

活動報告

演劇ワークショップを但馬地域の全高校等で実施する試み

令和3年度 RIC 事業 高校コミュニケーションワークショップ報告

平田知之 石井路子 河村竜也 田上豊 飛田勘文 村井まどか 山内健司

A trial to conduct drama workshops at all high schools in the Tajima region

HIRATA Tomoyuki ISHII Michiko KAWAMURA Tatsuya TANOUE Yutaka HIDA Norifumi
MURAI Madoka YAMAUCHI Kenji

(2022年3月7日受付, 2022年9月30日発行)

はじめに

芸術文化観光専門職大学(以下、本学)の開学初年度、但馬地域の全ての高等学校等で、演劇的手法を活用し、コミュニケーション能力の向上を目的としたワークショップを、本学の教員を中心にのべ96回実施した。同様のワークショップは2011年の文部科学省コミュニケーション教育会議の答申と前後して全国各地に拡がりつつあるが、大学が主体になり広域行政事務区域を網羅する演劇的手法を活用したコミュニケーション教育の実践は本邦初の先端的な事例である。

実践の経緯

芸術文化観光専門職大学(以下、本学)は、豊岡市・養父市・朝来市・香美町・新温泉町(以下、三市二町)で構成される兵庫県北部但馬地域に初めて開講した、四年制の大学である。開学に際して、三市二町と本学の地域リサーチ&イノベーションセンターの連携事業として、但馬地域のすべての高校に本学教員を派遣し、演劇的手法を用いたコミュニケーションワークショップを実施することとなった。

本学では、初年次の必修科目として、「コミュニ

ケーション演習」が開設されている。この科目は、実際に身体を動かす演劇やダンスのワークショップと、パフォーマンスアーツの基礎的な理論に関する講義を交互に行い、大学での学び、特に本学での学びに必要とされるコミュニケーション能力を、実践を通じて身につけることを主眼としている。科目の趣旨と連携事業の趣旨が共通するため、同科目の担当教員が講師として派遣されることになった。加えて、前年度より同趣旨の事業を豊岡市内の高校で先行実施していた村井まどかが講師、及びコーディネーターとして参画した。

ワークショップの対象は、三市二町にある全ての高等学校(全日制、定時制、通信制)と高等専修学校である。広域行政事務組合内のすべての高等学校・高等専修学校をカバーする実践は全国でも初めてである。

開学前の令和3(2021)年1月より企画内容の検討が行われ、3月には村井が各高校等を訪問し、学校側の要望の聞き取り調査を行った。村井が学校側の実施内容の要望と、講師側の専門性や日程を勘案して、派遣講師やワークショップの内容をコーディネートし、4月の近畿大学附属豊岡高校のワークショップを皮切りに、3月の日高高校まで、全部で96回(クラスを分けて実施する場合は、それぞれ1回と数える)のワークショップが行われた。

キックオフ

最初のワークショップは、4月18日（日）に、近畿大学附属豊岡高校の新入生を対象に行われた。同校は豊岡市にある全日制普通科の1学年5学級の中高一貫校で、3つのコースに分かれている。入学後のコース間の生徒交流を活発にすることを目的として、神鍋高原で行われる新入生オリエンテーション合宿で、クラスをシャッフルしたワークショップを実施してほしいというのが学校側の要望であった。

コーディネーターの村井を中心に実施内容の検討を行い、村井が、まず合宿の開校式（神鍋高原体育館）で全体でアイスブレイク（じゃんけんゲーム＝後述）を行い、その後、6つのクラス混合チームに分かれて、神鍋高原に点在する宿舎の会場までオリエンティングを兼ねて移動し、各会場で村井以外の6名の講師（石井・河村・田上・飛田・平田・山内）が同時にそれぞれ異なるワークショップを行ったあと、その後の合宿メニューでクラスごとに再集合してワークショップでの体験を振り返り、シェアしてもらおう企画となった。

実践の歴史的な位置づけ

ここで、本実践の歴史的な位置づけを述べたい。中島裕昭（2017）によれば、学校教育での演劇実践には、歴史的に四回程度の波があったという。学校劇が始まった19世紀末から20世紀初頭が第一波、第二次大戦直後の民主化の中で行われた経験主義教育の流れが第二波、70年代以降の詰め込み教育改革の中で海外の応用演劇理論が取り入れられ始めたのが第三波、そして文部科学省・文化庁がコミュニケーション教育推進会議での審議と並行してコミュニケーション能力向上事業（2022年現在の呼称）を開始した2010年代が第四波である。

コミュニケーション教育推進会議（2011）の定義するコミュニケーション能力とは、「いろいろな価値観や背景をもつ人々による集団において、相互関係を深め、共感しながら、人間関係やチームワーク

を形成し、正解のない課題や経験したことのない問題について、対話をして情報を共有し、自ら深く考え、相互に考えを伝え、深め合いつつ、合意形成・課題解決する能力」である。この能力を育むには「グループ単位で協働して、正解のない課題に創造的・創作的に取り組む活動を中心とするワークショップ型の手法をとること」が効果的で、その際、「演劇的活動など表現手法を豊富に取り入れていること」が大事であるとされている。コミュニケーション教育推進会議の座長は本学学長の平田オリザであり、現在、豊岡市の全小・中学校で行われている演劇的手法を取り入れた教育も、この延長上の文脈に位置づけられていると考えられる。

ワークショップの目的と効果

ワークショップの進行役を一般的にファシリテーターと呼ぶ。中村和彦（2021）によれば、ファシリテーターが促進するのは「ラーニング（体験／学習）・タスク（問題解決／合意形成）・リレーション（関係性）の三つである。ビジネスの現場では「タスク」（と、その基盤となる「リレーション」）が重視されるが、教育や芸術の領域では、個人の学習と成長が中心的な目的であるため、個人レベルの「ラーニング」からチームや組織レベルの「タスク」「リレーション」へのシフトは起こらなかったと中村は考えている。

ここでいう「ラーニング」は、ファシリテーターがワークショップの過程に働きかけることにより引き出された、体験に基づく個人の気づきと、それによって起こる行動変容である。この「発見と変容」は参加者個々により異なるので定量的な評価が難しい。従って、教育・芸術分野のワークショップの効果についての先行研究は、参与観察を通して、個別的なできごとに寄り添って記述した、エスノグラフィックなアプローチが主流である。

一方、ビジネスの分野では、「ラーニング」を目的としたワークショップによって、たとえ個人が変わっても、参加者が戻る職場や組織は旧来からの文化や制度・権限が制約になって、学習が活かされ

ない(学習転移が起きない)という点が問題となった。そのため同分野では、ワークショップが、職場や組織の現状を診断し、グループや組織レベルの「タスク」や「リレーション」を促進する組織開発のアプローチに変化していった。

しかし、中村も述べているとおり、教育の分野で芸術を活用して行われるコミュニケーション教育では、「ラーニング」を支える、発言や関わりがしやすい心理的安全性や信頼感、ともに学ぶ関係性などの「リレーション」の側面も重要である。では、直接組織(学校文化)に働きかけず、参加者(生徒)の学習転移を起こすためには、どうしたらよいのだろうか。

「但馬の子どもはシャイだから」

(参加者の様子)

高校コミュニケーションワークショップの現場で打合せをすると、「但馬の子どもはシャイだから」という言葉を頻繁に耳にする。実際に教室に行ってみると、確かに大人しく、他者への配慮が行き届いた礼儀正しい生徒ばかりだ。これは但馬の多くの小中学校が1学年につき1学級であることと関連があるろう。小中9年間を同一の小集団で生き抜くには、うっかり自己主張をして周囲から浮いたり、同級生を傷つけたりする事態は何としても避けなければならない。しかし、この「大人しさ」が就職や推薦型・総合選抜入試などの面接で不利になるのではないかと、先生方は心配する。

石井遼介(2020)は、「心理的安全性」と「仕事の基準」の高低をもとに、職場を四分類している。「心理的安全性」という言葉から想像されやすいのは、質の低いアウトプットでも怒られない石井に言わせれば「ヌルい職場」である。相互に尊重し協力するという点では確かに心理的に安全であるが、それでは納期も守られず成果も出せない。これを学校に置き換えると、そのような「ヌルい教室」では、自他を傷つけない配慮のあまり「深く考え、相互に考えを伝え、深め合いつつ、合意形成・課題解決する」学習の目標が達成されない。これに対して石井は、心理的安全なチームとは、単に相互に尊重されてい

るだけでは不十分で、目標の達成に向けて「メンバー同士が健全に意見を戦わせ、生産的でよい仕事をすることに力を注げるチーム」であると定義する。そのようなチームではリスクをとって提案をし、課題を解決する創造的なアイデアが生まれやすい。

コミュニケーション教育推進会議がこのような対話能力を発揮するには、石井が定義するような心理的安全性がチーム(学級集団)に備わっていることが必要になる。

高校コミュニケーションワークショップに先立って、豊岡市では平成29(2017)年度から演劇的手法を取り入れたコミュニケーション教育が行われている。令和3(2021)年度時点では、市内全校の小学6年、中学1年の児童生徒が対象である。また、小学校低学年でもモデル校を選定して試行し、令和4(2022)年度より全校実施に移される予定である。

令和4年1月、小学2年生のモデル授業を見学した。モデル授業は前年より年3回行われ、見学したのは2年目の3回目(通算6回目)のワークショップにあたる(主講師：わたなべなおこ)。

初めにアイスブレイクとして「じゃんけんゲーム」が行われた。これは、全員が一斉に立ち上がって、相手を見つけて2人でじゃんけんをし、通算3回勝ったら座れるゲームである。座った人とはじゃんけんはできず、同じ人とは2回連続では対戦できない。この活動は、スピード感とゲーム性があり、日頃の人間関係に構わず相手を見つけて声を出し、体を使ってコミュニケーションをとる機会になるので、ワークショップでよく取り上げられる。一方、最後に必ず1名が負け残ることになり、人間関係に拘りがあって相手を選んだり、動作が遅かったり、運が悪かったりすると残りやすい。ファシリテーターは「あなたが残ってくれたお陰でみんなが座れた」などとポジティブな声掛けをするが、場が微妙な空気になることもある。

その日も一人の児童が負け残った。その時、別の児童が「他にも人、いるじゃん」と叫んだ。モデル授業なので、後方に見学者がたくさんいたのである。子どもたちは残った児童を先頭に立てて、全員が後ろに、あたかもボーリングのピンのように扇形

に並んで、見学者を目がけてじゃんけんをしに行った。それでも負け続けて私の前にも来た。うっかり私が勝ってしまうと、対面しているボールングのピンが一齐に溜息を漏らすのである。ゲームは先頭の児童が勝つまで続き、ついに勝利した瞬間、児童全員が雄叫びを上げた。筆者は数え切れないほど「じゃんけんゲーム」を見てきたが、こんな素敵な「じゃんけんゲーム」を見たのは初めてである。

重要なのは、ファシリテーターも先生も一切指示やヒントを出していないことである。学級内に「誰一人取り残さない」とか「一致団結しよう」というような決まりやスローガンがあるわけでもない。ただ、児童たちは前回のワークショップで「仲間集めゲーム」という指定条件指定人数で集まるゲームをしたときに、人が足りなければ、周囲の大人を借りてきてもよいことをファシリテーターの示唆で経験していた。その時の学習が内面化しており、別のゲームに転移したわけである。このクラスはその後グループ創作をしたが、どのチームもファシリテーターの介入は殆ど無しに、自由に思い通りの創造的なアイデアを出し合い、性別を問わず、身体を使って試してみても笑い転げ、休み時間も取らずにいつまでもシーンづくりを楽しみ続けたのは言うまでもない。

この小学校も1学年1学級で、入学時から同じメンバーで過ごしている。昨年のワークショップでは、特に男女混合のグループを作ると、恥ずかしかったり遠慮し合ったり他人任せになってしまったりして、全く動けなかったと聞いている。二年間で大きく変化したのは、6回の継続的・計画的なワークショップが行われたことに加えて、担任の先生がワークショップで経験したゲームの要素を折に触れて学級経営に取り入れていたことが大きいようだ。ワークショップによって、児童個人が変容しただけでなく、先生も変容し、学級全体が変容したことが、この日の創造的な成果をもたらしている。

教育現場でのワークショップでも、個人の能力開発だけでなく「リレーション」を促進することが、深さを持った学習のためには重要なものは明らかであろう。

次年度に向けて

本年度の高校コミュニケーションワークショップは、初年度ということもあり、試行的に単発で実施されたことが多かった。しかし、前章の事例でも分かるとおり、複数回の系統的なワークショップを経験して、学習集団の変化を促すことが大切だ。

中央教育審議会(2014)は、学力の三要素として、「主体性・多様性・協働性」「思考力・判断力・表現力等」「知識・技能」を挙げ、それぞれ後者が前者の基盤になると述べている。ワークショップでいう「リレーション」は「主体性・多様性・協働性」に相当すると言えよう。しかし、教室での学習は一人では成立しないものであることを考えたとき、「リレーション」が機能しない学習集団では、安心して思考も表現も判断もできない。そう考えると。学力の三要素では、前者が後者の基盤となる側面もあろう。

以上のことから、次年度の高校コミュニケーションワークショップでは、以下の3つの方針を立てた。

- ① 学習の基盤としての、学習集団の「リレーション」への働きかけに重心をかける。
- ② 学習転移の機会を確保するために、同一学級複数回(2回)実施を原則とする。
- ③ 参加者(生徒)の学習(変容)の定着を促進するために、担当の先生との事前打ち合わせ、当日事後の振り返りを充実させる。

高校コミュニケーションワークショップの強みは、参加者から見れば但馬地域のどの学校に進学しても経験ができることであり、大学から見れば、地域全体をカバーした、効果測定に資する定量的なデータが得られることである。

コミュニケーションワークショップは、同世代の水平方向への拡がりだけでなく、地域の小中高大を一貫する垂直方向への拡がりも見せている。

次年度は市町の教育委員会とも連携し、中期的かつ定量的な効果検証を企図した、全国でも但馬地域でしかできない実践研究を進めて行きたいと考える。

本稿では紙幅の関係で、個別の実践についての詳細は割愛した。これらについては、別途発行する

『令和4年度 高校コミュニケーションワークショップ実施報告書』を参照されたい。

謝辞

高校コミュニケーションワークショップは、三市二町と本学の事務担当者、アシスタントをつとめた江原河畔劇場・地域おこし協力隊に所属する実演家と本学教員の協働作業で実施された。ここに感謝の意を表したい。

文献

- 中島裕昭 (2017) 「演劇は「学校」の枠組みに組み込めるか」『日本語学』第36巻3号, pp. 3-6.
- コミュニケーション教育推進会議 (2011) 『子どもたちのコミュニケーション能力を育むために コミュニケーション教育推進会議審議経過報告』 pp. 5, 11.
- 中村和彦 (2021) 「ファシリテーション概念の整理および歴史の変遷と今後の課題」『ファシリテーションとは何か』, pp. 103, 107.
- 中央教育審議会 (2014) 『新しい時代にふさわしい高大接続の実現に向けた高等学校教育、大学教育、大学入学者選抜の一体的改革について (答申)』, pp. 6-7.