

Title	演劇的手法によるコミュニケーション教育の学びの「テーマ」
Author(s)	川島, 裕子; 芝木, 邦也
Citation	北海道教育大学紀要. 教育科学編, 66(1): 161-176
Issue Date	2015-08
URL	http://s-ir.sap.hokkyodai.ac.jp/dspace/handle/123456789/7811
Rights	

演劇的手法によるコミュニケーション教育の学びの「テーマ」

—北海道教育大学における授業科目「コミュニケーション実践演習」をもとに—

川島 裕子・芝木 邦也

北海道教育大学旭川校

The “Theme” in Learning Communication Education through Drama/Theatre Pedagogy

— Looking at Class Practice in the “Communication Practical Exercise” Subject
at Hokkaido University of Education —

KAWASHIMA Yuko and SHIBAKI Kuniya

Asahikawa Campus, Hokkaido University of Education

概 要

今日、教師の「コミュニケーション能力」育成に関する語りやそれに対する悲観的なまなざしが増している。このような状況に対して、北海道教育大学では、文部科学省特別経費によるプロジェクトとして、教員養成課程の学生並びに現職教員向けに、コミュニケーションに関する授業実践を3年間行った。本論文では、その中で実施した授業科目「コミュニケーション実践演習」をもとに、教員養成課程の学生並びに現職教員に対する演劇的手法によるコミュニケーション教育の学びについて、学びの「テーマ」という観点から検討を行う。学びの「テーマ」については、特に、テーマの「設定」「内容と種類」「流れ」「旅」「ふりかえり」という視点から見ていく。さらに、各学びの「テーマ」ごとに、学びの「目的」について提示する。最後に、授業実践を行う上での今後の課題を示す。

I. はじめに

今日、教師の「コミュニケーション能力」について、その育成の必要性に関する語りや悲観的なまなざしが増している。例えば、中央教育審議会による『教職生活の全体を通じた教員の資質能力の

総合的な向上方策について（答申）』（2012年8月28日）の中で、「これから教員に求められる資質能力」として、「総合的な人間力」としての「コミュニケーション力」が明記されており、また、同答申の中で、教員としての基礎的な力である「コミュニケーション力」を、初任者が、十分に身に付け

ていないとして、その力を養う必要性について言及されている。また、教員免許制度の改革により進められている「一般免許状（仮称）」が保証するものの中にも、「コミュニケーション力」が言及され¹、教職課程の質保証を目的として、2013年度より新設された「教職実践演習」²においても、教科の中に含まれる「社会性や対人関係能力に関する事項」や「幼児児童生徒理解や学級経営等に関する事項」の中で、保護者や地域の関係者、また子どもとのコミュニケーションが着眼点として挙げられるなど、具体的取り組みの場も設けられるようになっていく。

しかしながら、審議会答申の中で繰り返されるこれらの「コミュニケーション（能）力」³という言葉は、これまで具体的な定義付けはされておらず（川島・加藤・芝木，2014）、その育成に関する取り組みの内容は、教員養成課程に関わる各大学や教員に委ねられているというのが現状である。これらの教育内容については、これまで、教科教育内、あるいは、教育実習事前指導など、限定的な形での取り組みはあるものの、十分なものとは言いがたい。多くの場合は、教師を目指す者の自己責任で模索することが期待され、また、現場でのたたき上げによって形成されるものとして、学校現場にその育成が委ねられているのが実情である。

このような状況に対して、北海道教育大学では、2011年度から2013年度の3年間、文部科学省特別経費「富良野GROUPと連携した演劇的手法による教員養成課程の学生並びに現職教員のコミュニケーション能力育成プログラム開発（以下、「本プロジェクト」という）」事業を実施し⁴、教員養成課程の学生並びに現職教員（以下、「教師になる者」⁵という）向けに、「コミュニケーション」に関する授業実践⁶を行った。本プロジェクトの授業実践は、倉本聰氏主宰の富良野塾卒塾生らでつくる演劇集団「富良野GROUP」と連携し、役者養成に用いられている様々なアクティビティを、教師教育に転用・応用しながら行ったものである。

本プロジェクトの授業科目「コミュニケーション実践演習」は、5日間の集中講義として実施した。3年間の授業内容は、資料1「授業内容一覧」の通りである。授業では、身体活動を中心に、イメージング、リフレクション、ディスカッションなどを行った。まずはじめに、「身体活動」を行い、その後、話し合いや考察を行うという流れを取った。

本論文の目的は、本プロジェクトの一環として行った「コミュニケーション実践演習」をもとに、教師になる者に対する演劇的手法によるコミュニケーション教育（以下、「教師・演劇・コミュ教育」という）の授業実践での学びについて、学びの「テーマ」という観点から検討することである。以下では、まず初めに、教師・演劇・コミュ教育に関する授業実践の枠組みを示す。次に、学びの「テーマ」について、「コミュニケーション実践演習」を事例に、特にテーマの「設定」「内容と種類」「流れ」「旅」「ふりかえり」について見ていく。次のセクションでは、同じく「コミュニケーション実践演習」を事例に、各学びの「テーマ」ごとに、学びの「目的」を示していく。最後に、以上を踏まえ、授業実践を行う上での今後の課題を提示する。

Ⅱ. 演劇的手法によるコミュニケーション教育の文脈

本セクションでは、教師・演劇・コミュ教育の文脈として、本プロジェクトにおける捉え方を元に、「演劇的手法」と「コミュニケーション」の捉え方とその背景について見ていく。最後に、演劇的手法によるコミュニケーション教育の授業実践に関する3つの要素について述べる。

1. 「演劇的手法」について

本プロジェクトは、教師になる者に対するコミュニケーション教育の教育手法として、「演劇的手法」⁷に着目した。「演劇的手法」とは、演劇を作ること自体が第一義的な目的ではなく、別の

学びの目的を達成するための「手段」と言える。最終的な教育目標は、プロダクト（作品、発表、上演）の「出来」に関するものではなく、プロダクトを作る過程で体験する、自己内での気付きや葛藤、また他者との出会いや関わりの「経験」に関するものである。

近年、日本における「演劇的手法」による教育実践の特徴は、教育目標として、コミュニケーション教育や表現教育を掲げていることである（e.g., 平田・蓮行, 2009; 平田, 2012）。その活動の場は広がりを見せ、「演劇的手法」とコミュニケーション能力に関する研究も進められている（児玉, 2001; 高尾, 2009; 谷口, 2010, 2012）。

日本の教員養成課程における「演劇的手法」の活用は、全体として多いとは言えないが、近年、学校教育での「演劇的手法」への関心の高まりと平行して、日本演劇学会分科会「演劇と教育研究会」や「獲得型教育研究会⁸」で活動する大学教授を中心に、授業実践例は、少しずつ厚みを見せている⁹。現在、これらの教員養成課程における「演劇的手法」と関連する授業実践では、「教育方法学」や「授業研究」という枠組みの中で、教育方法としての「演劇的手法」自体を学ぶことが第一義的な学びの目的とされることが多い。それに対して、本プロジェクトのような教師・演劇・コミュ教育の授業実践は、「教師教育」という枠組みの中で¹⁰、コミュニケーション教育を第一義的な目的とする授業実践である。これらの「教育方法学・授業研究」と「教師教育」という異なる枠組みによる授業実践の内容は、お互いに関連し、重なる部分はあるものの、最終的な教育目標と、授業内での活動の重点の置き方には違いがあると言える。

2. 「コミュニケーション」について

教師・演劇・コミュ教育を実施するにあたり、「コミュニケーション」の捉え方として、本プロジェクトは、「シンボリック相互作用論」による捉え方を援用した。相互作用論的視点とは、コミュニケーションを、「意味のあるシンボルを創造し共有する過程」（末田・福田, 2011, p.45）とし、

「コミュニケーションの当事者間にある言葉や行為というシンボルが、どのように創造され、意味づけられ、共有されるか」（末田・福田, 2011, p.16）という側面に焦点をあてる視点である。

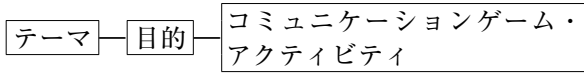
また、「シンボリック相互作用論」によるコミュニケーションの学びの目的として、Freire（1970）の「意識化¹¹」という概念を足がかりとした。この視点における学びの目的は、日頃、無自覚なコミュニケーションにまつわる事象について認識を深め、批判的に捉えていくことである。また、その上で、コミュニケーションを「関係性」を中心に複合的に捉えるため、コミュニケーションの「実践」という側面に着目した¹²。

また、教師になる者に対するコミュニケーション教育の枠組みとして、佐藤（1997）の言う、様々な人やものの『『媒介者』としての教師』のあり方を参考とした。学校という複雑な場においては、「媒介者」としての教師のふるまいは、ますます重要な意味を持つようになる。これらを元に、授業実践では、例えば、教師として、子ども・若者たち、同僚、保護者、地域の人々と、どのような関係性を築いていくのか、教師としてどのようにありたいのか、また、それらの思いを実現するための技法やふるまいとは何で、それらをどのように身体化させていくのか、などに関連する教育内容を扱った。

3. 演劇的手法によるコミュニケーション教育の3つの要素

本プロジェクトでは、演劇的手法によるコミュニケーション教育を実施するにあたり、「テーマ」「目的」「コミュニケーションゲーム・アクティビティ」という3つの要素から授業実践を捉えていた。これまで、演劇的手法によるコミュニケーション教育が行われる際、コミュニケーション教育としての学びの目的が、明確にされぬままに行われてきた傾向が指摘されている（e.g., 谷口, 2010）。この批判を念頭に、本プロジェクトでは、コミュニケーションに関する学びの内容を捉えるため、学びの内容に対して「テーマ」を設定し、

学びの「目的」を明確にした上で、授業実践を行うよう心がけた。その上で、1日の学びがより明確になるように、学びの「テーマ」を軸に、3つの要素を組み合わせ、アレンジし、結びつけながら授業実践を行った。



本論文では、これらの3つの要素のうち、「テーマ」と「目的」を中心に見て行く。本プロジェクトで実際に実施した「コミュニケーションゲーム・アクティビティ」¹³の一覧と概要説明については、芝木・川島・久保(2014)(第2章2)を参照。また、実際に実施した、学びの「テーマ」に応じた「コミュニケーションゲーム・アクティビティ」の内容については、資料1「授業内容一覧」、および資料2「学びのテーマとアクティビティ」を参照。

Ⅲ. 演劇的手法によるコミュニケーション教育の学びの「テーマ」

本セクションでは、「コミュニケーション実践演習」の内容を事例に、教師・演劇・コミュ教育の学びの「テーマ」に焦点をあてる。具体的には、テーマの「設定」「内容と種類」「流れ」「旅」「ふりかえり」について、順に示していく。また、本セクションでは、本プロジェクトが歩んだ履歴として、具体的な事例について提示する。

1. テーマの「設定」

教師・演劇・コミュ教育の授業内容を考えるにあたり、本プロジェクトでは、コミュニケーションに関連する学びの内容に「テーマ」をたて、その「テーマ」に沿って、コミュニケーションゲームやアクティビティを選別しながら授業実践を行った。

学びの「テーマ」を中心に授業実践を行うアプローチは、明確な正解／不正解や善／悪が存在しない混沌としたコミュニケーションにまつわる事

象について、その深みを失わないまま、コンセプチュアルに捉えて学んでいくことを目指すアプローチである。コミュニケーション教育が行われる際、学びの内容に対して、想定される特定の「状況(e.g., 授業内, 授業外)」や「対象(e.g., 児童・生徒, 同僚, 保護者)」に基づいて、パターン別に学んでいくアプローチが取られることが多い。このアプローチでは、各パターン別に、既存の模範回答をなぞるというシミュレーション形式が多く見受けられる。本プロジェクトでは、これらとは別のアプローチを目指して、「テーマ」による学びのスタイルに着目した。

「テーマ」の設定については、教師・演劇・コミュ教育で扱うべき「テーマ」とは何か、また、なぜその「テーマ」が重要なのかについて考察しながら、「教師」と「コミュニケーション」の接点について、多角的に捉えることを目指して決定していった。

2. テーマの「内容と種類」

以下は、「コミュニケーション実践演習」の3年間の授業実践の中で、1日のテーマ¹⁴として扱った「テーマ」を抜き出したものである。カッコ内の数字は、3年間を通して、各テーマが扱われた回数を示している。1つの単語が1つのテーマを表す場合(e.g.,「身体」と、2つの単語で1つのテーマを表す場合(e.g.,「自己と他者」とあった。また、3年間の講義ごとの1日のテーマの変遷は、資料3「学びのテーマ」を参照。

自己と他者(7), 身体(5), 想像(5), 関係性(4), ステータス(3), 物語(3), 教師になる(3), 空間と場(2), 自己(1), 身体と言葉(1), 言葉とイメージ(1), イメージと物語(1), 表現と多様性(1), 想像と表現(1), 創造(1), 創造とパフォーマンス(1), 聞く(1), 話す(1), 媒体とインターフェイス(1)

授業実践で扱ったテーマの「種類」は、1日の学びの「テーマ」の他にも、特定のアクティビティ

に対する学びの「テーマ」、また、直接言及はしないが、授業実践の根底にある学びの「テーマ」などがあった。「テーマ」によっては、これらのテーマの「種類」は、プロジェクト期間中に変化した（e.g.、「聞く」というテーマは、2011年度では、1つのアクティビティのテーマとして扱ったが、2012年度以降は、5日間の授業を行う上で重要なテーマとしながらも、特に「聞く」をテーマとするアクティビティは行わなくなった）。

また、各テーマ間の「関係性」は、入り組んで関係し合っていた。例えば、1つの大きな「テーマ」の中に、別のテーマが下位「テーマ」として内包される場合があった（e.g.、「声」というテーマは、「身体」というテーマの中で扱った）。さらに、「テーマ」によっては、学びの「内容」と「手段」の両面を合わせ持つものもあった（e.g.、「物語」は、それ自体が学びの「内容」であるとともに、「自己」などのテーマを学ぶ上での「手段」でもあった）。これらのテーマ間の「関係性」も、プロジェクト期間を通して、幾通りにも組み替えられていった。

3. テーマの「流れ」

(1) 5日間の流れ

本プロジェクトの集中講義の中で、1日のテーマとして最終的に扱った5日間のテーマの流れは、以下の通りである。

1日目：身体 → 2日目：ステータス・関係性 → 3日目：自己と他者 → 4日目：想像・物語 → 5日目：教師になる

「身体」は、コミュニケーションの基盤かつワークショップ全体の基礎と捉え、授業実践の1日目のテーマとして扱われるようになった。また、5日目の「教師になる」というテーマは、授業全体を通して扱ったテーマでもあったが、授業の集大成として、最終日に重点的に扱われるようになった。

(2) 1日の流れ

1日の授業実践は、まずはじめに、アイスブレイクとウォーミングアップを目的としたコミュニケーションゲームから行った。その後、1日の「テーマ」を呈示し、その「テーマ」の内容と関連して、新たなコミュニケーションゲームを行った。次に、前日の“ふりかえり”を全体で行う時間を持った。続いて、1日の「テーマ」に沿いながら、いくつかのアクティビティを組み合わせて実施した。

1日に1つの「テーマ」を扱う場合、午前は、テーマに関連した「問いの投げかけ」を行い、テーマに関する「問題の領域」を呈示するように心がけた。午後は、それらを元に、受講生が、各自の考えを深めていけるように、授業の組立てを行った。授業における学びの最終目標は、「テーマ」に関連した問いの「答え」を見つけ出すことよりも、受講生が、授業後においても、自ら探求する各自の「問い」を見つけ出すこととした。

コミュニケーションゲーム（アイスブレイク・ウォーミングアップ）→ テーマの呈示 → コミュニケーションゲーム → 前日の“ふりかえり” → アクティビティ → 1日の“ふりかえり”

4. テーマに沿った「旅」

授業実践を行う際、受講生の学びの経験の過程を、「旅」というアナロジーから捉えていた。以下のような「過去」「現在」「未来」という時間軸を元に、各テーマに沿いながら、「受講生にどのような旅をしてもらいたいか」という視点から、授業実践を行った。受講生が、実際にどのような旅を経験するかについては、各自に委ねられている部分も多いが、講師は、他者との交わりを呼びかけ、想像力を喚起させることで、受講生の学びの「旅」が深まるよう心がけた。

- 「過去」：記憶を巡り、過去を掘り下げ、自分（と他者、社会）の過去と向き合う。
- 「現在」：自分（と他者、社会）の今、ここを見つめる。

- ・「未来」：将来どのような「教師」になりたいか等，自分（と他者，社会）に思いを馳せる。

5. テーマの「ふりかえり」

(1) 授業実践における「ふりかえり」

授業実践では，学びの「旅」を深めるため，受講生が，自らの授業内での経験を省察する，“ふりかえり”の時間を，多く設けるよう心がけていた。各アクティビティ後に，活動の内容を振り返るための時間を設け，また，1日の最後には，個人でその日を振り返る時間や，翌日の冒頭には，全体で前日の“ふりかえり”を行なう時間を設けていた。“ふりかえり”は，アクティビティの実施と同等に，授業実践における中心的な活動として捉えていた。

“ふりかえり”という作法は，特に，複雑で正解のないコミュニケーションと関連する事象について学んでいく上で，重要な作法として捉えていた。“ふりかえり”では，受講生が，自らの体験を言葉にして語ることで，普段は無意識な自らの感情，思考，ふるまいに対して，意識を高め，さらに，時には，その意識が変革されることを目指した。

講師の問いかけは，オープンクエスションの形態をとり，受講生が，活動の中で，何を感じ，何を考えたかを問いかけていった。問いかけは，以下の3段階を念頭に入れた。

1. 体験してみて，どのように感じ・考えたか
2. なぜ，そのように感じ・考えたと思うか
3. この後，どのようにするか，したいか，するとよいと思うか

問いかけを行う際の留意点として，「わたし」という視点を重視すると共に，5W1H（いつ，どこで，誰が，何を，なぜ，どのように）が浮かび上がるように，具体的なコンテキストに即して聞いていった。また，学びが，「テーマ」と「目的」に沿って深まるよう，「テーマ」と「目的」に即する問いかけを行うよう心がけた。

(2) 最終課題による「ふりかえり」

「テーマ」に沿った学びを深めるため，最終課題は，1つの「テーマ」に沿って，授業体験やこれまでの経験を振り返り，さらに，その視点から未来を想像する内容とした。最終課題は，集中講義終了後に，個別に提出するレポート形式を取り，分量は1500字以上が目安であった。以下は，課題に関する，受講生への配布資料の1部である。

授業で学んだことと関連して，一番印象に残っている「テーマ」（例えば，身体，声，自己，他者理解，受信，聴くこと，見ること，伝えること，話すこと，物語，表現，空間演出，関係性，ステータスなど）を1つ設定し，そのテーマを通して，自分の過去や授業科目「コミュニケーション実践演習」での体験を振り返り，未来を想像する。

■ 過去

選んだテーマを切り口に，今までに自分が体験した教育（出会った教師）について振り返り，テーマと関連して特に心に残っている出来事（場面や人物など）について，できるだけ具体的に描写する。また，自分の意見や感想を述べる。

■ 授業科目「コミュニケーション実践演習」

選んだテーマを切り口に，授業科目「コミュニケーション実践」を振り返りながら，自分の体験について具体的に描写し，また，自分の意見や感想を述べる。

■ 未来

選んだテーマを切り口に，自分が目指す教育活動や教師像を想像し，どのような教育活動を行いたいのか，どのような教師になりたいか，また，児童生徒とどのように関わりたいかなどを，具体的に述べる。

Ⅳ. 演劇的手法によるコミュニケーション教育の学びの「目的」

本セクションでは、「コミュニケーション実践演習」を事例に、教師・演劇・コミュ教育の学びの「目的」に焦点をあてて見ていく。学びの「目的」については、本プロジェクトでは、授業全体に共通する大きな枠組みとしての「目的」、すなわち、「意識化」と、学びの「テーマ」と関連する個別の「目的」の二重構造で捉えていた。本セクションでは、後者の学びの「テーマ」と関連する個別の「目的」を見ていく。

教師・演劇・コミュ教育の中で扱う学びの「テーマ」は、多様に存在し、また、それらの各「テーマ」に対する学びの「目的」も様々に考えられる。本論文では、「コミュニケーション実践演習」の中で実際に扱った「テーマ」と「目的」を中心に記述する。以下で扱うテーマは、「自己、他者、関係性、聞く、話す、見る、言葉、感情、身体、声、空間、場、物語、教師になる」である。

■自己－他者－関係性

自己

自己は、コミュニケーション活動を行う上での基盤であり、自己について知る、理解を深めるといことは、主要な学びの目的の1つである。

- 自己という多層で多元的な主体について、身体という側面に焦点を当てて学ぶ。
- 自分と他者や社会との関係性、集団の中の自分の立ち位置、また、影響を受けている社会的文化的カテゴリーについて学ぶ。
- 他者との差異や他者性に対する自分のアプローチのし方を学ぶ。

他者

人は常に他者との関係性の中で生きており、コミュニケーション活動は、他者と共に行なう活動であると同時に、他者について学ぶことでもある。

- 他者は、それぞれに感じ、考える主体であり、その人のそれまでの経験や取り巻く環境によ

り、感じ方や考え方が多様であることを認識する。

- その認識を前提として、他者に関心を持ち、受入れ、理解しようとし、関わり続けていくという「他者との出会いの作法」について学ぶ。
- また、ステレオタイプと他者との関係性の関連について学ぶ。

関係性

コミュニケーションは、自己と他者、人と集団、集団と集団の関係性によって成り立っている。関係性を学ぶことは、自己、他者、集団について、理解を深める。

- 二者間、あるいは、1対集団などの「間」に注目し、関係性のあり方、構築のされ方、構築されない様、また、維持のされ方について学ぶ。
- 関係性の中でも、特に権力関係に着目し、権力関係とは何か、どのように作用し、形成されているのかについて学ぶ。
- 権力関係を学ぶことにより、より平等で公平な関係性の構築と、多様性を維持、推奨するための作法を学ぶ。

■聞く－話す

聞く

聞くことは、他者を受け入れることであり、コミュニケーション活動において、「話すこと」以上に重要な活動と言える¹⁵。

- 聞くという活動には、様々な段階や種類があることを認識する。
- 他者の話を受け入れ、深く聞く作法について学ぶ。
- 聞く活動に伴う、問いかけ方やうなずき方、また、位置関係やその場の空間作りについて学ぶ。
- 自分の聞き方について、認識を深める。

話す

話すことは、自己を形成していくことであり、他者に自分のあり方を示す行為である。

- 話をする際、自分は、何を、誰に、なぜ伝えた

いのかについて認識することを学ぶ。

- 自分の意図と伝え方の関係性について学ぶ。
- 一方的な話し方と、相手に伝わり、つながるための話し方の違いを認識する。
- 相手に伝わり、つながる話し方に関連する様々な要素（音量、音速、音程、音調、発音、滑舌、目線、姿勢、位置関係、空間作り）について学ぶ。

見る-見られる

コミュニケーションには、見る-見られるという行為が伴う。

- 他者の動きやパフォーマンスを見る際、注意深く知覚することを学ぶ。
- 身体に付随する社会的意味を読み取る作法について学ぶ。
- 自分は見る主体であると同時に、見られる客体でもあり、その相互作用の両面について学ぶ。

言葉

言葉は、コミュニケーションのメディアであり、また、自己、他者、社会、それらの関係性を構築するものでもある。

- 言葉の語感を学ぶ。
- 言葉の使われ方や意味付けのされ方について学ぶ。

感情

感情は、コミュニケーションの質を左右するものであり、気付きや理解を深めるものでもある。

- コミュニケーションを行う上での感情の重要性やその役割について認識する。
- 感情と身体の関係性や感情と情動の違いについて認識する。
- 自分の感情が、どのような時に、どのように生まれるのかについて学ぶ。

身体

身体は、コミュニケーション活動のメディアであり、基盤である。

- 動く身体、感じる身体、表現する身体、コード化される身体、個の来歴としての身体について学ぶ。
- 他の身体と出会い、変容する身体について認識する。
- 自分の身体について認識を深め、様々な表現方法を身体化する。

声

声は、コミュニケーションのメディアであるとともに、身体の状態と密に関わるものである。

- 発声や息づかいについて学ぶ。
- 声には、様々なバリエーションがあり、その様々な音量、音速、音程、音調、音色を認識するとともに、それらを体感する。
- 伝わる声と伝わらない声など、声の印象について学ぶ。
- 自分の声の状態について学ぶ。

■空間と場

空間

コミュニケーション活動が営まれる空間は、社会的文化的政治的なものである。

- 空間のあり方に影響を与える社会的文化的政治的な側面を理解する。
- 人、物、光、音、風、素材などの構成要素と空間のあり方との関係性について学ぶ。
- 活発で創造的な関わりが生まれる空間のあり方を認識する。
- そのような空間を生むための空間デザインの仕方や場の選択について学ぶ。

場

場には、歴史があり、様々な意味付けや物語が付随する。

- 場に交錯する意味付けや物語について認識する。
- 特定の場について、どのような意味付けや物語が交錯しているのかを認識するとともに、自分の意味付けの仕方とその背景を認識する。

物語

物語は、人、物、場を形成するものである。また、物語は、初め、中、終わりという時間の流れや登場人物、出来事によって構成されているものである。

- 自分の体験について、記憶をたどり、意味付けをしながら、物語ることを学ぶ。
- 1つの物語の解釈が、人によって異なることを知る。
- ある物語が、誰に向かって、なぜ話されているのかなど、話の裏にある意図を認識する作法を学ぶ。
- 物語の構成について、初め、中、終わりという時間の流れや登場人物、出来事など、作家や脚本家の視点を学ぶ。

教師になる

「教師になる」とは、「教師」という職業的アイデンティティを形成することである。

- 「教師」という職業には、一般的にどのような社会的期待が向けられ、どのような役割を担っているとされる職業であるかを認識する。
- それを踏まえた上で、その意味を批判的に考察し、「教師」という職業の多様なあり方や解釈の可能性について学ぶ。
- 「教師」というアイデンティティ形成という視点から、自分の目指す教師としてのあり方やふるまい、また具体的教育活動について明確にする。

V. 今後に向けて

本論文では、本プロジェクトの「コミュニケーション実践演習」を事例に、教師・演劇・コミュ教育の内容について、学びの「テーマ」と、それに関連する学びの「目的」という視点から概観を試みた。以下では、これらを踏まえ、教師・演劇・コミュ教育の今後の課題について、1. 学びの「テーマ」の検討、2. 学びの「目的」の検討、3. 授業実践の組立ての検討、4. 学びの「テ

マ」「目的」と「アクティビティ」の関係性の検討、という視点から記していく。

なお、「コミュニケーション実践演習」は、2014年度より、4大学（北海道教育大学、東京学芸大学、愛知教育大学、大阪教育大学）連携による「HATOプロジェクト¹⁶」の先導的実践プログラム「演劇的手法による教員養成課程の学生並びに現職教員のコミュニケーション能力育成プロジェクト」に引き継がれている。以下で示す課題については、「HATOプロジェクト」においても、今後、さらに探求していく予定である。

1. 学びの「テーマ」の検討

本プロジェクトで扱った「テーマ」は、度々扱った「テーマ」から、一度きりのものまであったが、授業実践を行う際の「テーマ」の選別は、直感的に行ってきた側面が強い。今後、教師・演劇・コミュ教育の中で扱うべき「テーマ」を考えるにあたり、「教師」と「コミュニケーション」の接点を改めて捉え直すとともに、各「テーマ」の重要性を再検討し、また、各「テーマ」を扱う理由・根拠についても、より明確にしていく必要があるだろう。

また、「テーマ」を設定する際は、テーマの「種類」やテーマ間の「関係性」について、留意する必要がある。例えば、本プロジェクトでは、テーマの「種類」として、1日の学びの「テーマ」、特定のアクティビティに対する学びの「テーマ」、また、授業実践の根底にある学びの「テーマ」などがあった。これらの1日の「テーマ」として取り上げなかったものの中にも、1日の「テーマ」になりうるものはある（e.g., 感情、越境）。混在しやすい学びの「内容」と「手段」の二面性についても留意した上で、教師・演劇・コミュ教育の体系化を図っていく必要がある。

2. 学びの「目的」の検討

本論文で示した本プロジェクトにおける学びの「目的」は、個人主義を基盤とする近代型教育を批判的に捉え、より混沌とした21世紀以降の日本

の学校教育という文脈を念頭に、より解放的で、自由な教育実践を目指す志向のもとに設定したものである。それは、多様性の共存や創造的な文化実践を目指すものであるが、このように、学びの「目的」の内容は、哲学的思考や、政治的・社会的・文化的立場が直接影響するものと言える。教師・演劇・コミュ教育における学びの「目的」の内容については、今後、さらに検討していく必要があるが、その際、「目的」の内容と関わる政治性について留意し、自らの立ち位置を明示していくことが重要だと考える。

3. 授業実践の組立ての検討

本プロジェクトでは、最終的な5日間の「テーマ」の流れとして、1日目に「身体」というテーマを扱い、最終日に「教師になる」というテーマを扱うようになったが、2日目、3日目、4日目の「テーマ」については、現在も流動的に変動している。今後の教師・演劇・コミュ教育においては、初日と最終日の「テーマ」の内容も含め、授業全体の「テーマ」の流れについて、再検討が必要だろう。また、その際は、各「テーマ」に対するコミュニケーションゲームやアクティビティの選別の仕方、結びつけ方、“ふりかえり”での講師の問いかけ方など、「テーマ」に沿った学びの深め方についても、同時に考察していく必要がある。

さらに、別の授業実践の形態への応用についても考えていく必要がある。本プロジェクトでは、5日間の集中講義という形態をとっていたが、毎週(90分)や隔週(180分)など、別の学びの形態に応用することは可能である。その際は、「テーマ」「目的」「コミュニケーションゲーム・アクティビティ」という3つの要素の組み合わせ方が異なるため、その場の形態に合わせて考察していく必要がある。

4. 学びの「テーマ」「目的」と「コミュニケーションゲーム・アクティビティ」の関係性の検討

本論文では、授業実践における学びの「テーマ」

と「目的」について検討を行ったが、今後、演劇的手法による授業実践を行う際、これらの学びの「テーマ」「目的」と、「コミュニケーションゲーム・アクティビティ」の関係性の捉え方については、改めて考えていく必要がある。「テーマ」や「目的」について、熟考すること自体は、推奨すべきだが、そのことは、授業実践の内容を先に固定化してしまう恐れと紙一重でもある。演劇的手法による授業実践の中で、即時的に生まれる予測不可能なものを拾い上げていくことと、「テーマ」「目的」を明確化していくことのバランスをどのように保つのかについては、さらなる検討が必要である。

現段階で考えることとしては、授業計画をする際は、大まかなものに止め、具体的な授業実践では、前日の授業の流れや受講生の様子を見ながら、出来る限り状況に応じ、時には計画を変更して実施する進め方である。それは、授業実践について、学びの「テーマ」「目的」→「アクティビティ」という流れで捉えるのではなく、「アクティビティ」→学びの「目的」という流れで捉えることを意味する。まず、「何をする(アクティビティ)」を決め、「なぜするのか(学びの「目的」)」については、その場で生まれているものを汲み取りながら、後付けしていく授業スタイルである。この流れを取ることで、受講生の「体験」により近い形で学びの「目的」が設定でき、受講生にとっては、「テーマ」や「目的」がより明確になる可能性があると考えられる。今後、教師・演劇・コミュ教育の授業実践を行う中で、これらの3要素の関係性については、再検討していく必要がある。

【資料1】授業内容一覧

以下は、「コミュニケーション実践演習」で実施した、3年間の授業内容である。1日の「テーマ」は、編みかけ部分の右隣に記した。

2011年度 旭川校前期	2011年度 釧路校後期	2011年度 札幌校後期	2011年度 旭川校後期
<p>1日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *学生自己紹介 *コミュニケーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・進化じゃんけん ・輪になって ・スペーシング ・自己紹介リレー ・ブラインド・ウォーク *言葉のイメージ <ul style="list-style-type: none"> ・楷書と草書 *身体 <ul style="list-style-type: none"> ・ほぐし・呼吸・基本姿勢 ・発音・発声 ・滑舌（早口言葉） ・目線 	<p>1日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *学生自己紹介 *コミュニケーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・輪になって ・ティッシュ ・発信源 ・人間知恵の輪 ・リーダーは誰 ・21 *挨拶 *身体 <ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介DVD検証 ・ほぐし・呼吸・基本姿勢 ・発音・発声 ・滑舌（早口言葉） ・朗読 	<p>1日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *講師、学生自己紹介 *コミュニケーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ティッシュ ・樽と枝 ・共通項を探す ・ずいずいずっころぼし ・発信源 *挨拶 *自己紹介DVD検証 *身体 <ul style="list-style-type: none"> ・ほぐし・姿勢・呼吸・発音 *言葉のイメージ *伝える意思 	<p>1日目 自己、身体と言葉</p> <ul style="list-style-type: none"> *自己紹介 *コミュニケーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ティッシュ ・ずいずいずっころぼし ・連想ゲーム ・スピットファイヤー *自己紹介DVD検証 *リラックス <ul style="list-style-type: none"> （身体 首 顔面 舌 喉, 緊張） *姿勢 *呼吸 *発音・発声 *滑舌（早口言葉） *朗読（基本）
<p>2日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *「私の一番嬉しかったこと、悲しかったこと」 *聞く <ul style="list-style-type: none"> ・聞き方の5段階 ・伝言ゲーム *取材（聞くことの実際） 	<p>2日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *聞く <ul style="list-style-type: none"> ・聞き方の5段階 ・伝言ゲーム ・YES & *「私の忘れられない○○」発表 *取材 	<p>2日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *「私の忘れられない初の○○」 *聞く <ul style="list-style-type: none"> ・聞き方の5段階 ・YES & ・YES & BUT ・カニとカメ ・聞くDVD検証 *取材 	<p>2日目 空間と場、自己と他者</p> <ul style="list-style-type: none"> *コミュニケーションゲーム *身体 復習 *朗読（応用） *ステータス *聞く *私の大切なモノ *取材
<p>3日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *「他者の一番嬉しかったこと、悲しかったこと」発表 *ペアの振り返り *ディスカッション <ul style="list-style-type: none"> 「教育大で今必要なモノは」 	<p>3日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *ミラーリング *「ペアの忘れられない○○」発表 *ペアの振り返り 	<p>3日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *「ペアの忘れられない初の○○」 *ペアの振り返り *要約力 <ul style="list-style-type: none"> ・ねえ聞いて聞いて ・エッセイ要約 	<p>3日目 話す、聞く</p> <ul style="list-style-type: none"> *コミュニケーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・進化ジャンケン ・立ち上がりレッスン ・ラインナップ ・人間コピー機 ・人間知恵の輪 *ショートスピーチ *1分ジャーナネ
<p>4日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *想像 <ul style="list-style-type: none"> ・組写真 *IF I AM 題材探し *模擬面接試験 *振り返り 	<p>4日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *模擬面接試験 *想像 <ul style="list-style-type: none"> ・2行のト書き *組写真 *IF I AM 題材探し 	<p>4日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *コミュニケーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・あなたの素敵なところ ・短所が長所 ・イメージを詩にする *想像 <ul style="list-style-type: none"> ・2行のト書き ・組写真 or 4行の創作 *句会 *IF I AM 題材探し 	<p>4日目 想像、創造</p> <ul style="list-style-type: none"> *コミュニケーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ティッシュ *想像 <ul style="list-style-type: none"> ・私は木です ・2行のト書き ・状況設定 *創作芝居 <ul style="list-style-type: none"> 新浦島太郎物語
<p>5日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *講話 *身体 復習 *IF I AM 発表 *全体振り返り 	<p>5日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 振り返り *IF I AM 発表 *句会 *創作芝居 <ul style="list-style-type: none"> 新浦島太郎物語 	<p>5日目</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *IF I AM 発表 *自己紹介 	<p>5日目 自己と他者、想像</p> <ul style="list-style-type: none"> *身体 復習 *ペアの大切なモノ *IF I AM 題材探し *IF I AM 発表

2012年度 旭川校前期

1日目 身体

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ティッシュ
 - ・巨人・魔女・小人
 - ・ラインナップ
 - ・スペーシング
 - ・MAP OF ME
- *身体
 - ・姿勢, 呼吸, 発音, 滑舌

2日目 自己と他者, 関係性

- *コミュニケーションゲーム
 - ・進化じゃんけん
 - ・発信源
- *身体 復習
- *コミュニケーションゲーム
 - ・ジップ・ザップ・ボイン
- *自己紹介
- *ステータス
 - ・1人
 - ・1対1
 - ・グループ
- *電車で受信

3日目 想像と表現

- *コミュニケーションゲーム
 - ・連想ゲーム
 - ・私は木です
- *身体 復習
- *想像と表現
 - ・ジェスチャー
 - ・人間彫刻
 - ・組写真
- *私の大切なモノ
- *取材

4日目 イメージと物語

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ずいずいずいころばし
 - ・21
- *身体 復習
- *ペアの大切なモノ
- *ペアの大切なモノの振り返り
- *教育格言
- *学校教育とコミュニケーション

5日目 創造とパフォーマンス

- *コミュニケーションゲーム
 - ・子猫の家探し
 - ・伝言ムカデ
- *身体 復習
- *他己紹介
- *自己紹介

2012年度 釧路校後期

1日目 表現と多様性

- *コミュニケーションゲーム
 - ・スペーシングSTOP&GO
 - ・天使と悪魔と私
 - ・拍手回し
 - ・発信源
 - ・同時リプレイ
 - ・MAP OF ME
 - ・私は木です
 - ・ジェスチャー

2日目 身体, 空間と場

- *コミュニケーションゲーム
 - ・4人1列
 - ・ロボット
 - ・主人と従者
- *ジェスチャー伝達
- *変わったところは？
- *歩く（人の歩きを真似る）
- *ステータス
 - ・1人
 - ・1対1
 - ・グループ
 - ・電車で受信
- *空間のステータス
 - ・学校という中のステータス

3日目 自己と他者

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ティッシュ
 - ・さしすせそ禁止
- *私の大切なモノ
- *取材
- *身体 スキルアップ
 - ・大切なモノDVD検証
 - ・緊張と声
 - ・ほぐし
 - ・姿勢

4日目 媒体とインターフェイス

- *コミュニケーションゲーム
 - ・兵隊さんゲーム
 - ・さしすせそ禁止
- *身体 スキルアップ
- *ドラマの構成
- *IF I AM
- *発表

5日目 言葉とイメージ

- *身体 復習
- *コミュニケーションゲーム
 - ・イルカの調教
- *句会
- *教育格言

2012年度 旭川校後期

1日目 身体

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ティッシュ
 - ・じゃんけん大会
 - ・1, 2, 3
 - ・魔法の箱/金の箱
 - ・次何しますか
 - ・スピットファイヤー
 - ・MAP OF ME
- *ジブリッシュ
- *言葉のイメージ
- *伝える意思
- *歩く

2日目 自己と他者

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ストレッチ
 - ・立ち上がりレッスン・支え合い
 - ・兵隊さんゲーム
 - ・思い出を詩にする
- *私の大切なモノ
- *取材
- *ペアの大切なモノ
- *取材の振り返り

3日目 ステータス, 関係性

- *コミュニケーションゲーム
 - ・エクステンドとアドバンス
 - ・ミラーリング
- *ステータス
 - ・1人
 - ・1対1
 - ・グループ
- *ステータスの振り返り
- *電車で受信
- *空間のステータス

4日目 想像, 物語

- *コミュニケーションゲーム
 - ・3歩でドボン
- *組写真
- *ジェスチャー
- *人間彫刻
- *IF I AM

5日目 教師になる

- *コミュニケーションゲーム
 - ・イルカの調教
- *教育格言
- *教師Becoming

2013年度 旭川校前期

1日目 身体

- *コミュニケーションゲーム
 - ・スペーシング
 - ・1, 2, 3
 - ・MAP OF ME
- *ジェスチャー伝達
- *変わったところは？
- *ミラーリング
- *立ち上がりレッスン
- *身体
 - ・自分の声
 - ・発音・発声

2日目 自己と他者

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ティッシュ
- *身体
 - ・伝える意思
- *私の大切なモノ
- *取材
- *ペアの大切なモノ
- *ペア大切なモノの振り返り

3日目 ステータス, 関係性

- *コミュニケーションゲーム
 - ・主人と従者
 - ・ブラインド・ウォーク
- *身体
 - ・発音・発声
 - ・朗読
- *ステータス
 - ・1人
 - ・1対1

4日目 想像, 物語

- コミュニケーションゲーム
 - ・連想ゲーム
 - ・私は木です
 - ・ジェスチャー
- *身体
 - ・発音・発声
 - ・滑舌（早口言葉）
- *IF I AM 教育バージョン
- *IF I AM 発表

5日目 教師になる

- *コミュニケーションゲーム
- *身体
 - ・発音・発声
 - ・滑舌（早口言葉）
- *教育格言
- *教師Becoming

2013年度 釧路校後期

1日目 身体

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ 1, 2, 3
 - ・ タッチ (鬼ごっこ)
 - ・ 拍手廻し
 - ・ MAP OF ME
- *身体
 - ・ 立ち上がりレッスン
 - ・ ミラー
 - ・ 歩き
- *身体
 - ・ 姿勢
 - ・ 呼吸
 - ・ 発音・発声

2日目 ステータス, 関係性

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ 主人と従者
 - ・ ブラインド・ウォーク
- *身体 復習
 - ・ 伝える意思
 - ・ ジバリッシュ
- *ステータス
 - ・ 1人
 - ・ 1対1
 - ・ スペーシング
 - ・ パーティー
- *空間ステータス

3日目 自己と他者

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ 共通項探し
 - ・ 発信源
- *身体 復習
- *私の大切なモノ
- *ペアの大切なモノ

4日目 想像, 物語

- *コミュニケーションゲーム
 - ・ リズム連想
 - ・ 私は木です
 - ・ スピットファイヤー
 - ・ ジェスチャー
- *身体 復習
- *IF I AM 教育バージョン
- *IF I AM 発表

5日目 教師になる

- *身体 復習
- *教師Becoming

【資料2】 学びの「テーマ」とアクティビティ

以下は、「コミュニケーション実践演習」の中の「テーマ」の扱われ方と、関連するアクティビティについて、テーマごとにまとめたものである。

自己	「自己」は、授業全体のテーマであった。また、特に、アクティビティ「私の大切な物」,「教師Becoming」,「教育格言」は、自己の記憶やライフヒストリーを素材として行っていくアクティビティであり、テーマ「自己」との関連が強かった。
他者	「他者」は、授業全体のテーマであると同時に、「取材」,「パートナーの大切な物」で中心的に扱ったテーマである。
関係性	「関係性」というテーマは、「自己と他者」の中で扱った。また、「関係性」のサブテーマとして「権力関係」を位置づけた。「権力関係」については、「ステータス」というアクティビティで中心的に扱った。
聞く	「聞く」は、「話す」ことよりも重要なテーマとして位置付けていた。2011年には、「聞く」をテーマとしたアクティビティとして「YES&」,「YES& BUT」,「あづちの仕方」などを行った。また、「取材」というアクティビティで、中心的に扱われるテーマである。
話す	テーマ「話す」は、「身体」というテーマの中に位置付けられたり、テーマ「自己」と一緒に扱われることが多かった。話す活動は、ふりかえりなど、授業全体で多く行われた活動である。
見られる	テーマ「見る-見られる」については、1つのテーマとしては扱わなかったが、多くのアクティビティ (ex.「ウォーキング」,「彫刻」,「ステータス」)の中で、重要な活動として行われた。
言葉	テーマ「言葉」について、「ステータス」,「電車で受信」,「句会」の中で主に扱った。
感情	授業実践の中で、多くの感情が生まれ、それらが響き合う空間作りを心がけた。アクティビティでは、「朗読」で中心的に扱った。
身体	「身体」をコミュニケーションの基盤とみなし、1日目のテーマとして扱うとともに、5日を通して、継続的に扱ったテーマである。
声	テーマ「声」は、「身体」というテーマの中で扱った。
空間	「空間」については、「関係性」のテーマの中で、アクティビティ「ステータス」の次に行われた。
物語	「物語」について、初期では、学びのテーマとして、物語の構成などを中心に扱っていたが、次第に自己や場などについての学びの手段の側面が強くなっていった。アクティビティとしては、「創作芝居」,「私の大切なもの」,「組み写真」で中心的に扱った。
教師になる	「教師になる」は、授業を通じた全体のテーマであるとともに、1日のテーマとして、5日目に扱うことが多かった。アクティビティとしては、「教育格言」,「教師Becoming」の中で中心的に扱った。

【資料3】学びの「テーマ」

以下は、「コミュニケーション実践演習」で扱った1日の学びの「テーマ」の一覧である。2011年度旭川校後期より、テーマを元に授業実践が行われるようになった。

		1日目	2日目	3日目	4日目	5日目
2011年度	旭川校前期					
	釧路校後期					
	札幌校後期					
	旭川校後期	自己、身体と言葉	空間と場、自己と他者	話す、聞く	想像、創造	自己と他者、想像
2012年度	旭川校前期	身体	自己と他者、関係性	想像と表現	イメージと物語	創造とパフォーマンス
	釧路校後期	表現と多様性	身体、空間と場	自己と他者	媒体とインターフェイス	言葉とイメージ
	旭川校後期	身体	自己と他者	ステータス、関係性	想像、物語	教師になる
2013年度	旭川校前期	身体	自己と他者	ステータス、関係性	想像、物語	教師になる
	釧路校後期	身体	ステータス、関係性	自己と他者	想像、物語	教師になる

【註】

- 中央教育審議会による『教職生活の全体を通じた教員の資質能力の総合的な向上方策について（答申）』（2012年8月28日）参照。
- 中央教育審議会は、『今後の教員養成・免許制度の在り方について（答申）』において、教員養成・免許制度の改革の重要性を訴え、「教育課程の質的水準の向上」を目指して、「教職実践演習」の新設・必修を提唱した。現在は、2008年11月の教育職員免許法施行規則の改正により、実際に「教職実践演習」の新設・必修（2010年度新入生から）となっている。
- 中央教育審議会による答申では、『教職生活の全体を通じた教員の資質能力の総合的な向上方策について（答申）』以降、それまで「コミュニケーション能力」とされていた標記が、「コミュニケーション力」と標記されるようになっていく。

- 本プロジェクトの詳細は、芝木・川島・久保（2014）、川島・中西・芝木（2015）を参照。
- 教員養成課程の学生と現職教員は、「教師」という特定の職業人になることを志向する者として、「教師になる者」とカテゴリー化する。現職教員は、公的には既に「教師」という肩書きを有するが、自己のアイデンティティ形成という意味で、終わりなき「教師になる」というプロセスを経験している者として捉えている。
- コミュニケーションに関する授業内容を一方的に教え込む教育スタイルが連想されることをさけるため、本プロジェクトでは、「コミュニケーション教育」という用語の代わりに、「コミュニケーション」に関する授業実践」という言い方を用いていた。本論文では、便宜上、コミュニケーション教育という。
- 「演劇的手法」による教育活動は、日本の学校教育において、特に、「総合的な学習の時間」が導入された2000年代前半から、「総合的な学習の時間」や国語、社会、英語などの教科教育の中で行われている（e.g., 武田, 2007, 2013; ニーランズ・渡部, 2010; Yoshida, 2008; 渡部, 2001, 2002, 渡部・獲得型教育研究会, 2014; 渡辺, 2007, 2009, 2011）。「演劇的手法」の活動内容としては、オーエンズ・グリーン（2010）、クリステン（2003）、小林ほか（2010）、ブース（2006）、渡部・獲得型教育研究会（2010）などを参照。
- 渡部淳により、2006年に創設された研究会。演劇的技法を中心とする参加型アクティビティの体系化や教師の研修プログラムの開発を行っている。
- その他の教員養成課程における「演劇」に関連するこれまでの主な取り組みの例として、竹内敏晴による宮城教育大学での取り組み（竹内, 1976, 1977）、小林志郎（小林, 1985）や佐藤信による東京学芸大学での取り組み、玉川大学の岡田陽による広島大学での取り組みや、玉川大学教育学部における太宰久夫の取り組みなどがある。
- 本プロジェクトは、佐藤（1997）が提唱する「教師であること」を問う「存在論的接近」法という視点から、「教師教育」を捉えていた。
- Freireの「意識化」とは、人々のエンパワーメントを目的としており、個人が置かれている、社会的文化的政治的な矛盾や抑圧について認識を深めていくことに焦点が当てられている。
- 本プロジェクトでは、「コミュニケーション」を「実践」の中で学ぶことを目指し、「コミュニケーション能力」という用語の代わりに、「コミュニケーション実践」という用語を用いていた。
- コミュニケーションゲームやアクティビティは、同じものでも様々な目的で行うことが可能である。本プロジェクトでは、その日の「テーマ」や「目的」により、流れや振り返るポイント、注意点を変えながら実施した。

- 14 プロジェクト初期では、午前と午後で、別のテーマが扱われる場合もあったが、次第に、1日に1つのテーマが扱われるようになった。
- 15 倉本聰氏は、聞くことの重要性を繰り返し訴えている。2013年度11月30日に行った本プロジェクトシンポジウムにおいても、「聞く」ことは、役者の仕事として重要な要素だとし、役者の仕事について、「相手と会話する時に相手のセリフを聞くというのが仕事」であり、「相手の言っているセリフをどの位聞いていたかという事が役者の価値になる」と述べている。
- 16 HATOプロジェクトの正式名称は、「大学間連携による教員養成の高度化支援システムの構築-教員養成ルネッサンス・HATOプロジェクト」である。

【引用・参考文献】

オーエンズ, アラン・ナオミ, グリーン, 小林由利子 (編) (2010) 『やってみよう! アプライドドラマ』 図書文化

川島裕子・加藤慎司・芝木邦也 (2014) 「教師に求められる『コミュニケーション能力』の言説を読み解く-文部科学省の政策に注目して-」 『北海道教育大学紀要』 64(2), 165-179.

川島裕子・中西紗織・芝木邦也 (2015) 「北海道教育大学における『コミュニケーション実践演習』の授業実践-授業実践の概要・変遷と学生の授業体験-」 『北海道教育大学紀要』 65(2), 319-327.

クリステン, レスリー, 吉田新一郎 (訳) (2003) 『ドラマ・スキル』 新評論

児玉隆治 (2001) 『ドラマ教育によるコミュニケーション・スキルの開発に関する基礎的研究: 東京学芸大学2000年度教育改善推進費一般公募プロジェクト研究: 研究報告書』 東京学芸大学

小林志郎 (1985) 「教員養成大学における演劇学習プロジェクト-演劇教育の一つのphase-」 日本演劇学会『日本演劇学会紀要』 23.

小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直樹・高尾隆・仙石桂子 (2010) 『ドラマ教育入門 創造的なグループ活動を通して「生きる力」を育む教育方法』 図書文化

佐藤学 (1997) 『教師というアポリア』 世織書房

芝木邦也 (監)・川島裕子 (編著)・久保隆徳 (2014) 『教師になる劇場 (成果報告書)』 北海道教育大学

末田清子・福田浩子 (2011) 『コミュニケーション学-その展望と視点 (増補版)』 松柏社

高尾隆 (2009) 「演劇が育てるコミュニケーション能力とは何か?」 『演劇教育研究』 2, 1-12.

竹内敏晴 (1976) 「からだとことばのレッスン (上) -宮城教育大学における教授学演習実録抄-」 『教育』 335, 51-61.

竹内敏晴 (1977) 「からだとことばのレッスン (下) -宮城教育大学における教授学演習実録抄-」 『教育』 339, 116-126.

武田富美子 (2007) 『学びの即興劇』 晩成書房

武田富美子 (編著) (2013) 『実践ドラマ教育-想像と表現の参加型学習』 晩成書房

谷口直隆 (2010) 「コミュニケーション教育における演劇的活動の意義と可能性: 目標と方法の対応という観点からの一考察」 『国語教育思想研究』 2, 11-20.

谷口直隆 (2012) 「演劇的活動を用いたコミュニケーション教育の研究」 『広島大学大学院博士論文』

中央教育審議会 (2005) 「新しい時代の義務教育を創造する」

中央教育審議会 (2012) 「教職生活の全体を通じた教員の資質能力の総合的な向上策について」

ニーランズ, ジョナサン・渡部淳 (2010) 『教育方法としてのドラマ』 晩成書房

平田オリザ・蓮行 (2009) 『コミュニケーション力を引き出す』 PHP研究所

平田オリザ (2012) 『わかりあえないことから-コミュニケーション能力とは何か』 講談社

Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. New York: Seabury.

ブース, デイヴィッド, 中川吉晴他 (訳) (2006) 『ストーリードラマ: 教室で使えるドラマ教育実践ガイド』 新評論

Yoshida, M. (2008). *Using drama to teach and learn language and literature in EFL classroom*. Tokyo: Liber Press.

渡部淳 (2001) 『教育における演劇的知』 柏書房

渡部淳 (2002) 「学習プロセスの演劇的デザイン -EN15 "It's all about the MONEY" を事例として-」 『演劇学論集』 日本演劇学会紀要40, 93-107.

渡部淳, 獲得型教育研究会 (編) (2010) 『学びを変えろ! ドラマの手法』 旬報社

渡部淳・獲得型教育研究会 (編) (2014) 『教育におけるドラマ技法の探求-「学びの体系化」にむけて』 明石書店

渡辺貴裕 (2007) 「教育方法としてのティーチャー・イン・ロール意義 -ドロシー・ヘスカット (Dorothy Heathcote) のドラマ教育実践の分析を通して-」 『教育方法学研究』 33, 61-72.

渡辺貴裕 (2009) 「文学作品の読みの授業における演劇的手法の活用」 『演劇教育研究』 2, 13-23.

渡辺貴裕 (2011) 「ドラマによる物語体験を通しての学習への国語教育学的考察: イギリスのドラマ教育の理論と実践を手がかりに」 『国語科教育』 70, 100-107.

【附 記】

本論文は、本プロジェクト事業成果報告書「教師になる劇場」の一部（「2章 授業実践－学びの足あと・場・デザイン」）を中心に加筆したものである。

（川島 裕子 北海道教育大学特任研究員）

（芝木 邦也 旭川校教授）