岡山大学大学院教育学研究科研究集録　第174号（2020）45－60

演劇的手法「フリーズ・フレーム」（静止画）を用いたコミュニケーション能力育成の取組

槇野　滋子

本実践は，2020年２月12日㈬に，岡山県立玉野高等学校第２学年153名を対象に，総合的な学習の時間（以下「総合」）におけるコミュニケーション能力育成のための学習活動として「フリーズ・フレームを体感しよう」の単元名で行ったものである。

総合の探究活動を活性化するには，多様な他者と円滑にコミュニケーションを図ることが必要である。本実践は，演劇的手法の１つである「フリーズ・フレーム（静止画）」に，総合の学問分野別小グループ単位で取り組むことで,「全身を用いたコミュニケーション」と「言葉によるコミュニケーション」の両方の特性を体得し，多様な他者と豊かで実り多いコミュニケーションができる能力の育成を図ることを目標とした。加えて稿者が所属する獲得型教育研究会が目指す「演劇的手法を導入した『学びの全身化』により，学習者自身が『学びのワクワク感』を喚起する」ことを企図した。

生徒の活動ぶりや振り返りの記述を通して，本実践が目標を十分達成したことと，生徒達が「自立的学習者」への第一歩を踏み出したことが窺えた。

Keywords：演劇的手法，フリーズ・フレーム（静止画），学びの全身化，
獲得型教育，学びのワクワク感

１．実践に至る経緯と目標

本実践は，稿者が岡山県立玉野高等学校から講師依頼を受けて，2020年２月12日㈬に，第２学年の総合的な学習の時間（以下「総合」）において行ったものである。

同校の総合は，学問分野に応じた小グループ毎に地域を題材とした探究的な活動を実施しているが，地域へ出向いてのフィールドワークをはじめとする種々の取組を実り多いものにするには，立場の違う様々な人達と円滑に意思疎通したり多様な価値観を持つ人々と能動的に協働したりする姿勢が求められる。従って総合の学習には，探究活動に加えてこうした姿勢を可能にするための資質・能力の育成を目指した活動を，適宜設定する必要がある。

以上の認識により，同校では２年生の総合の総括を控えた３学期半ばに，充実した探究活動に不可欠な資質・能力としてのコミュニケーション能力やプレゼンテーション能力の育成を企図し，その指導を獲得型教育研究会（以下「獲得研」）の一員である稿者に依頼したのである。

獲得研は，日本大学教授であった渡部淳が2006年に創設した「演劇的手法を導入した『学びの全身化』」「獲得型教育」の研究，普及に取り組んでいる組織である。

獲得型教育は，渡部が旧来のチョーク＆トーク形式授業による「知識注入型教育」の対極の教育に名付けた造語である。渡部は獲得型教育を「主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）」の方向性と同じだと捉えている。その上で，学習者の「主体的・対話的で深い学び」を実り豊かに実現させるアクティビティ（学習技法）として，日本で最も研究や普及が遅れている「演劇的手法（ドラマワーク）」に重点を置いた獲得型教育を重視して，普及に努めてきた。稿者も，渡部と同じ考えで本実践に取り組んだ。

渡部は，かつて玉野高校に設置されていた国際科

岡山大学大学院教育学研究科　教職実践講座　700－8530　岡山市北区津島中３－１－１

Helping Students Develop Their Communicative Competence with a “Freeze Frames” Drama Activity

Shigeko MAKINO
Department of Teaching and School Leadershp Graduate School of Education, Okayama University, 3-1-1 Tsushima-naka, Kita-ku, Okayama 700-8530

での講演や特別授業の講師を何度も務めており，同校は，岡山の「学びの全身化」の「始まりの地」と呼べる場所である。稿者も，同校での渡部の特別授業に参加したことがきっかけで獲得研の一員となり，渡部の指導や支援を得ながら，勤務校での国語や総合，特別活動で，さらには商業教育の分野で，「演劇的手法を導入した学びの全身化」を志向した取組の実践，普及に携わることができた。玉野高校は，稿者の「学びの全身化」を図る教師としての「始まりの地」でもあるのだ。

稿者にとって二重の「始まりの地」での指導で目指したのは，「演劇的手法を導入して学びの全身化を図る」ことで，依頼された「探究活動に不可欠な資質・能力としてのコミュニケーション能力やプレゼンテーション能力の育成」を効果的に行うことと，獲得型教育の目標を生徒達に実感させること，この２点であった。

１点目については，育成を求められている資質・能力は，コミュニケーションツールとしての言葉を相対化し，身体等の他のツールも適切に用いて他者と交流できる，プレゼンテーション能力も包含した「広義のコミュニケーション能力」と捉えた。その上で，対象生徒は演劇的手法に取り組んだ経験はないものの総合の授業でグループ単位の学習活動をほぼ１年間行っており，グループ内の人間関係はできている，との認識から，「フリーズ・フレーム（静止画）」に取り組ませることで達成を目指した。

『参加型アクティビティ入門』（渡部淳＋獲得型教育研究会 学事出版2018年）に掲載されているこの技法の内容と特徴は次のとおりである。

> フリーズ・フレームは，身体を使って，あるイメージを写真のように表現する活動だ。１枚で表現することもあれば，複数のシーンで表現することもある。……フリーズ・フレームは，動きを伴わないし，セリフもない。だから初心者や，羞恥心の強い年代の生徒たちでも取り組みやすいアクティビティだ。考えたことを身体表現する最初のステップとして使いたい。グループでつくることが多いので，活発なコミュニケーションがおこなわれる。またテーマについて深く考えるきっかけにもなる。

「コミュニケーション」と言えば，まず言葉によるそれを思い浮かべるが，フリーズ・フレームは言葉ではなく全身を使って伝えたいことを「作品」として表現する。但し作品を完成させる過程では，グループ内で十分な言葉によるコミュニケーションが必要である。また動作やセリフがないので演技の巧拙を問われることもなく誰でも取り組みやすい。生徒達は，作成→発表の一連の活動から，無理なく言葉と全身という２つのツールでのコミュニケーションを実践し，両者の特性を体感できる。さらにグループ毎の発表と相互評価を通じて，この取組の意味を更に深く考えることも期待できる。フリーズ･フレームは，依頼された「探究活動に不可欠な資質・能力としてのコミュニケーション能力やプレゼンテーション能力」を，生徒たちが自ずと深く身に付けられる演劇的手法だと言えるのである。

２点目について。渡部の最新の著作である岩波新書『アクティブ・ラーニングとは何か』（岩波書店2020年）の帯に，「学びのワクワク感」というフレーズがある。同書を読むと，これこそが渡部が提唱した獲得型教育の核であることが分かる。「学びのワクワク感」は，学習者自身が演劇的手法等を通じて「主体的・対話的で深い学び」に取り組み，その充実感と楽しさを体感することである。小学校の入学時，誰もが覚えた「早く学校に行きたい」「もっと勉強したい」「学ぶことが楽しみだ」という気持ちと言い換えてもいい。獲得型教育において学習者に覚醒を求める意識である。

目標の２点目である「『学びのワクワク感』の覚醒」に向けて行った手立ては，導入の内容やフリーズ・フレームのテーマ設定を工夫して取組への興味・関心を喚起すること，作成→発表→振り返りの全活動が生徒主体で円滑に進行するよう配慮すること，発表内容の講評は良いところを見出して評価すること，振り返りシートには一人一人肯定的コメントを記して返すこと，振り返りシート返却時に改めて今回の学びの意図と意義に目を向けるための「総括コメント」を配布することである。

２．実践の実際

資料１が，本実践の指導案である。

４クラス153名の第２学年全員を学問分野別グループ毎に分け，さらに前半10グループ78名と後半９グループ75名に分けた上で，前半は３・４限目に，後半は５・６限目に，単元名「フリーズ・フレームを体感しよう」に取り組んだ。

前後半ともに，ウォーミングアップを除いては，ほぼ同じ流れで進行した。使用教室は，導入と展開②，まとめ・振り返りは柔道場，展開①は，はあらかじめグループ毎に１室ずつ割り振られているHR教室等であった。

導入の最初に，１分間自己紹介スピーチを行った。指導案に示したとおり，「玉野高校に縁のある」稿者に親近感を覚えさせることと，短時間で多くの情報を的確に伝えられる言葉の利便性に目を向けさせ

ることを目指し「私にとって玉野高校は，“教師生活・結婚・『恩師』との出会いの三つのスタートとなったステキな場所」であると語った。スピーチ終了時には拍手も沸き，堅い雰囲気も幾分ほぐれたようで，好感触の出だしであった。

続けてウォーミングアップを行った。心身の解きほぐしと場の温めが主目的だが，併せて「言葉によるコミュニケーション」と「言葉を用いないコミュニケーション」に目を向けさせる端緒になればと，誕生日順に無言で並ぶ「バースデーライン」，「○○と言えば？」でイメージしたものを叫び，同じ答えの者達がグループになって座る「仲間作り」の２つを予定していた。しかし時間の関係で，前半は「バースデーライン」のみ，後半は「仲間作り」のみの実施となった。

生徒達は，「座って静かに講師の話を聞く」から急に「立って身体を動かす」に活動を切り替えることへの戸惑いが大きかったようで，盛り上がりに欠けるものになってしまった。

渡部はウォーミングアップを，「『思いを声に出す勇気，動き出せる身体』を形成できるようにするための活動」「学習の潤滑油であり，学習を促進するエネルギーにもなる大事な要素」と呼んで，獲得型教育の基盤として重要視している。稿者もそのことは認識していたが，時間不足に加えて生徒の実態を理解し切れていなかったことで，ウォーミングアップの目的を十分に達成できなかった。本実践の反省点の一つである。

導入の最後として，第２学年団を中心とする玉野高校の教員チームによるモデル発表「桃太郎」の鑑賞を行った。慣れ親しんでいる先生達の発表を教材に，楽しみながら「フリーズ･フレーム」と出会い，これから自分達が行う活動の中身を理解することを意図してのことである。

教員チームの中には，国際科設置時代から渡部と親交があり，獲得研の活動を深く理解している橋本文彦教頭と現在は非常勤講師の三宅典子氏がおり，二人を中心に，モデル発表に向けた事前の教員研修･練習が行われていた。それが奏功して「作品」は完成度の高い力作で，意図したとおり生徒達から笑いや感嘆の声が上がり，この後の活動に前向きになろうとする姿勢が見て取れた。ウォーミングアップでは足りなかった「場の温め」も，十分なされた感じであり，指導者と学習者との関係性が活動の成否に大きく関わることを再認識した。指導プラン作りの際に，「ウォーミングアップだからまず最初」と安易に考えて設定したが，稿者と生徒との関係性を踏まえると，「１分間スピーチ→モデル発表→ウォーミングアップ」の流れの方が，導入の目的がより果たせたかもしれない。

資料２が，モデル発表時に配布した「本時の目標」「課題」「活動の手引き」を表面に載せたワークシートの表面である。「本時の目標」はこの活動の内容と目標をシンプルに示した「フリーズ・フレームを体感しよう」とした。

「課題」は，「グループ毎に『誰もが知っている古今東西のお話』を４枚の静止画で表現」することとした。その内容は，グループ毎に決めたテーマとなる話について，筋に沿って，全員が全シーンに登場して，背景や道具も自分達の身体だけで表現した４枚の静止画を，「これで絶対分かる」場面と，「ここがウリ！」と言えるユニークな解釈，絶妙な身体表現を盛り込んだ場面を入れて，作成・発表するというものである。教員チームを例に挙げると，作成・発表したのは，①「桃太郎の誕生」，②「鬼ヶ島に出発」，③「鬼退治」，④「桃太郎の結婚式」の４場面である。①では，桃太郎・お爺さん・お婆さん以外に，桃やお婆さんが使おうとしていた包丁やまな板，桃を運んだ桶役が登場した。「これで絶対分かる」ために，②では犬･猿･雉役が各々それらしい表情･ポーズを取り，③で鬼役は指で角を作り，文字通り鬼気迫る表情で桃太郎・犬・猿・雉役に挑む様を描いた。「ここがウリ！」は④で，桃太郎が鬼の一人と結婚という原話にはない解釈を示した。桃太郎役の男性教員と新婦鬼役の三宅氏が，腕を組んで嬉しそうに教会から出てくるシーンだ。

初めてのフリーズ・フレームで「ここがウリ！」まで求めるのは難しいかと迷ったが，高めの要求を出すことで生徒の主体的な活動意欲を喚起したいと考えて，入れることとした。

導入の締めくくりに，ワークシートの「活動の手引き」を確認させた後，補足として次の２点を伝えた上で，展開①に入っていった。

> ・テーマは「桃太郎」以外とするが，おとぎ話ではない小説や漫画，テレビ番組や映画などでもよい。ただし高校生だけでなく，先生達のような大人の世代の大多数が分かるものにすること。
> ・タイムマネジメントに心がけること。「活動の手引き」の時間配分を目安に，話し合うだけでなく全員が全身を動かし「動きながら考える」姿勢で作り，決められた時間に必ずここに戻ること。

１で述べたとおり，テーマ設定の工夫は本実践の目標の一つ「学びのワクワク感」を覚醒するために不可欠だと考えた。初めて取り組むフリーズ･フレームに対する抵抗や困難感を低くしつつ，発想の面で

も身体表現の面でも，各グループのメンバーの個性や特徴が活かせる内容を模索して「グループ毎に『誰もが知っている古今東西のお話』を４枚の静止画で表現」に落ち着いた。その上で，最も選ばれやすそうな「桃太郎」を，モデル発表のテーマとすることで選択肢から除外させることとした。さらに「誰もが知っている」「古今東西のお話」の考え方について，補足説明して明確化を図った。

テーマ選びについて，「おとぎ話でなくてもよい」と言ったものの，「大人にも分かる」というハードルがあるため，有名なおとぎ話が重複して選ばれることが予想された。しかし同じ話でも，グループ毎に場面の切り取りや表現方法に「各グループのメンバーの個性や特徴」が出る。そこから「物語をどう解釈するかで表現も異なる」という気付きも生まれる可能性があると期待して，そのままの設定としたが，結果的にこの判断は適切であった。後述するとおり予想は的中し，生徒達は期待に応えて学びを深めてくれたのだ。

「タイムマネジメントに心がけること」「動きながら考えること」は，この実践に先立ち渡部から示された「フリーズ・フレーム指導のコツ」である。

渡部からの「生徒さんたちが，的確に時間のマネジメントできるように援助する」「目安となる内訳の時間を示してあげる」「それを教師，生徒が共有しておく」との助言を実践したのだが，これも後述するとおり，この「コツ」が作成→発表の流れをスムーズにした上に，生徒達のモチベーションアップに大いに寄与した。生徒自身にタイムマネジメントの意識を持たせることの重要性を，改めて実感した次第である。

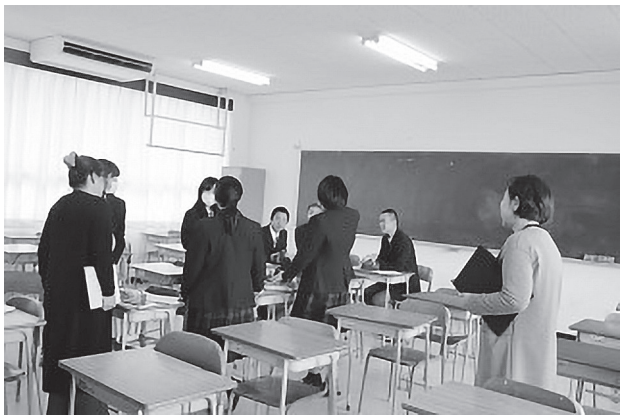
展開①は，グループ毎に割り振られたHR教室等に移動しての「作品」作りである。

移動後の第１時の残り時間は15分ほど。第２時開始10分後には，柔道場に集合を完了しなければならない。業間の10分を入れても使えるのは30分余りで，かなりタイトである。

「大丈夫だろうか」と，多少危惧しながら各教室の様子を見て回った一巡目，車座になって考え込んだり，黒板に色々書き込んでいたり，リーダーらしき生徒の司会で話し合ったり，男女で固まってそれぞれモゾモゾ相談したり…と，スタイルは様々だが，どの教室も全員が課題に前向きに取り組んでいる様子が見て取れた。指導案の配慮事項のとおり，「作品」の内容や表現方法についての「指導」はしない。他グループの情報は，例えば「（自分達と）同じ話のグループありましたか？」と聞かれても，「ウ～ン，どうだったかな」ととぼけて漏らさない。「人数が少なすぎて出来ない」，逆に「多すぎて困る」などの苦情は，「そこがこのグループの持ち味だから，それが活きる題材や表現の仕方を工夫してみて！」と返した。またどのグループにも「なるべく早く動いてみよう」「動きながら考えることが大切だよ」と声かけをした。

二巡目。題材・内容が決まり，具体的なシーン作りに取り組んでいるグループが多い。「必ず全員が全てのシーンに登場」「登場人物だけでなく，背景や事物も身体だけで表現」の条件をクリアするのが大変そうだ。「先生達の発表を参考にしてみよう！」「『これで分かる』と思えるヒトやモノは何か，このメンバーでどう伝えるかを考えてみては？」と声かけする。相談ばかりでまだ動いていないグループには「動きながら考えようよ」と念押しした。

中には「できた」と，余裕の表情で休憩を決め込むグループも現れた。「スゴいね」と持ち上げながら，「本番で一発で分かってもらえるように細かい所にも工夫を凝らそう」「リハーサルもしっかりしてね」とアドバイスした。



画像１　「作品」作りの様子

第２時開始のチャイムが鳴る。柔道場に戻って発表の準備をしていると，続々と生徒達が戻ってくる。前述したとおり10分後には全グループの集合が完了していた。事前の「決められた時間に必ずここに戻ること」を見事に守れたことを「中々できることではない。すばらしい!!」と大いに褒めた上で，展開②の発表会に入った。すると，その場の雰囲気は一気に和やかになり，生徒達の発表に対するモチベーションの高まりが感じられた。

「授業」の中の学習は，決められた時間をどう使うかが重要なのは言うまでもない。特に生徒の主体的な活動を主軸とする場合，教師はもちろん生徒にタイムマネジメントの意識がなければ，「授業」として成立しない。今回は渡部の助言もあり，その点に留意して指導にあたった結果，生徒達にその意識

を持たせることができ，学習は予定どおり進行できた。さらにタイムマネジメントできたのを褒めることで，彼らの中に自己肯定感が生まれ，活動へのモチベーションも向上したように感じる。

学習の目標を達成するためのポイントを押さえさせることと，学習者がポイントを押さえられたらしっかり褒めてやることは，忘れてはならない指導の姿勢である。

発表は№１から順番。始めにリーダーが，「これで絶対分かる」場面がどこかを伝えた上で発表して，「観客」の生徒達が，どんな話か当てるという形式をとった。加えて，「発表についての一言コメント」の記入とルーブリックによる相互評価を行わせた。用いたのは資料３で、資料２に挙げたワークシートの裏面に設定した枠である。（実物は，前半は10，後半は９のグループの名前とリーダーの氏名を入れた者を配布した。）

資料４が，各グループの名前とメンバーの構成，「作品」のテーマ一覧である。後半の１グループのみ自分達の日常生活を切り取って「物語」化したものがあったが，残りは全て課題どおりに「活動の手引き」に沿った４枚の静止画を発表できていた。テーマには，いわゆる日本昔話や有名なおとぎ話に加えて，ディズニー映画，若者に人気のあるテレビのドラマやバラエティが取り上げられていた。テーマの重複は，前半は「アナと雪の女王」「浦島太郎」「シンデレラ」が各２グループずつあり，後半は「シンデレラ」を２グループが選び，３グループが「白雪姫」を取り上げていた。

「作品」の完成度は，どのグループも，初めての活動でタイトな準備・練習時間の割には高かった。何よりよかったのは，恥ずかしそうな様子や照れ笑いはあるものの，発表に参加しない生徒がいなかったことである。セリフや動きがない取り組みやすさに加えて「全員が全シーンに登場して，背景や道具も自分達の身体だけで表現」という縛りが，却って協働的な姿勢を生むプラスの方向に働いたのだろう。ただ，全グループ「これで絶対分かる」場面は意識的に作っていたが，「ここがウリ！」の場面を上手く盛り込めていると判断できるグループはなかった。フリーズ・フレーム初体験の彼らにとって「自分達の発表を分かってほしい」気持ちが最優先だったことと，有名なお話とはいえユニークな解釈を施せるほどの既有知識や時間的余裕がなかったのであろう。活動への意欲喚起が目的で入れた要求でもあり，「良いところを見出して評価すること」を心がけた発表後の講評では，この点についての言及はしなかった。

テーマ選択は，やはり有名な話が複数重複した。しかし次の振り返りコメントから明らかなように，生徒達は各々を比較して，メンバーの個性や物語の解釈が違うと表現も大きく異なるという「発見」を獲得していた。期待に十分応えてくれた訳だ。

・グループによって同じテーマでも表現していることが違ったり，体の使い方の工夫がされていておもしろかったです。相手に何かを伝えることは，様々な方法があるのだなあと思いました。
・みんなが知っているものだとどうしても被ってしまうので，とても工夫しているのがわかった。
・同じ物語でも切り取るシーンが違ったら全然同じように思えなくて見ておもしろかったです。
・自分の班とネタがかぶっていた班があったけど，自分たちが気付かなかった所に注目していた。

稿者が秀逸だと感じ，生徒の相互批評でも高評価だった「作品」は，前半の「大きなカブ」（男３・女５）と後半の「猿蟹合戦」（男６・女３）である。

画像２　「大きなカブ」の１シーン

画像３　「猿蟹合戦」の１シーン

前者は長年小学校１年生の国語教科書の定番教材で，人数を増やしながらカブを引っ張るシーンをど

う造形するかが醍醐味だ。後者は個性豊かなモノ達が登場する話で，変化に富んだシーンをどう工夫するかがポイントとなる。どちらも「誰もが知っているお話」だが，メジャー過ぎる昔話でも流行り物でもないものを選べるセンスがすばらしい。さらに二組とも「男女混合の大人数」の活用とメンバーの個性を生かしたキャスティングでシーン作りをしていたことに目を見張った。

発表の完成度に比して物足りなさを覚えたのは，「観客」の役割を十分に果たさない生徒が多かったことである。他グループの発表をしっかり鑑賞するものの，「どんな話か当てる」ことに消極的なのである。「分かったら大きな声で言ってあげよう！」「間違っても平気だから言って!!」「自分達も何も言ってもらえないとさみしいでしょう!?」と声をかけるが，特定の生徒しか答えなかったり，近くの者同士ヒソヒソ言うのに「みんなに聞こえる声でお願い！」と言うと黙り込んだりして，盛り上がりは今一つだった。「大勢の前で声を上げるのは恥ずかしい」「間違ってはいけない」「目立ちたくない」気持ちを払拭しきれていない彼らの心情が垣間見えた。「思いを声に出す勇気」を出すのは至難の業なのだ。

第２時終了５分前，全グループの発表が終了し，「まとめ・振り返り」に入った。

稿者の「まとめ」の概要は，以下のとおりである。

・「フリーズ・フレームを体感しよう」という目標のもと，言葉を使わないで伝えたいことを表現する活動と，そのために意見を出し合ってしっかり話す活動をしてもらった。二つの活動を通して，言葉について，コミュニケーションとは何かについて，色々考えたり感じたりしたと思う。それをさらに掘り下げてみよう。
・最初の１分間スピーチでも話したとおり，私は「玉野高校」をとても大切に思っている。渡部淳先生もそうだった。今年度創立80周年を迎えた伝統校の玉野高校には，そんな「思い」を持つ「応援団」が大勢いる。
・「思い」を持てるのは人間だけに備わった能力。「思い」を伝え合えるのがコミュニケーションだ。ＡＩが発達しても代替できない人間の能力を，しっかり自覚してほしい。
・以上のことを踏まえて，ワークシートに振り返りを書いてほしい。読ませてもらい，コメントを記入してお返しする。

時間の関係で，振り返りシートの記入は課外となり，終礼時に回収して稿者に送られることとなった。

後日送られてきた全振り返りシートにコメントを記入し，資料５の「総括」プリントとともに生徒に返却した。

３．成果と課題

手元に届いた135名分の振り返シート中の「ワークショップ全体を振り返って，目標は達成できましたか？」の問いの回答者数は，YESが98，NOが７，無回答30であった。「フリーズ・フレームを体感できた」と感じた生徒は七割強である。

ただNOの生徒も，「よくわからなかった」と活動そのものに否定的だったのは１名だけで，他は以下のとおりで，当たらなかったことをダメだったと捉えたり，自分達の取り組みぶり反省したりしてのマイナス評価であり，フリーズ･フレーム自体には，前向きに取り組んだことが窺えた。

・けっこう場面を考えて作ったのに別のお話と間違えられてしまった。
・（自分達の「作品」が何か）分かっていない人もいたから。
・４シーンにまとめることもできず，人数が少ない短所の工夫もできなかった。
・チームで話をするというのが，はじめできていなかったので。
・助け合いをすることができなかったと思うので，NOにしました。もっと自分から話しかけるべきだったなと今になって思います。
・（身体だけで表現しなければならないのに紙に書いた）文字を使ってしまったので，失敗といってもいいです。

二割強のYES・NO無回答者だが，彼らの大半は「全体の振り返り」「自他の発表についての自由記述」欄に記述をしており，この活動に後ろ向きではなかったことが窺えた。

振り返りシートの記述を４つに大別し，生徒の記述例を挙げる。

①コミュニケーションツールとしての言葉の特性と全身を用いたコミュニケーション体験からの気付き

・言葉の大切さがとても良くわかった。言葉がないと，情報の伝達もできないし感情もわからないのでいい経験になりました。
・言葉なしで相手に伝えることは難しいことを改めて実感できました。体一つで場面を表す時にどうすれば一番伝わりやすいかを色んな案を出して試行錯誤することが難しかったです。
・体だけで表すのはとてもむずかしく大変だったが

どの班も分かりやすくできていた。本当にすごかった。
・普段全然こういうことをしないから難しかった。体で相手に伝わるように表現するって，思ってたより伝わらないことがわかった。
・言葉がなくてもみんなで協力すればある程度伝えることができるんだなあと思った。同時に，改めて言葉のすばらしさを感じた。
・人に伝えるときには話すことも大事だけど，ジェスチャーや表情などで伝えようとすることが大切だということが分かった。
・言葉を使わずに動きだけで相手に伝えるのは難しかった。どうすれば相手に自分たちが何を伝えたいのか分かるように動きを工夫した。誰がどれを表現するかしっかりとグループで話し合って，それぞれの役割をきちんと分担することができた。言葉は改めて大切なものなんだと実感することができた。
・フリーズ・フレームのモデルを見た時に，「自分たちにできるかな」と不安になったけど，割と分かりやすく表現できたのでよかった。言葉の大切さと言葉以外のコミュニケーション手段の大切さが改めてわかった。

②協働的な取組の充実感，意義

・チームワークよくできたのがよかった。
・班のみんなと一緒に考えて活動するのがとても楽しかった。
・みんなで話し合ってシーンを考えて，よくできて結果的にうまくいってよかった。
・班の全員で案を出し合って，どうしたら相手に伝わるかや，どういう動きをすればいいのかを考えることが出来た。
・一発で当ててくれる人はいなかったが，班で協力してできたからよかった。
・メンバーで協力してできたので，仲を深めることもできたと思う。
・短時間で１つの物語を声を発さずフリーズして作らなければならなかったけど，みんなで協力しておもしろい物語ができたと思った。
・最初はどうなることかと思っていましたが，色々やっていくうち班のみんなが一緒になって行動してくれたことや，絶対にやらないだろうなと思っていたことをスラスラやってくれたりして，とても嬉しい気持ちになりました。友達の意外な所や頑張ってる所はとてもカッコよくみえました。

③取組から感じた楽しさ，「学びのワクワク感」

・考えるのが楽しかった。
・チームで楽しく話せたのでよかったです。
・どうやって相手に伝えようか考えながら，グループの人と笑い合うのがたのしかったです。
・人前で何かするのは苦手だけど，このフリーズ・フレームはとても楽しく，緊張せずにすることができました。
・しゃべらないで４シーンだけで構成する劇をはじめてやったけど，みんなで１から作っていくのはとてもたのしかったです。
・セリフも動きもなしで物語を人に伝えるのは，ムズかしかったけどすごく楽しかった。
・決めるのもシーンをつくるのもとても難しかったけど,とても楽しかった。見て考えるのも楽しかった。
・どのグループも個性が出ていてとてもおもしろかったです。また見たい！
・みんなが知ってる話を４コマで表すのは少し難しかったけど，グループのみんなと考えるのも楽しかったし，発表してみんなで答えを出すのも凄く楽しかったです。
・初めてフリーズ・フレームというものをしてみてとても楽しかった。また機会があればしてみたい。
・先生の話を聞いて，この取組に挑戦したが，色んなチームがいろんなシーンの再現をしたりしていて非常におもしろかった。体で表現するのはむずかしいけど，伝わったら楽しいし達成感があるので，いい勉強になった。

④その他の気付き，所感等

・決める時も色々なアイディアが出ていて，よかった。（その中で選んだテーマの）「大きなカブ」は，分かりやすいけどそれをもっとよくする方法を全員で考えることができた。一番早く（観客に）伝わっていたと思う。他のグループも，人数の差があったけど，全員が協力していたのが分かった。
・すぐテーマが決まって，スムーズに設定が決まっていった。私たちのグループは「シンデレラ」をやったけれど，必要な人数よりグループの人数が多かったから主要な役ではない人たちの配役をどうするかすごく迷った。結局はとても分かりやすくて良い発表になったと思う。他グループの発表を見るのもとても面白かった。
・人以外のものを表現するときの様々な工夫を見て感嘆した。言葉を使わないというのも大変だと知った。
・少し恥ずかしさの残ることでしたが，見るのもするのもとても楽しかったです。どんなところの場面なのかわかりやすくするのがむずかしい所だなと思った。おんなじ物語でも表現の仕方は違うんだな

と思った。
・自分達が有名だと思ったシーンが他の映画でも同じようなシーンがあったのを知らなかったのでそこも考慮しなければいけないと思った。
・昔話というオーソドックスなお題で自分たちは発表したが，他のグループは絵本やドラマ，さらにバラエティを表現しているグループもあって，難しいものを,個性的に分かりやすく表現できていたと思う。
・ＡＩでは思いや感情を人に伝えることができず人間にはそれができる。今回の授業を通して，そのことを強く感じることができました。

①と②は，本実践の目標の１点目に関わる内容である。記述から生徒達は，育成を目指す資質・能力の内実である「言葉によるコミュニケーション」と「全身を用いたコミュニケーション」の特性，言葉の利便性と価値に気付く一方で言葉を用いない多様なコミュニケーションの在り方にも目を向けていることが分かる。加えてコミュニケーション能力には，「伝えるべき他者を意識する」「他者と積極的に協働する」といった側面があることを，彼らはしっかり把握している。

もちろん，本実践のみで目標とする資質・能力の育成が完了したわけではない。しかし本実践が契機となって，これまで総合や教科等における学びの中で育まれてきた「探究活動に不可欠な資質・能力としてのコミュニケーション能力やプレゼンテーション能力」を，意識的に活用しようとする姿勢が現れることは大いに期待できよう。

③が，本実践の目標の２点目に関する記述例である。ここに挙げているのは11名の生徒だが，過半数の生徒が「楽しかった」「面白かった」と記述しており，目標である「学びのワクワク感」を喚起できた取組だったことが見て取れる。

しかも，グループ内で考えたり話し合ったりして観る者に伝わるような静止画を作って発表するという活動を自分達だけで行うこと，他グループの発表を観て何かを当てることは，「難しい」し「恥ずかしい」し「苦手」だけれど，だからこそ「楽しい」し，「また機会があればしてみたい」と感じられていることが分かる。フリーズ・フレームという演劇的手法が，物珍しさや普段の授業の息抜きとしての「楽しさ」ではなく，困難さを伴う過程を経つつ学習者自身が学ぶべきものを獲得できる「楽しさ」を，生徒達に体感させているのだ。

本実践において，獲得型教育が目指す「学びのワクワク感」の喚起も果たせたと言えよう。

④は，「その生徒ならではの気付き」「学びの深まりを感じる所感」である。表現は様々だが，どれも自身の内なる「学びのワクワク感」を増幅させ,「何かを，誰かに，伝える・伝え合う」ことの実相，コミュニケーションの本質に迫ろうとする姿勢が感じられる。現在も高校の授業形態の主体である「知識注入型の座学」の学びでは，到達が難しい境地である。

以上の振り返りシートの記述を中心にした分析により，本実践の成果として「演劇的手法を導入して『学びの全身化』を図り，学習者自身の『学びのワクワク感』を喚起させる」という当初の目標を達成したことを挙げたい。

一方課題としてまず挙げたいのは，活動の大枠は支障がなかったものの，導入メニューの内容や順序には改善の余地があったこと，生徒達に「タイム・マネジメントの重要性」を説いた稿者自身が，発表時間を上手くマネジメントできず，結果的に授業時間内に振り返りができなかった等のプログラムの不備である。

その要因は，「外部講師の特別授業」のため学習者の実態を把握しきれていないのに２時間で完結するプログラムであったことと，稿者にとって初めてのフリーズ・フレーム指導で臨機応変の対応や瞬時の適切な判断が不十分であったことが考えられる。経験豊かな指導者であれば難なくクリアできることだと思うので，稿者の経験不足がもたらした課題である。本実践を経験値として，よりよいフリーズ・フレーム指導のプログラムを考察したい。

課題の２点目は，三年間の総合の活動プログラムにおける本単元の意義の曖昧さである。もちろん，教員サイドは目的意識を持って稿者に講師依頼をした。稿者はそれを受けて指導にあたり，目的達成の手応えも感じている。しかし，取組後の生徒達の意識が「いつもの総合の活動に役立つ時間だった」であればよいが，もし「楽しくてためになったけれど，いつもの総合とは別の時間だった」であるなら，本実践を総合の時間に組み込む意味はなくなる。

改めて生徒の振り返りを見ると，②の中に本実践がグループ内の人間関係形成や他者理解に資するものとなったとの記述があり，今後の協働的な探究活動の活性化に繋がることは期待できる。しかし教員サイドが目指した「探究活動の活性化のため」に，直接繋がるような記述は見出せなかった。「外部講師として依頼されたミッションのみ果たせばよい」との思いから，事前に玉野高校の総合の全体像を把握しなかったことへの悔いが残る。

総合は高校の新学習指導要領で「総合的な探究の時間」と名称変更され，より一層探究力の育成が求

められている。令和元年度入学生から「総合的な探究の時間」が先行実施されていることもあり，三年間の総合の中での本単元の意義を，生徒達に明確に意識させるべきだった。

ただ，当日稿者と共に指導にあたり，モデル発表で「フリーズ・フレームを体感」した橋本先生や三宅先生を始めとする玉野高校の先生方は，本単元が「打ち上げ花火」ではないことを認識されているはずである。本単元の意義付けをされた上で，成果は発展・継続，課題は解消の方向で，来年度の総合を指導してくださることを期待している。

４．「志を継ぐ者の一人」として

本実践は，「１．実践に至る経緯と目標」で述べたとおり，渡部淳先生が主宰されていた獲得型教育研究会の一員である稿者が，渡部先生が拓かれた「岡山の学びの全身化の始まりの地」である玉野高校で行った獲得型教育実践の一例である。実は当初，渡部先生に講師依頼がなされたのだが，御多忙とのことで県内に住む稿者に，先生から「代打」の御依頼があって実現したものだ。

稿者にとっては初めての「フリーズ・フレーム」指導で，不安を抱えての実践だった。しかし，課題も見出せたものの，求められた資質・能力の育成に資する演劇的手法の効用の検証と「学びのワクワク感」の喚起には成功した。獲得型教育の可能性を，ささやかながら実証できたと自負している。

獲得型教育の可能性について，簡潔に述べている『アクティブ・ラーニングとは何か』の紹介文を引用する。

> 新指導要領のもと本格始動する「学び方改革」の目玉なのに，中身への理解も導入準備も進んでいないアクティブ・ラーニング。しかしそこで展開される互恵的で深い学びは，自立的学習者，民主主義の手続きと運用に習熟した自律的市民の育成につながる大きな可能性を持つ。「学びの演出家」の第一人者が実践的に解説した一冊。

上記の言葉を借りれば，生徒達にとって今回の実践は，「可能性」の第一段階にあたる「自立的学習者」への第一歩を踏み出した経験に位置付けられよう。自らが「主役」となって，与えられるのではなく他者とともに互恵的に学びを獲得した経験である。また稿者にとっては，渡部先生を師と仰ぎ，獲得研の一員として「学びの演出家」たるべく励んできて，先生の「代打」を務め仰せるまでになれたと思える経験となった。

そのことを一番に伝えたい渡部先生は，心待ちにされていた『アクティブ・ラーニングとは何か』発刊の前日，2020年１月20日の夜に急逝された。亡くなった日も日本大学で御勤務されていたし，獲得研の世界的な広がりに向けて精力的に動いておられた最中の，突然の「志半ば」の御逝去であった。

訃報に接して以来，稿者の胸には埋めようのない喪失感が止まり続けている。この先も晴れることはないだろう。しかし悲しみに沈むのは，稿者が為すべきことではない。獲得研の一員として，先生の「志を継ぐ者の一人」として，先生が目指された獲得型教育の「自立的学習者，自律的市民の育成につながる大きな可能性」の実現と，「学びの演出家」となり得る教師の育成に，岡山の地で，これまで以上に取り組むこと。それが稿者の使命である。

この実践報告を，泉下の渡部先生に捧げる「志を継ぐ者の一人」としての決意表明としたい。

（なお，この実践報告中の生徒の感想，コメント，写真等については，掲載許諾を得ている。）

参考文献

- 文部科学省『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説総則編』東洋館出版社 2019年
- 文部科学省『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説総合的な探究の時間編』学校図書 2019年
- 渡部淳＋獲得型教育研究会『学びを変えるドラマの手法』旬報社 2010年
- 渡部淳「ドラマ教育の可能性」『日本語学３月号』明治書院 2018年
- 渡部淳＋獲得型教育研究会『参加型アクティビティ入門』学事出版 2018年
- 渡部淳『アクティブ・ラーニングとは何か』岩波書店 2020年

資料１

岡山県立玉野高等学校第２学年　総合的な学習の時間　　学 習 指 導 案

令和２年２月 12 日（水）　３・４校時（Ｂ班 78 名）　　指導者　槇野　滋子
５・６校時（Ａ班 75 名）

単元名　フリーズ・フレームを体感しよう

単元設定の理由

玉野高校の「総合的な学習の時間」（以下「総合」）では、学問分野に応じた小グループ単位で、地域を題材とした探究的な活動を実施しているが、地域へ出向いてのフィールドワークやクラスメイトとの種々の取組を実り多いものにするには、立場の違う様々な人達と円滑に意思疎通したり多様な価値観を持つ人達と能動的に協働したりする姿勢が求められる。従って「総合」の学習には、探究活動に加えてこうした姿勢を可能にするための資質・能力の育成を目指した活動を、適宜設定する必要がある。本単元は２年生の「総合」の学びの総括を前に、充実した探究活動に不可欠な資質・能力としてのコミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を育成するために設定するものである。

コミュニケーションやプレゼンテーションのツールの第一は言葉である。言葉は、多くの情報を明確かつ迅速に、交換・共有・拡散できる利便性を有している。しかし言葉のみをツールとすることには、危うさも伴う。ここでは外国語の翻訳の問題は措くとしても、言葉で固定化されたモノについてのイメージは、個人個人で異なる場合が少なくない。また大多数が同じ言葉で表現することで「常識」化したモノのイメージが、実態とは異なる事態も起こる。

上記の認識に基づき、この単元では「言葉を用いないプレゼンテーション」としてフリーズ・フレーム（静止画）に取り組ませる。フリーズ・フレームは「身体を使って、あるイメージを写真のように表現すること」「アイディアやテーマを際立たせることができる」「言葉で考えていたことを身体化する最初のステップとして導入しやすい技法」（渡部淳＋獲得型教育研究会編『学びを変えるドラマの手法』）である。

「言葉を用いない」とはいうものの、それは最後のプレゼンテーションがそうであるだけで、そこに至る過程では、生徒達には言葉による発案や互いのイメージの擦り合わせを積極的に行うことが求められる。「限られた時間の中で、自分の考えをいかに分かりやすく伝えるか」「相手の考えをいかに適切に受け取れるか」「意見を相違をどう乗り越えて合意形成するか」を、話し合っていくのである。そして「発表」の場では、話し合いの「成果」を自身の身体を使って示すことで、他グループの生徒達と、全身を用いてコミュニケーションを進めていくこととなる。

生徒達には、この「全身を用いたコミュニケーション」体験の全過程を通じて、コミュニケーションツールとしての言葉を相対化し、その利便性と裏腹の危うさを体得させるとともに身体全体で伝え合うこと楽しさと難しさを体感させたい。この体験で、多様な他者と豊かで実り多い交流が図れる能力育成を図りたい。以上が、本単元設定の理由である。

単元の目標

・探究の過程で不可欠なコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力について、フリーズ・フレームを通じて体得する。（知識及び技能）
・フリーズ・フレームに取り組む中で、望ましいコミュニケーションやプレゼンテーションのあり方を考え、判断し、他者に分かりやすく伝えることができる。（思考力，判断力，表現力等）
・フリーズ・フレームに主体的・協働的にコミュニケーションを取って取り組むとともに、互いのよさを生かしながらよりよいプレゼンテーションを行おうとする態度を養う。
（主体的に学習に取り組む態度）

単元の評価規準

評価の観点	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	探究の過程で不可欠なコミュニケーション能力・プレゼンテーション能力について、フリーズ・フレームを通じて体得できている。	フリーズ・フレームに取り組む中で、望ましいコミュニケーションやプレゼンテーションのあり方を考え、判断し、他者に分かりやすく伝えることができている。	フリーズ・フレームに主体的・協働的にコミュニケーションを取って取り組もうとするとともに、互いのよさを生かしながらよりよいプレゼンテーションを行おうとしている。

指導と評価の計画（全２時間）

次	時	主 な 学 習 活 動	評価方法
一	１	ウォーミングアップ 本日の活動内容の理解 グループ毎の話し合い・練習	・ 行動の観察 ・ ワークシートの記述の確認
	２	完成した「作品」の発表と相互批評 振り返り	

本時案①（第１次　第１時）

(1) 本時の目標

・フリーズ・フレームの内容や特徴を体得する。（知識及び技能）

・フリーズ・フレーム作りに取り組む中で、合意形成のあり方や他者へに分かりやすく伝えるためにどうすればよいかを考え、判断することができる。（思考力，判断力，表現力等）

・フリーズ・フレームに主体的・協働的に取り組む中で、互いのよさを生かそうとする態度を養う。（主体的に学習に取り組む姿勢）

(2) 展　開

学 習 活 動	指導・支援上の配慮事項など	評価規準・方法など
１導入 ・自己紹介としての「１分間スピーチ」を聞き、講師について知る。 ・ウォーミングアップを行う。 ・教員チームのモデル発表を観て、本単元の目標及び「フリーズ・フレーム」とは何かを理解するとともに取組にあたってのルールを知る。	○「玉野高校との関わり」がテーマのスピーチで、講師に親近感を覚えさせるとともに「情報伝達のツールとしての言葉の利便性」に目を向けさせる。 ○ウォーミングアップで心身を解きほぐし、その場を温めて、本時の学びに向かいやすい雰囲気を作る。 ○教員チームのモデル発表を鑑賞させて「フリーズ・フレーム」について興味を持たせた上で、「本時の目標」「課題」の提示とワークシートの配布を行う。 ○ワークシート中の「活動の手引き」を参照させながら、作り方・ルール・進め方について説明する。その際①「テーマ決め→シーン選び→シーン作り」各々の時間配分、②グループ内での十分な意見交換、の２点に留意することを強調する。 **目　標** フリーズ・フレームを体感しよう	・ 行動の観察 ・ ワークシートの記述の確認 ［知識・技能］ ［主体的に学習に取り組む態度］
２展開① ・グループに分かれてテーマや作成シーンについて話し合う。 ・話し合った内容を踏まえて練習する。	○グループ毎に異なる教室を用意して、取り組ませる。 ○各教室に適宜訪れて進捗状況を確認する。質問等には応じるが、発表内容についての指導・助言は極力控えて、グループ員達だけで「作品」を作り上げられるように支援する。	・ 行動の観察 ［思考力・判断力・表現力等］

本時案②（第１次　第２時）
(1) 本時の目標
・フリーズ・フレームの発表と相互批評を通じて、コミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の本質を体得する。（知識・技能）
・フリーズ・フレームの発表と相互批評に取り組む中で、合意形成のあり方や他者へに分かりやすく伝えるためにどうすればよいかを考え、判断することができる。（思考力，判断力，表現力等）
・フリーズ・フレームに主体的・協働的に取り組む中で、互いのよさを生かそうとする態度を養う。
（主体的に学習に取り組む姿勢）

(2) 展　開

学 習 活 動	指導・支援上の配慮事項など	評価規準・方法など
	目　標 フリーズ・フレームを体感しよう	・ 行動の観察 ・ ワークシートの記述の確認 ［思考力・判断力・表現力等］ ［主体的に学習に取り組む態度］
１展開② ・グループ毎に完成した「作品」を発表する。 ・他グループの「作品」を鑑賞して、どんな物語なのかを考えて発表する。 ・ワークシートに各グループの「作品」についての一言コメントと評価、自グループ・他グループの発表についての所感を記入する。	○以下のような配慮で、グループ発表が和気藹々とした雰囲気で進み、生徒達が「全身を用いたコミュニケーション」の楽しさを感じられるようにする。 ・各グループがスムーズにかつ意欲的に「作品」を発表できるよう配慮し、発表後には肯定的な「一言コメント」を行う。 ・どんな物語かの答えが鑑賞者から積極的に出るように、適宜声かけ等を行う。	
２まとめ・振り返り ・講師による「まとめの話」を聞く。	○導入の「１分間スピーチ」と関連付けながら、コミュニケーションツールとしての言葉の利便性とそれと表裏一体の「危うさ」、言葉を用いないコミュニケーションの一例を体験した本日の学びの意義、人間関係形成の大切さを、簡潔に説明する。	
・本日の活動全体を振り返り、ワークシートに記入する。	○簡単でもいいので、自分の言葉で振り返るように言う。	・ ワークシートの記述の確認 ［知識・技能］ ［思考力・判断力・表現力等］ ［主体的に学習に取り組む態度］

資料２

ワークショップ　目標「**フリーズフレームを体感しよう!!**」　’20．２／12（水）

２年（　　）組 氏名（　　）
グループ№.（　　）　グループ名…「　　」

○課題…フリーズフレーム（静止画）
　　グループ毎に「誰もが知っている古今東西のお話」を４枚の静止画で表現

○活動の手引き
　ⓐ作り方
　　・話の筋に沿って４シーンの静止画（動作・セリフはなし）
　　・構図（正面性、奥行き、高低を意識し活用）を工夫する
　　・表情・身体の形で全て（登場人物だけでなく背景や事物）を表現する
　　・「これで絶対分かる」という場面を入れる
　　・「ここがウリ！」と言えるシーン（ユニークな解釈、絶妙な身体表現等）を入れる

　ⓑルール
　　・必ず全員がすべてのシーンに登場すること
　　・登場人物だけではなく背景やモノも、体だけで表現すること
　　・必ず全員のアイディア・意見を反映させること
　　→全員アイディア・意見を出して議論し、しっかり合意した上で採用されないのは OK

　ⓒ進め方（時間配分）の目安
　　１テーマ決め（５分）→２シーン選び（10 分）→休憩（10 分 進んでなければなし）
　　３シーン作り（20 分）←１・２が途中でも取り敢えず動き、動きながら考える。
　　↓
　　４「発表」会　（25 ～ 30 分）

○発表
　ⓐ相互批評・ⓑ発表についてのコメント（裏面）

○まとめ

○ワークショップ全体を振り返って
　目標は達成できましたか？　YES　・　NO　理由も含めて下欄に自由に書いてください。

資料３

グループ№…Ａ（　　）　　２年（　　）組 氏名（　　）

№. 自グループに○	グループ名 (リーダー)	発表についての一言コメント	評価 ベスト発表にⒶを付ける
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

評価　Ａ…全員が協力して楽しく「手引き」を踏まえた作品が作られていて、内容が観る者にもよく伝わった
Ｂ…全員で「手引き」を踏まえた作品が作られていて、内容が観る者にも伝わった
Ｃ…「手引き」が十分に踏まえられておらず、内容が観る者にあまり伝わらなかった

自グループの発表（に至る過程）や他グループの発表について自由に書いてください。

資料４　　各グループの人員（男女）とフリーズ・フレームのテーマ

午前（３・４限）

No.	グループ名 ・ 人員数（男・女 ）	テーマ
1	拳の会 ・ ５（男５・女０ ）	アナと雪の女王
2	大森ＢｏＢｏ ・ ５（男３・女２ ）	今日から俺は
3	チームいつき ・ ７（男７・女０ ）	笑ってはいけない
4	やっちまった… ・ ８ （男５・女３ ）	美女と野獣
5	ヨージ ・ ９（男０・女９ ）	浦島太郎
6	保育士's ・ ９（男０・女９ ）	シンデレラ
7	Ｂ７(バナナ) ジュース ・ ８ （男３・女 ５）	大きなカブ
8	ホスピタ ・ ７ （男３・女４ ）	アナと雪の女王
9	Ｍｓ．ＨＩＲＡＭＡＴＳＵ ・ ９ （男３・女６ ）	シンデレラ
10	Ｂ１０班 ・ ７ （男３・女４ ）	浦島太郎

午後（５・６限）

No.	グループ名（男・女 ）	テーマ
1	造田 ・ ７（男７・女０）	浦島太郎
2	４ジョ ・ 10 （男０・女10 ）	シンデレラ
3	宮原組 ・ ８（男８・女０ ）	月曜朝一の英語 ※
4	ラッキー・ジャッキー・じんチーズ ・ 10（男５・女５）	白雪姫
5	藤田先生大好きクラブ ・６（男５・女１ ）	浦島太郎
6	一樹 ・ ８（男５・女３ ）	シンデレラ
7	タコヤキマントマン ・ ９（男６・女３）	猿蟹合戦
8	パワーレンジャー ・ ６（男５・女１ ）	白雪姫
9	玉野高校研究家 ・ ８（男４・女４ ）	白雪姫

※玉野高校で毎週月曜の朝に実施している英語小テスト

資料５

岡山県立玉野高等学校２年生の
ワークショップ**「フリーズ・フレームを体感しよう!!」**に取り組んでくれた皆さんへ

槇野　滋子(岡山大学教職大学院)

２月 12 日（水）の２時間にわたるワークショップ、お疲れ様でした。
提出してくれたワークシートに簡単なコメントを記入したものをお返しします。また「先生」を務めさせてもらった私の所感を以下にまとめたので、読んでもらえたらと思います。

まず言いたいのは、皆さんへのお礼です。あの場でお話ししたとおりフリーズ・フレームの指導は初めてで、とても緊張していました。案の定、ウオーミングアップの時の声かけや発表の際の進行など「まずい!!」「失敗した…」と思う所だらけでした。けれど、皆さん活動ぶりは見事でしたし、ワークシートの記述からは、私の目標を遙かに超えたもっと深くて豊かな学びを得てくれたことが分かりました。「先生」の私が逆に「フリーズ・フレームに取り組む意義」を皆さんに教えてもらいました。本当にありがとうございました。

私が今回のワークショップで目標としていたことは、文字通り「フリーズ・フレームを体感しよう!!」ということ。具体的に挙げると次の６項目でした。
①言葉を用いないコミュニケーションの存在を知ること
②グループ内での言葉をしっかり用いたコミュニケーションで作ることを通じて、改めて言葉の大切さを実感すること
③グループ員全員が協力して知恵と個性と身体を出し合って、作品作りに取り組むこと
④「実質 30 分位の限られた時間内に」「誰もが知っている古今東西のお話を」「話の筋に沿って絶対分かる場面を入れて」「必ず全員が全場面に登場して」「背景やモノも体だけで表現して」という難易度マックスの課題に挑戦してクリアすること
⑤発表や他グループの発表の鑑賞を通じてさらに気付きを見出すこと
⑥ ①～⑤を通じて「楽しかった」と心から思えること
皆さんのワークシートの記述には、これら全てが皆さんなりの言葉でしっかり示されていました。特にほとんどの人が「難しかったけど楽しかった」とコメントしてくれていたのが、何より嬉しいことでした。学ぶことは楽しいこと―小学校に通い始めた頃、恐らく全員が感じていた「真実」でしょう。このワークショップで再発見したその「真実」をこの先忘れないでほしいと、切に願います。

以下の□には、ワークシートの記述にあった「私の目標を遙かに超えたもっと深くて豊かな学び」の例を紹介します。(***斜体***が特に感心した部分です)
私が皆さんに教えてもらった「フリーズ・フレームに取り組む意義」は、先生の説明が主体の一斉授業では実現が難しい「先生が目標とした以上の学びを生徒自身が実現させること」を、大勢の人が軽々とやってのけられたという事実です。恩師の渡部淳先生同様に「身体全体を使い、演劇的な要素を取り入れた授業(※)」を目指し続けている私にとって、以下のような皆さんのコメントは、その方向性が間違っていないことの何よりの証明になりました。※具体的な内容は、図書室にある渡部淳先生の御本を見てください。

・人に伝えるときには話すことも大事だけど、***ジェスチャーや表情などで伝えようとすることが大切だ***ということが分かった。
・***自分達が有名だと思ったシーンが他の映画でも同じようなシーンがあった***のを知らなかったので***そこも考慮しなければいけない***と思った。
・***同じ物語でも切り取るシーンが違ったら、全然同じように見えなくて***、見てて面白かったです。自グループは、***人数が多いのを活かすことができた***と思うので良かったです。
・最初はどうなることかと思っていましたが、色々やっていくうち班のみんなが一緒になって行動してくれたことや、絶対にやらないだろうなと思っていたことをスラスラやってくれたりして、とても嬉しい気持ちになりました。
意外な所や友だちの頑張ってる所はとてもカッコよくみえました。
・***ＡＩでは思いや感情を人に伝えることができず、人間にはそれができる***。今回の授業を通して、そのことを強く感じることができました。

最後に言いたいこと、それは「玉野高校の先生方のすばらしさ」と「様々な出会いと学び、人として生きる喜びを与えてくれる“場”としての玉野高校のすばらしさ」です。
先生方の「桃太郎」がなかったら、フリーズ・フレームの具体的なイメージは浮かばなかったでしょうし、あれだけ見事な作品でなかったら「負けられない」「頑張るぞ」という意欲も沸かなかったでしょう。恐らく先生方にとってもフリーズ・フレームは初めての体験だったはずです。「いい大人が恥ずかしい…」なんて尻込みすることなく、皆さんのために果敢にチャレンジしてくださり、一緒になって楽しんでくださるなんて、なんてステキな先生達なのでしょう。
そして皆さんのいる玉野高校のすばらしさ。１分間スピーチで言った通り、私はここでの様々な出会いに育ててもらいました。渡部淳先生も、かつて玉野高校にあった国際科との出会いをきっかけに、玉野高校をとても大切に思っておられました。今年度創立 80 周年を迎えた伝統校である玉野高校には、私や渡部先生のような思いを持っている方々が大勢おられます。そんなすばらしい“場”の生徒だということを心の隅にとどめて、これからも学ぶことの楽しさを実感していってください。

本来なら皆さんが作った作品の講評をすべきなのでしょうが、それをやり始めるとこの用紙が何十枚にもなりそうで、勤務先の仕事に手がつかなくなるので許しください。それくらいステキでした!!
またどこかでお目にかかれるのを楽しみにしています。