

実践報告

教師と児童生徒の教室コミュニケーションを 向上させるための教員免許更新講習の実践

青柳 達也* ・ 角 和博**

Practice of Renewal of Teaching License for Improving Classroom Communication Between Teachers and Students

Tatsuya AOYAGI*, Kazuhiro SUMI**

【要旨】

平成29年度の教員免許状更新講習の選択科目として「教育情報コミュニケーション学」を実施した。この科目では、理論として非言語コミュニケーションや対人的コミュニケーション論等を理解し、また実践面として身体表現と発声法等のスキルを習得することを目標とした。本報告では、主に身体表現の内容について取り上げる。

【キーワード】

教員免許更新講習, 教室コミュニケーション, 教師, 児童, 生徒

1. はじめに

佐賀大学では、教職員免許法第9条の3に基づき、文部科学省の認定を受けて教員免許状更新講習を毎年開講している。教員免許更新講習確定期限を迎える教諭及び養護教諭を対象にしており、30代から50代の教員が受講している。講習内容は、必須領域講習を6時間以上、選択必修領域講習6時間以上および選択領域講習18時間以上の計30時間の講習を履修することになっている。筆者らは、佐賀大学の中で「教育情報コミュニケーション学」と題する科目を平成24年度から6年連続で担当しており、その中で演劇的手法を活用した120分の「身体表現」のワークショップを開催している。教師が自分自身および児童生徒のために家庭、地域、学校、または職場等で生きる豊かな力を身につける身体表現について学ぶ内容である。本報告では、教師教育に必要な不可欠のコミュニケーション能力を育成する演劇的手法を活用した身体表現のワークショップの実践事例を示し、教員の現職教育としてまた教員養成に必須の内容であることを提案する。

2. 講習実践概要

平成24年度に教員免許状更新講習の科目として「教育情報コミュニケーション学」を開始して以来、200名以上の教員が受講している。現在まで教員免許取得に必要な科目の中には身体表現や発声法などの対人コミュニケーションの基礎トレーニングを行う科目がないため、教員免許更新の科目としてコミュニケーションについて現場の教員に学ぶ機会を提供したいという意図を持っている。

近年、コミュニケーションについてはメディアなどで子どもや若者の間での能力の低下が騒がれるようになったため、教員の中でも関心が高いと言えよう。しかしながら、参加者の現場の状況や対象は様々であると言え、本講習で実施する内容がすべて、現場の指導に応用できるものとは限らない。また、コ

*佐賀大学教育学部 **佐賀大学教育学部附属中学校

***佐賀大学学校教育学研究科

コミュニケーションの学びというのは、指導に直接関わるものだけではなく、教員本人のコミュニケーションについて見直すことにもつながると言える。

さらに、昨今、必要性が高まっている学生が主体的に学ぶアクティブラーニングの手法の一つと言え、学生に対しての実践法と理論を学ぶ機会となっている。アクティブラーニングの実践法は様々存在する中で、身体表現は他者と共同学習をする際に、他者とつながるといふ基本的な演習となっている。

本講習の6時間の時間配分を下記に示す。発声法の講習に関しては、他の講師が担当している。

9:00-10:00 コミュニケーション理論

10:00-10:15 休憩

10:15-12:15 身体表現（ワークショップ）

12:15-13:15 昼食

13:15-15:15 発声法（ワークショップ）

15:15-15:30 休憩

15:30-16:30 レポート、講習のまとめ

教育情報に関するスキルアップに関しては、Moodleを用いたeラーニングシステムを導入して教材の提示、フォーラムによる受講生の意見収集、または課題の提出などを行っている。成績評価に関しては、eラーニングにアップされた講義やワークショップにおける課題などを含めて総合的に評価している。

3. 身体表現

筆者が担当する身体表現において実施しているコミュニケーション・表現ゲームの内容を表1に示す。120分の中ですべての内容を実施することではなく、参加者の雰囲気によって順番や内容を選んで実施している。

表1 コミュニケーション・表現ゲーム一覧（順不同）

名称	内容
顔の運動	学習目的：表情を豊かにする，恥ずかしさを失くす 学習内容：顔のパーツを右・左・上・下・右斜め・左斜め・四方八方・中心に寄せる。 説明：表情と感情はつながっているので，顔を動かすことで参加者の心が開いていく。また，お互いに変な顔をしているので，恥ずかしさをなくしていく。
うさぎ，あひる，ぞう	学習目的：身体表現を学ぶ，恥ずかしさをなくす。 学習内容：円になり，オニが一人真ん中に出る。オニは，ある一人に「ウサギ」というと，その人はウサギの耳を手でつくり，左右の人は足をつくる。「アヒル」というと，その人はくちばしを手でつくり，左右の人は羽根を手でつくる。「ゾウ」というと，その人は鼻を手でつくり，左右の人は耳を手でつくる。オニは誰かが間違ったり遅れたりすると，「アウト」と言って交代する。 説明：ゲーム感覚がある活動により，自然に身体を動かすことに慣れる。身体で表現することの恥ずかしさを失くすことができる。
身体しりとり	学習目的：身体表現を学ぶ，相手に身体で伝える難しさを体験する。 学習内容：3～4人組になり，身体でしりとりをする。一人がある言葉を身体で表現し，もう一人はそれが解ったら言葉であてる。3～4人の中で，繰り返し実施していく。同じ言葉は二回使ってはならない。「ん」で終わらないようにする。 説明：身体だけで何かを伝えることは難しいが，伝わること達成感がある。また，相手の人が上手に表現しているのを見ることで，学びがあり，自分でも同じように実践してみようと思うことができる。
わたしあなた	学習目的：アイスブレイクをする，アイコンタクトに慣れる，緊張感をほぐす。 学習内容：自分のことを言うときは「わたし」，そして相手を指して「あなた」と言うことをリレーのように回して行く。だんだんとペースを早くしていく。 説明：アイコンタクトをとることと人前で言葉を発することに慣れる。

拍手回し	<p>学習目的：グループの連帯感をつくる，アイコンタクトに慣れる</p> <p>学習内容：隣の人と向き合って，相手の目を見て一緒にタイミングで拍手をする。そして，次の人と向き合って同じことをする。リレーのように回していき，だんだんとスピードを早くしていく。</p> <p>説明：単純な動作を一緒にやることで，グループの連帯感がうまれてくる。スピードを早くしていくと，グループのリズムができてきて，それを保とうとしたり崩れたりすることで笑いがでる。楽しい雰囲気がでてくる。</p>
じゃんけんゲーム	<p>学習目的：アイスブレイクをする，二人組での活動に慣れる，お互いを知る。</p> <p>学習内容：①左手を身体の前に出し，お互い右手でじゃんけんをして，勝った方は負けた方の左手を握ることができる。負けた方は握られないように手を引く。</p> <p>②次は，①と同じ要領で手を変えて，左手でじゃんけん，右手を握る・握られないように手を引く。</p> <p>説明：ゲーム感覚で意識しないで相手と触れ合うことができる。お互いに親近感がでてくる。</p>
1・2・3	<p>学習目的：二人組での活動に慣れる，協力することを学ぶ，信頼関係をつくる。</p> <p>学習内容：</p> <p>①「1・2・3」を交互に言う。</p> <p>②次は，①の要領で「2」の場合，手を叩く。</p> <p>③さらに①②の要領で「3」の場合，足踏みする。</p> <p>④一組ずつ参加者の前で①～③までを見せあう。</p> <p>説明：少し難しいけど可能な作業を行うことで，二人組で協力することを体験する。最終的に，お互いに見せ合うことで発表することに慣れる。</p>
イエス，アンド	<p>学習目的：相手や相手が言うことを受け入れる，想像力を広げる。</p> <p>学習内容：嘘でもありえないことでもいいので，「あなたは〇〇です」と右隣の1人に伝える。言われた人は言われた事をそのまま「わたしは〇〇です」と復唱し，そして次の右隣の人に自分で考えたことで「あなたは〇〇です」と伝えていく。次は，「あなたは〇〇です」といわれ，「わたしは〇〇です」と復唱した後「△△な〇〇です」と付け加える。</p> <p>説明：周りにいる人達はそれぞれに違った考えやアイデアを持っていて，それをまず受け入れることで，新たな可能性が出てくることを体験する。自分の言ったことを受け入れてもらえることで，自分の考えやアイデアを発することの自信につながる。</p>
何やっくの？	<p>学習目的：身体と言葉の表現を学ぶ，想像力を広げる。</p> <p>学習内容：3～5人グループにわかれる。一人がある動作をする。そして，隣の人がその人に「何やっているの？」と聞く。動作をしている人は，その動作を続けながら，やっている動作とは違うことを，例えば「掃除しているの」と言う。その言われた内容の動作を「何やっているの」と聞いた人はやる。次の人が同じこと繰り返す。バリエーションとして，答える時に，感情を付け加える。例えば「悲しそうに掃除しているの」と言われたら，その通りに悲しそうに掃除をする。</p> <p>説明：即興的に相手に言われたことを受け入れて，すぐに身体で反応をすることは，あまり考えずに自分の直感を頼ることになる。頭で考えすぎなくても，対応できることを学ぶ。</p>
私は木です	<p>学習目的：身体と言葉の表現を学ぶ，想像力を広げる。</p> <p>学習内容：4～6人のグループに分かれる。ある一人が「私は木です」と言いながら身体で木のポーズをつくる。次々に思いついた順番で次の人が，付け加えることができるものを作っていく。例えば「私は木の下にあるベンチです」などと言いながら，その形を身体でつくる。作る内容は，人間でも，動物でも，自然のものでも何でもかまわない。全員，入りきったら，最初に入った人が「私は〇〇を残します」と言って，その〇〇の人だけ残す。残された人は，再び「私は〇〇です」と言って，前回とは違った内容のものを始める。</p> <p>説明：周りの人がやっている内容を見て感じて，自分がどんな役目が入っていいのかを判断する。何をやっても受け入れてくれることを体験することで，自信や信頼関係につながる。</p>
フリーズタッグ	<p>学習目的：パフォーマンスの要素を体験することで自信を持つ，演じることを楽</p>

しむ	<p>学習内容：3～5人のグループにわかれる。2人があるシーンを即興で演じる。その途中で、2人以外の誰かが、「フリーズ」と言う。2人は、シーンの途中で身体も表情もポーズする。「フリーズ」と言った人は、2人のどちらかの人の肩をたたき、その人がいる身体のポジション入れ替わる。すぐに、さっきとは全く違ったシーンを始める。繰り返す。</p> <p>説明：自分のアイデアを形にして表現していくことは達成感があることである。表現をすることは楽しいことだとお互いを感じる事ができる。</p>
----	---

4. 教員の反応

教員のレポートからの抜粋を表2に示す。コメントから教員にある一程度の効果や学びを提供できていることを察することができる。だが、教員免許状講習や教員養成において、身体表現や演劇的手法を活用している大学は、まだ少ないと言える。その理由は演劇や表現というものが、教育的効果を見出せるものとして日本では定着していないため、必然的に実践の導入も少ないからである。その効果は、主にコミュニケーション能力や自己表現力の育成と言えるが、測定できるものではなく、あくまで主観的なものになってしまうため、習得したかどうかとういことさえも、はっきりと示すことは難しい。しかし、教員のコミュニケーション能力・表現力を向上させることや、その要素を科目横断的に取り入れることにより、受益者である生徒に及ぼす影響は大きくなると言えよう。

表2 レポートによる感想の内容（抜粋）

1	コミュニケーションをとるうえで大切なスキルを教えてくださいました。発声法、身体的動作、などは、私が教員になった20年ほど前には、なかった研修だったと思います。
2	演劇コミュニケーションの講座は、大変楽しく受講しました。楽しいだけでなく、様々な気づきもありましたし、子どもたちにもすぐに役立てられると感じました。
3	授業活動において、教師と生徒間のコミュニケーションを効果的に取る方法など、具体的に実体験を通して学ぶことができ大変有意義な研修ができました。また、教師として必要なコミュニケーション能力である、身体動作、表情、発声などの表現者として必要な基本的スキルを習得できました。本講座で身に付けたコミュニケーション能力を今後の授業などで実践していきたいと思います。
4	コミュニケーションは言語によるものよりも、非言語によるものの方がはるかに大きいということが驚きだった。伝えたいことが、本当に伝わるためには、非言語によるところ、ジェスチャーや表情、姿勢や色覚などに気を遣い、それを技術として習得して行く必要性を感じた。また、言語によるところ、発声や音量などの技術の向上も必要である。受け止める人のこと（経験や感じ方）をふまえた上で技術があれば、今以上に伝えたいことが伝わり感じた。身体を動かしたり、ゲーム性を含んだ表現活動は、話しやすい雰囲気を作ることができる実感できた。早速、学校で実践し、子供たちに発想豊かな表現力を身に付けさせたいと思った。
5	すぐに学級で実践できる内容でとてもよかったと思います。単純な動きなので低学年の児童にも取り組みやすいと思いました。人と関わるのが苦手だったり、恥ずかしくてうまく関われなかったりする児童の気持ちになって取り組むことができました。また、声の響かせ方や人の前に立つときの意識した顔の作り方などちょっと気を付けることで生き生きとした表情になるので、日頃から意識して自然にいい表情でいられるようにしたいと思いました。教室に入るときには、いつも生き生きとした元気な顔で子どもの前に立ちたいと思いました。
6	教育活動におけるコミュニケーションの重要性は日々認識してはいましたが、今回この講習を受講することで、コミュニケーションとは何かというところから改めて考えることができたのでとても有意義だったと思います。ほとんど初対面の皆さんと楽しくゲームをしていく中で、親しみが湧いてくるのを感じ、自分の担当学級でも、体を動かし関わるゲームをぜひ実践して、さらに楽しい人間関係を築いていけたらと思いました。
7	簡単なゲームなのにどんどん引き込まれていき、いつの間にか知らないもの同士が仲良くなりました。演劇的手法を取り入れたこのゲームは、学級経営に非常に有効だと思いました。この「楽しい！」という体験をすぐ実践したいと思います。

8	様々な視点からコミュニケーションについて考えることができました。自分自身のコミュニケーション能力について改めて気づくことができました。コミュニケーションとは頭で考えて行動に移すことも重要ですが、それ以上に何らかの活動を通して一緒に笑ったり考えたりする、そのことがコミュニケーションを図る近道になることもあるということです。自分の勤務先である幼稚園でもゲーム感覚で行えるので、早速取り入れたいと思いました。
9	演劇によるコミュニケーションゲームに取り組みました。いろんなゲームに参加していく中で、自然と他の先生方との間に親近感が生まれていき、2時間後には緊張感がとれ、クラス全体の雰囲気がほぐれていたように感じました。本校では、入学当初に1年生の宿泊研修が実施されることが多く、今回のゲームは、多方面から集う生徒が打ち解けあう一つの手段として使えるのではないかと感じました。

5. まとめ

身体表現や発声法などを、演劇的手法を使ったワークショップ形式で体験的に学ぶような授業は、大学における教員養成課程の免許取得のための科目として存在しない。教員に必要なとされるコミュニケーション能力はどのようにして育まれるのだろうか。コミュニケーション教育を実践する立場を課せられる教員もいるではなかろうか。それとも、教員の資質としては必要とされているが、すでに当たり前習得していると考えられたり、現場の実践の中で自然に育まれると判断されているのだろうか。演劇やコミュニケーションが学問として確立されていない中で、教員に対してはその他FD研修の機会を設ける以外には、教員免許状更新講習は唯一、機会を提供できることとなっている。教員養成系学部をもつ佐賀大学においても、教員を目指す学生のほとんどはコミュニケーションに関連する授業を受講する機会は少ないであろう。アクティブラーニングなどの導入など、教育改革が迫られる中で、様々な手法を学ぶ前に、基本となるコミュニケーションに関する理論と実践を学ぶことが、まず最初に取り組むことが一番の近道なのではないだろうか。

文献

1. 野崎, 慎悟, 陣内, 誠, 浴本, 信子, 横尾, 英樹, 青柳, 達也, 今村, 一希, 羽田, 潤, 角, 和博: 大学生が参画するKodomo2.0のサイバー防犯活動の実践, 佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター, 2012-3, 佐賀大学教育実践研究 Vol.28 p.281-287
2. 青柳, 達也, 陣内, 誠, 横尾, 英樹, 浴本, 信子, 中島, 紀昭, 野崎, 慎悟, 今村, 一希, 角, 和博: 情報モラル教育における演劇的手法の導入, 佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター, 2013-3, 佐賀大学教育実践研究 Vol.29 p.349-354
3. 陣内, 誠, 浴本, 信子, 横尾, 英樹, 青柳, 達也, 今村, 一希, 野崎, 慎悟, 中村, 隆敏, 角, 和博: 小学校高学年各教科における情報モラル教育の施行, 佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター, 2013-3, 佐賀大学教育実践研究 Vol.29 p.355-360
4. 陣内, 誠, 中野, 修二, 浴本, 信子, 納所, 健三, 片淵, 浩也, 石橋, 裕子, 青柳, 達也, 角, 和博: 情報モラル教育のための演劇ワークショップ合宿, 佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター, 2014-3, 佐賀大学教育実践研究 Vol.30 p.101-108
5. 青柳, 達也, 辻, 恵子, 中島, 頌一郎, 後藤, 峰彦, 角, 和博: 小学校における演劇ワークショップの実践, 佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター, 2014-3, 佐賀大学教育実践研究 Vol.30 p.109-113
6. 青柳, 達也, 角, 和博: アクティブ・ラーニングにおける演劇的手法の意義と役割, 佐賀大学教育学部附属教育実践総合センター, 2017-3, 佐賀大学教育実践研究 Vol.34 p.77-89