

第3回「演劇×教育」パラシュート研究会

ージャンル混合で演劇ワークショップを体験するー

開催日時 2022年2月26日（土）14:00～16:00 / Zoom

プログラム	13:00～13:05	冒頭挨拶
	13:05～13:55	不親切グラフ、いいですね～ゲーム、自己紹介
	14:00～15:00	演劇的手法を用いた授業プログラムの授業実践紹介（映像含） 2022年1月に実施した授業実践のダイジェスト映像を視聴しながらの紹介 小学6年生の授業、テーマ「6年間の思い出」の演劇創作
	15:05～15:35	「演劇×教育」の取組に関するディスカッション
	15:35～15:50	「パラシュート方式」に関するグループディスカッション
	15:50～16:00	まとめの挨拶

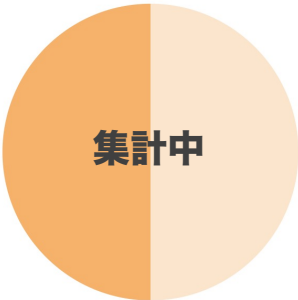
開催概要

2022年1月に実施された小学校での授業実践について、ダイジェスト映像を視聴しながらご紹介しました。参加者同士でディスカッションを行なった、ファシリテーターを務めたアーティストへの質疑応答の形でディスカッションを深めました。その後、「パラシュート方式」に関するグループディスカッションを行いました。

参加者

参加人数 20名
分野 集計中

Q. 「この分野の人と初めてお話した」という方と出会いましたか？



演劇ワークショップで示される「ルール」

「楽しむこと」を頑張る

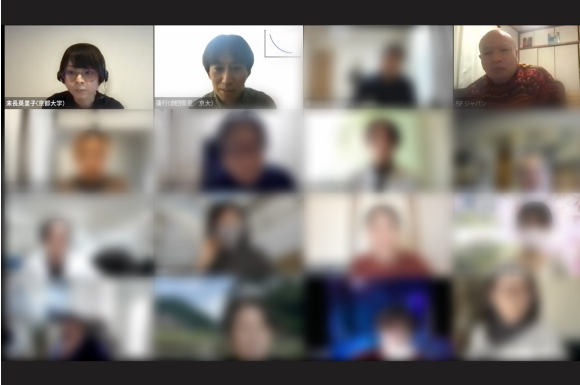
↑

わからない → わかる

ちがう → おなじ

↓

これを目指すとしんどくなることがある



授業実践の紹介資料

Zoom実施の様子

第3回「演劇×教育」パラシュート研究会

ージャンル混合で演劇ワークショップを体験するー

感想（一部紹介）

〈演劇×教育の授業実践に関してのコメント〉

- 普段の学校的価値観とは正反対の「わからないこと」「ちがうこと」を楽しむという構想は人が生きていく上で何よりも重要なものであり、そうした構想を活かし実現できるのが演劇を含む芸術だと思った。
- Fさんは、「わからない」と「ちがう」を楽しむはご自身がCTをするための軸のようなものと話されていますが、「演劇 x ○○」の本質はそこにあるのだと、私は実感・納得しています。
- このような実践紹介動画はいくつも撮影し、残していくべきと感じた。そして、末長さんがされていたような分析や要点抜粋がともにあると研究も進むように感じた。
- ルール設定や最後のゴール設定での「リスク」について、発見がありました。
- Fさんも最後の方の発言で、自分がしてほしいことをなるべく避けるためのルールとおっしゃってたけど、そこは重要なポイントだと思いました。このFさんのコメントが今日の私のハイライトです。

〈パラシュート方式に関してのコメント〉

- 非常に魅力的で可能性を秘めた方式だと思う。参加者が「困る」ことまで想定できると思うし、この研究会であればじゅうぶん通用すると思う。これを企業の現場に持っていくには、相当余裕のある職場でないといけないと思う。目の前の課題を解決するのに精いっぱいなため。
- 先回に「パラシュート方式」のことを聞いて、あまりピンとこなかったのですが、名古屋大の岡崎さんから、演劇 x ○○のことだと聞いて、私の解釈があっているかわかりませんが、少し理解できたように思います。違うかもしれませんが、演劇を通じて、自分の分野ではないところに降りていくということでしょうか。パラシュート方式の話ではないですが、PDCAのPは決して、他人に決めてもらうものではないと私は思います。よくわかりませんが、「P」が最初から決まっているのが、おかしく、もっと、根底のところ、WhyとWhatのところから始めないといけないし、その議論には、いろんな立場の人がパラシュートのように降りていくパラシュート方式がよいと思います。
- 他分野がいなかった（全員が演劇、演劇教育をメインとした実践家だった）のが残念。ただ、専門知識や課題解決という社会的レイヤーから一歩、生物学的レイヤーに進んだ状態で話することができたように感じたし、即興性が求められると感じた。

授業全体の流れ

日程	項目	備考・ファシリテーターからの解説など
1日目	導入	「演劇の授業では『わからない』と『違う』を『楽しむ』時間にしたい。『わかる』こと『同じ』にすることは、頑張らなくていい」
	シアターゲーム① ジェスチャーゲーム	「わからない」と「違う」ことを『楽しむ』ゲーム。 「『わかる』とする」や「伝えようとする」を頑張ればOK
	シアターゲーム② たらずわり	紀した状態から、言葉を使わず順番に座っていく。同時着席はNG。 言葉を使わずに「伝える」ゲーム。
	シアターゲーム③ アーティストねんど	「モデル」のポーズを「アーティスト」が言葉だけで伝えて、「ねんど」が「モデル」と同じポーズをとる。伝え方や感覚の差異を楽しむ。
2日目	演劇制作の活動 シナリオ創作の話し合い	「6年間の思い出」というテーマに沿ったショート演劇を創作するため、シナリオの材料となるアイデアを出していく。
	シアターゲーム④ 目線回し・拍手回し	「目線を回す」「冷たい目線を回す」というちょっとした表現活動の体験。 言葉を使わずに「拍手を回す」ことで「伝えよう / 分かる」とする」を体験。
	道徳教材「雨と殿様」	内容項目「規則の尊重」の教材。門番や殿様のセリフを児童が考え俳優が演じた。 「門番の伝え方が違ってたら？」「殿様が体罰の悪い人だったら？」を考えた。
	演劇制作の活動 創作の進め方説明	感染症対策のため、「児童に演じてもらう」のではなく「俳優が演じる」方針に変更すること。「児童は脚本家・演出家の役割」であることを伝えた。
3日目	演劇制作の活動 シナリオ原作を考える	児童一人ひとりでワークシートに記入してもらった。 タイトル「○○の思い出」と詳細。テキストだけでなく絵で伝えてもOK。
	演劇制作の活動 各クラスで練習	ファシリテーターの俳優2名が基本的に演じた。児童には、道義舞台上に登場してもらって、俳優のお芝居に対してコメントをもらった。
	演劇制作の活動 2クラス合同で発表	1組・2組合同で、各クラスで創作されたお芝居を発表した。
	ふりかえり	「中学校の思い出」というタイトルで作文し、ワークシートに記入。 これから進学する中学校3年間で、どんな思い出をつくりたいか考えてもらった。

研究会では1日目をピックアップしたい

- 主な活動
- 「ルール」の共有
 - シアターゲーム
 - 創作に向けた導入