2014年度
新潟県立安塚高校松之山分校
体験型講座報告書

Aoyama Gakuin Univ
Learning
Community
Design Lab

目次

2014 年度の実施について ----------1
第一回　2014.8.26 ----------2
第二回　2014.10.16 ----------5
第三回　2014.12.4 ----------7
2014 年度の活動を振り返って /
2015 年の活動にむけて ----------10

2014 年度の実施について

実施の経緯

青山学院大学社会情報学部附置生涯学習ラボは、2011 年度から継続して、総合的な学習の時間のキャリア教育として、コミュニケーション講座などの体験型の授業を実施してきました。2014 年度は、即興的な表現活動や演劇的アプローチなどの新たな手法を取り入れ、3 回にわたって体験型のコミュニケーション講座を実施しました。高等教育では、生徒が自分の能力について問い直し、自分の代替不可能性に気がついていくといったキャリア教育がとても重要です。コミュニケーション講座では、楽しみながら取り組めるツールや題材を通して、他者と関わりあいながら自分を知るための活動を意図しています。

１年生から３年生まで、コミュニケーションを体験するだけではなく、コミュニケーションを通して様々なことを学び、今までと異なった視点で物事を捉えることが、キャリアを考える活動として必要とされています。

実施日

第一回　2014 年 8 月 26 日
第二回　2014 年 10 月 16 日
第三回　2014 年 12 月 4 日

第一回　2014.8.26

2014 年度最初の授業は、８月の夏休み明けでした。これからの社会情勢と、その社会で生涯生きていくために、まずは、現状をよく見つめて考えることから始まりました。３年生は､働くという視点から、１・２年生は、いろいろな人との繋がりという視点からのアプローチによって、コミュニケーションを通した学びの場を体験しました。

Lecture

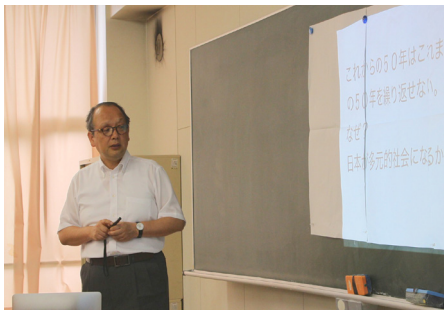
これからの時代を生き抜くために必要な能力

苅宿俊文

3 年生

◆これからの 50 年

「これからの５０年はこれまでの５０年を繰り返せない」という問題提起から授業は始まりました。これまでの 50 年とこれからの 50 年がどのように異なっていくのか、これからの 50 年で私たちはどのように生きていくのか、様々な課題があります。苅宿氏は「自分と社会を結んでいくこと」をテーマとして強調し、多元的社会になっていく日本について考察する中で、社会的に必要とされるコミュニケーション能力について解説しました。



◆人口問題と国籍間の対立

今後日本が直面する深刻な社会問題のひとつとして、「人口の激減と激増間の対立」が挙げられます。日本では少子高齢化が進み、現在の若い世代が生きていく社会は人口が減少し続ける社会になる一方で、世界人口は大幅に増加し、難民の世界流出問題が深刻化すると予測されます。そのため、国籍間の対立がすることもまた、今後深刻化する社会問題のひとつとして考えられます。

◆コミュニケーション力の要請

これからの時代を考えたとき、今の若者はどのように行きていけば良いのでしょうか。多くの仕事が機械化されてしまう中で、社会の一員として自律して生きていくためには、コミュニケーション力が不可欠です。ただし、コミュニケーション力が必要だからといって、コミュニケーションのスキルが高い人間になろうということを示唆しているのではありません。いろいろんな人と、楽しみながらコミュニケーションができる「チャンネル」をつくること、つまり、場によっていろいろな自分がいていいということを意識化することが大切です。

Workshop

「場を楽しむ」チャンネル作り

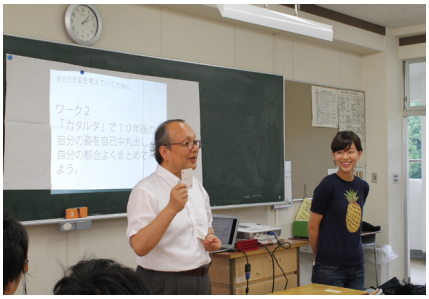
苅宿俊文　岡本夏海

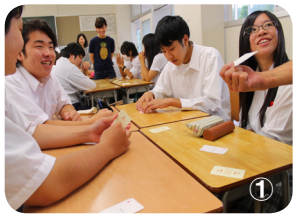
3年生

講義のあと、「カタルタ」というツールを使ったコミュニケーションワークショップが行われました。今回のワークショップの目的は、グループワークを通して、他者と「場を楽しむ」トレーニングをすることです。学校では、仲間どうしの関係性はあまり変わらず、いろいろなチャンネルを使う機会が少ないです。多様な人と関わっていくことが必然となる将来のために、「場を楽しむ」チャンネルを作ることが、コミュニケーション力の育成に繋がります。そのために、みんなで楽しめるようなゲームの中に、対話や思考を促すツールを使って、コミュニケーションを活性化し、チャンネルを意識化する活動をしました。

◆カタルタを使ったコミュニケーションの実践

「カタルタ」は、一見普通のトランプですが、それぞれのトランプに接続詞などの文頭になる言葉が書かれています。(※下記参照) 自己表現が難しい場面でも、文頭が決まることで、話しやすくなったり、予想外の展開が起きて、場が盛がったりしました。「カタルタ」を使って、自分の将来を予想して話すことで、自己を見つめなおし、「なりきりゲーム」では、自分ではない他者になりきることで、多角的な視点に気がつくことを意図しています。





①アイスブレイク「高速ババ抜き」。ランダムで4～5人の班に分かれた後、ババ抜きを高速でやるという簡単なゲームで緊張をほぐします。(カタルタは単なるトランプとして使用)

②「10年後の自分」を予想します。カタルタを3枚手元に持って、1枚ずつめくり、即興的に自分の10年後を予想して語るゲーム。「しかし」「とはいえ」など、めくるカードによって様々な答えがでます。

③カタルタを使って「なりきりゲーム」。一つの班が「家族」という設定で、役割を決めて話します。これも、話はじめはカタルタをめくって、その言葉を使わなければならないというルール。

▶「家族」という設定でなりきりゲームを楽しむ生徒。サザエさんやちびまるこちゃんのキャラクターになりきるグループもありました。

カタルタ

「カタルタ」は、発想力を高め、コミュニケーションを豊かにするカードセットです。発見を促し、視点を変えるスキルを育てます。対話や思考をゲーム化するため、仲間や初対面の人との対話はもちろんのこと、自己との対話にも新しい発見をもたらします。“語り”を“遊び”に変え、“遊び”を“インスピレーション”へと導くツールとして開発されました。 日常に、思考のトレーニングを忍ばせることを可能にしたのが大きな特徴です。(http://www.kataruta.com/ より) 今回のワークショップでは、生徒たちのコミュニケーションを促進し、いつもと違った対話を導く目的で使用されました。

Workshop
コミュニケーションゲーム
南波圭

1・2年生

◆身体表現を通したコミュニケーション

俳優として活躍している南波氏のワークショップは、演劇的アプローチを使った身体表現です。今まで、ワークショップに参加したり、俳優と関わったりする機会があまりない生徒たちは最初、緊張気味で静かな雰囲気でした。しかし、身体を使ったゲームをするうちに、徐々に自然にコミュニケーションが生まれ、後半ではたくさんの笑顔がみられました。講義後のアンケートでは、「普段は関わらない人と楽しむことができてよかった」「他の人と一緒に体を動かすゲームで、新しいコミュニケーションができた」など、身体表現の楽しさの中に埋め込まれた、豊かで多様なコミュニケーションの先にある新しい関係性の構築の体験ができたことが伺えました。

①２人ペアでじゃんけん。
はじめは、勝ったほうが負けたほうの手を握る、負けたほうは握られないように手を引く。次に、それを片足を上げた状態でやる。

②大きな輪になって「せーの」で左右どちらかを向くゲーム。

③１２３カウントゲーム
まず、「いち」、「に」、「さん」、・・・を繰り返してペースを速くしていく。次に、「さん」のところを声に出すのではなく足踏みする。さらに、「に」のところをお互いが決めたポーズにする。

④ヤドカリゲーム
３人一組で、２人が手を合わせてヤドをつくり、1 人が中身のカリ。「ヤド！」か「カリ！」のコールで、それに該当する人は違う人とそれぞれヤドカリを作らなければいけない。後半になったら、コールされたら壁をタッチしてからヤドカリを作る。「嵐！」というコールはヤドカリの３人全員が移動する。

生徒たちの感想

・１・２年生で交流する機会はなかなかないので、楽しかったです
・ヤドカリがおもしろかった。いろんな２人１組のやつでは、普段話さない友だちとしたので、良かったと思った
・最後の方は、みんな積極的に友だちを探していて、すごく楽しめました。コミュニケーションをとりながら、仲良くもなれて、良い活動だなと思いました

第二回　2014.10.16

第二回の今回は、綺麗な秋晴れの日でした。第一回目で学んだコミュニケーションの必要性から、コミュニケーションの活用へと転換していきました。チャンネル作りや、他者との相互作用などの、前回学んだ内容をいかし、他者と協働で何かをすることについて深く考えました。

3 年生

Workshop
「誰もが楽しめる」ルール作り

苅宿俊文　岡本夏海

◆コミュニケーションの難しさ

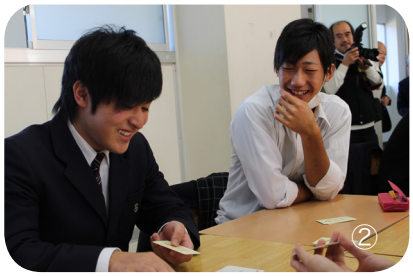
他者と何かをすること共に創ったり、楽しんだりすることは、コミュニケーションをとることによって成立します。しかし、相手の考えていることや、自分の考えていることを全て理解することはできません。つまり、コミュニケーションによって合意を形成していくのは、とても難しいことです。はじめは上手くできなくて当然で、何か楽しく取り組んでいるうちに、自分や相手のことがわかってくる、そういった感覚を知っていほしいということが今回のワークショップの意図です。

◆ MAKE　RULE

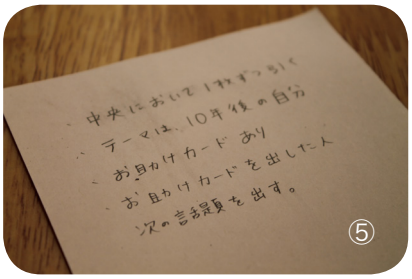
他者と協力し、物事に取り組む力を育てるために、「MAKE RULE」（ルールづくり）はとても大切です。みんなに同調して活動を進めるのではなく、自律的な協働活動をするためには、「その場にいる誰もが参加できる」というルールが必要です。多文化共生社会における社会的包摂を考えた場合、そういったルールづくりの考え方は、これからのコミュニケーションの前提条件となります。

①まずは、簡単なアイスブレイクから。前回のワークを思い出しました。

②次に、松之山の良いところ、松之山分校の良いところをテーマに、「カタルタ」を使って話していきます。



③「松之山分校」の紹介を ipad の動画で記録して、全員でブラッシュアップしていきます。



④最後に、自分たちで新しい「カタルタ」を考えました。ポストイットに書いてルールづくりをしました。
⑤自分たちがつくったカタルタを使って、全体会で１・２年生に向けて即興的なコミュニケーションゲームを提供します。そのためのルールも、班ごとに自分たちで考えました。

Workshop

コミュニケーションゲーム

1・2年生

南波圭

◆ひとつのことを成し遂げる

今回は、最初グループにわかれず、場にいる全員で進めるゲームでした。後半はグループで協力し、競い合いました。自分がしコミュニティに参加していく意識や、みんなを巻き込んで協働活動を行うことを学びました

①仲間さがし
最初にひとり、仲間を探す人を決め、タッチしたらどんどん仲間になっていく。手を繋いでまた次にタッチしていく。

②どんどん仲間が増えます。走りにくくなってきますが、長くなるので、囲めるようになります。

③最終的に、ひとつの輪になっていきます。

③後半はグループにわかれて、番号を決めて遊ぶゲームを行いました。

全体会

ルールで楽しむ

1・2・3年生

苅宿俊文

後半の全体会では、８グループにわかれて、３年生が１・２年生に対して、「カタルタ」を使ったコミュニケーションゲームを行いました。

テーマも３年生が考えたもので、「武勇伝を話す」「理想のタイプを語る」などユニークでした。普段関わりあいの少ない学年間の交流を楽しめたといった声がありました。

第三回　2014.12.4

今回は、キャリア教育のまとめとして、自分の持っている「能力」について考えることがテーマでした。自分と社会を結ぶということは、社会にとって必要な自分、自分が参加していく社会について考え、参加意識を持つことです。今回のワークは、演劇的アプローチによる自己表現、即興的なコミュニケーションツールを使った自己表現を通して、自分と他者のそれぞれの特質に気が付き、「自分」についての価値付けを書き換えていくための足場がけとなっています。

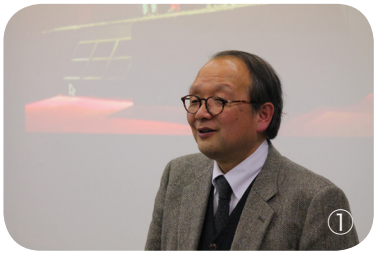
Workshop

自分の能力を考える

苅宿俊文　岡本夏海

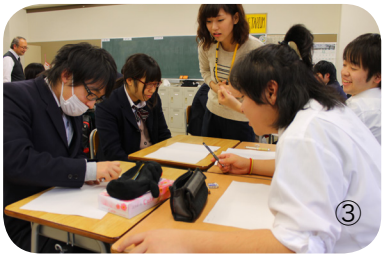
3年生

能力というと、「コミュニケーション能力」や「問題解決力」などが一般的に思い浮かべられます。しかし、今回はひとりひとりの能力を、「知りたい力」や「思いやり力」、「笑顔力」「一途力」など、多角的な視点から能力を捉え直すことが目的でした。自分と社会を結ぶためには、社会に合わせて能力を身につけていくことだけではなく、自分特有の能力を伸ばして、社会に活かしていくことが大切だというメッセージです。まず自分と向き合い、自分のことを人に説明し、話し合うことで、様々な気づきを得る機会は、学校と社会の接続教育として必要とされています。生徒たちが、自分に自信を持って生きていく基盤づくりが、自分の能力を考えることから始まります。「語れるサンカク」という、コミュニケーションツールを用いることで、自分について考え、それをアウトプットすることを手助けしました。



①まずは、苅宿氏から、ドイツの事例を紹介しながら、学力と能力に育てていく社会についてのレクチャーがありました。

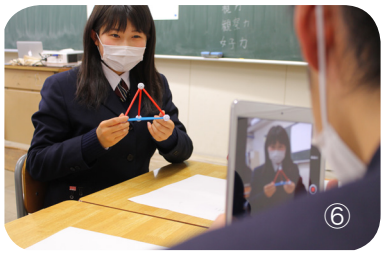
②そのレクチャーを受け、能力という言葉で思いつくものを、ポストイットにKJ法で出していきます。



③深津絵里さんの能力観に関する記事を読んで、もっともわかりやすいを読んで、感想を書いていきます。

④次に能力を自分なりに考えてみます。今ある自分の能力というよりも、自分がこれから１～２年で身に付けるだろう、身につけたい能力を考えました。

⑤自分が身につけたい能力について、「語れる△」でグループ内で発表します。それをあとで１、２年生に紹介するので、グループでブラッシュアップしました。



⑥最後に、自分が身につけたい能力や、自分の能力についてのプレゼンを、ipadで撮影しました。

Workshop

演劇によるコミュニケーションワークショップ

1・2年生

柏木陽　南波圭（NPO法人演劇百貨店）

1・2年生が体育館に集まり、演劇ワークショップを1時間ほど楽しみました。ゲームが進むにつれ段々と生徒たちの表情に笑顔が見られるようになり、身体的な表現活動によって様々な気付きが生まれました。

◆与えられたミッションに即興的に対応する力

初めから大人数で何かをすることに抵抗を感じる人もいます。だからこそ、スモールステップで徐々に難易度をあげ、人と協力することの意味を身体で体験していく機会として、演劇的なアプローチが難しいけれどもやってみる価値があるものであったと思います。初めて会った人達(苅宿ゼミ生)と寒い体育館の中で行った、たった一時間のワークでしたが、そこには様々な意図が組み込まれています。最後のなりきりゲームの時に出された"全員で一本の大きな木をつくれ"というミッションが出された時、初めは誰もがどうしたらよいのか右往左往していました。しかし、ある人が"こんなのはどうかな？"と提案してくれたおかげでみんなが動きだし、なんとか一つの形になりました。"その場で与えられたミッションに臨機応変に対応できる力"を、身体的なコミュニケーションを通して学べたのではないでしょうか。

①似た発音の単語聞き分けダッシュゲーム

体育館の中央に二列に並び、かにチーム、かめチームに振り分けました。柏木さんが前で話す言葉の中で"かに"という単語が聞こえたら、かにチームは体育館の壁に向かって猛ダッシュ。かめチームはかにチームがダッシュする前に身体をタッチします。タッチされたら負け、タッチされずに走り始めることができたら勝ちというゲーム。実際にやってやると"毛ガニ"という単語に走り出す生徒。"がにはかにじゃないからだめだめーー！"と大声で言う柏木さん。"ある日の話を始めます。昨日、夜中に…"ダッシュで走る生徒がちらほら。文に隠された単語を拾うことに苦戦した部分が面白く感じられました。

②タッチアンドゴー

二人一組のペアを組み、ジャンケン列車のような体制を作ります。一人が立ち、一人は相手の肩に両手を乗せます。ヨーイ、スタート！というと全員が走りだし、鬼は二人組の後者の肩に両手を乗せることに必死になります。鬼に両手を付けられた二人組は先頭の人が一人抜け、その人が次に鬼となります。この繰り返しです。

③なりきりゲーム

チームでなりきりゲーム。"二人一組になって鉛筆と消しゴムになりきりって"という指示に"私、鉛筆やるね。僕、消しゴムやるね。"と話を合いながらなりきっている姿が印象的でした。次は四人組になって王様が座るような立派な椅子を表現したり、八人組で扇風機、冷蔵庫を表現したり、最後は全員で一本の大きな木を表現してみたり。人数が増えれば増えるほど話し合いの頻度が多くなり、苦戦していました。グループそれぞれの個性が表現されていました。

全 体 会

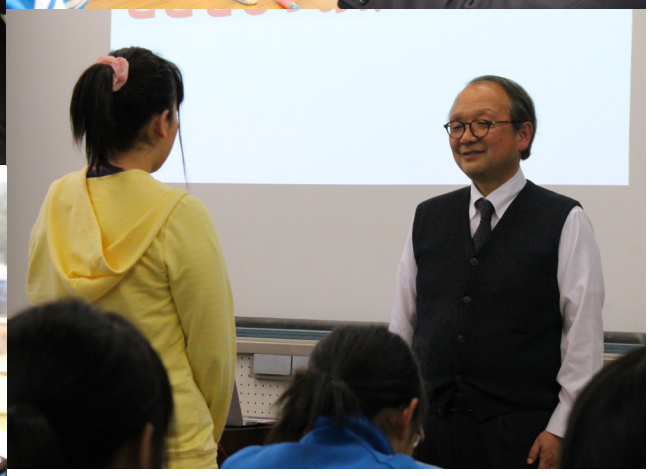
自分を表現すること

苅宿俊文　苅宿ゼミ

1・2・3年生

全体会では、苅宿氏から、自分を表現すること、それが難しいとはどういうことなのか、レクチャーが行われました。

そのあと、３年生から１・２年生に向けて、プレゼンやワークが行われました。先輩と後輩で、教える－教えられるような関係を構築していくことはとても重要です。なぜなら、教え手は人に説明することで自分がより深く理解することができるし、学び手（教えられる側）は、来年の自分を想像しながら聞けるので、より自分事として捉えることができるからです。私たちは、これを「入れ子型」の学びと呼んでいますが、こういった活動の意味を改めて感じることができました。



おわりに

2014 年度の活動を振り返って

私が松之山の生徒と交流したのは少ない時間でしたが、みんなの素直さと親しみやすさがとても印象的で惹かれました。松之山の生徒は友達のプレゼンを聞く姿がポジティブであり、「能力」という正解のない題材について考え、人に伝えるというワークと松之山の生徒のフィット感が高かったように思いました。

上記にもありましたが自分特有の能力に自信を持ち、社会で生かしていってほしいです。授業やワークは少し難しいと感じることもあったと思いますがリアクションペーパーや授業後の会話から生徒それぞれの気づきが生まれていることがわかり、とても嬉しかったです。（岡本夏海）

2015 年の活動にむけて

毎回、暖かく迎え入れていただき、全員で活動することができて大変嬉しく感じています。そんな中で、2015 年度までの活動で課題として感じられたこともあります。例えば、自己表現活動に対する生徒の苦手意識です。毎年、取り組みやすいような題材や課題を試行錯誤しながら、段階的に学べるように改善を重ねていますが、やはりハードルの高さを感じる局面もあります。今年度は、即興的なコミュニケーションツールを使ったり、グループワークを多く取り入れたりする工夫をしましたが、３年生が１・２年生に向けて自己表現をするとなると、難しく感じる子もいるようでした。複数回の活動で、体系的・段階的に学んでいくことも重要ですが、他者視点を取り入れ、生徒間の相互作用を活性化することに来年度もチャレンジしたいと考えています。

大地の芸術祭に関連して

安塚高校松之山分校は、地域コミュニティの一部として位置づいています。若者離れによる働き手の不足や、過疎化のような問題が深刻だからこそ、若者のキャリア意識の育成、すなわちキャリア教育を丁寧に創っていくことに意義を感じます。コミュニケーション教育では、地域社会の担い手としてコミュニケーション能力を高めるというよりは、いろいろな人とコミュニケーションをとれるチャンスをつくり、働く意味を考えたり、自分の価値を再認識するための手段として捉えてほしいと思っています。

2015 年は、越後妻有大地の芸術祭アートトリエンナーレの開催があります。この地域は、アートによって、外部からたくさんの人が訪れるようになりました。アートを通じて、さまざまな繋がりが構築される過程においても、コミュニケーションは不可欠です。言語だけではなく、五感を使ったコミュニケーションによって、地域の人々が繋がり、そして地域外の人々とも繋がっていきます。そういった繋がりづくりのきっかけづくりとして、キャリア教育をはじめとしたワークショップが貢献できるのではないでしょうか。来年も、コミュニケーションの楽しさをじ体験してもらい、それが何かのきっかけとなったら嬉しく思います。

2014 年度新潟県立安塚高校松之山分校　体験型講座報告書

発行日：2015 年 3 月 30 日
発行：青山学院大学社会情報学部附置生涯学習ラボ
〒 252-5258　神奈川県相模原市中央区淵野辺 5-10-1
Tel:042-759-6106
編集・デザイン：青山学院大学社会情報学部附置生涯学習ラボ