

初年次教育におけるアクティブ・ラーニングの試み —「身体表現入門」の場合—

古賀 崇朗*¹、青柳 達也*²、河道 威*¹、米満 潔*¹、角 和博*³、穂屋下 茂*⁴

Practical Report on Active Learning in the First Year College Education: In the Case of “Introduction to Physical Expression”

Takaaki KOGA*¹, Tatsuya AOYAGI*², Takeshi KAWAMICHI*¹, Kiyoshi YONEMITSU*¹,
Kazuhiro SUMI*², Shigeru HOYASHITA*³

要 旨

佐賀大学では、2009年度より教養教育の科目として「身体表現入門」を開講している。本科目では身体表現に関する様々なアプローチを体験する。これまでに3人の講師が本科目を担当してきており、そのアプローチはそれぞれ異なる。2011年度以降、本科目を担当している青柳の場合、様々な身体表現理論に基づき、場面作業、ゲームや即興、演技などの表現を通し、様々な気持ちに向き合い、コミュニケーション能力を育成する。本科目は学生が演劇を体験しながら能動的に学習する科目であり、近年注目を浴びているアクティブ・ラーニングの効果的な活用事例である。コミュニケーション能力が向上すれば、その後の人間関係にも役立てる事ができるようになり、本科目の初年次教育としての意義は大きい。また、本科目は本学において2009年度から開講している「デジタル表現技術者養成プログラム」の選択科目でもある。本稿では、2009年度から2013年度に開講された「身体表現入門」での取り組みについて報告する。

【キーワード】 アクティブ・ラーニング、コミュニケーション能力、身体表現、初年次教育

1. はじめに

近年、大学生の学力低下だけでなく、コミュニケーション能力不足も大きな問題となっている。日本経済団体連合会が1997年より実施している「新卒採用に関するアンケート調査結果⁽¹⁾」によれば、「選考にあたって特に重視した点」の項目では、2004年から2013年まで10年連続で「コミュニケーション能力」が1位となっている。2013年4月入社対象のアンケー

*¹: 佐賀大学学務部教務課 (eラーニングスタジオ)

*²: 佐賀大学全学教育機構非常勤講師

*³: 佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター

*⁴: 佐賀大学全学教育機構

トでは86.6%に達し、その割合は次第に高くなってきている。それ以外にも、「主体性」が64.9%で2位、「協調性」が51.8%で4位など、「コミュニケーション能力」に関連する要素が上位に位置し、企業の新卒採用時の重点項目として関心が高いことが伺える。一方で、ICT (Information and Communication Technology) の急速な発展により、近年ではFacebook⁽²⁾、Twitter⁽³⁾、LINE⁽⁴⁾などのSNS (Social Networking Service) の利用者が急激に増加している。その中で、生まれながらにICTが身近な存在である「デジタルネイティブ」と呼ばれる世代の学生は、インターネットを活用した気の合う限られたグループ内でのコミュニケーションを好み、特に文字や画像によるコミュニケーションの機会が増え、面と向ってのコミュニケーションの機会が減少しつつある。このような社会的背景のもとで、様々な教育機関において学生のコミュニケーション能力を向上させる試みが盛んに行われている現状がある。

本学では、新たな教養教育への取り組みとして2011年4月に全学教育機構⁽⁵⁾を設置し、2013年度から新しいカリキュラムが開始されている。その中でも特に注目されている「インターフェース科目」は、大学と社会の繋がりの中で“実践力”を磨き、学生が将来にわたり「個人と社会との持続的発展を支える力」を培うことを目的としている。学生が身に着けた知識・技術・技能を社会に活かすための能力、社会に出て生きていくために必要な力を養うための科目であり、その中では、近年注目されている「アクティブ・ラーニング」の積極的導入も特色として示されている。本学では2009年度より教養教育科目として「身体表現入門」を開講している。本科目では、演劇的手法による身体表現に関する様々なアプローチを体験し、コミュニケーション能力を育成する。学生が能動的に学ぶ本科目は、まさに「アクティブ・ラーニング」の効果的な活用事例である。本稿では、2009年度から2013年度までの本科目での取り組みについて報告する。

2. 身体表現入門

本科目は集中講義として開講している。これは、通常の授業のような週に1回の授業形式よりも、短期間で連続して実施した方が、効率よく身につくからである。本科目が開講された2009年度は、演出家の森田



図1 2009年度「身体表現入門」の様子



図2 2010年度「身体表現入門」の様子

雄三氏を講師に招き開講した。森田氏はスイス国立演劇学校の教授を務めており、一人芝居で有名な俳優「イッセー尾形⁶⁾」の演出を行っていることでも知られている。森田氏の講義は、古い常識を捨てることから始まった。森田氏は、車座になった学生たちの中心に位置して(図1)、学生1人ずつに「何でもいいからとにかくしゃべりなさい」という。学生たちはいきなりすることに皆惑い、最初は声も小さく、しゃべり方もごちなかつた。しかしその中でも森田氏の最小限のヒントを元に、学生は少しずつ変化を起こしていった。自然に言葉がつかがるようになり、表情も変わっていった。中には劇的に変化する学生もいた。

2010年度は、映画・演劇評論家であり、演劇の専門教育を行っている九州大谷短期大学表現学科の教授である梁木靖弘氏を講師に招き開講した(図2)。梁木氏の講義は、①「人に興味を持つ」②「音声として表現する」③「表現の理論」④「実際に表現してみる」の4つのステップで構成される(表1)。まず、相手のクセを見つけて理解し、その情報を他者に紹介することから始まった。その後、発声練習や、音を体感する。そして、文化による言語体系や、表現の手法として隠すことも必要であること、また、それが作品の中でどう使われているかについて学ぶ。その後、グループごとにストーリーを作成し、演劇の発表を行った。

2011年度からは本稿の共著者である青柳が担当している。青柳は米国セーラム大学の演劇・コミュニケーション学科にて、「身体表現」や

「演技」の指導経験を持っている。本科目の2013年度の主な講義内容を表2に示す。最初は自己紹介やお互いの名前を覚える簡単なアイスブレイクから始まり、次第に身体を使ったゲームへとつながっていく。言葉に頼らないコミュニケーションを遊びながら体験することで、身体での表現力を豊かにする。また、身体表現の代表的な理論である「ラバン身体動作

表1 2010年度「身体表現入門」の主な内容

日/時間帯	主な内容	
1日目	午前	<ul style="list-style-type: none"> ●講師紹介、諸注意 ①人に興味を持つ ●人のクセを知り、その情報の意味を考える ②音声として表現する ●発声練習(呪文、外郎売り) ●日本語の特性(外国語と比較) ●体をほぐす(柔軟体操)
	午後	<ul style="list-style-type: none"> ●発声練習(外郎売り) ③表現の理論 ●言語体系(文化、表現方法) ●音の体感(ボレロ) ●表現の方法として、隠すことも必要(創造力を刺激) ●映画鑑賞(ゾンビ)
2日目	午前	<ul style="list-style-type: none"> ●映像作品の表現の意図を解説 ●発声練習(外郎売り) ●音の体感(ボレロ)
	午後	<ul style="list-style-type: none"> ④実際に表現してみる ●グループ別にストーリーの作成
3日目	午前	<ul style="list-style-type: none"> ●表現手法理論(現実と想像界と象徴界) ●発声練習(呪文・外郎売り) ●演劇の練習
	午後	<ul style="list-style-type: none"> ●演劇を発表 ●まとめ、レポート

表2 2013年度「身体表現入門」の主な内容

日/時間帯	主な内容	
1日目	午前	<ul style="list-style-type: none"> ●講師紹介、諸注意 ●準備運動 ●アイスブレイク(グループ) ●アイスブレイク(少数) ●午前中の振り返り
	午後	<ul style="list-style-type: none"> ●ラバン身体動作表現理論 ●ワークショップ(実際に体験して学ぶ) ●演じてみよう(相手をよく見る) ●まとめ、ミニレポート
2日目	午前	<ul style="list-style-type: none"> ●前日の振り返り ●準備運動、発声練習 ●自分の身体・相手の身体
	午後	<ul style="list-style-type: none"> ●インプロヴィゼーション(即興・アドリブ) ●まとめ、ミニレポート
3日目	午前	<ul style="list-style-type: none"> ●前日の振り返り ●準備運動、発声練習 ●身体コメディ(様々なテクニック) ●映画鑑賞(チャップリン)
	午後	<ul style="list-style-type: none"> ●アクション(コケ方等) ●ペアで劇 ●まとめ、ミニレポート
4日目	午前	<ul style="list-style-type: none"> ●前日の振り返り ●準備運動、発声練習 ●グループ別にストーリーの作成
	午後	<ul style="list-style-type: none"> ●発表練習 ●発表会 ●発表会の講評 ●まとめ、最終レポート



図3 場面作業の様子（2013年度）



図4 演劇の発表会の様子（2013年度）

表現理論⁷⁾についても学ぶ。身体表現理論に基づき自分の身体の動かし方を分析することで、自分の仕草や癖を発見することができる。そして、自分の動きを変えることで違った役、他者になることに挑戦する。他にも様々な場面作業（図3）や即興などを体験し、様々な気持ちに向き合い、創造力を働かせる。集大成として、グループごとにディスカッションを行いながらストーリーを作成し、演劇の発表を行っている（図4）。自分たちで知恵を出し合い、ストーリーを考え、それを演じることは達成感があり、各々の自信へとつながる。

3. 「デジタル表現技術者養成プログラム」における「身体表現入門」

本学では「デジタル表現技術者養成プログラム⁸⁾」を開講している。本プログラムは教養教育運営機構の特定の教育プログラムとして、全学部を対象に、2009年度に開講され、2013年度からはインターフェース科目に対応したプログラムとして、全学教育機構より開講している。本プログラムの受講生は、画像や映像、Web、3DCG（3-Dimensional Computer Graphics）など、様々なデジタルコンテンツの制作技術について学ぶ。この課程の履修を通して、これからの高度情報化社会を創造するのに必要な表現技術を習得し、就業力を育み、所属学部の専門領域とデジタル表現技術を組み合わせた新たな知的活動の担い手として活躍が期待できる⁹⁾。本プログラムの修了には、必修科目8科目、選択科目4科目以上の単位を取得する必要がある。「身体表現入門」は毎年度12科目程度開講される選択科目の中の1科目である。本科目は、本プログラムの受講生でなくても履修することができるが、本プログラムの受講生に対しては、事前に本科目を紹介するほか、履修登録の際に優先枠を設けている。「デジタル表現」と「身体表現」という言葉を並べると、一見、相反する内容で関係性も低そうな科目にも思えるが、大変重要な役割を担っている。本科目を受講する学生には、コミュニケーション能力に自信のない学生も多く、それは本プログラムの受講生も例外ではない。実際のコンテンツ制作では、いかなるコンテンツにおいても、その工程を完全に1人で行う事は少なく、他者と関わりながら制作されていく。その過程においてコミュニケーション能力は常に求められ、その能力の差は個人の能力の伸び方や、コンテンツの完成度の差、

あるいは他者からの評価にも強く表れる。ここでは、本プログラムに關係する例として、本プログラムの必修科目であり、アクティブ・ラーニングの活用事例である「映像表現」と「デジタル表現修了研究」の例を示す。

3.1 映像表現

「映像表現」では、映像制作におけるシナリオの作成や、動画編集ソフトを使用した映像の制作について学ぶ。学生はシナリオを作成し、それを基に映像を撮影・編集し、映像作品を制作する。撮影の際には、監督やカメラマン、音声、演者などの様々な役割を持つ人が必要となり、グループワークで行う必要がある。グループ内で、それぞれの役割を交代で担いながら撮影を進めていく。その中で、「身体表現入門」で身に着けた、演者としての身体表現の知識や経験、人とのつながりやコミュニケーション能力が発揮される。自分のシナリオの映像を撮影する際は、自らが監督となる必要がある。監督には、決められた時間や場所の範囲で、カメラマンにはアングル、演者には表情や視線など、他者に様々な要素を伝える必要がある。この時、まさにコミュニケーション能力が求められる。

3.2 デジタル表現修了研究

本プログラムの集大成と位置づけられる「デジタル表現修了研究」では、長期間に渡りデジタルコンテンツを制作する。時間割上の時間外に当たる科目なので、期間中のモチベーションを維持し、計画的に作品制作に取り組む必要がある。作品制作の過程では、担当する教員や技術スタッフ、あるいは協力者と頻繁に報告・連絡・相談などを学生が能動的に行う必要がある。その間のコミュニケーションが円滑に行われれば、作品制作において自力では解決できない課題に直面した際も、他者に相談しやすいだけでなく、課題解決の過程を通して学生の制作能力も向上し、作品の完成度が高まる。作品は単に制作するだけでなく、修了研究作品展と修了研究発表会を行っている。発表会では作品についてのプレゼンテーションを行うが、ほとんどの学生はまだ2年生であり、多くの人の前で話すことに慣れていない者も多い。そのため、人前で身体を使って表現する経験は、ここでも活かってくる。

4. 結果

「身体表現入門」では（講義や講師の手法によりそのタイミングは異なるが）、最初は恥ずかしがり声が低く表情が硬い学生も、次第に「この場では何をやっても恥ずかしくない」という空気に慣れ、違った表情や動作を見せるようになる。この体験の中で、学生は様々な気持ちに向き合い、創造力や想像力を働かせる。自分に対する自信を持つことができ、コミュニケーション能力が身につく、人間関係に役立てる事ができるようになる。その後の大学生活を有意義に過ごすことにもつながり、初年次教育としても大変意義のある科目である。

本科目では、2011年度に日本リメディアル教育学会コミュニケーション能力育成部会との

合同調査研究⁽¹⁰⁾を行い、開始時および終了時にアンケートとインタビューを実施し、51名の参加者のうち49名が回答した。インタビューを行った結果では、開始時にはコミュニケーション能力や人と関わることに自信が無く苦手意識を持っていた学生も、修了時「積極的になった」(39%)、「自信がついた」(59%)、「コミュニケーション能力が向上した」(63%)、「友達や後輩にすすめたい」(100%)など、回答内容が前向きに変化した学生も多かった。同様に開始時と終了時のアンケートでも、その実感が数値となって表れていることが報告されている⁽¹¹⁾。

本プログラムの1年次修了学生を対象に、2011年度末と2012年度末に実施したアンケートによれば、最も興味を持った選択科目の項目で本科目が1位になっており、本科目は本プログラムの中でも大変人気の科目となっている⁽¹²⁾。その理由としては、「感情や気持ちを体でどうやって表現するのかに興味を持ちました」や「身体を利用した表現を用いた授業だったので、キャラクターとしての表現の広がりを感じたし、コミュニケーション力が身に付いたと思う」などの記述があり、コミュニケーション能力に関する回答が多く見られた。また、本科目を受講することにより、「プログラム同期生の顔や名前、性格などを覚える良い機会となった」との意見も多く聞かれた。本プログラムでは様々な学部の学生が集まり、およそ2年間、共に学んでいくが、必修科目ではコンピュータを用いた演習が多い。演習室での座席は基本的に固定であることから、座席が離れている学生とは「互いの顔は知っているけど話したことがない」ことも多い。本科目が互いに打ち解け合える良い機会となっている。

アクティブ・ラーニングには、本稿で紹介したような演劇だけでなく、PBL(Project-Based Learning)、ディベート、グループ・ディスカッションなど、様々なものがある。現在、本学内の教室のほとんどが固定机であり、机を自由に配置させてのグループワークや、大きな声や音を出したりすることに対応できる教室がほとんどなく、毎年、開講する教室に苦慮することは課題として挙げられる。今後、建物や教室の改修を行う際には、この点を考慮する必要があると考える。

5. まとめ

「身体表現入門」は、演技などの身体を使った表現を体験し、コミュニケーション能力を育成する、能動的学習「アクティブ・ラーニング」の効果的な実践例である。本科目が2009年度から2013年度の5年間に渡り開講された中で、以下のような結果および知見を得た。

- 本科目の終了後は、学生の言動や表情も明るく変化し、コミュニケーション能力の向上を感じる学生も多く、2011年度に実施された研究では、その結果も明確に表れている。
- 本科目はデジタルコンテンツ制作について学ぶ「デジタル表現技術者養成プログラム」の選択科目でもあり、その中でも好評な科目である。本プログラムで実施したアンケートでも、「コミュニケーション能力の向上」を意識した回答を得ることができている。
- 本科目を通して学ぶ創造力や想像力、自分に対する自信や肯定感は、他の科目やその後

の大学生生活や様々な場面でも活かされ、初年次教育として有意義なものである。

●本科目では、グループワークを行うための机の自由な配置や、大きな声や音を出すことができる環境が必要であるが、それに対応できる教室がほとんどないのが現状である。

本科目のようなアクティブ・ラーニングが、学生の学習意欲や態度等を大幅に改善できると分っても、先に挙げた教室の現状からも、すぐに大学教育改善策の一つとして全学生対象に適用することは困難である。今後、新しい教育実施方法に則して教室設計等を行える大学職員等の育成が望まれる。また、本科目では、授業の様子を収録し、教員用のDVDビデオ教材やWeb上で視聴できるeラーニング教材の制作、授業を支援できる学生チューターの育成を試みている⁽¹³⁾。教員の教授法の参考になれば幸いである。今後も本科目を通し、学生達がコミュニケーション能力を向上させ、よりよい未来へとつながることを期待する。

謝 辞

本科目を開講するにあたり、2009年度には森田雄三氏、2010年度には梁木靖弘氏に講師を務めて頂くとともに、講義の収録にも協力して頂いた。また、これまでの本科目の履修学生やeラーニングスタジオのスタッフにも、講義の収録や映像編集で多大な協力を得た。この場を借りて感謝の意を表す。また、本科目に関連して行った研究の一部は2012年度科学研究補助金（挑戦的萌芽研究）（代表：穂屋下茂）の支援を得て実施したことを記す。

引用・参考文献

- (1) 経団連：新卒採用（2013年4月入社対象）に関するアンケート調査結果の概要（2014-01-09）：
<http://www.keidanren.or.jp/policy/2014/001.html>（2014年1月14日アクセス）
- (2) Facebook:
<https://www.facebook.com/>（2014年1月14日アクセス）
- (3) Twitter:
<https://twitter.com/>（2014年1月14日アクセス）
- (4) 無料通話・メールアプリ LINE（ライン）：
<http://line.me/ja/>（2014年1月14日アクセス）
- (5) 佐賀大学全学教育機構：
<http://www.oge.saga-u.ac.jp/>（2014年1月14日アクセス）
- (6) イッセー尾形オフィシャルサイト：
<https://www.issey-ogata.net/>（2014年3月18日アクセス）
- (7) ラバン身体動作表現理論について：
<http://staff.aist.go.jp/toru-nakata/shintairon.html>（2014年1月14日アクセス）
- (8) デジタル表現技術教育プログラム：
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/digi-pre/>（2014年1月14日アクセス）
- (9) 穂屋下茂、中村隆敏、高崎光浩、角和博、大谷誠、藤井俊子、古賀崇朗、永溪晃二、久家淳子、

- 時井由花、河道威、米満潔、原口聡史、本田一郎、梅崎卓哉：“就業力を育む教育実践～デジタル表現技術者養成プログラム～”、情報教育研究集会講演論文集（京都）、pp. 340-343（2010）.
- (10) 小野博、工藤俊郎、穂屋下茂、田中周一、加藤良徳、長尾佳代子：“学習型コミュニケーション能力の測定と育成方策（学習型コミュニケーション能力を高める授業の導入を目指して）”、リメディアル教育研究、第7巻1号、日本リメディアル教育学会、pp. 98-103（2012）.
- (11) 青柳達也、小野博、穂屋下茂、工藤俊郎：“演劇の手法によるコミュニケーション能力育成の実践研究—大学生を対象にしたコミュニケーション能力育成の事例を中心として—”、九州コミュニケーション研究、第11号、日本コミュニケーション学会九州支部、pp. 58-64（2013）.
- (12) 古賀崇朗、中村隆敏、藤井俊子、高崎光浩、角和博、河道威、永溪晃二、久家淳子、時井由花、田代雅美、米満潔、田口知子、穂屋下茂：“就業力を育むデジタル表現技術者養成プログラムの実践”、佐賀大学全学教育機構紀要、創刊号、佐賀大学全学教育機構、pp. 79-91（2013）.
- (13) 穂屋下茂、藤井俊子、古賀崇朗、早瀬博範：“アクティブ・ラーニング授業を推進するための教材作成と学修支援・評価について”、日本リメディアル教育学会全国大会、第9回全国大会発表予稿集、広島修道大学、pp. 140-141（2013）.