

平成26年度「重点研究費」研究成果報告書

研究課題	演劇的手法を活用した教員養成プログラムの開発
------	------------------------

研究代表者

氏名 渡辺貴裕	所属 教職大学院	職名 准教授
------------	-------------	-----------

研究分担者

氏名	所属	職名

【研究成果の概要】 (文字の大きさ9ポイント・字数800字～1600字程度)

本研究では、演劇的手法、つまり役を引き受けて想像上の空間の中でふるまうことによって新たな理解を得る手法を、教員養成において活用してプログラムの開発を行い、その意義を明らかにすることを目的としていた。当初は、教員を目指す学生を対象とすることを計画していたが、環境が整わず、若手教員が集まる学習会の場を用いることになった。

授業づくりのためのトレーニングとしては、従来から、教師・生徒役を割り振ってロールプレイ(模擬授業)を行うなどの活動が行われてきた。しかし、それらは、事前に作成しておいた台本等に従って流れをただなぞるだけのものが多かった。そうした場合、「予行演習」を通して声の出し方や板書の仕方などを練習するといった意義は果たせるが、教材の活用や学習の発展性に関して新たな気付きは得られにくい。それが得られるためには、ロールプレイ(模擬授業)が、学習者としての頭の働かせ方を追体験できる場になっている必要がある。そのためには、演劇的手法がもつ即興性や相互作用性の側面を重視したプログラムが有効になると考えられる。

若手教員との学習会の場においては、教師の立場と学習者の立場を行き来しながら即興的にふるまっ教材開発や授業展開の考案を行う授業づくりワークショップのプログラムを実施し、理科、国語、道徳の授業に関して学習活動を生みだした。こうした形態のプログラムを用いることにより、参加者に、既存の指導法の枠組みを超えて授業づくりについて発想することを促すことができた。なお、このプログラムを用いて考案された学習活動は、参加した教員によってそれぞれ学校現場において実践され、後日その実践報告と検討も行っている。

今後、こうした授業づくりトレーニングのプログラムを学生にも活用できるように拡張を図る。それを教職大学院の新設科目「カリキュラムデザイン・授業研究演習Ⅰ～Ⅳ」等において実施し、そこでの事例を冊子にまとめていく予定である。

研究成果発表方法

[発表論文名(口頭発表を含む)、氏名、学会誌等名(投稿中・投稿予定・執筆中)を記入する。]

※本経費を用いて、報告書(冊子等)を作成した場合には、本様式とともに1部を提出すること。

なお、提出された報告書は教育実践研究推進本部を通じて附属図書館へ寄贈する。

本研究の成果の一部は、「学校教育と演劇との出会い」として、日本児童・青少年演劇劇団協同組合平成26年度文部科学省委託事業「児童生徒の人間関係形成能力やコミュニケーション能力等の育成に関する研修等の調査研究」の報告書に掲載予定である。