

ドラマ教育 ガイドブック

アクティブな学びのためのアイデアと手法

ブライアン・ラドクリフ 著
佐々木英子 訳



ドラマは学びを刺激し、
教室の協働を促し、
学びの質を高める
アクティブラーニング！

ドラマ教育先進国イギリス
で活用されている、現場で
使えるアイデアと手法、ア
ドバイスがぎゅっしり詰まっ
た実践手引き。

新曜社

ドラマ教育 ガイドブック

アクティブな学びのためのアイデアと手法

ブライアン・ラドクリフ 著
佐々木英子 訳



新曜社

DRAMA FOR LEARNING POCKETBOOK

by Brian Radcliffe

Copyright © 2007 by Brian Radcliffe

Japanese translation published by arrangement with

Management Pocketbooks Ltd.

through The English Agency (Japan) Ltd.

Cartoons: Phill Hailstone

はじめに

現在の学校に着任した初日、私はスタッフミーティングで、「新しいドラマ教師」として紹介されました。すると、それを聞いた教師陣から盛大に拍手喝采が起こってなかなか鳴り止まず、「助かった!」「神様ありがとう!」という歓声が上がったのです。私は、孤立無援の幌馬車隊を救いに丘の上に現れた、アメリカの騎兵隊になったような気持ちになりました。今すぐ、雇用条件を再交渉すべきじゃないかと思ったほどです。

この熱烈な歓迎の理由は、私が到着したことで、もう彼らがドラマ授業の代行をしなくてもよくなるからでした。精力的で創造的なドラマ科の主任教師が病気で欠勤していた間、物理、フランス語、技術、宗教の教師たちが、ドラマ授業を持ち回りで代行していました。これが、一部の教師にとっては、あまりにも負担だったのです。つまり、こんなふうに。

「おしまいには、いつもけんかになってしまう」
「騒がしくて、自分の話を聞かせることができない」
「目が届くように、生徒を席に座らせておきたい」

教師によっては、ドラマは、こんな影響をもたらします。



ではなぜ私は、こうした教師たちも、はじめに感じる不安を克服するにとどまらず、ドラマが実際に学びの質を高める可能性をすすんで探求すべきだ、と提案するのでしょうか？

第一に、それは私が教師として、次のことを信じているからです。

- **学びの質**は、教え方よりもずっと重要です（互いに影響しあいはしますが）。
- 生徒は、懸命に努力して学びにいたります。教師としての私たちは、彼らと共に学びを高める、**コラボレーター**です。
- 学びの**方向**は、できるかぎり、生徒の手に委ねられるべきです。
- 学習計画と試験シラバスは学びの目的地を示しますが、私たちが旅する道筋は**柔軟**であってよいはずです。
- ドラマは**学びを刺激し、協働で行う努力を促進し**、すくなくとも次の数キロメートルを進むための**地図**となるような、一連のテクニクを提供します。



あなたは小学校で教えているかもしれませんし、中学校や高校で教えているかもしれません。そしてこの本を、確信をもって手にしたかもしれませんし、ためらいながら手にしたかもしれません。あるいは、熱意にあふれているかもしれないし、不安に感じているかもしれません。いずれであっても、このガイドブックはこんなことを提供します。

- 生徒がどのように学ぶかに関する現時点での理解を、ドラマテクニクがどう扱うかについて示します。
- ドラマテクニクを大きく7つに分けて、それぞれが高める学びの側面を説明します。
- 教科横断的な総合学習、あるいは単一教科のどちらにおいても役立てることができる、ドラマテクニクを用いた150以上の創造的なアイデアを示します。
- 明確で実践的なアドバイスにより、学級経営の問題にとりくみます。

さあ、舞台に上がる準備はできましたか？

初心者の皆さんも、どうぞ！

はじめに..... i

アクティブラーニングとしてのドラマ 1

準備運動..... 2
 熱中できて多様である..... 3
 脳にやさしい..... 4
 挑戦的..... 6
 生徒中心..... 8
 協働的..... 9
 やりがいがある..... 10
 オリの中の獣を解放する..... 11
 ドラマテクニクのワードローブ..... 12

ドラマゲーム 13

なにを・なぜ・いつ?..... 14
 それでメリットはなに?..... 15
 座席で..... 16
 教室の前で..... 20
 輪になって..... 22
 広く開けたスペースで..... 25
 学級経営..... 28

ナラティブ 29

アイデアをナビゲートする..... 30
 ナラティブってなに?..... 31
 テクニック1:ストーリーボード..... 32
 テクニック2:マイム..... 33
 テクニック3:実況..... 34
 テクニック4:視点..... 35
 テクニック5:原因と結果..... 36
 それでメリットはなに?..... 37
 文学 — いろいろなアイデア..... 38
 音楽、芸術、デザイン — いろいろなアイデア..... 39
 科学 — いろいろなアイデア..... 40
 外国語 — いろいろなアイデア..... 41
 体育、スポーツ — いろいろなアイデア..... 42
 社会科学 — いろいろなアイデア..... 43
 人文学 — いろいろなアイデア..... 44

キャラクター

45

キャラクターを探求する	46
つかい方とメリット	47
テクニック1：人型分析	48
テクニック2：ゴシップの輪	50
テクニック3：分身	51
テクニック4：ステイタス	52
テクニック5：ホットシーティング	53
テクニック6：思考の追跡	55
テクニック7：SWOT エクササイズ	56
テクニック8：入口と出口	57
文学 — いろいろなアイデア	58
音楽、芸術、デザイン — いろいろなアイデア	59
科学 — いろいろなアイデア	60
外国語 — いろいろなアイデア	61
体育、スポーツ — いろいろなアイデア	62
社会科学 — いろいろなアイデア	63
人文学 — いろいろなアイデア	64

様式化

65

様式化ってなに？	66
テクニック1：静止画、タブロー	67
テクニック2：マイム	69
テクニック3：サウンドトラック	70
テクニック4：スローモーション	71
テクニック5：身体化	72
それでメリットはなに？	73
文学 — いろいろなアイデア	74
音楽、芸術、デザイン — いろいろなアイデア	75
科学 — いろいろなアイデア	76
社会科学 — いろいろなアイデア	77
人文学 — いろいろなアイデア	78

アナロジー

79

アナロジーってなに？	80
アナロジー1：新しい観客	81
アナロジー2：テレビドキュメンタリー	82
アナロジー3：比喩	83
アナロジー4：式典	85

アナロジー 5：儀式	86
アナロジー 6：広告	87
アナロジー 7：クイズショー	88
アナロジー 8：人間ギャラリー	89
学級経営	90
それでメリットはなに？	91
いつ、つかうべき？	92

ジレンマと選択肢 93

これはなに？	94
テクニク 1：スペクトラム	95
テクニク 2：ドラステップ	96
テクニク 3：選択の小路	97
テクニク 4：フォーラムシアター	99
学級経営	100
それでメリットはなに？	101
いつ、つかうべき？	102
文学 — いろいろなアイデア	103
音楽、芸術、デザイン — いろいろなアイデア	104
科学、数学 — いろいろなアイデア	105
外国語 — いろいろなアイデア	106
体育、スポーツ — いろいろなアイデア	107
社会科学 — いろいろなアイデア	108
人文学 — いろいろなアイデア	109

ティーチャー・イン・ロールと小道具の活用 111

これはなに？	112
それでメリットはなに？	113
学級経営	114
文学 — いろいろなアイデア	116
音楽、芸術、デザイン — いろいろなアイデア	117
科学、数学 — いろいろなアイデア	118
外国語 — いろいろなアイデア	119
体育、スポーツ — いろいろなアイデア	120
社会科学 — いろいろなアイデア	121
人文学 — いろいろなアイデア	122
ごあいさつ	123
訳者あとがき	124

Drama as Active Learning
Drama as Active Learning
Drama as Active Learning

Drama as Active Learning
Drama as Active Learning

Drama as Active Learning
Drama as Active Learning

Drama as Active Learning
Drama as Active Learning

アクティブラーニング
としてのドラマ

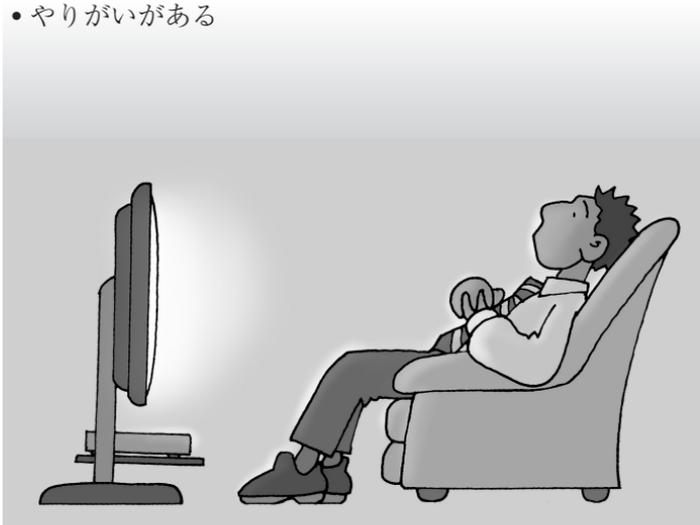


準備運動

快適なソファに座って試合のスリルを味わうスポーツファンと、スポーツの試合に参加する人には違いがあります。つまり、かかわりのレベルや参加がもたらす体験の質が違いますし、参加する人には、永続的な恩恵があります。学びもまた然りです。

ドラマは、以下の理由で、**学びへの参加**を促進します。

- 熱中できて多様である
- 脳にやさしい
- 挑戦的
- 生徒中心
- 協働的
- やりがいがある



脳にやさしい

多様な知能の領域に応じた、学びの機会があります。

言語 — 書く人、話す人

論理的・数学的 — 解析者、分類者

視覚的・空間的 — 絵のクリエイター

音楽的 — リズム、メロディ制作者



内面的 — 内省者

対人的 — グループ

メイカー

身体的・運動感覚的 — マイム、モデルメイカー

スピリチュアル — 夢想家、予見者

自然主義者 — 環境問題研究者

ドラマを用いるとき、それぞれの生徒個人に備わるさまざまな知能の混合、さまざまな生徒たちが形成するそれぞれのグループの知能のブレンドを、すべて**包みこんで**います。

挑戦的

ベンジャミン・ブルームは、私たちがすで知っていること（低次）から最終的な評価段階（高次）へと移っていく、認知活動の一連の段階を明らかにしました。これは、ブルームの目標分類学として知られています。ドラマをベースにした活動は、生徒たちが、低次から高次の認知活動へ移行するよう促します。学びが進歩するように、生徒の頭脳に課題を課すのです。

どのようにそれを行うのでしょうか？

クラスの生徒たちに、4人組になって、ヴィクトリア朝のイギリスで煙突掃除をしている子どもたちの苦しみを描くドラマをつくるように指示した、と想像してみましょう。次のページでは、ブルームの目標分類学にもとづいて、このドラマがどのように展開していくかを示します。





生徒中心

ドラマは、生徒中心でなければ何にもなりません。

生徒は皆、次のようなものをたずさえて学習活動に参加します。



- **知識** — 間違っていたり、見間違いだったりするかもしれません
- **スキル** — とても磨かれたものである場合も、そうでない場合もあります
- **態度** — ポジティブな場合もネガティブな場合もあります

ドラマテクニクを通じて、生徒は以下のことができます。

- 学びの方向を**選択**する
- 可能性を**探求**する
- 創造したものにもとづいて**構築**する

やりがいがある

ドラマへの参加はやりがいを生みだします。

1. グループのメンバーひとりひとりが、ドラマの中で、ある程度の**成功**を体得できます。たった1つの正解などないのです。これはむしろ、無人島の探検に似ています。誰もが自分なりに発見した貝殻、花、ねじれた小枝、果物、鳥のさえずり、そして小石などを差し出すことができるのです。
2. **創造する**という個人的な満足感をもたらします。どのグループも、ほかのグループとは少し違った、まだ誰も知らなかったものごとの局面に気づくことでしょう。
3. パフォーマンスは、以下のような自然な報酬をもたらします。



自発的な拍手喝采



その場にふさわしい**笑い**（または沈黙）



祝福の言葉

ここに、あなた自身からの**表彰**や**賛同**をつけ加えてもよいでしょう。

オリの中の獣を解放する

ここまでは順調ですね。けれど、あなたはまだドラマベースの活動に自信がもてないかもしれません。オリの扉が開いて、堂々とした野獣がリングをうろついているときのライオン使いのような気分でしょうか？

では、このように考えるのはどうでしょう。ドラマ活動は、最善を尽くすように脳に働きかけます。言いかえるなら、感情と思考からなる複雑な世界に反応し、理解するようしむけるのです。だから、教育的報酬が十分に高いのであれば、リングに入ることには明らかな価値があります。

そして思い出してください。指揮権は、ライオン使いにあるのです。シルクハット、赤いジャケット、そして鞭で、野獣の行動を操ることができます。ドラマ活動もまた同じです。つまり、そこには学びの状況のほとんどに応用できる枠組み、テクニック、そしてトリックがあります。

だから、試してみない手はないでしょう？

