

学校でのシアタープロジェクトを活用した家族関係とメディア依存の改善研究事業
NPO法人子どもとメディア

団体の概要

①設立の経緯

1999年、子ども劇場福岡県センターの呼びかけで子どもとメディア研究会として発足、市民共同型の調査研究プロジェクトとして3年間活動、2004年10月、NPO法人子どもとメディアとして設立。

②目的

子どもたちがメディアの洪水に流されることなく、主体的に向き合う力を育み、子どもとメディアの“新しい関係”を創り出すことをめざして、調査研究に取り組み、社会的提言をおこなうことをめざしている。

③団体構成員 (H24年6月現在)

正会員 79名 研究協力会員 46名

支援会員 個人 86名 団体 7団体

医療・福祉・教育・メディアなどの専門研究者、幼稚園・保育園・学校など教育現場、地域活動団体、新聞・放送などマスコミ関係者など。

④連絡先

〒810-0042

福岡市中央区赤坂1-2-7

みずほビル703

TEL 092-724-6323

FAX 092-403-6262

e-mail k-media@dolphin.ocn.ne.jp

ホームページ

<http://www16.ocn.ne.jp/~k-media/toiawase.html>

事業実施の背景

①研究テーマとテーマを設定した背景

当法人のこれまでの調査からメディア依存は、自己表現やコミュニケーションの苦手さ、家族関係の希薄さが背景にあることがうかがわれ、その改善に取り組むことで、問題行動の予防・対応の可能性が示唆された。

本研究では、表現ワーク、お話づくりを中心としたコミュニケーションワーク、家族関係改善を課題としたフォーラムシアターを実施し、その効果を検討した。

②主要な活動日程

各項目は1～3クラス（20～120名程度）で実施。人数が多い場合は2グループ以上に分け、時間を変えて実施。

各ワークの間は1週間～1ヶ月程度あける。

- 1) 表現ワークショップ
ワークショップ 2校時
- 2) お話作りワークショップ
担任等学校で進行 1校時
ワークショップ 2校時
- 3) 家族関係改善シミュレーションシアター
フォーラムシアター 2校時
保護者参加も可
- 4) 振り返り・事後アンケート
各ワークショップ後に実施することを推奨
担任等学校で進行 1校時

1 事業の内容と成果

1-1. 表現ワークショップ

1) 概要

欧米のドラマ教育・表現教育をベースにした自己表現を促すワークショップを2校時（90分）を使用して実施した。

表現教育家複数名が関わり、子どもたちのためらいや不安を解きほぐしながら、そのクラスの状況に合わせたプログラムを実施した。

2) 内容例

※参加児童・生徒の状況により組み立てが変わる

- ・輪になって拍手回し（ウェーブ・同時に拍手）
- ・ボディーシェイプ
- ・ナイフ&フォーク
- ・私は木です

などを通して、どんな表現も失敗や間違いはなく、関わることでもっと面白い表現になることを体験する。

3) 成果

事後のアンケートより（自由に表現できた 83%、自分に自信が持てた 74%など）

「私が一番楽しかったのは、自分で手や体全体を使って風景や写真を作ってみることです。理由は、自分たちでそういうものを作ってみることが初めてだったのと、友達を見ることも、いろいろなところを表現していて面白かったからです。始めてしてみて、表現ワークという言葉が大好きになりました。またやるのが楽しみです。」



1-2. お話作りワークショップ

1) 概要

今の子どもたちの日常で最も欠けている「人の気持ちを考える」と「言葉にして積み重ねてゆく」活動を、ワークブックを使って体験し、コミュニケーション力、共感力の向上を目指す。

ワークブック「まるごとわたし」による事前準備とリレー童話創作活動から成る。

2) 内容

○ワークブック「まるごとわたし」（子どもとメディア作成）

「私を色にたとえたら？」「私を料理にたとえたら？」などの質問やどんぐりを主人公にした簡単なお話づくりなどを、総合学習などの時間を活用して、担任教師等が実施できるように、教師指導用冊子も準備した。

○お話し作りワークショップ

4人1組になって、リレー形式でお話しを作り上げてゆくワークショップ。

一人1枚ずつお話しを書く用紙を持ち、まず表情が描かれた「きもちカード」を引く。「そんな気持ちになるのはどんな時？何があったの？」と気持ちの背景を考えながらお話しを作りはじめ、一定時間で用紙を隣の人に回しながら、次々と






お話しの続きを書き加えてゆく。


①引いたカードの気持ちを拒否せずにその出来事と気持ちを言葉にする


②前の人までが作ったお話しを否定せずに自分の言葉を重ねてゆく


ことがポイントであり、4人に回し終わると4つのお話しができあがる。

できたお話し <例1>
「自分を信じていなかったゴーヤ」

 ゴーヤ。私を食べてくれるひとはあまりいない↓
 みんな「ニガイ」「おいしくない」といって食べてくれない、あー不安だな…

 あるひ、きゅうしょくににんじんがでてきて、ゴーヤもでてきました。
 みんなにんじんは食べるのに、ゴーヤはだれも食べてくなくて、
 みんなすてられて、かなしいとおもいました。

 かなしいとき、「すまない、ちょっとわたしも、きらわれているのだ。
 さー、このおれといっしょにだびにいこう。さー、いっしょに。」

 ゴーヤは人気のある？トマトと、ゴーヤ料理を作りながら旅に出ました。
 すると、ある人に、ゴーヤ料理を食べてもらいました。
 …すると「おいしい！ゴーヤ大好きになった！！」と言ってくれました。
 その時、ゴーヤを好きな人もいるということがわかり、ゴーヤは、
 おいしいと信じることを決めました。

3) 成果

事後アンケートより。

「自分が書き始めた話しに続けて友だちが作ってくれた話は、自分が最初に考えたより面白かった」と9割の子どもが感じており、他者との関わりへの信頼を促している。

友だちの話しに続けて創作することや、気もちの背景を考えて話を作ることに対しては、約7割が「難しかったけど面白かった」と答えており、簡単で面白かったを加えると9割以上がこの体験を肯定的にとらえている。

1-3. 家族関係改善シミュレーションシアター

1) 概要

役者とコーディネーターが、子どもから意見をもらいながら芝居を演じ変えてゆくという、欧米の教育で取り入れられているフォーラムシアターの手法を用いたワークショップ。

父はテレビ、姉はケータイ、弟はゲームというメディア漬けの家族をテーマにした芝居を演じ、その家族の中でのコミュニケーションを改善するためにはどうしたらいいかのアイデアを子どもたちからもらって、即興で芝居を作りなおして演じてみせる。疑似体験的に家族関係を見直し、家族のコミュニケーションを改善することを意図した。

2) 内容

①はじめの芝居（7分間程度）

家族揃ってメディア漬けのクロダ家。ある夕方のできごと。

お父さんがコンビニ弁当を買って帰宅。小学3年生の息子のトシ君はゲームに夢中。そこに小学6年生の娘カナちゃんがケータイをいじりながら塾から帰宅。

そんな子どもたちにお父さんは、テレビを見ながら「ごはんを食べろ！」と怒鳴り、ひとり弁当を食べる。

そこに、息子の友達タモツ君のお母さんから電話。「タモツのゲームソフトが無くなった・・・」。頭ごなしに叱りつけるお父さん。部屋に逃げ込むトシ君。

ケータイの画面を見ながら「あいつ、クロス」とつぶやくカナちゃん。話しかけようとするお父さん。「うざい！」と言われて「どうすりゃいいんだあ・・・」



②1回目の意見

進行役が子どもたちに、どうすれば家族の関係がよくなるかアイデアをもらう。

「言葉使いを丁寧に」「ゲームをやめる」「テレビを見ない」「子どもがお父さんの言う事に従う」・・・

③2回目の芝居

実際に役者が、子どもたちの意見のとおり演技してみると、セリフは変わっても家族の雰囲気としてはあまり大きな変化が無いことに気づく。

④2回目の意見

「目を見て会話する」「ちゃんと受け取って会話する」など、互いの関わり方についてのアイデアが出てくる。

⑤3回目の芝居

お父さんと子どもたちの間で会話がかみ合う、といった変化が見え始める。

このようにして、子どもたちは「ちゃんと関わるのが大事であること」や「自分の意見によって家族の関係が改善しうる」ことを体験する。

⑥最終的な芝居

役者も子どもたちから出たアイデアに添って変わってゆく「役柄の気持ち」に従って、脚本から離れて完全に即興の家族のお芝居になっていく。

トシ君を信じる気持ちになるお父さん。

そんなお父さんにちゃんと気持ちを伝えようとするトシ君。

見ている子どもたちは次第に笑顔になり、家族が繋がってゆくことの心地よさを感じとる。



3) 成果

子どもたちの意見を入れての即興であるから、各学校で芝居の結末は異なっているのだが、どの学校でも「子どもたちはメディア漬けでコミュニケーションのとれない家族を何とかしたい！」と次から次へと意見を出してくれた。その姿に「子どもたちはもっといい家族にしたいと願っている」という当たり前だが重要な視点をもらった。

事後アンケートより

「自分の家族も演じられたメディア漬けの家族ににているところがある」と答えた子どもが約半数いる。

また、この芝居を見て「自分の家族はもっと仲良くなれる」と思う子どもや「お芝居のように自分もやってみて変えてみたい」と答える子どもはいずれも約8割いた。

1-4. 振り返りと事後アンケート

各ワークショップで感じたこと、気付いたこと、わかったことを、教室に持ち帰り、児童・生徒のグループディスカッションで意識化し、感想文や事後アンケート等で記録として残した。

2 事業全体の特徴と成果

平成21年度までの子どもとメディアによる実態調査において、子どもの生活や意識とメディア依存傾向との関係を分析した結果、メディア依存の背景には「自己表現が苦手」「コミュニケーションが苦手」「家族関係が希薄」があることが明らかになった。その解析に基づいて企画されたプログラムである。

児童・生徒の様々な問題行動の予防策、対応策に苦慮する学校現場に「背景にあるメディア依存の視点」さらにその根源となる「自己表現」「コミュニケーション」「家族関係」を改善する視点からの取り組みを提起した。これは、問題行動への表層的な対応策ではなく、その背景からの解決策を示唆している。

実施した学校現場から良好な評価を得ており、以後も継続しての実施が学校からは望まれている。

児童・生徒はこのプログラムを通して新たな自分の発見や自分の表現への自信を得ていることがうかがわれた。

また、プログラムへの児童の熱心な取り組み方は、教職員にとっての発見であったようだ。

3 今後の方向性展望

実施以降も、より多数の実施で事例を蓄積し、実施校の児童・生徒の状況に応じて、ワークショップの構成や組み合わせをアレンジして、より「自己表現」「コミュニケーション」「家族関係」の改善に寄与し、また、より普及しやすいプログラムへと改善してきている。

また、各地でワークショップを実践するためのファシリテーター、表現教育家、役者などの人材養成は今後の課題であろう。