

プレイフル授業づくりの冒険

青木 幸子 (現代教育研究所所員 総合教育センター)

1 はじめに

本研究は、「面白くてためになる授業って?」「ワクワクの問いのを見つけ方は?」「プレイフルでディープな学びって?」そんな先生・生徒の声にこたえようと、2013年から取り組んできた挑戦的実践「プレイフル授業の作り方」の過程を描出・分析するものである。さあ、アイデアのかけら探しの冒険をはじめよう。

2 プレイフル授業研究の経緯とねらい

2-1 プレイフル授業をプロデュースしよう

「企画が攻めてるよね」「アイデアがいいよね」ヒットするTV番組に対して多くの学生がこんな感想を述べる。「じゃあ、そんな授業をつくろうよ」というと「えっ!」という驚きの声があがる。「そんなの無理」「どうして?」と突っ込むと、「そんな、おもしろい授業って、受けたことないし……」「教科書使ってやるのに、攻めるっていったって……」そんな学生たちへの最初のミッションは「書店をめぐり、授業づくりに使えそうな本の題名をピックアップせよ!」次の授業で学生たちが紹介し、ベスト5にランクインしたのがこれだ。「うまい!授業の作りかた」「スゴイ授業」「今すぐ受けたい授業」「授業を変えるコトバとワザ」「学校にはない教科書」多くが「アクティブ・ラーニング」「主体的・対話的で深い学び」の世界を目指したものだ。ところが、残念なことに多くの書籍は、方法論や教材の紹介はあるものの、そもそも授業をつくりあげるため、何からスタートすればよいのか、つまり「アイデアの作りかた」「リサーチ・ワーク」「仕掛け」についての言及が少ないのだ。なければ、つくればよい。ないものをつくりだすことはスリリングで面白い。そんな思いからスタートしたのが「プレイフル授業づくり」への挑戦である。もちろん、まだ見ぬものを生み出すのは一筋縄ではいかない。だが、筆者が30年の教師人生で得たこと、仲間たちや生徒学生から学んだこと、それを手掛かりにすれば、「プレイフル授業づくり」のヒントは見つかるはず。ポップでディープな授業をめざす先生方が、アイデアのかけらさがしをはじめてくれるきっかけづくり、これが本研究の願いである。

2-2 アイデアのかけらをストックせよ

授業は「アイデアが命」。ということ「とりあえず図書館へ」「まずは、ネットでググってみる」と動き出す人が多いが、正直、そのヒット確率は低い。アイデアは降ってくるものでも、かくれているものでもないからだ。アイデア、それは、自分の中のイメージのかけらが、響きあい、化学反応をおこし、「ハッ」とつながる、その「気づき」の瞬間から生まれるものだからだ。ゼロからアイデアは生まれない。アイデアのかけらがあって、初めて出会ったものに、「ハッ」とするセンサーは働く。もちろん、その「かけら」は授業のために集めたネタというよりも、日々の生活の中で出会う「うん?」「えっ?」「へえっ!」、疑問や発見。だから、「アイデアのかけら」のストックが

重要となるのだ。

授業づくりのハウ・ツーを期待していた方には、申し訳ない。だが、考えて欲しい。明日の授業のため泥縄式でつくった授業プランで満足のいくものはあっただろうか？逆に、「あれは、面白かった」そう自身で思える授業をセルフ分析してみよう。すぐに気づくはずだ。つかみがOKだった！TVネタ、新聞記事、地下鉄の中吊り、雑誌の表紙、街角で出会ったCMポスター……。メイン素材がグッドだった。ヒントはいろいろ、国内外の最新トレンド、巷で話題のヒト・モノ・コト。扱う素材によって、ジャンルはバラエティに富んでいたはずだ。「面白い」と思って集めたモノたちを「今でしょ」のタイミングで組み合わせる、そんな「組み合わせ」と「タイミング」が「ワクワク・キラキラ授業」のコアだったはずだ。そこで「プレイフル授業のつくりかた」は、「気づき」センサー磨きからはじめたい。

2-3 「気づき」センサーの感度を磨け！

「ハッ」としたらすぐにメモ、そんな「すぐメモ」習慣こそがアイデア創出においては重要だ。そこで、最初は「すぐメモ」したい＝「アイデアのかげら」の見つけ方を紹介しよう。

I 観察筋トレを継続せよ

「観察」とは、日々の生活の中の「!」「?」に気づくことだ。観察と言っても、ある対象を継続的に凝視することではない。毎日出会う人・モノ・コトに対して、「えっ」「おやっ」と「気づき」それをじっと見つめ「すぐメモ」し、後でじっくり考える。「観察筋トレ」という地道な積み重ねが、「気づき」センサーの感度をあげてくれる。電車で見かけた親子の会話、ある日のコンビニ物語、幼稚園お迎えママたちのグループ・トーク……。一見、どうでもいいことに見えるものが「今」を考えるヒントとなり、時に問題解決の糸口ともなる。また、「すぐメモ～今週のイチオシ～」を仲間同士で語ることで、それぞれの人の興味・関心を知ったり、仲間の日々の“観察筋トレ”を垣間見れることも面白い。「こういうふうにお稽古すると、誰でもこういう感覚が身につく」ということをカラダで実感できることが重要だ。

II スゴイっをファイリングせよ

スゴイっとうなるヒト・モノ・コト、すべてリストアップしておく、後でのリサーチに大いに役立つ。TVの番組、映画、新聞、カフェ、ショップ……。いろいろなところで、リスペクトするすごいネタに出会うことは、教育関係の仲間から受ける刺激とは別の意味でアイデア創出の起爆剤となることが多い。たとえば、NHKのEテレ「びじゅチューン」。世界の美術をポップな絵、奇想天外な歌詞・メロディーでご紹介。ほとんどTVをみない大学生でさえ、「びじゅチューン」は「ヤバイ」と言う。「あの才能に嫉妬する」「あ～その手があったか」と。そこにはたくさんのヒントがある。もちろん「びじゅチューン」の天才的な才能・センスは無理としても、ものを見るとき「まなざし」のヒントを真似することは可能だ。

III アイディア・マスターを探せ

ワクワクを教えてくれる「アイデア・マスター（師）」を見つけると、大きな刺激を受けること、間違いなし。身近な仲間はもちろんのこと、さまざまなジャンルには経験豊かなマスターが存在する。書籍・ブログさまざまなツールを駆使して、マスターを探せば、アイデアのかげらは一気に増える。それは「情報」素材だけではない。アイデアマスターは「切り口」をも教えてくれる。答え

られないと「ポーっと生きてんじゃねえよ！」と叱責が飛ぶNHK番組「チコちゃんに叱られる」。あたりまえと思っていることに「なぜ」と切り込むチコちゃんは、まさにアイデア・マスターの筆頭だ。

著名なマスターに限らず、リスペクトする人々は、私たちの周りにもたくさんいるはずだ。「あの人の発想はスゴイ」「あの仕掛けはおみごと」「あの素材に感動！」そんな人々に共通するのは、アイデアのきっかけが「気づき」にあること、そして、その「気づき」のために、「見方」「まなざし」つまり「目線をかえる」ことの習慣が身につけているということだ。

まなざしを変え「気づき」「驚く」「発見」の楽しさを知ると、まだ見ぬ何かを探しにいこう、と日常のすべてを驚き・面白がるセンサーが育っていくはずだ。

3. 「気づき」をどう授業にいかすか、そのコツとヒント

ここからは、実際の授業をもとに「プレイフル授業づくり」のヒントを考えていきたい。

ポイント1 技法の自在な「組み合わせ」がダイナミックな学びを可能にする

「中学生になったいまでも、ぼくは足のわるいひとをみると、にげだしたくなる。それは、あの事件以来身についた、かなしいくせと叫びたいのだろうか。」中学生になった「ぼく」が小学五年生のある出来事を回想する形で描いた丘修三の「菌型」。宮崎先生は多様なドラマの技法を組み合わせることで小学六年生と共に「菌型」を読み解く。出会いのシーンは「フリーズ・フレーム+思考の軌跡」、獵犬のように相手を待ち伏せ、いじめるシーンは「ロールプレイ」で、母親たちの会話シーンは「音読・群読」、そして最後の校長室シーンは「ティーチャー・イン・ロール+心の声」。「役を生きる」ことを通し、子どもたちは一生消えない良心の呵責という「菌型」に迫っていったのだ。

(宮崎充治「ドラマ技法で『菌型』を読み解く」『学びを変えるドラマの手法』pp.194-199)

コア・アクティビティを「組み合わせる」と、学びの地平は大きく広がる

からだを通して作品を理解し、演じること＝表現することで文学作品の解釈を深める、これが宮崎先生の「菌型」実践といえよう。ドラマワークの中で、自分がその役になりきり、思い感じる、そして、再び「私自身」に戻り、再び考える。考える焦点をシーンごとに絞り込むことを重視した宮崎先生は、敢えて異なるドラマ技法を使いドラマワークを展開する。原作には書かれていないこと「そのとき、ぼくは、どんなことを思ったか?」「なぜ、こうしたのだろうか?」子供たちは自分の想いに耳をすませる。心をつぶやきを言葉にする。物語の進行に気持ちが自然に入り込んでいく、そんなドラマ技法の選択・組み合わせこそが宮崎実践のポイントである。その特徴について具体的に考察していこう。

- ①シーン1「フリーズフレーム」。これは、あるイメージを一枚の写真のように表現する技法である。動きをとまなわず、セリフもない静止画はドラマワーク初心者も取り組みやすいし、言葉で考えていたことを身体化する最初のステップとして有効である。
- ②「思考の軌跡」はある瞬間その人が心の中で考えていることを語るもので、フリーズした状態で質問に答えるもので、「フリーズフレーム」と組み合わせることで、思いの言語化を可能にする。
- ③シーン2「いじめる・抵抗してかみつく」において「ロールプレイ」を用いたのは、リアルな行動を通し、頭で考えるのではなく、全身的に感じ考えることを重視しているからだ。他者に見せるのではなく、自身の内面で起こったことの発見が目的であるから、ロールプレイの後、どのような気

持ちがしたか、どのような感じをもったか、演じる人だけでなく見ている人にも丁寧に聞き、深めることにより複眼的な見方が可能となっている。

- ④シーン3「しげるの母とぼくの母の会話」を「音読・群読」で表現したのは、単に「読む」のではなく、役となって「話す」「語る」ことで、登場人物の想いをリアルに追体験させたかったのではなかろうか。群読という手法の持つ力動感、立体感、重量感、迫力感、ステレオ感を活かしながら、自身の見方や解釈に向き合わせることもねらいとしている。
- ⑤シーン4「校長室でのぼくらとあいつの対面シーン」に「ティーチャー・イン・ロール+心の声」の技法を使ったのは、シリアスなシーンに子どもたちを立たせることで、人間の持つ弱さ・醜さを、からだで十全に感じて欲しいという宮崎先生の願いを感じる。
「ティーチャー・イン・ロール」は教師自身がドラマの登場人物となり、生徒をドラマ世界に招き入れる技法として使われることが多いが、ここでは、子どもたちの本音に迫る難しい役どころを教師が演じることで、ドラマに緊迫感と深まりをもたらしている。
- ⑥「心の声=ボイス・イン・ヘッド」を用いたのは、すべての想いを言語化できない登場人物に代わり、心的心声を表現することで、自己理解を深めることを望んだからであろう。

学びの秘密は緊張感、ドラマ技法でプレッシャーをかけよう

どうすればワクワク豊かな学びが生まれるのだろうか？学びを意味ある深いものにするには、どんな技法をつかえばいいのだろうか？生徒たちが自分たちの活動を価値あるものと感じるにはどうしたらいいのだろうか？そんな私たちの悩みに応えてくれるのが、宮崎実践「歯型」であり、秘密の鍵は「緊張感」だ。学びを深めるために、宮崎先生は、絶えず、子どもたちにプレッシャーをかけている。毎回異なるミッションを与えられた子どもたちは、自らの手で、葛藤を乗り越え、ミッション成就に挑戦している。

どの教科どの分野であれ、ドラマ技法を駆使することで、生徒たちは身体的・情緒的面からのアプローチを行い深い学びが可能となる、その具体例をもう一つ、和田先生の実践で紹介したい。高校二年生の英語の授業で「Doctors to the world」国境なき医師団の活動を取り上げた和田先生は、一枚の写真をもとに、「フリーズフレーム」と「思考の軌跡」を用いて、アフリカの子どもたちの想いに迫っていった。アフリカの子どもになった生徒は、貧困の現状と、明日への希望を強く語る。続く「思考の軌跡」という即興ワークの中で、アフリカの難民・医療問題のテキスト読解をベースに、生徒はアフリカの今に対して真剣に向き合っていた。ドラマ技法がアフリカ諸問題への深い関心をドライブする大きな契機と考えた和田先生は、ヨーロッパの移民問題「Issues Now in the News」においても、ドラマ技法を用いて生徒たちを学びの世界に巻き込む。フランスの移民規制法の問題という欧米に広がる反移民感情のテキスト読解の後、「移民に賛成？反対？」と教室を2つのグループに分ける。移民反対派代表として、サルコジ内務大臣と、ルペン党首役を選び、移民賛成派の代表として、不法移民でホームレスの男性と、彼を支援するカトリック教会の神父役を選んだ生徒たちは、それぞれの対立派閥代表に対する＜質問と答弁＞の「ホット・シーティング」に挑戦した。まずは最初に「ホットシート」に座る人物への問い、予想される質問への答えをグループ全員で考えていく。生徒たちは「ホット・シーティング」通して、その人物になりきって真剣に移民問題を考えたと語る。「私たちはどう生きるべきなのか？」「自身の直面するジレンマをどう解決していくべきか？」通常の英語テキスト読解を超え、生徒たちは具体的な疑問から普遍的なテーマへと探究をすすめていったの

だ。時間的、空間的に、遠く離れたものであっても、生徒たちはドラマ世界の中で、〈本物の体験〉をしたといえるだろう。

直接参加する体験、それが学びをドライブする

授業の中で、生徒がある「素材」と出会い格闘し、そこで何かに気づき、学びを深める、その一つとしてドラマ技法のコンビネーション「組み合わせ」の有効性が明らかになった。生徒たちは、文学作品の登場人物や異国の「他者」になりきることで、フィクション世界と現実世界を往還し、生活世界の吟味、現実世界に対する認識、生きる意味の探究を始めたといえよう。

ポイント2 深い思考を促すには：個人⇄グループの学びの循環をつくる

虎になってしまった男・李徴が、自己の物語を親友・袁儉に語る、中島敦「山月記」の最終授業。青木は「ホット・シーティング」というドラマ技法を使い、李徴の想いに迫る。ホット・シートに座り李徴となったMに仲間たちがたずねる。Q「袁儉に会ったとき、あなたはどんなことを思いましたか？」A「驚きました、こんな姿になっていますが人間でなくなってしまう前に出会えて嬉しかった」いくつかの応答が続いた後Q「もう一度だけ人間にもどれるとしたら何がしたいですか？」A「詩を書きたいです、そして発表したいです」Q「さいごに、あなたが私たちに姿を見せて二声三声咆哮しましたが、その声を人間の言葉で聞かせてください」しばらく沈黙した後M李徴は言った。「…さよなら…さよなら…」教室にすすりなきが漏れる。李徴の想いを「からだで感じることを皆が共有した瞬間であった。

(青木幸子「ドラマ手法を用いた小説読解の研究～「語り」とは他者の存在を希求するよびかけなのだ～」『コミュニケーション文化第5号』pp.43-49)

深い学びはinteractionとIntrospectionの循環～聴いて・応じて・深め合う～

青木の山月記実践は、まずテキストと個人の対話からスタートする。「私は何を感じ、何を想い、どんなことを考えたのか」、そのテキストとの対話から生まれた問い＝謎をもとに、他者との対話からスタートし、仲間との問いの探究を行い、最後は、再び自身とテキストとのより深い対話へと循環する学びのスタイルを重視する。これは、学びを個人の頭の中の活動としてのみ議論するのではなく、他者との相互交流の中で構築していく、創造的過程と考えるからだ。生徒たちの興味関心やモチベーションを阻害してきた、従来の教師主導の「正解は一つ」という読解に対するアンチテーゼ、ルイーザ・ローゼンブラットの主張「作者が書いたテキストは、読者が読んで意味を創り出すまでは、紙に落ちているインクにすぎない」をベースとした創造した読解のプロセスを青木は大切にしている。そして、生徒それぞれが発見した「問い」が、たくさんの、異質な声として響きあう教室。その仲間の声を「聴いて、応じて、深め合う」中で、学びが実現していくとき、教師の役割は大きく変わる。

学びをドライブする教師の役割～学びのプロデューサー・ファシリテーター・伴走者～

教室が、教師一人演じる舞台から、生徒達の学びの場としての舞台にかかわるとき、教師の役割は大きく変容する。教師は、学びのプロデューサーとして、生徒達が学びの具体的内容をイメージできるよう提示し、参加を促進する動機づけを工夫するべく、さまざまな学習活動をデザインすることが求められる。同時に教師は、生徒の学びそのものを促進するファシリテーターとして、また学びの主体

である生徒の伴走者として、対話活動やリサーチ・ワーク、作品制作における生徒の活動を援助することも必要となる。

授業デザインにおいて、青木がホット・シーティングの実施を「山月記」読解を深めた最後の授業においたのは、初発の授業で「言葉が難しくてわかりにくい」けれども「李徴の想いをからだでもっと感じたい」という生徒達の希求に応じるためだ。そのためには「山月記」のテキスト世界を、いかに生徒自身の世界に引き寄せることができるかが鍵となる。この活動が十全に行なわれたとき、はじめてホット・シーティングの有効性が発揮できる。そこで、生徒の生活世界とテキスト世界をつなぐため多くの素材を用意した。その中で生徒達の対話が深まったのが以下の4点である。①科挙制度について、現在の受験制度との比較を通して考察を深める②精神的疾患はいかなる要因によって発症するのかについて、アイデンティティ構築とリンクさせて考察する③「智恵子抄」と重ねながら「壊れていく私」の苦悩を分析する④キューブラー・ロス「死ぬ瞬間」における「死にゆく過程」5段階と李徴の自身を受け入れる過程とを比較考察する。生徒たちが「山月記」に迫る新たなまなざしを得ることができて、はじめて最後のホット・シーティングがいきると考えたのだ。

ホット・シーティングで深める学び

ホット・シーティングとは、学習者の一人が登場人物になりきり、中央に設置した椅子（ホットシート）に座り、他者からの質問などに答えるドラマ技法である。テキストの内容や、登場人物の心情をより深く理解するために使う技法だが、誰かがその場面の当事者に「なりきって」こたえることで、場面の解釈を共同で深めることができる。一般に、質問に応じる生徒の答えに焦点があたりがちだが、重要なのは「問い」「質問」である。想像力・創造力・思考力をフルに発揮して「問い」を考えることが大きな学びとなるからだ。そのために、最初はグループで「問い」を考えることから始めてもよいだろう。また、ホット・シートに座るのは一人でなくとも複数でもよい。極端な例だが、ホット・シートに座る生徒が出てこない場合は「からっぽ=エンプティ・チェア」でもよい。何をたずねたいのか？「問い」が深い理解をドライブするということを体感できることが大切なのだ。

青木実践でホット・シーティングを行った生徒は次のように語っている。

- ・自分では思いつかないようなことを問われて、私の脳にいきなりスイッチがはいったような感じがしました。李徴になって考えていると何度も涙がでそうになり、声がつまりました。
- ・途中から、ホット・シーティングのMが、ほんとうに李徴に見えました。教科書の李徴は話しかけても答えてくれないけど、目の前の李徴は私に語りかけてくれる、ぐっときました。
- ・前の人の質問と答えを、みんなが一生懸命聞いていて、それにつながる問いがどんどん生まれるのが、すごいなあと思いました。問いが刺激的だと答えも深いものになるのがすごい

個人⇄グループの学びの循環が育てる力

個人とグループを循環する学びは①質問力②傾聴力③共感力④思考力の向上に有効だ。

- ① 質問力：いかなる問いを発するかが他者の思考のスイッチを入れ、それが連鎖してみんなの思考がスパークしていく。共鳴した質問によって、チーム思考状態が創造される。
- ② 傾聴力：問うということと、聴くということは表裏一体の活動で、生徒一人ひとりが仲間の発する問いに真剣に耳を傾け、その問いを一つの刺激にして新たな問いを生成する。

- ③ 共感力：問いに対する他者の語りを真剣に聞くとき、自らの答えは一旦棚において、まずは語り手のこたえにしっかり耳を傾け、語り手の考えをまず理解しようとする。
- ④ 思考力：発せられる仲間の問いに対しても、応じる答えに対しても、生徒達が多様な視点から深く考え、新たな視点を手に入れることで世界の見方が変わることを表明する。

読解を深める鍵が「問い」にあることを生徒達は循環する学びの中で理解したこと、この「問い」をいかに生み出すか？これが大きなポイントとなるだろう。

ポイント3 協力関係を築くには：課題の共有から創造的な活動へ

高校3年生の「選択生物Ⅱ」の「生物多様性と進化 第1章生物の分類と系列」単元では、ある生物に「なりきって」プレゼンテーションをすることを通し、生物グループの類縁関係や系統の理解を深めるという実践を行っている。生徒達は、多くの生物種から調べる対象を選び、グループでのリサーチワーク・ディスカッションを繰り返しながら、豊かで深い知識を獲得していく。「なりきり生物」として、界門綱目科属種の分類名から自己PRを行うというクリエイティブなプレゼンテーションは、プレゼンする生徒はもちろん、聴き手である生徒達にも刺激的な学びを可能とする試みである。

(藤田真理子「私はミミズ」『教育プレゼンテーション目的・技法・実践』pp.181-185)

なりきるために必要なこと、どれだけ対象に迫りうるか～徹底的なりサーチワーク～

従来の調べ学習と、藤田先生の「なりきり」プレゼンの大きな違い、それは対象への迫り方にあるといえよう。役に「なりきり」演じるために、生徒たちがたどったプロセスは、まさに芝居における役作りと同じであった。「ミミズ」「ウーパールーパー」「ダンゴムシ」「ワラジムシ」それぞれ選んだ役柄に「なりきる」ためには、そのキャラクターのことを誰よりも理解していなければいけないと、生徒たちは対象について徹底的なりサーチを開始した。それは調べ学習にありがちな表面的な学術的な情報の収集を超えたものであった。今その生物はどのような生活を送っているのか、まさに衣食住の観点からのアプローチがあったり、わがルーツ＝ファミリーヒストリーを調査したり、さらには、対象の特技、長所・短所、さらには趣味・嗜好など、自分たちが真にその対象世界に生きるべく、多面的かつ詳細なりサーチを行っていったのだ。「相手のことを知るために、まずは、相手のことを好きになることが大切だと思いました。だって、好きな相手のことは、もっともっと知りたいって思うから。」なりきるために必要なことは、その対象への好奇心・関心そして、深い敬意だと語る生徒たちの言葉から、私たちは、藤田先生がねらった「リサーチするということ」の真の意味を学ぶことができるだろう。

合意形成にむけての道のり～いちばん伝えたいことは何ですか？～

「人によって、どんなことに関心があるかがバラバラだったので、何をテーマにするかで、ぶつかることがたくさんありました。」「最初に調べはじめた生物は、そこまで、深まったり、広がったりすることがなかったので行き詰まってしまいました。ワクワクできなければ、魅力的な発表ができないということになって、急ぎょ生物を変更することにしました。時間が迫っていたので焦りましたが、みんなで徹底的に話しあって決めたことだから、プレゼンまでは協力して必死になってやりました。」このワクワクするという言葉が、実に興味深い。これは単に面白くてインパクトがあるという意味では

ないようだ。対象として選んだものが自分たちの好奇心を刺激し、もっともっと知りたいと思う深くて豊かな広がりを持つものであること、つまり、興味のスイッチを刺激し、本気になって夢中になって学びたい、関わりたい対象かどうか、それを語る言葉が「ワクワク」なのだ。

藤田先生は「なりきり生物」の生物選択から、すべてを生徒たちに委ねていた。だからこそ、生徒たちは仲間と共に「なりきり」たい生物、魅力的な対象物探しのリサーチワークで自由にアイデアを広げていくことができたのだ。それに続くのが「アイデア絞り込み」作業である。「なりきって語る」ために重要なポイント「いちばん伝えたいこと」つまり、「なりきり生物」のテーマを明確にもっていること、わかりやすく言えば、対象のキャラクター（生物）にリアリティを感じてもらうために、キャラクターのコアとなるものをしほりこむことが大切となってくる。このアイデアを絞り込む作業の手順をご紹介します。①リサーチによって得たトピックをもとに「シンキングマップ」という想像力を駆使してアイデアを広げ、対象物のアウトラインを描き出す。②「シンキングマップ」の中で、これだけは伝えたいという「なりきり生物のコア」となるザ・アイデア=コンセプトを「発見」する。

アイデアを絞り込み、「コンセプト」を発見したら、これを具体的にプレゼンするプロセスが始まる。たくさんのキャラクター特性の中で、「何を、どのトピックを」もとに「どう物語りにしていくか」つまり「この生物を一言でいえば」の中心ワードをもとに、ストーリーの構成づくりが始まる。

アウトプットは、プレイフルに、クリエイティブに～魅力的な私（生物）の語り方～

コンセプトをどのように表現すれば、「私」という生物の魅力を仲間たちに伝えることができるか？アウトプットの表現スタイルを生徒たちは考え始める。プレゼンテーションの制限時間は5分。CM風に表現しようと絵コンテ制作を始めるグループ、ディベートドラマを設定し、シナリオ制作を始めるグループ、就職試験の面接シーンというミニドラマを創作するグループ、ニュースショーのシナリオを制作するグループ。どのグループも、「生物グループの類縁関係や系統の理解を深めよ」「界門綱目科属種の分類名からの自己PRを」という藤田先生からのミッションをインパクトのあるものとして表現するべく「ああでもない、こうでもない」と頭をひねりながらの模索が続く。絵コンテを書く人、セリフや動きを考える人、小道具を作る人、「なりきり生物」として「生きる」ために、生徒たちは夢中になって準備を続ける。「ただ発表するのではなく、聞いてる仲間たちにちゃんと伝わるか、そして、みんなが興味をもってもっと知りたいと思ってくれるか。そのために、どんな風に語るのがよいのか一生懸命考えました。改めて、調べなおした事柄もたくさんあります。」

仲間と共に創りながら、理解は深まる

「一人で調べるより分担できたし、意見の違いで議論したりしておもしろかったし、忘れない」「休み時間に集まって調べて、シナリオをつくって、こっそり練習したのが楽しかった」知識や情報を単にインプットしたのではなく、アウトプットするプロセスにおいて、インプットした知識や情報を自分なりに咀嚼し、意味の組み換えや再構成を行うことで自分自身のものにしていくことができたのである。学びを深めるための仕掛けとしての「なりきり生物」は、仲間とのクリエイティブな活動が、パワフルな学びにつながることを示唆してくれたのである。

4. 実践の概要～プレイフル授業は筋書きのないドラマ『いつも私たちが主人公』～

プレイフル授業から浮上したアクティビティを運用し、いかに対象世界に迫っていくか、そんな思いをもとに、筆者は「教職実践演習」のプログラム開発に挑戦してきた。

ここからは、その「教職実践演習」N大学集中講義3日目の実践を紹介していきたい。3日目のテーマは「教師のこことからだのレッスン」トピックは「いじめ問題」である。

ワーク1 身体で感じる「風きるつばさ」～私のここをゆすぶったもの～

ワーク2 「ハンカチ」から考える教師の姿～そばにいるということ～

ワーク3 「いじめ伝言板」～私は今、こんなふうにいるのです～

ワーク1「風きるつばさ」は、ハイライトシーンを「一枚の写真」＝「フリーズフレーム」で表現し、ワーク2重松清「ハンカチ」は「ホット・シーティング」で心情に迫る。「頭でわかる」と「腑におちる」の違いをカラダで感じた学生たちへの最後のミッションが「ドラマづくり」である。これは、読者からの生の声が寄せられる朝日中学生ウィークリー投稿欄「いじめ伝言板」をもとに5分のミニドラマを制作である。30名の学生は4グループにわかれ、グループ担当の新聞投稿をベースにオリジナルドラマを創り、発表である。

ドラマ「私は、今、こんなふうにいるのです」



I 「それでも今日も学校へ」

私(独白)：学校は閉ざされた組織。私は人質。それでも毎日、私はそこへでかけるのです。

くすくす笑う声、おおげさに驚く男子のしぐさ

男子A：あっ、なんか戸があいた。

男子B：なんだ、なんだ、誰もいねえのに、戸が開いてる

女子たち：くすくす笑い

男子A：なっ、今誰か通らなかった

男子B：気のせいじゃね、死神様がすーって通ったとか

男子A：あっ、そうかも、「死ねって」かいた人がもう死んだのかも

女子たち：えーひっどー。

男子B：ひどいのはどっちかな、ラインでまわってきましたよ「死ねばいいのになって」



II 「他人に牙を」

俺(独白)：友達にすごい暴力をふるってしまった。たいした理由もなかったのに。目の前には倒れた

友達、先生が飛んできて「やめろっ」て腕をつかまれた、その手が痛くて、ぼんやり思った。
今は、俺がなぐったんだって。

父 親 : おまえなんか、いらん、さっさと出ていけ、この極道が～今日も学校から電話があったぞ、恥さらしが～

俺(独白) : こんなふうに、いつも俺は酒乱に父親に殴られて大きくなった。家でイライラした次の日は、決まって誰かを殴ってしまう・・・こんなイヤや・・・でも、まじ、どうもできない・・・



Ⅲ 「傍観者の気持ち」

僕(独白) : また今日もみてしまった、あいつらが俊哉をなぐってるのを。でも、ぼくにはどうにもできない、下手に何か言ったら、今度は僕がターゲットにされるかもしれないから

男子A : なんだよ、しゃがみこんで

男子B : おまえ、少林寺拳法ならってるんだろ、ほら、かかってこいよ

男子C : しょぼいな、ちょっとジョブ2発でへこむなんて

男子A : おいっ、もっとやろうぜ、かかってこいよ、からだなまってるんだ、おれ～

男子B : つまんねえ、こいつ、つまんねえ、次誰にする？

男子C : そうだなあ～木原、あいつ、最近しゃしゃってね？

僕(独白) : あいつら、誰でもいいだ、仲間以外はみんなやつらのおもちゃなんだ



Ⅳ 「いじめの境界線」

私(独白) : とよりのクラスの鈴木くんは、いつもみんなにからかわれてる。足をかけられてけつまずいたり、からだをぶつけられて、転んだり。それでも、なぜか、その人たちといつも一緒にいる。

男子A : 鈴木い～おれさ、今日はブドウパンと、チョコパンと、メロンソーダ

男子B : おれは、チーズパンと、あんぱんと、コーラ

男子A : 早く買って来いよ～こむだろ、売店、ダッシュダッシュ3分で

鈴 木 : お金は？

男子B : 何言ってるの、鈴木とおれら、友達だろ、お前さ、友達から金とるの、ひでえ

鈴 木 : でも・・・

男子A : 鈴木さ、何年友達やってんだよ、さっさと行けよ、昼休みなくなるじゃんダッシュ

私(独白) : 私だったらいやだ、そう思ったとき、鈴木くと目があった、哀しいくらい淋しい目だった。笑いながら、ダッシュして行った鈴木君を見ながら、私は泣きそうだった。

5. 実践の考察

今回の実践で学生たちにいかなる変容がみられたのか、コメントから考えていきたい。

「今まで学校生活の中で何度もいじめに直面したことがありました。いじめの原因はいろいろで、ほんとうに些細なことから、ヘビーなものまでで、いろいろでした。その都度道徳やLHRで、いじめについて考えるっていうのがありましたが、やっぱりいじめはなくなりませんでした。今日の授業で、いじめのシーンを実際に自分が演じ、暴言をはくとき、自分でも驚くくらい意地悪な気持ちになっていました、逆に相手から暴言を吐かれたときは、ほんとうに涙がでそうでした。実際に、自分の身体で体験してみることが、いじめを本気で考える大きなきっかけになると思います。」(A)「いじめは絶対になくなると思えません。大人の世界でも、たくさんのいじめがあるのですから。でも、そのいじめという行為が起こった時の、対応の仕方がとても大切だということを、今日は身をもってしました。いじめと一言でいっても、状況も、原因もみんな違います。ほんの小さなものであれば、すぐさま、上手な対応を考える、周りの大人や、クラスの仲間の働き方一つで、終わってしまうこともあると思うのです。でも、それを大きなものに、どんどん変えてしまうような流れができたときこそが、教師の出番かもしれません。解決法は一つではないし、どんなやり方がベストかも、誰にもわかりません。でも、今日、ドラマとして演じる中で、ちょっとしたしぐさ、かかわり方で、気持ちが和らぎ救われるということを私は感じました。」(S)「演じることは、講義で学ぶことと全然違いました。いじめる人、いじめられる人の気持ちが、実際に自分のからだで体験したことは大きかったです。誰かの立場にたって考えてみよう、今までいろいろ言われたり、相手の気持ちを考えてみることも、よく言われました。でもそれは、やはり、どこまで行っても頭の中の想像をこえることはできないのです。本当の意味で、その人の気持ちをわかるということにはできないにしても、自分がいじめにあつたら、どんなふうに、みんなに見られ、言葉で言われ、いじられるか・・・からだでわかったのは大きかったです。」(O)

6. ふりかえり、そして、これからの課題

ドラマ手法を用いて「いじめ問題」にアプローチするというプレイフル授業の後、「で、一体、教師は何ができるのだろうか？」についてディスカッションを行った。「今、様々な学校でくいじめ予防対策が繰り広げられているにも関わらず、決め手となる解決策がでてこないのはなぜか?」「すべてのケースが異なるものであるから」「だからこそ、教師にできる一番大切なことは?」「そばにいること」多くの学生が、そう答えた。当事者として、ドラマ世界に生きたからこそ、彼ら彼女らは、辛い状況において一番うれしいことは、誰かが、そっとそばにいてくれることと繰り返した。自分たちのカラダを通し考え表現する活動によって、世の中をみる「まなざし」「向き合う態度」について考え始めたと言語する学生も多かった。今回の「いじめ問題」をはじめとしたアクチュアルなトピックにおいて「プレイフル授業」は「振り返り」により「深く考える」メタ認知能力を育む可能性が明らかになったが、これを教科教育の実践にどうつなげていくかが、これからの課題である。

「自分の中のあたりまえがドンドン崩れていったとき、なんだか、気持ちがちょっと楽になった」頑なにマスクを着用していた一人の学生が授業の途中でマスクをはずし、こう語り始めた。自分の中の思い込み・あたりまえが揺すぶられたとき、人は初めて「あっ!」と驚き、自分の変化にちゃんと「気づく」。この世は驚きに満ちたワンダーランド。学びの世界にあふれる面白さに気づいたとき、私

プレイフル授業づくりの冒険

私たちは生きることがきっと楽しくなるはずだ。さあ、一緒に、まだ見ぬ世界に会いに行こう。

謝辞

本研究はJSPS科研費JP18K02345の助成を受けたものである。

【参考文献】

渡部淳+獲得型研究会（編）（2010）『学びを変えるドラマの手法』旬報社

渡部淳+獲得型研究会（編）（2015）「教育プレゼンテーション 目的・技法・実践」

平野暁臣（2014）『プロデュース100の心得』イースト・プレス

青木幸子（2011）「ドラマ手法を用いた小説読解の研究～「語り」とは他者の存在を希求するよびかけなのだ～」
『コミュニケーション文化第5号』