ぶ」でした。</p> <p>まず、「わたし・あなた」は、自分の合図したい人に、合図して行って、早くなったり遅くなったりしながら回っていたので面白かったです。</p> <p>次に、「みんなで飛ぶ」は、心をひとつにするのは難しかったけど、最後のラストチャンスにはちゃんと飛べたので良かったです。</p> <p>とっても楽しかったので、他の人とも一緒にしたいなあと思いました。</p> <p>また会う機会があったら会いたいと思います。</p> <p>○上市来小学校5年生の皆さんへ</p> <p>さて、一つのワークには根拠があります。</p> <p>たとえば、「いっしょに飛ぶ」ということはとても不思議な感じがしたようですが、なぜ目を閉じていても一緒に飛べるのか？→「からだ」で感じる（手をにぎっているので隣の人が飛ぶ準備をしている感じが伝わってくるために、「飛ぶ」瞬間が合うようになる。）・・・というように是非みんなで考えてみてください。</p>

#### 実践4

テーマ	からだを使ったコミュニケーションのワークショップ
日時	2007年9月18・19日 12時40分～15時50分
時間/回数	3時間 2回
会場	鹿屋体育大学 一日目：バスケットボール用体育館（1・2回） 広い空間 二日目：バドミントン体育館（3・4回） 一日目より空間が狭くなる
対象者	鹿屋体育大学 教職科目「教育の技術」受講生：主に3年生 160名（男女混合）
メンバー	リーダー：西迫 サブ：丸田
実施までの経過 や打ち合わせ内容	4日間の集中講義、前半グループ学習等のワークショップを実施したい旨を相談し、了解を得た。場所等の使用については教務課を通じて確保。なお受講生数は、100名ちかという連絡を受けているが、当日になり予想を超えた人数の160名ということ把握。準備の段階での打ち合わせ不足で重大なミスをしてしまった。
当日準備	マイク、ビデオ、音楽デッキ、ガムテープ、記録用紙、マジック、広用紙
ワークショップ 案と実際	集中講義の予定の説明 ・1回目（自分のからだを見つめよう）→各自でストレッチ→寝る（呼吸を意識して）→起きる→立つ→歩く→走る（歩く・走るワークでは、いろいろな距離と速さを意識させる）

	<p>→彫刻粘土→感想・アンケート</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2回目 (自分のからだを知ろう)→二人・三人・五人と人数を変化させながらグループをつくり最終的には、160名を6つのグループに分ける→グループでのゲーム (わたしあなた・ハンドインハンド・拍手ゲーム・震源地ゲーム・みんなでとぶ)→感想・アンケート</li> <li>・ 3回目 (教師の意図を探ろう)→前日のワークの不快感の理由 (教師の意図がわからない)→前日のワーク「からだを使ったコミュニケーション」のリーダーの意図の説明→各グループでゲームに潜んだコミュニケーションの方法について討議→発表→あらためて前日のワーク [誕生月毎のグループ編成へ]</li> <li>・ 4回目 (声のワークから言葉へ：仲間を説得するゲーム)→「やめんなよ」ゲーム [相手に届く声]→感想・アンケート→(講義形式の授業の予告)</li> </ul>
<p>仮説：期待</p>	<p>競技スポーツにおいて優れた能力を有する学生であることから、「からだの感覚」を意識化することにも優れているのではないかと。またそれぞれの競技のための「身体づくり」とは違う感覚を体験することが、後半の講義内容 (教師の仕事) の理解がより深まるという期待がある。</p>
<p>まとめと課題</p> <p>■160名の受講生に驚きながらも、予定の内容を進めることにする。サブと進行毎に連携をする。</p> <p>1回目前半のワークショップは最悪である。全体に目を配ることができないし、対象者の反応も悪い (広い体育館の壁側で傍観している人もいる)。身体的なコミュニケーションのワークには、あまりにも人数が多すぎる。しかし後半になると徐々に対象者たちもワークショップ形式の授業を理解し始めたようでリーダーの進行にのってきた。アンケートの感想から1回～4回のワークを紹介する。</p> <p>L.K (女子) &lt;1回目&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○好きなメニューは彫刻家になったこと。苦手なことは「寝たり起きたり」すること。</li> <li>○すごく不思議な事ばかりするなどはじめはおもったけど、彫刻の時など友だちの面白い作品を見ることができたり、逆に自分が作品になり、ずっと同じポーズで止まったままなど終わってみればとても楽しかったです。</li> <li>○腕を直角に上げたつもりが、曲がっていて友だちに修正されて、改めて自分の体が真っ直ぐになっていないことに気が付きました。</li> </ul> <p>&lt;2回目&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○面白いメニューは震源地ゲーム：震源地がなかなか見つからなかった時が面白かった</li> <li>○苦手なメニューはみんなでとぶ：チームの息が合わずに結局一度も成功できなかった</li> <li>○一日目の感想：どのゲームも説明を聞いた時は、一見簡単そうに見えましたが、実際やってみるととても難しいでした。同じチーム内の心が一つにならないと成り立たないゲームでもあるし、みんなが協力し合わないといけないことばかりでした。</li> </ul> <p>■一日目を終了し、アンケートの内容を確認し、サブと二日目のメニューの変更を検討する。</p> <p>特に「・・・ただ、自分として一つ疑問が残るのは、この授業と「教育の技術」という講義の科目名とのつながりが分からなかった」という記述である。少なからずこのような感想を抱いた学生は多いだろうと判断し、この「教師の意図を探る」ことを2日目スタートにすることを決定した。</p> <p>S.S (男子) &lt;3・4回目&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○今日の授業と昨日の授業がつながっていたことにビックリした。昨日の授業を自分は深く考えていなかったことに気づかされた。意図を深く知ろうとはしなかった。今日いろいろと考えてみたら、昨日の授業は、個人、二人、集団での違いと協調性とコミュニケーションの仕方。あと一回目の授業の意図はおそらく、初対面であるので、先生が生徒に自分自身のことに興味を持たせようとしたのだと思った。</li> </ul>	

○やめんなよゲームでは、立ち話ではあるが、けっこう「引き止める理由」を深く考えたりして面白かった。  
 ■この「教育の技術」科目でワークショップ形式の授業方法を導入することを決定した段階では、知識を伝達する（講義形式）以前に、身体的コミュニケーションの方法を体験させ、教師と子どもの関係性をイメージできる状態を作りたいと考えていた。初対面、かつ160名という人数で実施したことは確かに無謀だった。しかし、今回サブ（丸田）の存在が大きいの。リーダー（授業者）と対象者（学生）の関係を客観的に観察する存在がワークショップ形式授業には不可欠である。

## 実践5

テーマ	からだを使ったコミュニケーションのワークショップ
日時	2007年2月19日、21日 12時40分～15時50分
時間/回数	3時間 2回
会場	鹿屋体育大学 バドミントン体育館（細長い空間）
対象者	鹿屋体育大学 教職科目「教育の技術」受講生：主に3年生 24名（男女混合）
メンバー	リーダー：西迫 サブ：丸田
実施までの経過 や打ち合わせ内容	4日間の集中講義、前半二日間にグループ学習等のワークショップを実施したい旨を相談し、了解を得た。場所等の使用及び9月受講できなかった学生24名であることを教務課を通じて確認。
当日準備	マイク、ビデオ、音楽デッキ、ガムテープ、記録用紙、マジック、広用紙
ワークショップ 案と実際	集中講義の予定の説明 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1回目（自分のからだを見つめよう）→各自でストレッチ→寝る（呼吸を意識して）→起きる→立つ→歩く→走る（歩く・走るワークでは、いろいろな距離と速さを意識させる）→彫刻粘土→感想・アンケート</li> <li>・ 2回目（自分のからだを知ろう）→二人・三人・五人と人数を変化させながらグループをつくり最終的には、160名を6つのグループに分ける→グループでのゲーム（わたしあなた・ハンドインハンド・拍手ゲーム・震源地ゲーム・みんなとぶ）→感想・アンケート</li> <li>・ 3回目（教師の意図を探ろう）→前日身体のワークから声のワークへ→擬音→音の高さを変えるワーク</li> <li>・ 4回目（声のワークから言葉へ：ストーリーを考える）→場所の設定、役割、短いセリフをグループで作成→発表（観ている人たちに伝える）→感想・アンケート→（講義形式の授業の予告）</li> </ul>
仮説：期待	競技スポーツにおいて優れた能力を有する学生であることから、「からだの感覚」を意識化することにも優れているのではないかと。またそれぞれの競技のための「身体づくり」とは違う感覚を体験することが、後半の講義内容（教師の仕事）の理解がより深まるという期待がある。人数が前回より少ないためコミュニケーションが良く取れる。
感想と課題	<p>■アンケートの感想から1回～4回のワークを紹介する。</p> <p>S.K（男子）＜1回目＞</p> <p>○好きなメニューは、寝て全身の力を抜きリラックスできているか調べたこと。シンプルで一番分かりやすい。人が見てどこに力がはいつているかすぐ分かる。</p> <p>○苦手なメニューは、足をそろえて、しゃがんだり立ったりして力を入れたり抜いたりしたこと。足首が固く知らない間に力が入り、下半身が緊張してしまったから。</p>

○リラックスと言われても、実際にリラックスできていない部分があるということが分かった。無意識なので人から言ってもらえないとかわらないことです。試合や緊張するような状況の時にも同じところがリラックスできないのかもしれないと感じた。

<2回目>

○面白いメニューは拍手ゲーム、みんなでとぶ：五感を研ぎ澄まし、みんなに合わせるのはとても難しく、合ったときの感動が大きかった。

○苦手なメニューは震源地ゲーム：どうしてもリーダーを見てしまうので、目線でバラしてしまいます。あまり見ずにごまかしてできたらよかったです。

○一日目の感想：普段、コミュニケーションをとるときに、どれだけ体の動きや目線などが大切であるかというのが分かった。目や耳を使わないととても難しかったです。

■一日目を終了し、アンケートの内容を確認し、サブと二日目のメニューの変更を検討する。あきらかに前回より進行しやすいことをリーダー・サブ共に感じる。

MH (女子)<3・4回目>

○反応が少し遅いので、よく注意してないといけなと思った。カヌー部や陸上の人たちは身のこなしがすごくよく空想の動きもまるで本物のように(ボールがあるかのように)動いていてすごいと思った。最初はすごく人見知りなので、体がかちかちだったが、やっていくうちに少し慣れてきた感があった。なかなかこういうゲームをする機会がないし、この先もないかもしれないからとても面白かった。時間が経つのが早かった。

○ワーク4は始め「えっ〜?」とっていて、こんな短時間でできるのかと思ったが、始まったらドンドン案がでてきて、だいたいのストーリーを決めることができた。考えると言うことはすごくエネルギーを使うが、その分何かしら成長することができるし、何かしら得ることができる。また役を決め、役をするとき、この人はどう考えるのか?と考えて行動する。けどその時本当に演じるなら自分をフラット状態(無にする)にしてからしなければ役は演じることができないと思った。それは何をやるにしても通じることだと思った。競技をする(練習・試合)でもそうだと思った。この講義(ワークショップ)をすることができて良かったです。

■誰に何を伝えるか?そのためにどのような設定(工夫)が必要か?各グループとも必死に考えて発表した。翌日より講義室へ移動し、「授業をどのように計画するか」という内容に入っていくことに見通しが持てた。

## 4 身体表現以外のワークショップ

NPO 法人かごしまアートネットワークと鹿児島市芸術文化協会は 2004 年度より鹿児島市内小中学校に芸術家を派遣し、子どもたちと一緒に様々な芸術創造活動を行う「芸術家派遣プロジェクト」事業を行ってきているが、そこにはふたつの大きな特徴がある。

1 点目はプログラムの作成段階から学校との協働でなされるという点。その学校の子どもたちにとってどのようなプログラムが適当なのか、あるいは必要なのかを芸術家と教師の話し合いの中から実施プログラムを作り上げていく。もちろん、最終的な実施プログラムの責任は芸術家に帰せられるものだが、好きな子どもだけでなく、嫌いな子ども、苦手な子どもたちも、たのしめて親しみを持つようなアウトリーチプログラムが求められている。その実施において、教師とのコミュニケーションが重要な意味を持つことになる。

2 点目は子どもたちを単なる受容者とするのではなく、共に創り上げる者、共演者として、より積極的に関わってもらおう方法を探るという点、つまりワークショップ的視点を取

り込むことにある。それは1時間ないし2時間という限られた時間の中で、どれだけ効果的に子どもたちに芸術体験を味わってもらえるかという側面と、子どもたちとの双方向のコミュニケーションをいかに確保するかという側面からも追求されている。

そこで、2007年度の芸術家派遣プロジェクトの美術と音楽のプログラムの中からワークショップないしはワークショップ的手法を採り入れたプログラムの特徴と問題点を探ってみたい。

## 1) 美術プログラム

美術のプログラムは創作活動の中で美術の面白さ、楽しさを発見し、出来上がった作品に一人ひとりの個性を認め合うことが目的になるため、本来的にワークショップになるのだが、そこでの芸術家の果たす役割は複雑で微妙である。彼らは自らの創造活動を子どもたちに見せながら、子どもたちの創作活動を認め、励まし、新しい見方をアドバイスするというきめ細かな作業が求められる。

「僕たちの先生ってどんな顔？」というプログラムは、美術家が教室に入り込んで、子どもたちと一緒に担任の先生をモデルにして描こうとするもの。各学年1クラス15名程度の小規模校だったため、それぞれのクラスにひとりずつ美術家が入っていった。そこで子どもたちは二重三重の意味で新しいコミュニケーションに挑戦することになった。まず、教室に見知らぬ人間が入り込み、自分たちと一緒に作業をすることへの対応。それから普段は「先生」である人を絵の対象として見つめるという新しい視線の獲得。さらに、モデルという存在を通して先生、そして美術家と対話するという高度な仕組みに子どもたちは真剣にそして実に楽しそうに向かっていた。例えば1年生のクラスでは、美術家がモデルの先生の顔を新聞紙で隠し、目や鼻、耳などの一部分だけを子どもたちに見せたり、あるいは子どもたちに先生の顔を触らせたりしていた。そこにはいつも見ている先生ではない、新しい先生がいた。子どもたちの一生懸命見つめる目と、先生の顔に優しく触れようとするその手は新しいコミュニケーションを獲得したものだ。また先生も「モデル」として子どもたちを眺めることで普段とは違った面を発見していた。

しかし、美術家と子どもたちの関係はどうあるべきなのか。見知らぬ人間を子どもたちはたちまち「先生」として受け入れてしまう。また美術家自身も先生であろうとする傾向が強いことに問題はなかったか。特に高学年では技術指導になりがちで、子どもたちはその教えを学ぶという関係が出来上がってしまう。それは学校という制度の強さを示すものでもあり同時に、教育の場でのワークショップの難しさを感じる場面である。また子ども同士のコミュニケーションに新しい変化を生み出すためには、子ども自身がそれぞれに新しい面を発見する必要があるが、その発見を促すための「作品鑑賞」の時間が確保されなかったのはプログラムとして大きな課題を残すことになった。

## 2) 音楽プログラム

音楽プログラムでも様々なワークショップ的手法の導入が試みられている。それは「鑑賞」という側面が強い音楽にあって、いかに子どもたちに音楽を親しんでもらうかという問題意識と深く結びついたものであり、楽器体験や、リズム遊び、全員合唱など、子どもたちの身体を使った参加を促すものになる。確かにじっと「がまん」して静かに聴いてい

るよりは身体を動かしたり、声を出したりするほうが子どもたちの反応がわかりやすく、評価判断しやすい。しかしながら、そこには音楽家の明確な意図がないと、ワークショップ的手法がプログラムの単なるメリハリとして使われることになり、子どもたちは一方的に参加させられることになり、共同で何かを学び合うことにはなっていないこと、それは音楽家や教師たちの自己満足に陥る危険性があることに留意する必要があるだろう。

そんな中で「音の美術館」と題したプログラムは音楽ワークショップのひとつの方向性を示すものだった。それは音楽を目・耳・身体全体で感じることを主な目的とした。コミュニケーションのあり方が重要な位置を占めていた。

導入として手をたたくゲームを行った後、学年ごとに分かれてそれぞれ用意された絵からイメージする音をみんなで創り上げる。次に全体で絵を見ながらその音を聴き、他の人たちにイメージを共有しながら、それがひとつの大きな物語となっていく。また音に合わせて自由に身体を動かすことで周囲との関係を意識させた後、子どもたち4・5人で背中合わせになってすわり、ゆったりした音楽に耳をすましながら、背中で友だちの体温を感じるなどのプログラムが続いた。そのひとつひとつが子どもたちのコミュニケーションづくりを促すものであり、ここでは音楽は目的ではなく手段として有効に機能することになった。このプログラムを実施したあとに通常の鑑賞を組み込むことで、子どもたちは音楽を単に聴くのではなく、より集中して様々な楽しむことができるようになっていった。ここでは演奏家は音楽の背後に隠れ、子どもたちと一緒に音楽を作ることで、音楽そのものが子どもたちの前に現れ、コミュニケーション能力を高めることに寄与していた。

これら美術や音楽のワークショップを通して見えてくるのは、子どもたちのコミュニケーション能力は決して低下しているのではないという身体表現ワークショップと共通の認識であり、コミュニケーションを必要とする様々なワークショップ的手法は現在の教育の中に貴重な役割を果たしているということである。

## 5 まとめ

「子どもたちのコミュニケーション能力は低下していない」という平田氏の指摘と多くの現場の教師抱く「違和感」(授業のしづらさ)の訴えとの乖離の正体を明らかにすることを目的に、身体表現を中心にワークショップ形式の実験的実践を実施した。本研究で明らかになったことは以下の通りである。

1) ひとまず、現段階において実施したワークゲームの内容整理を試みると以下のような分類ができる。もちろんきっちりとした境目があるわけではなく、相互につながりを持つ。<sup>7</sup>

- ① ABCDE は「身体への視線 (内から外へ)
- ② FGHIJ は「基礎コミュニケーション能力 (身体と声) 1 : 1」
- ③ KL は、「応用 (集団) コミュニケーション能力」

また、ワークゲームとして一つ一つを丁寧に実施すると、実践者にも新しい発見がある。単純なゲームであるが、そのゲームの成立する条件をより整理することができた。

7 表1 参照 PP.79-80

つまり、自分の身体への視線は小学生にはなかなか難しく、中学生以上のほうが有効である。見ることや聞くことが、見えるや聞こえるという「受け身」ではなく、自らの意志として見る、聞くという「能動性」を獲得するのは身体化して初めて可能であり、その能動性がコミュニケーション能力に繋がるということが実践を通じて明らかにした。子どもの発達段階に応じた検討が今後さらに必要である。

2) ワークショップ形式授業は、予定以外の展開を余儀なくされる場面でも、子どもたちと一緒に授業を創っていく視点を持つことで、追い込まれた教師にとって次への展開に見通しを持つ可能性を秘めている。教師の柔軟な対応から子どもとの関係が変化する。教師の「違和感」とは、教師自身の授業の「型」の固定から、それから逸脱する子どもの様子に対する困惑ではないだろうか。本研究の身体表現のワークショップの実践を通じて、空間と時間を共有する教師と子どもの関係性を転換することが可能であることを確信する。

3) 実践1・3では、主に教科外教育として実施した。(特別活動および担任裁量の時間)。実践4,5では、連続した時間を使い、教科教育(この場合「教育の技術」)への発展という試みである。教師は「教えるべき内容」をどのような方法で伝えることができるか、与えられた条件(対象者、場所、時間、教材、教具など)で計画し、実施せねばならない。プロジェクト研究を通じて、サブの存在がとても重要であった。実践2は教師集団においての実施であるが、教師自身の個性を生かしながら、サブの機能を果たす実践2のような機会が日常的に学校現場でおこなわれることの必要性を痛感する。

学校の教育課程の中に、このような実践を位置付かせるためには、さらに実践(身体的コミュニケーションのワークショップ)の内容・方法研究を理論的・実践的に発展させる必要がある。本研究において多く使用している「コミュニケーション能力」「身体表現」「ワークショップ的方法」などの用語の整理、検討も含めて、継続して今後も課題としていく。

2005年から2年間のプロジェクト研究を進めてきた。プロジェクトの主旨を理解して頂き、こころよく受け入れて下さった関係諸氏に深く感謝致します。