

1 単元名 表現いっぱいワクワクしよう（演劇ワークショップ）

2 指導観

【こんな子どもだから】

各教科の学習活動では、自分の考えを恥ずかしがらずに発言する子もいるが、声が小さかったり、自分から発言することができなかつたりする子も少なくない。しかし、多くの子は友だちの意見を理解しようという気持ちで聞くことができている。

クラスやグループの友だちとは仲良く行動し、自分の考えを伝えることができる。運動会の練習では、表現の踊りが分からない友達に昼休みに丁寧に教えている姿が見られた。しかし積極性が十分であるとは言えず、子ども達は気の合う限られた集団の中でコミュニケーションをとろうとする傾向がある。

事前調査では、子どもたちは以下のように答えている。

アンケートの内容	はい	いいえ
演劇ワークショップを楽しみにしていますか。	92%	8%
人の前で発表したり意見を言ったりすることが好きですか。	50%	50%
人前で何かをすることが好きですか。	50%	50%
友だちと何かをしたりつくったりすることが好きですか	100%	0%

【こんな教材で】

本単元は、演劇に「ワークショップ」型の手法で取り組み、自分で考え、感じていることを具体的に表現することを通して、主体的、創造的、協同的に取り組む態度を育てること。また正解のない課題（演劇）に取り組むことで、色々な価値観、相互理解を深め、相互に考えを伝え、深めあうなど他者とのコミュニケーションの難しさと楽しさを体感することを目的とする。

▼手法・方策

- 教えられる人、教えられる人という関係性ではなく、その場にいる人が平らな関係性の中で、グループ単位（小集団）で協働して、正解のない課題に取り組む活動を中心とするワークショップの手法をとる。
- 演劇の表現手法を豊富に取り入れること。
- ワークショップの理論や手法を備えた芸術家（演出家・俳優）がファシリテーター（進行役／演劇ワークショップの場を進める人）として授業に参画すること。また、芸術家、コーディネーター、担任教諭と実施内容を協議しながら進めていく。
- 全10回のワークショップで「出会う」「つかむ」「追求する」「まとめる」「発表する」過程を体験する。
- 発表を目的化せず手段として位置づけ、創作やグループでの話し合い等といった活動の過程を重視する。
- 各回は「導入過程」「展開（メインワーク）過程」「ふりかえり過程」という要素をもったプログラムを意識的に組んでいく。

▼次のような学習が期待できる。

- 様々なプログラムを実施していく中で、自分自身の課題を見つけていくことができる。また、課題が達成できるように、自分自身の生活や行動を振り返りながら、自己を成長させることができる。
- 演劇の専門家（芸術家）や友達と体を使った交流を通して、他者と協力する方法や態度、コミュニケーション能力を育てることができる。
- プログラム目的に合わせて、導入ワークからメインのワークへと段階的にプログラムすることで、子どもたちは無理をすることなく、自分自身の考えや感じたことを素直に表現することができる。また各回ワークに取り組んだことをふり返ることで、自己課題の到達点を認識することができる。

【こんな支援で】

「出会う過程」では、ファシリテーターやアシスタントと出会い、一緒にワークをしながら演劇やワークショップの時間への興味・関心を持たせたい。ルールを守りながら、自由に表現することが許される場であることを認識し、「だるまさんがころんだ」などのワークに取り組み、演劇ワークショップで体験することについての見通しを持ち、自分が追究していく課題を持たせたい。

「つかむ過程」では、友だちと協力しながら動きや形をつくっていく。友達の意見を受け入れたり、自分の考えで行動したりしながら、主体的、創造的、協同的に取り組む態度を育てたい。

「追究する過程」では、文章、声、体の動きを使って、自分が思っていることや考えていることを具体的に表現していくようにする。ここでは「脚本作り」「音シアター」などのワークをしながら、様々な表現を身につけさせていきたい。

「まとめる過程」では、これまで学習してきたことを活かしながら表現をしていく。グループごとに1枚の写真を見て、どのような場所で、どんな人が何をしているのか想像をふくらませて、それをグループで実際に表現する。その時、写真に写っている人や物がどのようなことを考えているのかセリフを考えて言えるようにする。次に、この写真の過去と未来の場面を考える。自分たちが表現した3枚の絵をより面白くするため、よく話し合い、やりたいこととグループで創りたい作品と自分の考えとに折り合いをつけ、グループでコミュニケーションをとり、完成させるようにする。

最後に、これまで取り組んできた学習活動を通して、自分の課題が達成できたのか振り返り、学習の成果や達成感から自分の可能性に気付かせていきたい。

3 単元目標

- 俳優、演出家等として活躍する芸術家たちとの出会いや演劇ワークショップでの体験を通して、自分の課題を見つけ、自分なりの方法で意欲的に追究することができる。【課題設定、問題解決力】
- 自分の声や体を使って表現する様々な活動を通して、ものの見方や考え方を深めることができる。
【学び方やものの考え方】
- 友達と協力して一つの作品をつくっていくことで、他者のよさを発見し、自分のよさを自覚することができる。【主体的、創造的、協同的な態度】
- 自分の考えや意見を深めたり、自分に自信を持ち可能性に気付いたりすることで、自分の生き方について考えることができる。【自己の生き方】

4 指導計画 (全 22 時間)

過程	学習活動と内容	教師の支援・留意点
<p>であう</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>1 演劇ワークショップに出会い、活動の見通しを持つ。(5時間)</p> </div> <p>(1) 演劇ワークショップにふれる。 2時間</p> <p>①導入ワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ・演劇とは？ワークショップという場について ・指運動・グーパー ・ハンズフアイト ・あなた わたし <p>②メインワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ・だるまさんがころんだ <p>(2) 言葉を使わずにコミュニケーションをとる。 2時間</p> <p>①導入ワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カウント8 ・こおりおに ・コールアンドレスポンス <p>②メインワーク (体造形)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・だるまさんがころんだ (1人) ・ナイフとフォーク (2人組) ・2人で一つの〇〇 <p>③発表 (②で創った体造形を鑑賞)</p> <p>全員でとぶことに挑戦する。</p> <p>(3) 学習課題を設定する。 1時間</p> <p>①学習計画を立て、見通しをもつ。</p> <p>②自分の課題を決める。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>2 コミュニケーションを楽しもう。(4時間)</p> </div> <p>(1) 見えないものをみる 2時間</p> <p>①導入ワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わら1, 2, 3 (体ウォーミングアップ) ・ブラインドカー ・名前クラブ ・拍手まわし 	<p>○ワークショップネーム(ワークショップ中に呼ばれたい名前)を考え、胸につけておかせる。</p> <p>○演劇には、算数のように一つの答えがあるわけではない。間違いはないので、挑戦することの面白さを気付かせる。</p> <p>○ワークを通して、表現することが楽しいと感じさせる。</p> <p>○止まることも大切な表現の一つであることに気付かせる。</p> <p>○言葉に頼らないコミュニケーションをとり、2人で一つのものを作り上げることに面白さを感じさせるようにする。</p> <p>○他者の創ったものを観ることで、自分たちのやっていることの面白さを認識し、参加意欲、創作意欲をわかせる。</p> <p>○演劇ワークショップでどんなことをしたいか、どんなことができるようになりたいか自分の課題をワークシートに記入して話し合う。</p> <p>○演劇で必要となる、広い視野での集中を体験する。</p>

<p>つかむ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・トラバタ (ポーズまわし) ②メインワーク <ul style="list-style-type: none"> ・全員で一人の人の動きにあわせて動く ・ミラー <ul style="list-style-type: none"> 二人組で向き合って、鏡のように動く。 ③発表 (ミラー) <p>(2) 偶然にできた形を楽しむ。 2時間</p> <ul style="list-style-type: none"> ①導入ワーク <ul style="list-style-type: none"> ・2人で背中をくっつけて立ち上がる。 ・ジャンケン握手 ・ひじとひじ (指示された体の部位をくっつける) ・長並び ②メインワーク <ul style="list-style-type: none"> ・ワンタッチオブジェ <ul style="list-style-type: none"> グループで体の一部をくっつけて造形をつくる。 ③発表 (ワンタッチオブジェ) <ul style="list-style-type: none"> ワンタッチオブジェで偶然出来たグループ造形を一組ずつ見ていき、タイトルをつける。 	<ul style="list-style-type: none"> ○2人組で相手の目と体全体を見て、話をしないで動きを合わせるようにする。 ○他者の創ったものを観ることで、どのように取り組めば、自分たちがよくなるか考えさせる。 ○体が触れることへの抵抗感がなくなるようにする。 ○一人一人がグループ造形にこだわりを持って、入るようにする。 ○偶然出来たグループ造形が、どんな場面に見えるかを引き出す。それぞれのグループ造形の面白さに目を向けることができるように言葉かけをする。
<p>追 究 す る</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>3 つくって表現しよう。 (6時間)</p> </div> <p>(1) 偶然出来た場面を展開させよう 2時間 (本時) 10・11/22</p> <ul style="list-style-type: none"> ①導入ワーク <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで一步 ②メインワーク <ul style="list-style-type: none"> ・ワンタッチオブジェから場面をよみとく。 ・よみといた場面の前の場面はどんな場面か。グループで話し合って創作する。 ③発表 (ワンタッチオブジェ) <ul style="list-style-type: none"> グループで創作した場面を発表する。 <p>(2) 自分で脚本をつくる。 2時間</p> <ul style="list-style-type: none"> ①導入ワーク <ul style="list-style-type: none"> ・色つき鬼 ・モノ指さし ②メインワーク 	<ul style="list-style-type: none"> ○言葉を使わずとも他者とコミュニケーションがとれる面白さを体感させる。 ○ワンタッチオブジェで偶然出来た場面にタイトルをつけ、自分がその場面で何の役割をしているのか認識させる。 ○その前の場面をグループで創作することを通して、他者とコミュニケーションをとって話し合う楽しさや難しさを体感させる。

ま と め る	<ul style="list-style-type: none"> ・モノ物語 ③発表（モノ物語） 一人ひとりがつくった脚本を発表する。 <p>(3) 音を使って場面をつくる。 2時間</p> <ul style="list-style-type: none"> ①導入ワーク <ul style="list-style-type: none"> ・あやつり人形 ・声リモコン ・たるえだ ・心臓の音を聞いてみよう ・人間センサー ・音物語 ②メインワーク <ul style="list-style-type: none"> ・音シアター グループで円をつくり、指揮者の動きに合わせて一人ひとつの音を出して、「お化け屋敷」の場面をつくる。 ③発表（音シアター） 	<p>○教室にあるもので、ものの気持ちを考えたいものを一つ選ぶようにする。</p> <p>○全員が脚本を発表できるように、順番に回していくようにする。</p> <p>○音への興味・関心を高めていくようにする。</p> <p>○3つのグループに分けて、一人一人がこだわりを持って音を考えるようにする。</p> <p>○グループごとに創作した作品を発表して、音でつくった場面を楽しむ。</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>4 1枚の写真から物語をつくり、発表会をしよう。 (7時間)</p> </div> <p>(1) 1枚の写真を見て、場面を表す。 2時間</p> <ul style="list-style-type: none"> ①導入ワーク <ul style="list-style-type: none"> ・行動のキャッチボール ②メインワーク <ul style="list-style-type: none"> ・一枚の絵 写真を見て、その場面をグループで表す。 また、その人物やものの気持ちを考えて、一言せりふを言う。 ③発表会 <ul style="list-style-type: none"> グループごとにつくった場面を発表する。 <p>(2) 演劇ワークショップで学んできたことをもとに、1枚の写真から物語をつくる。 2時間</p> <ul style="list-style-type: none"> ①メインワーク <ul style="list-style-type: none"> 前回作った場面（現在）の前後の場面（過去 	<p>○導入ワークでは、よくできたペアを取り上げて、距離感や表情も工夫できることを助言する。</p> <p>○1枚の絵を見て、どんな場所で、どんな人がいて、何をしているのか話し合うようにする。</p> <p>○グループに分けて、各自が役割を認識して、写真の場面を体で形づくるようにする。</p> <p>○ファシリテーターが肩をたたくと、一言せりふを言うようにする。</p>

<p>と未来)をつくる。</p> <p>②発表(3つの場面)</p> <p>③練り直し</p> <p>3枚の絵をより面白くするため、話し合いをして完成させる。</p> <p>(3) 1枚の写真からつくった物語を観客に発表する。 2時間</p> <p>①導入ワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちが選んだワーク 「だるまさんがころんだ」 「ワンタッチオブジェ」など <p>②メインワーク</p> <p>現在, 過去, 未来の絵をつくり, 一人一言ずつせりふを言って発表する。</p> <p>(4) 自分の活動や成長を振り返る。1時間</p>	<p>○場面をどのように自分たちの体を使って形づくったらいいのか, 工夫したらよいか, どうしたら物語が伝わるのか, 具体的に助言する。</p> <p>○発表することで, 自分たちの創作意図が観客に伝わるのか, 伝わらないのかの体感をえて, 創作にいかす。</p> <p>○これまで実施した表現方法(音・セリフ・言葉を使わないコミュニケーション)などを使った, 作品をよりよくしていく工夫をさせる。</p> <p>○全10回のワークで, 観客(保護者等)に見せたい, 見てもらいたいワークを選んで行うようにする。</p> <p>○発表会では, 自分たちで考えたタイトルを全員で言った後に, 3つの場面を見せるようにする。</p> <p>○自分の活動を振り返り, 自分の課題が達成できたか感想を記入して, 話し合うようにする。</p>
---	--

「偶然出来た場面を展開させよう」

6 本時の目標

○場面を創作することを通して、コミュニケーションをとり、話し合う難しさと楽しさを体感し、話し合う方法を自分たちでさがす体験をする。

7 本時指導の考え方

前時までの出会う・つかむ過程で、子どもたちは、様々なワークを通して、言葉を使わずにコミュニケーションをとったり、見えないものをみたり、偶然に出来た形を楽しんだりしてきた。本時では、前時にワークした、偶然にできた形を楽しみ発展させる。また、演劇創作において今後も重要となる「話し合う」という体験を手渡す。

まず、前時の活動を振り返る。前時の活動では、ワンタッチオブジェを活動したので、ワンタッチオブジェでできた様々な場面を思い出しながら、本時学習への意欲を引き出すようにする。また、本時の活動を一緒に行うワークショップのファシリテーター(進行役)と言葉を交換しながら、ワークショップへ主体的に参加していこうとする気持ちへ導入していくようにする。

本時の導入ワークは、「みんなで一歩」を行う。ここでは、他者と息を合わせる事、相手を読むなど、言葉を使わなくてもコミュニケーションがとれる面白さを体感させるようにする。導入ワークを行い、体や心が活発になったところで、メインワークへ移るようにする。メインワークは、まず、ワンタッチオブジェを行う。この活動はグループで順番を決めて、順番に体の一部をくっつけて造形をつくる活動である。次の順番が来たらくっつけた部分を離して、新たな部分にくっつけていく。造形が豊かになって来たところで全員の動きを止める。この偶然にできた造形をファシリテーターと観客(子どもたち)が読み解いて(鑑賞する)いくようにする。一人一人の姿やメンバーが組み合わさった姿から、どのような場面か、どんな人やものがあるか、何をしているのか、など様々な想像をしていく。ファシリテーターは、この後の場面づくりのために、一人一人の体の造形(首の向き、手の位置など)が、どのような役割を果たして、場面を構成しているのか伝えて、造形場面にタイトルをつける。5つのグループがつくった造形場面を順に読み解いていくようにする。読み解きが終わったら、この場面を現在の場面として、現在の場面の前の場面、つまり過去の場面をグループで話し合っただけで考えていく。ファシリテーターは、話し合いの方法を教えるのではなく、子ども達自身で方法をみつけられるように、各グループがどのような話し合いの過程をたどったのかしっかり確認する。活動が順調に進んでいるグループには、未来の場面も考えさせるようにする。次に、完成した場面を順に発表する。発表する時には、ファシリテーターが中心となって、みている子どもたちとともに、つくった場面(どのような場面か、どんな人やものがあるか等)を読み解き、一人一人のこだわりやグループの表現工夫などを読み取っていくようにする。

最後に、本時の学習を振り返って、今日の学習での発見や面白さ難しさを話し合い、次時学習への意欲へとつなげたい。

8 本時の展開（90分）

学習活動と内容	支援・指導の工夫と留意点
<p>1 前時までの学習を振り返り，本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【めあて】 グループで話し合っ、場面をつくろう。</p> </div> <p>2 導入ワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ みんなで一歩 <p>3 メインワーク</p> <p>(1) 偶然できた場面を展開する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ① ワンタッチオブジェでグループ造形をつくる。 ② 偶然できたグループ造形から場面を読み解く。 ③ 読み解いた場面（現在）の前の場面（過去）は，どんな場面かグループで話し合っって創作する。 <p>4 創作した場面を発表する。</p> <p>5 本時の学習を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の学習の振り返りと進行役との出会いをする。 ○ 言葉を使わずとも他者とコミュニケーションがとれる面白さを体感させる。 ○ グループは前時につくった7，8人ずつ5つのグループでおこなう。 ○ グループで順番を決めて，順番に体の一部をつけてグループ造形をつくる。 ○ ワンタッチオブジェで偶然できた場面がどんな場面なのか読み解き（鑑賞して），造形場面のタイトルをつける。 ○ タイトルをつけた場面を現在の場面とし，前の場面（過去）をグループで話し合い創作する。 ○ 話し合いの方法を教えるのではなく，コミュニケーションをとり話し合うことの面白さ，難しさを体感させる。 ○ 創作が順調に進んでいるグループには，現在の場面の後の場面(未来)も創作させる。 ○ 5つのグループが順に創作した場面を発表する。 ○ ファシリテーターが中心となりみている子どもたちとともに創作した場面を読み解いていくようにする。 ○ 今日の学習での発見，面白さと難しさを話し合っう。