

平成18年度「専修学校教育重点支援プラン」成果報告書

事業名	「ドラマケーション」アクティブ・メニュー及び指導プログラムの研究開発		
法人名	学校法人東放学園		
学校名	学校法人東放学園高等専修学校		
代表者	理事長 木下 豊	担当者 連絡先	竹淵繁夫 03-3378-7505 takebuti@tohogakuen.ac.jp
<p>1. 事業の概要</p> <p>(1)事業の目的 子供の個性を育てる教育、職業観や職業意識を育てる教育の重要性がさげばれています。特に、コミュニケーションのあり方や表現方法に関する教育が強く求められています。対話や表現の形態が変化し、ITコミュニケーションという新しいコミュニケーションの一面も加わり、対話や表現の成立が急速にむずかしくなっています。そうした中、高等課程において、体験を通じたコミュニケーションや自己表現の方法を学校教育の中に取り入れる必要性が出てきています。</p> <p>他方、高等専修学校の生徒が、職業観や職業意識をもって社会で生きていくための指導をしていく上で、今、指導する側の指導者自身のコミュニケーション能力と表現力を高めていくことが、まず、必要とされています。</p> <p>生徒の自己能力の可能性を最大限に伸ばすためには、『心と体と言葉』のバランスをとり、他者と接する体験を通し、豊かな感性を育てることです。</p> <p>本事業は、コミュニケーション能力と表現力のあり方に主眼をおき</p> <p>1.「ドラマケーション」アクティブ・メニューの研究開発 2.指導プログラムの研究開発 を行います。その有効性を検証し、創出したプログラムを広く指導者、これから指導者を目指す方に普及し、中学校、高等学校、高等専修学校、大学等に普及することを目的とします。</p> <p>(2)研究開発の内容について</p> <p>①「ドラマケーション」アクティブ・メニュー及び指導プログラムの研究開発 授業内容、指導法、援助システム等の教育手法、使用する教材等、具体的かつモデルとなる「ドラマケーション」アクティブ・メニュー及び指導プログラムの研究開発をおこないます。今日まで、コミュニケーション能力と表現力を高めるための指導、援助がなされてきましたが、いまだに、その方法と理論の構築が弱体のままです。最近の生徒の傾向として、対面的コミュニケーションが苦手という人が多く、それに、起因したひきこもりや消極的人間関係が社会問題を増加しています。受容性を伴ったコミュニケーションの技量を伸ばすことは、簡単ではありません。これまでに道徳教育や総合教育で扱ってきた内容から適したものを抽出し、選定・構成・効果測定等を検討し、幅広く応用できる内容に構築していくことをめざします。</p> <p>②実証実験による検証 1.小学校・中学校・高等学校・高等専修学校・大学等の教職員・教育関係者、地域指導者、これから指導者・リーダーを目指す方を対象に特別講座を、計12回(1日―3H)を東京・大阪・東北・四国(地方)で実施し、実証検証します。 2.小学生・中学生・高校生・高等専修学校生・大学生を対象に授業を、計10回(1日―3H)を東京・大阪(地方)で実施し、実証検証します。</p> <p>③指導用プログラムの標準モデルの設計 実証実験の検証結果を踏まえ、「ドラマケーション」アクティブ・メニューを使った授業の効果的な方法を分析し、標準モデルを作成しまとめます。今後、幅広い活用をめざし、特定の教育分野に限らず、応用性の高いもの(一般、社会人、高齢者、身障者等)に転化していける指導プログラムを作成していきます。</p>			

(3)ニーズ調査、実態調査、実地調査等各種調査について

①ねらい :平成17年度文科省委託事業で教育関連機関におけるコミュニケーションに関する実施事例の情報収集を行い、実施内容、形態、指導方法、内容、技量などについて調査しました。今回の調査は、①ドラマケーションテキストがどんな風に活用されているかを追跡調査することが狙いです。今後、さらに、普及・活用されていくための調査を行います。

②実施期間 :2006年8月から12月

③対象・方法:テキストを配布した教育機関、個人に対してアンケートを中心に行います。必要に応じ興味を示された教育機関、個人に対してもアンケート調査の協力を仰ぎます。アンケートを集計し、さらに、普及・活用していくための調査を行います。

①目的・重点事項の達成状況

A.本校以外の教育機関や地域で指導されている現場の先生さらに、地域のリーダー、演劇指導者のそれぞれの立場の方から、学校を超えて全国的に実証実験講座を兼ねて研究している機関が見当たりませんというご意見を伺い、現状をふまえ、大きな志を持って地域特徴を把握し実証実験講座を全国的(西日本)に展開しました。地域での反応は、現実のところ実証実験講座が成立できるか、地域との関係者とのつながりを重視し地域の教育関係者に呼びかけをしました。成立可能な地域と取り組み広報していただいた結果多くの方が参加していただきました。各会場で、この教育プログラムがどう受け入れられるかアンケートを実施しました。会場ごとに、実証実験講座の効果を始める前、終了後、場所によっては1週間後に実施しました。

B.新しいアクティブ・メニューの研究開発が必要であるとの要望をふまえてプログラムを開発しました。さらに指導プログラムの内容ですが、あくまでも～5分間で出来る人間関係創り～が基本です。さまざまな授業、場所も問わず展開できるアクティブ・メニューを開発しました。

②事業により得られた成果

12のアクティブ・メニューを開発しました。開発した内容はカテゴリー別にまとめました。

アクティブ・メニュー4つの段階

アクティブ・メニューはその目的に応じて、「A:仲良くなる(関係をつくる)」「B:からだを感じる(五感の覚醒)」「C:コミュニケーションを楽しむ」「D:表現を楽しむ」の4つのカテゴリに分類される。これらはそれぞれ対等な関係で結ばれながら、同時にAからBへ、BからCへというように段階的なつながりも持っている。演技教育の現場では、急に高度な演技の課題を与えても、一部を除いてほとんどの子ども達はうまく授業に参加していくことができない。こうした教訓を踏まえ、ドラマケーションでは、例えば、『A:鬼ごっこ』のような遊びを通じて、まず仲間を作ることからスタートし、『B:体をほぐすアクティビティ』で、日常では感じられない五感の目覚めを促し、仲間を感じる体感覚をさらに身につけ、『C:体や心のキャッチボールとなるゲーム』を行って、体と言葉のキャッチボールを成立させていく。

ここまででも、十分に学生達のコミュニケーション能力を高めることはできるが、ドラマケーションの大きな特色は、さらに次の段階として、『D:ドラマによる表現』までをめざしていく点にある。上手い下手をいっさい抜きにして、劇を作る。それぞれがキャラクターを演じ、舞台上で出会い、交流していく。そうした表現活動の場を用意し、プログラムの中に位置づけることが、コミュニケーションの力を自然に、楽しく、無理なく身につけていくための近道であると考えている。

A・仲良くなる(関係をつくる):

新学期のクラス替え、ドラマケーション講座を初めて行う際などに最適な仲間づくりのためのメニューである。総合学習の時間にドラマケーションを組み込む場合には、毎時間の冒頭にこのカテゴリを行うとよいだろう。また、クラスのグループ化が進み、互いに摩擦が起こりはじめたといった場合にも効果的なメニューだ。いやがらせをする子、される子が協力しあう遊びを行うことで、違った角度から相手を見られるようになり、日常で起きている嫌悪感が氷解へ向かうことも少なくないのである。

B・からだを感じる(五感の覚醒):

五感を駆使して、仲間を感じる感覚を研ぎ澄ますメニュー。クラスの空気が淀んでいるとき、また文化祭などを控えて気持ちが高ぶり、集中できずにざわついているときなどに有効だ。子ども達の心が整えられ、落ち着きを見せるようになるほか、あるいは疲れているときなどにも、このメニューを行うことで、多くの感覚がわき、疲れがふと消えていくこともある。体を目覚めさせるための効果があるため、試験の前などにも実施するとよい。また、宿題として「聞き耳」などのメニューに自宅で取り組みせ、翌日発表させるのもひとつの方法だ。

C・コミュニケーションを楽しむ:

相手を感じて発信し、それを受けてさらにリアクションするなど、体や心のキャッチボールを行うメニュー。新学期から少し時間が経過して、学級集団が互いの素性をわかかってきたところで、このカテゴリを実践してみたい。さまざまな学校行事や掃除当番、給食当番など共同作業に伴う、助け合いの学習を成立させたい時期がいいだろう。ゲームを通じた言葉や体のやりとりを楽しむことで、単に“仲がいい”だけでなく、人との関わりを積極的に持つように導いていくのだ。メニューを終えた後、相手の自分への働きを受け入れ、感謝することで、コミュニケーションが深まっていく。

D・表現を楽しむ

体全体を使って様々なキャラクターや物体に“変身”し、お互いを見て楽しむメニュー。文化祭や合唱コンクールなど、体で表現する機会が近づいてきたときに取り組みたい。恥ずかしさや緊張を取り除く効果があるので、演劇の前のウォーミングアップはもちろん、合唱コンクールの練習に取り入れれば、伸び伸びした歌声が生まれることができる。また、通年でドラマケーションに取り組んできたクラスでは、学期の終わりにグループごとにミニ発表を行い締めくくるといいだろう。生徒はすでにドラマケーションを好きな子どもになっているので、皆で互いの表現を見て喜びあいながら、気持ちよく休暇に入っていけると思う。

ドラマケーション アクティブ・メニュー紹介

A.仲良くなる(関係を作る)	B.からだを感じる(五感の覚醒)
ガッチャン	背あわせ
取るな	その日に気分
どっち	カウントダウン
C.コミュニケーションを楽しむ	D.表現を楽しむ
人間と鏡	ねんど人形
室内障害物	共同脚本創作
エイトカウント	頭取り

カテゴリーA

A.仲良くなる(関係を作る) ガッチャン

●ねらい

仲良くなるために、思いきり楽しく身体を動かして遊ぶこと。集団遊びは、お互いの緊張をほぐし、お互いの心をつなげ、身体表現活動をする上での身体を準備する。

●指導方法

2両編成の列車の連結が切れたとき(片手が離れるまではセーフ、両手はアウト)、その組の前の車両が新しいオニになることを確認し、2人の連携感覚を高める。

●ポイント

列車がそんなに身体を動かさなくても、オニから後ろの車両を守る方法を体感的に探らせる。すると、より高度で様々な逃げ方が生まれてくる。また、安全に遊ぶために、机や椅子などは片づけておいたり、逃げる際に後ろにも気を配ることを促す。

A.仲良くなる(関係を作る) 取るな

●ねらい

このメニューは授業の開始の時とかに使うと効果的です。からだをあっためると同時に、自発的な発言をうながすためのウォーミングアップになります。仲間との協調性をうながすことができます。

●指導方法

ボールを乱暴にあつかわないこと。パスするボールを、『言葉』だと思って投げるように、指導者は声をかけます。ボールをパスするという行為は、相手があってこそできるのだということを感じさせるようにします。しかし、あくまでも自分たちで気づいていくように、指導者はあまり解説をしないほうがいいでしょう。

●ポイント

基本的にはゲームなので、楽しくやってもらうことが大事です。輪の中にとびこめない子供がいたとしても、むりやりに飛びこむような指示はしないで、じっくりと待ってあげてください

A.仲良くなる(関係を作る) どっち

●ねらい

ドラマケーションの第一歩的なメニュー(ワーク)。簡単な設定で、自分が頭で思った事を行動に移す。能動的(アクティブ)に動く感覚に慣れるのが目的。

●指導方法

設問で単純に左右(+真ん中)に分かれるだけのルール。言葉ははっきりと明確にしなければならないが、動きを指示するのは避ける。指導者はおおらかに構えて、ユーモアの気持ちを忘れずに。

●ポイント

設問は自由に設定できるが、「1.A・Bどちらが好きか」「2.あなたはどちらに属するか」「3.好きか嫌いか」等の種類が考えられる。中途半端な設問は混乱を起こしやすいので注意。

A.仲良くなる(関係を作る) どっち

●ねらい

ドラマケーションの第一歩的なメニュー(ワーク)。簡単な設定で、自分が頭で思った事を行動に移す。能動的(アクティブ)に動く感覚に慣れるのが目的。

●指導方法

設問で単純に左右(+真ん中)に分かれるだけのルール。言葉ははっきりと明確にしなければならないが、動きを指示するのは避ける。指導者はおおらかに構えて、ユーモアの気持ちを忘れずに。

●ポイント

設問は自由に設定できるが、「1.A・Bどちらが好きか」「2.あなたはどちらに属するか」「4.好きか嫌いか」等でもらうことが大事です。中途半端な設問は混乱を起こしやすいので注意。

カテゴリーB

B.からだを感じる(五感の覚醒) 背合わせ

●ねらい

ドラマケーションでは、自分の身体と相手の身体に対する信頼感が不可欠である。1人で頑張らずに、相手に自分の身をゆだねることを体感する。

●指導方法

体育の身体ほぐしも登場したアクティブ・メニューであるが、大きな違いは、ドラマケーションでは、腕は組まず、かけ声をかけず、2人の息を合わせて立つこと。

●ポイント

自分1人だけでたとうしたり、相手の息を感じ取らないで立とうとしても、2人で立つことは出来ない。ポイントは相手に遠慮したりしないでしっかりと背中を相手に押しつけ、その2人の合力を立つ方向に持っていくこと。

B.からだを感じる(五感の覚醒) その日の気分

●ねらい

初顔あわせの人や、自分を表現することが苦手な恥ずかしがり屋が多い時に有効なメニューです。教師が、生徒たちの状態を一目で見ることができると同時に、生徒たちも、自分の状態を客観的に知ることができます。その日の始まりなどに定期的に行うことで、生徒の変化を見ることができます。

●指導方法

あくまでも気楽に遊び感覚でやっているのだということを伝えてください。これをやることで、教師が生徒を評価したりしようとはしていないということを明確にすること。自分で自分のことを知ることが目的のもとだということ。

●ポイント

体調不良や、不機嫌なことの理由などを、問い詰めたりしないように。生徒が自分の状態を、表現したということが大事です。

教師が積極的に自分の状態を、率先して表現し、その理由などを生徒に対して語ってあげることが大事です。教師の状態を、生徒にオープンにすることで、生徒との距離が縮まります。

B.からだを感じる(五感の覚醒) カウント・ダウン

●ねらい

自分の体を感じながら、その体を使って楽しむ。脱力の感覚と体のコントロールを身につける。空間の中で他人との位置関係を見つける。

●指導方法

カウントに合わせて、徐々に倒れて行く。というシンプルなワーク。声による指示は明確に。ふざけてやると怪我をする可能性もあるので、目配り気配りはしっかりと。まず自分でやってみせるのも良い。

●ポイント

人数に合わせたある程度の空間と、体を横たえても抵抗感の無い床面が必要です。服装(特に女子)はトレーナーの様なものが良い。決して急がないで、メリハリをつけるなどして、集中力を切らせない事が大切。

カテゴリーC

C.コミュニケーションを楽しむ 人間と鏡

●ねらい

人間や鏡のそれぞれの特色ある動きを楽しみながら、組んだ相手との心が、どうかする身体活動を通して通じ合うというコミュニケーションの喜びを体感する。

●指導方法

人間があまり早く動くと、鏡はついていけない。「人間はゆっくり動いてあげよう」と呼びかけること。何組もがいっぺんにワークするときは「人間は他の組にぶつからないように」と声かけをすること。

●ポイント

鏡にとって大切なことは「相手の手を見て、その手の動きを模倣すること」ではなく、「相手の両の手を感じること」です。鏡役の方は、離れていく相手の両の手を感覚的視野の中にポーッと収め、両の手を含めた人間役の人の身体全体を感じ取ること。

C.コミュニケーションを楽しむ 室内障害物

●ねらい

身体を動かしほぐしていくことで、同時に、生徒の心もほぐしていく。

教師と生徒のコミュニケーションを円滑にしていく。教師が全力を出すようすを見せることで、生徒との距離を縮めていく。

周囲と協調することの心地よさを味わう。

●指導方法

とにかく教師が、全力、必死で懸命にやること。ちょっとこっけいに見えるくらいまでやること。教師が真剣に遊んでいるということを、生徒にわかってもらうこと。

ゲームの説明を、わかりやすく簡潔にすること。生徒が多少、まちがっても気にせず、どんどんすすめること。

●ポイント

生徒の身体を、少しでも大きく動かすことが肝心です。

生徒たちが、騒がないように、私語はしないということを最初にルールとして言うておきます。

架空の障害物を、想像力でイメージすることが大事だということを伝えます。これはイメージの遊びなのです。

オリジナルの架空の障害物を考えて、アレンジして行ってください。

C.コミュニケーションを楽しむ エイトカウント

●ねらい

集団がまだ十分に打ち解けていない場合や、何と無く落ち着いていない状態でもやれるワーク。考えるより体と感覚を刺激して集団で一気に雰囲気を作りたい時や、全体の勢いや、一体感をも生み出すのがねらい。

●指導方法

細かい説明をしなくても、まずは指導者が元気に声を出して勢いをつける。間違いを強く指摘より、雰囲気や集団に入って来られない子に目を配るのが大事。ついはいやいでしまうノリも生ずるので、それを上手く利用しながらも、全体をコントロールして元気にしていかなければならない。

●ポイント

一つずつの課題を余り長くやらない方がよい。形を作るよりもリズムに乗って体を動かす楽しさを感じてもらおう。指導者は全体を見て一人ひとりの子がどう反応するかをしっかりと観察すれば、その後の指導の参考に役立つ。仲間外れを決して作らないという視点を大切に。

カテゴリーD

D.表現を楽しむ 粘土人形

●ねらい

作られる粘土人形の気持ちになったり、作り手の彫刻家の気持ちになったりして、異なる立場の表現やアクションを楽しんでみる。

●指導方法

彫刻家は粘土人形に「手を上げて」とか「足を開いて」とか、言葉で指示しないことが大切。あくまでも、粘土を扱うときのように、黙って腕を伸ばしたり、黙って足を曲げたりすること。

●ポイント

彫刻家は粘土人形の手、足、頭、胴体などを、声を出さずに動かし、「何かをしているところ」を作る。例えば「剣道で面を打っているところ」「コジラが炎を吐いているところ」「横になってテレビを観ているところ」などのように、出来るかぎり具体的な行動の瞬間を作ること。

D.表現を楽しむ 共同脚本創作

●ねらい

気楽に、簡単に、書くことの楽しさを生徒に味わってもらおう。コミュニケーションの基本としての会話に、意識をもたせる。人と協力することの楽しさを味わう。

●指導方法

なんでもいいから、無責任に書いていいのだということを、繰り返し伝えてください。喋るように書けばいいのだということ、あくまでも遊びなのだということを、なんどでも 言うてください。書いている時間は、できるだけタイムリミットを決めて、テンポ良くすすめていく。

●ポイント

できあがった共同創作物を、「おもしろかった」というのはいいのですが、善し悪しを評価するのはしない。なにかいいものを書こうとするより、面白がることのほうが、より面白いものができるのだということを、指導者もわかっていること。まずは何よりも、指導者が楽しんでいることを表現しててください。

D.表現を楽しむ 頭どり

●ねらい

頭で考えた事を、言葉やアクションで表現をし、それを周りの人が受け止めて行く。という、表現の基本の流れを楽しむ。

●指導方法

雰囲気を作る為に、出来れば円くなって座るのが良い。このワークでは、指導者というよりも、場面の進行係という色合いが強い。見えない部分に細かい気遣いが必要で。自身もみんなの表現を楽しむ姿勢が欲しい。全体の構成は「頭どり」から始まって、身体表現へとつなげます。

●ポイント

ワークの基本的な部分は明確に説明するが、表現の部分に関しては、出来るだけ個々のする事を大事にする。自分で考え表現するのは決して簡単では無いのを理解し、「待つ」姿勢を大切に。受け止める者の表現としてのコメントも大事で、それが全体の良し悪しを左右してしまう場合もある。

③今後の活用

(例えば、教材ならばどのように活用していくのかなど)アクティブ・メニュー集があるととても役立ちますと現場の先生方から要望がありました。より活用しやすいように映像(DVD)にまとめています。このプログラムは、体験セミナーを受講することで本質が見えてきます。人材育成が必要と考えています。このプログラム及びグレードを把握するための養成講座が必要と考えています。この要素が、職業の前段階のプログラムとして作成しましたが、実証実験、セミナー、学校行事、PTA、地域活性のイベント、親子イベント、シルバーイベント等あらゆる場面で活用できるプログラムに変えていきます。

④次年度以降における課題・展開

(今後の課題、活用して行くにあたり改善点など)ドラマケーションの教育プログラムを研究開発していくにつれて、このプログラムが、今の時代に大変必要なプログラムであることに築きました。コミュニケーション能力と表現力を高めるプログラムもかなり地域で出始めて来ていますが、誰もが取りくめるという特徴と人間の活性化を促す、根源的な生きる力を知ることが出来ます。子供からシルバー、また身障者あらゆる層の人たちに受け入れられるのが特徴です。1回必ず体験していただくことが必要です。まして指導者の立場であれば、なおさらと必要と考えます。テキストを持ちワークショップに参加し、さらには指導者の養成のプログラムを受けてこのプログラムの内容が高まると信じています。養成課程のプログラムを早急に求められる時期に来ていると思われます。大学のリーダーの方に研究協力を仰ぎ事業システム展開していくことが次の課題です。そのための予算の確保が必要と考えています。

3. 事業の実施に関する項目

①ニーズ調査等

(調査のねらい、対象、方法、調査項目、調査結果及び分析の内容)

成果のわかるアンケートを作成し、評価を分析しまとめました。芸術的要素を数値化することは大変難しいのですが、実証実験講座に参加された方に協力を仰ぎ、講座の最初と最後、さらには1週間後のデータを分析し効果がどの程度あったか分析しました。

②カリキュラムの開発

ドラマケーションのアクティブ・メニュー12プログラムと指導プログラムの今後の展開と方向性を確認し、今後につながるための事業を検討しました。研究開発分科会の中で検討した内容を、本校生徒に実証実験を実施しました。その成果をテキストとDVDにまとめました。

(テーマ) 「ドラマケーション」 アクティブ・メニュー及び指導プログラム の研究開発

(開発経緯) 研究開発部会メンバーの先生方にアクティブ・メニューを、カテゴリー別に種別し、後日開発したアクティブ・メニューを持ち寄り、内容を検討しました。こうして最終的に12プログラムに絞り込み、実証実験を本校生徒に実施しました。その実証実験をもとに撮影用のプログラムを組み立て、DVD用の撮影/編集/音入れ/印刷]の手順で実施しました。

(対象、手法、) 小学校をはじめ、中学校、高等学校、高等専修学校、大学、教職員・地域リーダー、身障者と幅広くドラマケーションを試みるとともに効果を確認しました。教育手法や形態は、最初に説明と同時に実演方法で実施しています。新たに指導する方は、練習・実習法、役割演技法が必要になります。

(開発内容) ドラマケーションのアクティブメニューをさらに12プログラムと指導プログラムの今後の開発展開と方向性を確認し、事業につながる開発を検討しました。研究開発分科会の中で検討した内容を、本校生徒に実証実験また、一部を地域会場で実証実験を実施しました。その成果をテキストとDVDにまとめました。

ドラマケーション② (別冊1) テキスト及びDVD付

5分間ワークショッププログラム

はじめに

第1章 平成18年度文科省委託事業「ドラマケーション」中間報告会より

1. 記念講演ー平田オリザ氏「ドラマケーションが教育に果たす役割」
2. パネルディスカッション「人間・表現・ドラマケーション」

第2章 ドラマケーション～アクティブ・メニューの構成と実践プログラム

1. 初年度(平成17年度)の成果の概要ードラマケーションの研究と開発ー
ドラマ(演技・演劇)による教育の歴史と現状/ドラマ教育における2つの側面
ドラマティチューの育成が急務/新たな指導法「ドラマケーション」
2. アクティブ・メニューの組み立て方
アクティブ・メニューとは何か/アクティブ・メニュー開発における3つの条件
アクティブ・メニューの4つの段階/カテゴリー別にみた実施タイミング
3. ドラマケーションの実践
ドラマケーションのを通常の授業に取り入れる・通常授業への導入例
指導の注意点/ドラマケーションを総合学習に取り入れる
4. ドラマケーション授業例～広島県三原市立久井中学校

第3章 ドラマケーション ～アクティブ・メニューの紹介

- A. 仲良くなる(関係を作る) ガッチャン 取るな どっち
初年度紹介メニュー/Q&A/コラム
 - B. からだを感じる(五感の覚醒) 背合わせ その日の気分 カウントダウン
初年度紹介メニュー/Q&A/コラム
 - C. コミュニケーションを楽しむ 人間と鏡 室内障害物 エイトカウント
初年度紹介メニュー/Q&A/コラム
 - D. 表現を楽しむ 粘土人形 共同脚本創作 頭どり
初年度紹介メニュー/Q&A/コラム
- ドラマケーション実施計画書(例)
執筆者プロフィール
巻末付録 DVD:ドラマケーション②～5分間で出来る人間関係創り～

事業報告書(別冊2)

はじめに

目次

- 本事業の概要
- 事業の目的
- 教育プログラムの開発内容
- 実施体制
- 研究報告書の構成
- 第1章 実証実験講座
- はじめに
- 実証実験講座概要
- 調査および実証実験講座

第2章 「ドラマケーション」～アクティブ・メニューの構成と実践例

- 1. 初年度(平成17年度)の成果の概要ードラマケーションの研究と開発ー
ドラマ(演技・演劇)による教育の歴史と現状/ドラマ教育における2つの側面
ドラマティチューの育成が急務/新たな指導法「ドラマケーション」
- 2. アクティブ・メニューの組み立て方
アクティブ・メニューとは何か/アクティブ・メニュー開発における3つの条件
アクティブ・メニューの4つの段階/カテゴリー別にみた実施タイミング
- 3. 教育プログラムの試行
アクティブ・メニューの紹介と効果・目的

第3章 「ドラマケーション」指導プログラム

- 1. ドラマケーションの実践
- 2. (実証実験)ドラマケーションの授業例

資料

- 実証実験講座アンケート用紙
- 参考文献
- おわりに

③実証講座

テーマ、期間、受講者の属性、受講者数、場所、受講者の反応

ドラマケーションのワークショップは、どの場所でも歓迎されました。高等専修学校の成果は、対社会への効果につながってきています。那覇の教育委員会で取り上げていただきました。報道として、2/1に琉球放送で紹介されました。また共同通信の生活面で大々的に紹介され全校14箇所配信されていました。さらに多くの学校から、ぜひ今後もワークショップをやってもらえないかと要望もあり、今後も継続的に全国展開していく所存です。

平成18年8月から平成19年1月にかけて12会場で実証実験講座を実施し総勢388名に対してアンケート調査(回収率78.6%)をおこないました。そのうち★印の会場の調査結果を掲載しています。 ※報告書 第1章を参照
また 東京工業大学大学院 社会理工学研究科石井研究室 島本好平氏開発の「生きる力」測定手法を応用してコミュニケーション力向上の効果測定を東放学園高等専修学校1年次生で「ドラマケーション」講座を1年間受講した生徒に対して受講前、前期終了時、後期終了時でおこないました。また実証実験講座でも3会場(☆印)で受講前、受講後の効果測定を行いました。これらの調査報告は集約して後半掲載しています。
また参考資料として・・・高校3年次生におこなった「ドラマケーション」講座のアンケート調査結果を掲載しています。

実証実験講座

- ★ 1.(8/19)埼玉県所沢市NPO法人バリアフリーアートの会わーくぼけっと
(障害を超えた青少年とドラマケーション)
- 2.(8/23)中国地区演劇教育セミナー
(地域教育関係者とドラマケーション)
- ★ 3.(10/8)東放エンターテイメントスクール大阪校
(ドラマケーションの新プログラム)
- ★ 4.(10/9)京都府城陽市立古川小学校
(PTAのコミュニケーションとドラマケーション)
- ★ 5.(10/17)広島県三原市立久井中学校
(修学旅行での体験学習とドラマケーション)
- ★ 6.(10/18)山梨県上野原市桐原中学校
(総合学習「校外学習」とドラマケーション)
- ★ 7.(10/25)沖縄国際大学 (大学生及び地域指導者とドラマケーション)
- 8.(10/26)沖縄宜野湾市立宜野湾小学校
(4年生の総合学習とドラマケーション)
- 9.(10/29)東放学園高等専修学校
(オープンスクールとドラマケーション)
- ★☆10.(11/11)山口県岩国市つながる感覚を育てるセミナー
(地域におけるドラマケーション)
- ☆11.(11/30)香川県綾南郡綾川町立陶小学校
(総合学習キラリ科とドラマケーション)
- ☆12.(1/11) 東大和第三中学校 (ミュージカルとドラマケーション)
- ☆13.(H16/4-H17/1)東放学園高等専修学校
(「ドラマケーション」講座1年次受講生)

参考調査 ……高校3年次生 アンケート

参加者内訳(アンケート/感想文提出者より分析)

男女比 1:1.61

④その他

①報告会を実施してこのプログラムの評価を仰ぐこと。

中間報告会12/4、報告会3/3の2回実施し、成果を確認し学外に広めることをおこないました。

②全国の地域でのドラマケーションの効果を実証する。

地域性を含め全国展開をしてドラマケーションと出会ったすべての参加者による評価とプログラムの活用法を実証するための展開をしました。

③芸術的要素を評価する。

芸術的な要素の評価法を提案し、東京工業大学に島本氏に実証実験を分析していただきました。

今年度は、実際にドラマケーションのプログラムを取り入れた学校に呼びかけ、その成果と効用を調査し、今後必要とされる人材育成の養成課程のプログラムの基本となる理論の構築を図っていくことにあります。指導法、理論などが要になると考え、更なる活用に向けて研究開発していきます。予算面をどのように補い展開できるかが今後のポイントになるかと思われます。