

学校におけるダンスの授業から芸術的創造的活動へと視野を広げて、生徒達が本格的な芸術的表現を体験して享受するワークショップに関する一報告

A report on workshops in which students experience and enjoy authentic artistic expressions by broadening their outlooks from dance classes in school to artistic creative activities

保健体育科 君和田 雅子

要 旨

本稿は、平成25年～27年に取り組んだ文部科学省の「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験事業」に関わる授業実践報告である。

体育の授業では、1年次に初めての創作ダンス単元（男女共修）、2年次に少し進んだ創作と多様なダンスを経験する単元（女子）を設定し、協働的な課題解決型学習を積み重ね、3年次での体育大会における大集団の応援ダンス創作へとつなげ、まとめとしている。

ダンスはオリジナルの表現を仲間と協働して創り出す楽しさや喜びを見いだし、お互いに伝え、受け入れる力の向上をねらう「体育」の一領域であるが、そもそもは表現・芸術の一分野である。しかし、動画や、日常的に目にする限られた分野の「ダンス」を見るだけでは、自分たちの授業での活動が、専門のアーティストの創作活動とどうリンクするのか、他の領域に比べてイメージしづらい。そこで、身体表現がどう芸術と結びつくのか、授業での学びがどう深化し、広がっていくか、生徒の気づきを促す試みとして、専門の外部講師と協働してアーティストの表現に直に触れ、創作活動を体験するワークショップ形式の授業を行った。単発では終わらせず3年間にわたり、同一の生徒集団に行い、生徒の意識の変化を追跡した。伝える力・受け入れる力がどう向上していくか、また、どのようにダンス観が広がり、深まっていったのか、3年間のワークショップごとの生徒の様子や感想から見いだし、今後の授業作りの構想に繋げたい。

キーワード：伝える力・受け入れる力の向上 協働的な課題解決

自主創造性の体育 ダンス観の広がり 正解のない課題への創造的な取り組み

I 本実践の動機および目的

平成22年より文部科学省が展開している「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験」事業の概要は以下の通り（表1）である。（文部科学省 HP より抜粋）

表 1

児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験（文化庁「子どものための優れた舞台芸術体験事業」のメニュー）（概要）

- 国語・音楽・体育等の各教科、総合的な学習の時間、特別活動における計画的な指導
- 演劇・ダンス等の表現手法を用いたコミュニケーション能力の育成
- 計画的・継続的なワークショップ等の実施（芸術家と担当教師が連携し、実技指導、講話、実技披露、成果発表会等を実施）

派遣分野

演劇（48.6%）、ダンス・舞踊（4.8%）、伝統芸能（19.9%）、大衆芸能（3.8%）、その他（22.9%）

実施教科

総合的な学習の時間（131校）、音楽（70校）、国語（41校）、特別活動（38校）、図画工作（15校）、体育（9校）など

また、この事業を推めるコミュニケーション教育推進会議審議経過報告「子どもたちのコミュニケーション能力を育むために～『話し合う・創る・表現する』ワークショップへの取り組み」（平成23年8月29日）は、実践校からの報告を整理し、子どもたちに以下のような効果を認めることができる（表2）と報告している。

表 2

- 創造的・創作的な活動の中で、また、協働で話し合いながら正解のない課題に取り組む中で、ふだんは見ることのない他者の一面を見いだしたり、創造的活動や演劇的活動などの表現手法により、自分と異なる状況を擬似的に体験したりすることで、他者認識や自己認識の力が向上する。
- 言葉による表現に加え、身体表現等を用いて相互に伝え合うことの喜びに気づき、的確な指導の下、少しでもうまく伝えたいという意欲により、表現手法が工夫され、「伝える力」が向上する。
- 子どもの良い面や優れた面が外部の大人（芸術家等）によって引き出されたり、ワークショップでの「ふりかえり」において、子どもたちが互いに多面的に発見・評価したりされたりすることによって、自己肯定感と自信の醸成がなされる。
- 他者認識や自己認識の力、伝える力の向上、自己肯定感と自信の醸成により、子どもたち相互の人間関係が良好になり、学級の雰囲気が改善されて、学級全体として学力が向上する。また、いじめや不登校、暴力行為などの問題の解決にもつながる。

この事業の一環として、宮崎大学の高橋（2016）の「ダンスの芸術表現を用いたコミュニケーション能力の育成に資する取り組みの促進」という実践研究がある。この研究によると、「そもそもは演劇やダンスに特化した事業であったこと」だが、概要にもあるとおり、実際はダンスでの、また、体育の授業での取り組みは非常に少ない。たとえばダンス・舞踊は4.8%、体育での実施は9校であるが、なぜ、舞踊・ダンス分野が少ないのか。

高橋の分析によれば、「学校教育では、ダンスは体育科・保健体育科（以下「体育科」という。）の学習内容であり、体育科で取り扱うダンスと、芸術や芸術家とを結び付けて捉えるような学校や教員が少ないことが考えられる。実際、小学校学習指導要領「第9節体育」や中学校学習指導要領「第7節保健体育」、そして高等学校学習指導要領「第6節保健体育」には、「芸術」や「芸術家」といった言葉は見当たらない。それは、それぞれの学習指導要領の解説（2008文部科学省）においても同様に、「身体表現」という言葉はあっても、「芸術」や「芸術家」は見つからない。」

体育の授業では、小グループ単位での協働的課題解決学習は常々行っている。そして、ダンスの授業はまさに「正解のない課題に創造的・創作的に取り組む活動」である。そこにもうひとつ、アーティストのワークショップによる芸術表現体験が加わったらどのような効果をもたらすのか、

2012年（平成24年）に、当時勤務していた東京都立高校において、「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験」に関わる文化庁「子どものための優れた舞台芸術体験事業」に筆者は応募した。高橋氏と、研究協力者であるコンテンポラリー・ダンス・ユニット「んまつー波斯」を招聘し、高校2年生女子に3回のワークショップ型授業を実践した。宮崎県を中心に活動している「んまつー波斯」（児玉孝文、みのわそうへい、豊福彬文）は、いわゆるダンス的というより、日常の動きやスポーツの動作などから独自の表現を創り上げ、作品を発表しているユニットである。また、全員が保健体育科の教員免許を持ち、体育の授業でのダンス教材研究を宮崎大学高橋るみ子研究室で継続して行っている。ただ一方的にアーティストのワークショップを開講する、のではなく、アーティストとアドバイザー（高橋るみ子氏）および教員の協働によって授業をつくり出す試みであった。創作ダンスの授業を半年間行ったあとでのワークショップで、生徒達の取り組みは非常に意欲的で、授業での学びが更に広がり、深まった。（学体連ニュース 第12号 2013年3月14日）

翌2013年度、異動した本校において、高橋氏および「んまつー波斯」と、今度は中学生にこの「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験」事業を申請し、コンテンポラリーダンスワークショップの開催を計画した。中学校1年生で初めての創作ダンス単元を経験した後の生徒達が対象であるが、単発ではなく、3年間を通して同じアーティストが同一の対象生徒に毎年定期的にワークショップを行うことで、生徒の意識や表現に対する考え方、伝える力、受け入れる力はどう変化し、向上していくかということに着目しての実施であった。

この3年間を見通した取り組みでは、学年進行とともに活動内容の重複を避ける手立てと、継続性を考慮していく必要があった。それぞれの実施にあたり、計画の段階から教員と、アドバイザーと、アーティストとの協働が求められた。「んまつー波斯」にとっても3年間を継続した取り組みは初とのことであり、お互いに探りながらのまさに探究的な試みであった。

Ⅱ ワークショップの内容

1 1年次（2013年度）「フラッシュ・モブをやってみよう」

（1）ワークショップの内容

第1回目の活動内容『創る』
自己紹介&講話
準備運動
世界をかえさせておくれよ
（日本コカ・コーラ「い・ろ・は・す」CMソング）
活動Ⅰ 3つのフラッシュ・モブ〈踊る〉
① 白神ももこ フラッシュ・モブ
② 井手茂太 フラッシュ・モブ
③ んまつー波斯 フラッシュ・モブ
・説明&芸術家と一緒に基本の動きを
覚えて踊る活動



活動Ⅱ 創る

- ・グループごとに覚えたダンスで、どれをやってみ
たいか決め、「自分たちのオリジナルの動き」を加
えてダンスを創る活動

まとめ

- ① 生徒の感想 ② 先生のお話



第2回目の活動内容『発表する』

準備運動

- 世界をかえさせておくれよ
(日本コカ・コーラ「い・ろ・は・す」CM ソング)

活動Ⅰ

- ・グループでどんなシチュエーションで踊るかを全
体で共有し、創造する活動(どんな場所なのか、
最初はどんなシーンからはじめるのか、踊り出す
順番は?)

活動Ⅱ

- ・ひとグループずつ発表・鑑賞

まとめ

- ① 生徒の感想 ② 先生のお話

授業中の教室で・・・先生が振り向くと
急にフラッシュ・モブがはじまる!



(2) 生徒の様子・ふりかえり・まとめシート

講師の自己紹介に続いて、生徒もよく知っている「世界を変えさせておくれよ」で、走る－ジャンプのウォーミングアップを行った。現役のダンサーでもあり、アスリートでもあった3人のダイナミックなジャンプにまず生徒達の目が釘付けになった。揺さぶられた瞬間が端でみてもよくわかった。もともと、ダンスの授業でも非常に取り組みのよい集団ではあったが、ダンスの大切なキーワード「ダイナミック」「極限まで精一杯」を、まさに体感できたアップだった。

「フラッシュ・モブ」は、CMなどで目にする機会もある、音楽が流れ出すと、居合わせた人たちがその場でダンスを次々に始めるパフォーマンスである。舞台や劇場ではなく、普段の生活の中で突如隣の人が踊り出し、あっという間に広がるという、日常の中での非日常を演出する。ダンスを創り上げたあと、どんな風に発表するか。表現の方法や手立てまではなかなか通常の授業の中では工夫しきれないが、例えば「フラッシュ・モブ」を構成して演じるまでを追体験することで、作品のショールディングや、映像にするまでのプロセスを体感することができる。「こうやってつくっていくんだ!」という発見ができるワークショップであった。

表 3

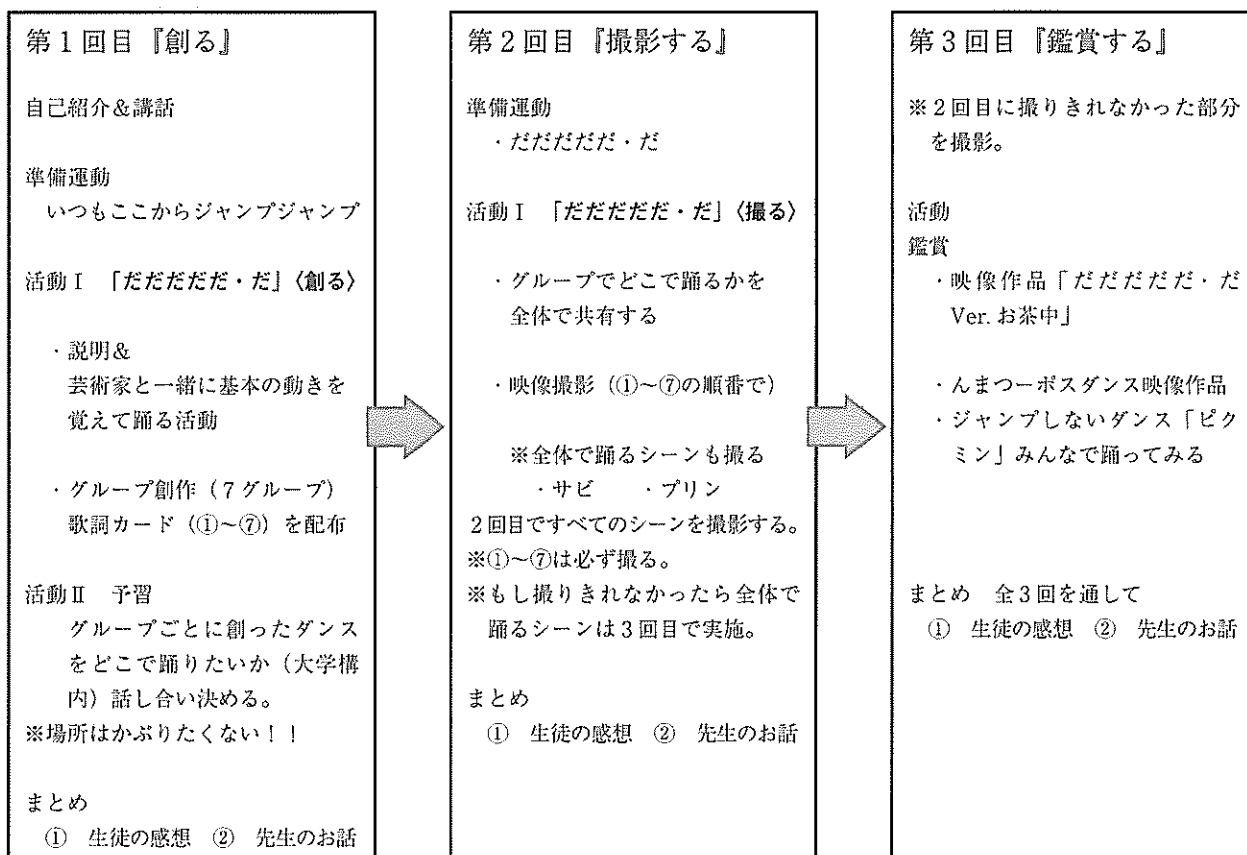
まとめシートより ・もし周りの人が踊り出したら私だったら今までは「何やってるんだろう、あの人達」と、他人事でしたが、これからはウキウキして「私も一緒に踊っちゃお！」って思うかもしれません。 ・フラッシュ・モブは、ダンスの授業でやった「メリハリ」だな、と感じた。メリハリつけて大きくはっきり動くと、「ビックリ」の感じが出てよいと思った。日常的な動きから急にダンスしだすのは、自分の中で切り替えが難しかった。 ・これを何回も練習して「フラッシュ」感を出せば、すごいと思ってもらえるし、内容によっては人を感動させることもできるだろうなと思いました。 ・シチュエーションづくりでは、銭湯で踊り出すというのをやってみたけれど、銭湯に入っているのもお芝居なので、ダンスする前からすでにダンスになるということがわかった。 ・授業中という場面にして、腰痛の先生になりきって急に踊り出すという表現をしました。腰を悪くされているのでそれをなんとか表現し、ダンスではギャップが出るように、できるだけキレッキレに見えるように精一杯がんばりました。ものすごく楽しかったです。また、全力でおおきくおおきく体を使ったので、思いきり楽しむことができました。

また、まとめシートから（表3）、授業で既習のダンスの基本技能キーワード「メリハリ」や、「大きく体を使う」といったことがいくつも拾い出せた。自分たちの今までの学びがダンスそのものであることを感じ取ることができたようである。

2 2年次（2014年度）「だだだだ・だ」クラス毎に映像作品を作る

…作って踊って楽しむだけではないダンス（ICT 機器の活用）

（1）ワークショップの内容



活動のキーワード

コミュニケーション、話し合い、創造、正解のない活動、小グループ、協働、脱学習、映像作品

(2) 生徒の様子・ふりかえり・まとめシート

アニメ「おじゃる丸」のテーマソング「だだだだ・だ」にのせてグループで短いダンスを創り、クラス作品に繋げる活動をベースとして、今回は大学のキャンパスも含めて、クラス毎に撮影場所を決め、全員で踊る映像作品を仕上げた。提示された音楽も、歌詞とリズムに特徴があり、ことばからイメージする日常的な動作を掛け合わせてどんどんダンスを創っていった。踊る場所、撮影するアングル、衣装や小道具などもカメラマン役の「んまつーポス」のメンバーと話し合い、アドバイスをもらいながら作品をほぼ2回で撮り終えた。4クラスのそれぞれの作品を見合い、様々な気づきがあった。

1回目のグループ毎の創作の様子「歌詞を3ワードずつわけて、それぞれ動きを考えてみよう」



2回目のクラス作品撮影の様子「キャンパス内のどこか1カ所決めて撮影してみよう」

2K 2階美術室前のテラス



2M 徽音堂と正面のキンモクセイ周辺



2 U 中学校の屋上



2R 大学グラウンドからの坂道

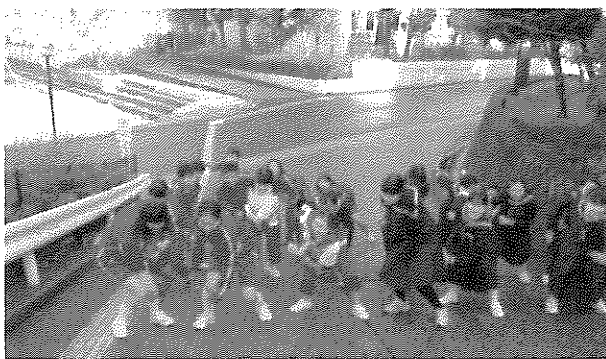


表4 んまつーぽす ワークショップ記録カードより

[illegible]

この学習を通じて学んだこと 気づいたこと (下線は筆者)

- ・ ダンスは正解や答えというものがなく、みんなの考えを共有して、どんどんアイデアをふくらませてつなげてひろげていくことのできる芸術であることに気づきました。
- ・ ダンスは自由なんだなと感じました。同じリズムのメロディでも班ごと、クラス毎にダンスは全然違うけれど、どれが正しいとかは全くなく、それぞれが素晴らしいのがダンスのよいところだと感じました。
- ・ ダンスを「つくる」ということについては、みんなでやる場合、視線や動作で空間を大きくみせて広く使うと相手に伝わりやすい。「ダンス」って上手く踊るってだけでなく、自分らしさとかオリジナリティが大事だと改めて思った。その人達らしさ、個性が出ていると各クラスのビデオをみて感じた。見る側に伝えるためにも、表情や動きの大きさなどを意識することが大切だと感じた。

- ・班のみんなで動きを考えるとところから始まって、意見が出て試して改善していくことで、協調性も学んだ。実際撮り終えたあとの充実感はものすごかった。
- ・自ら動いて考え、それを共有する大切さを学んだ。1年生の時と違って、グループでダンスを創る活動が中心だったので、きちんと考え、共有しないとできない。それをみんなでできたのがよかった。

感想

- ・この3日間の活動は常に笑顔でできた。その中でも動きを考えている途中、曲にとらわれずにスローな動きをしていたら、んまつーポスさんに「そういうの、イイネ！」と、ほめられたのが嬉しくて、忘れられません。
- ・んまつーポスがおっしゃっていたように「3日前には何にも無かったのに、今はこんなに素晴らしいひとつの作品ができあがっている！」ということに感動しました。またやりたいです！
- ・今回1番印象に残ったのは、2日目に屋上でクラス作品を撮ったときです。屋上という特別な場所で思いっきりできて、あんなにダンスに熱くなれる自分が想像できませんでした。時として思いがけない自分に出会えるのが楽しいです。3日目に動画を見ましたが、踊っている自分のそのときの気分と、客観的にカメラを通してみると印象が違うなと思いました。

正解のない活動の中で協働して創り上げるのがダンスの芸術としての醍醐味である、という気づきが記録カードのまとめ(表4)からいくつもみられた。また、どれが正しいとかではない、どれも素晴らしいという他者認識、自己認識(受け入れる力)の向上もよみとれた。また、動画を撮って見返すことで、その場で踊って終わりではなく、どのようにみせたらよいか、伝える力に関する意識も出てきた。感想からは、ほめられて嬉しい、認められてもっとよいものと言う意欲が感じられ、新たな自己の発見や、カメラを通して発見した客観的な視点への気づきもあった。なによりも、1年生の時よりグループ活動の内容が一步進み(グループ毎でのダンス創作)それらをまとめる大きな協働的な活動として、クラスみんなで、取り組んだことに大きな充実感があったようだ。

3 3年次(2015年度)「現代芸術的体育～お茶の水女子大学附属中学校～」

(1) ワークショップの内容

活動のキーワード

文化庁・芸術体験事業・正解のない課題・話し合い
グループ・体育・ダンス(芸術)・エネルギー(情熱)・アート体験・選択

1回目 活動内容

活動Ⅰ 準備運動 ～いつもここからジャンプ～

活動Ⅱ ダンス教材「ピカソを遊ぼう」

- ・ピカソの絵を鑑賞 → 身体でコピーする。

- ・アーティストのコールで順番にポーズ

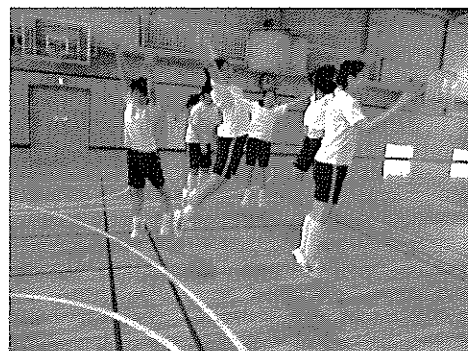
※見た人が、おもわず声をかけたくなくなるくらいに雰囲気を出して。

マヤ・・・「お気に入りはどっちなの？」

ドラ・・・「そんなの反則だ！」

泣く女・・・「ごめんね、もう1度やろうよ」

ジャクリーヌ・・・「石になっちゃうよ」



いつもここからジャンプ

夢・・・「いい夢見てね」

- ・それぞれ、順番を入れ替えて、次々にポーズ（一人練習）
- ・グループで、一斉に、音楽に合わせて、それぞれ、自分が決めた順番でポーズ
- ・見せあい（2グループが交代で）

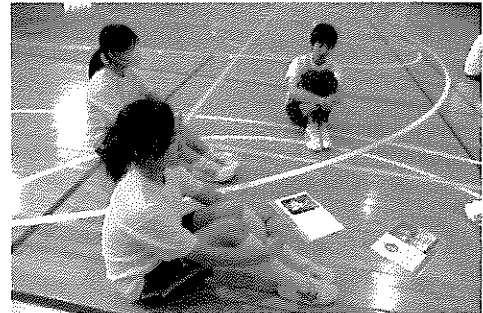
~~~~ここまでが50分~~~~

活動Ⅲ ダンス教材「箱根・彫刻の森美術館の新しいCMをつくろう」

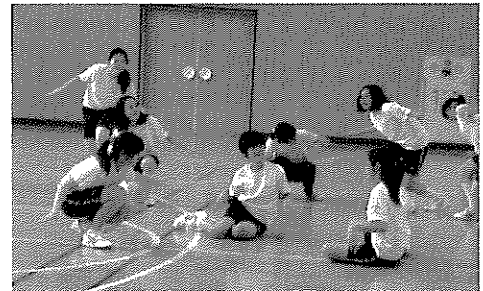
- ・ウォーミングアップ「不思議な森のオブジェ」（「走るー止まる」×イメージ）  
「魔法使いのオブジェ」「ただのオブジェではなく、お化けの木オブジェ」「花畑のオブジェ」
- 「走る」→「追われて」に代えて
- 「走る」→不思議な森の中を「歩く」に代えて
- ・動画を見る・・・課題（情報量の多いCM、行きたくなるCMの共有）
- ・アーティストと一緒に
  - >音楽のリズムに乗って走る（その場で）
  - >「固いオブジェ」（独りで→近くの友達と）
  - >「動くオブジェ」（3人で、順番にまねて動く）
  - >「孤独なオブジェ」（独りで）
- ・小作品にチャレンジ  
「彫刻の森のオブジェ」—「ピカソ館」（「ピカソを遊ぼう」の発展）
- ・見せあい

活動Ⅳ まとめ

- ・生徒の感想 ・先生のお話



「ピカソを遊ぼう」



## 2回目 活動内容

活動Ⅰ 準備運動 前時の復習（通して踊る）

活動Ⅱ 宿題の確認

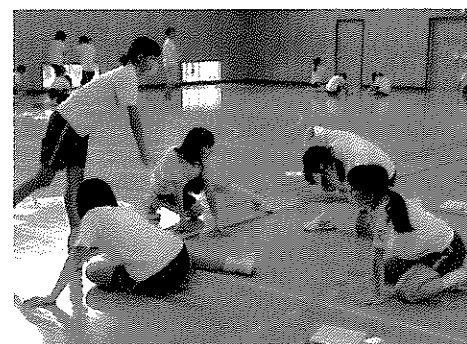
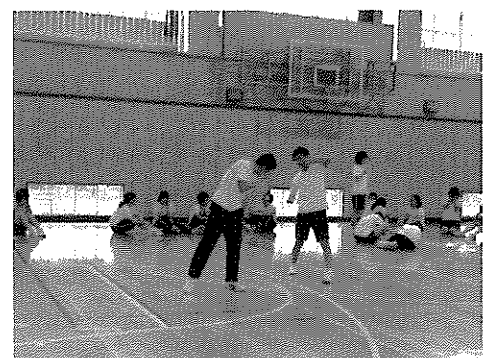
- ・動画「箱根・彫刻の森美術館のCM」を見る  
・・・課題（情報量の多いCM、行きたくなるCMの共有）
- ・「おもしろい」（interesting）という言葉の意味の検討（グループで全体で）

活動Ⅲ 「おもしろい」（interesting）言葉・文章の発見

- ・繋げた新聞紙の上を歩いて「おもしろい」（interesting）言葉・文章を見つける

活動Ⅳ ダンス教材「ピカソを遊ぼう」※再体験

- ・ピカソの絵を鑑賞→ピカソに絵を書かせたモデル（女性）の存在について考える。  
→描かれた絵のモデル（女性）を想像しながら再度身体で表す。
- ・アーティストのコールで順番にポーズ



音楽をかけて通してみよう

※見た人が、おもわず声をかけたくなるくらいに雰囲気を出して。

マヤ・・・「お気に入りはどこなの？」

ドラ・・・「そんなの反則だ！」

泣く女・・・「ごめんね、もう1度やろう」

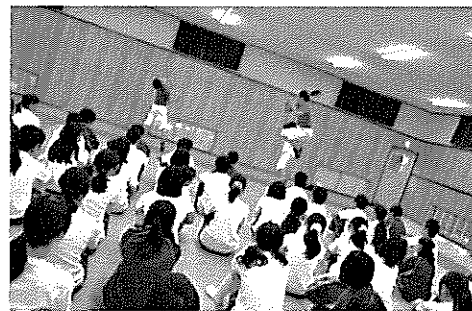
ジャクリーヌ・・・「石になっちゃうよ」

夢・・・「いい夢見てね」

・音楽をかけて通して踊る

活動Ⅴ まとめ

・生徒の感想 ・先生のお話



親知らず 鑑賞

### 3回目 活動内容

活動Ⅰ 準備運動「親知らず」

活動Ⅱ 鑑賞タイム

- ・活動の見通し（鑑賞・批評・共有）
- ・批評のための資料（チラシ、ワークシート）の配布

・ダンス上演「クラッター&バキューン」のワンシーン（10分以内）

出演：みのわそうへい 豊福彬文 梶本はるか

活動Ⅲ 批評タイム

- ・「批評」の確認
- ・ワークシートに批評文を記入

活動Ⅳ 共有タイム

批評文、それぞれの価値観の共有

活動Ⅴ 全員で「親知らず」&まとめ

- ・最初に踊ったものを最後に踊る、叫ぶ
- ・生徒の感想 ・先生のお話



親知らず 踊ってみよう



作品を批評してみよう

批評

critique

【参・又例】よい点・悪い点などを指摘して、価値を決めること。(造安 国語辞典 第三版)

北評

0055

critique

〔名・動〕 よい点・悪い点などを指摘して、修養を決めること。〔岩波 国語辞典 第二巻〕

ひひょう

critique

【名・ス他】 1. い点・う点などを指圖して、節韻を決めること。(注) 節韻解題 第二回

### 化驗室

ひひょう

critique

【名・スル】 よい点・悪い点などを指標として、価値を決めること。(岩波 国語辞典 第二版)

北碑

ひひふ

critique

【名・スセ】 よい点・悪い点などを指針として、価値を決めること。(巻頭 田嶋洋司 第二版)

【重点】

- ・構成
- ・リズムが一定ではない。
- ・1人で踊る所では、位置  
を替へてなく使、ていた。
- ・ミニマリズムが、あちこちにある。

(素情)

「シニアルは重畳生をあらわして、  
「クワターニ」は「 $\beta$ 」がよく表わしてゐる。

↓↓

あとでは、わかやすすてまていたが、全体的に見るとふつうな子。

言葉は、いかに早くも、おとこにきく。おとこにきく。おとこにきく。

おとこにきく。おとこにきく。おとこにきく。おとこにきく。おとこにきく。

(附 5)

- 1つのシーンが長く、何を来ているのか分かりにくかった。(特に最初)
- 3人の所の位置はよく分かってゐることもそれだけ水戸黄門は全部は受けとることや大変だった。

(·表情)

・クワ、クワの意、味も少し  
くわしく教へてもよいといふ  
-itがAに属するものといふ  
何に属するものかといふ

クで意見を出し合いながらどんどん作品作り（ピカソを遊ぼう）が始まった。「一見「動く」ことが難しいと考えがちだが、「止まる」「固まる」という難しさを、考えてもらう。いかに身体に集中させないといけないのか、集中のさせ方を、生徒と一緒に考えていく。それぞれ、動かないか、アーティストと教員がチェックしながら、見て回る。というおもしろい時間。」（平成27年度「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験（芸術家派遣）」コーディネーター実施方式実施状況報告書より）といった指摘があった。

2時間目は、オリジナルの「彫刻の森美術館」CMを作ってみようというワークショップである。新聞をつなぎ合わせた大きな新聞紙の上を歩き回って「おもしろい（interesting）」ことばや文章をさがし、CMづくりの意図を含んで「ピカソを遊ぼう」を再現する活動を行った。2年次の女子のダンス授業でピカソや彫刻を題材に創作の授業を経験してはいるが、CMづくり、であったり、絵本から入る導入であったり、様々なアーティストならではの斬新な切り口で生徒は意欲的に取り組んでいた。グループ活動も非常にスムーズに進み、作品発表もポーズや見せ方を工夫したり、見応えがある作品ができた。見せる力（伝える力）は格段に上がっていると思われる。3時間目には、「んまつーポス」の作品を鑑賞し、一緒に踊り、新作を批評するという試みを行った。ここまでのワークショップの内容から更に進み、作品の概要説明を読み、目の前で繰り広げられる生の表現を鑑賞し、批評文を書き上げた（表5）。

「最後の授業では、生徒たちに「批評する」ことに挑戦してもらった。3年間同じ生徒たちと積み上げてきた活動の集大成である。作品を観てもらった後に、生徒それぞれに作品の「価値付け」をしてもらう。書き終わって、隣と共有、全体で共有した。」（同報告書より）

### 3年間のワークショップを受けて（下線は筆者）

- ・いつもの授業と違うスタイルで、普段ならしないようなことができて楽しいと思いました。自分だけでは見てみようと思ったりしたことのないダンスを見ることができて新鮮でした。
- ・全員でダンスをつくって、最後にはひとつの作品にしたり、1年生のときにやったフラッシュモブ、3年生でやったピカソなど、どれも楽しかったです。いつもとは違う体の動かし方はとても楽しいし、自然と笑顔になりました。今度公演観に行きたいです。
- ・自分たちが持っていないような世界観を提示された感じ。1年生の時は本当に、ダンス自体もよく知らなかったから、こういうダンスもあるんだという発見の連続でした。体を動かすこと自体の捉え方も斬新な感じで、ポップなイメージだなと今ふり返って思います。すぐ動きを考えたり自分なりの動きを見いだしたり今まで使ったことのない自分の脳を使った感じで回数を重ねる毎にその力を鍛えられている感じがはっきりとしました。
- ・自分が体験するのはもちろん、先生達がやっているのを見てトリハダがたった！動きに全く隙が無くてしなやかでいいな、と思った。
- ・3年間のワークショップで表現の方法はたくさんあるということを知ることができたというのが1番印象に残っています。3年では2年や1年よりもレベルアップして探したり書いたり鑑賞しながら新たな表現の工夫を探してみました。「これはこうだ」と先に言われたことを頭に入れてから更に考えるのではなく、何もわからない無の状態から考えるのは難しかったですが、その中で様々なことを発見していく活動は普段なかなか無いことなので特に楽しかったです。見たり、自分が動いたり、相談しながら進んでいく授業は私の中では新しい授業というイメージが強く、次はどのように進むのだろう？、思いながら参加することができたのでよかったです。また機会があったらこのような学校以外の先生の授業を受けてみたいです。その中でももっともっと新しいことを発見したり新しい何かをつくり出す活動をしてみたいです。
- ・私が1番楽しかったのは、2年生のときにやったクラスで動画をつくったことです。みんなで協力して動きをつくって、自由に表現し、それをつなげることで、みんなの面白い発想が見られて、楽しかったです。また、クラスで協力してつくったことで、仲が更に良くなったり、自分の意見を進んで言えるようになったりしたのでとても充実していました。どの授業もとても楽しかったです。

### Ⅲ 成果と今後の課題

この3年間にわたった「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験」ワークショップは、創作ダンスの授業を受けている生徒を対象に行ったものである。2年次ではちょうど女子がダンスの授業を行っている最中の特別時間割期間に三日間の集中プログラムで行った。創作ダンスの授業を体験済みの本校生徒の実態をよく理解し、内容を共有し、相談しながら進められる講師陣であったため、一方通行ではなく協働的に企画を進められた。はっきり目に見えないものが形に残るということは、なかなか通常の授業では分からないので、芸術家の創作過程の追体験により、「創り方、見せ方」のプロセス、方法を知り、未知のものへの見通し力がつくと思われる。3年間の継続的な積み重ねで、最後は批評文、価値付けまでも経験するに至った。長いスパンで見通す意味で大変有効なワークショップであった。

この事業は単年度の申請方式であるため、必ずしも毎年開催できるとは限らないところがネックとなる。学校内にアーティストを招聘するにあたり、どうしても資金面が壁となる。継続的にワークショップを行うにあたりこの点をどうクリアするのが今後の課題と思われる。

### Ⅳ 謝辞

3年次の5月、体育大会に、生徒達が創作した応援ダンスの特別審査員として、高橋るみ子先生、および、んまつーポスの3人が来校くださった。

表現することの楽しさ、正解のないものを協働的に追究する面白さに目覚めた生徒達にとって、自分たちの作品を審査していただく経験はとても嬉しく、晴れがましいものだったと思う。遠路はるばる宮崎より魅力的なプログラムを提案していただき、また写真、資料等もご協力いただいた。改めて御礼申し上げ、今後も協働的に実践研究を進めていきたい。ありがとうございました。

#### 【参考文献】

- 君和田雅子 「創作ダンスの授業から更に視野を拡げて・・・アーティストによる芸術表現体験“児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験”ワークショップ報告」『学体連ニュース第12号』公益財団法人日本学校体育研究連合会（2014年3月14日）
- 高橋るみ子&んまつーポス「ダンスの芸術表現を用いたコミュニケーション能力の育成に資する取り組みの促進」成果報告写真集『こどもたちはこうしてコミュニケーション能力を育んだ 芸術家・ゆさぶる・こども』宮崎大学教育文化学部舞踊学研究室（2016）
- 豊福彬文（んまつーポス）平成27年度文部科学省「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験（芸術家派遣）」コーディネーター実施方式実施状況報告書（2016）
- 豊福彬文（んまつーポス）平成26年度文化庁「次代を担う子どもの文化芸術体験授業（派遣事業）実施状況報告書」（2015）
- 文部科学省 コミュニケーション教育推進会議審議経過報告「子どもたちのコミュニケーション能力を育むために～『話し合う・創る・表現する』ワークショップへの取り組み」（2011年8月29日）