

2年生対象 身体表現II

ティーチング・ポートフォリオ

佐賀女子短期大学 地域みらい学科 青柳達也

1. 教育の責任

教育者の責任は、学生が社会で求められるコミュニケーション能力と自己表現力を獲得できる環境を提供することである。特に、社会においては、相手を選択できない状況下で他者と協働する能力が不可欠である。そのため、単なる演技技術の習得にとどまらず、学生が自己理解を深め、自己効力感を高める支援を行うことが重要である。

授業においては、身体表現や演劇的手法を活用し、学生が自らの感情や思考を表現する能力、すなわちコミュニケーション能力を育成する。また、学生間の相互受容と協働を通じて、社会人基礎力の向上を目指す。

2. 教育の実施における理念

授業設計の理念は、体験を通じて学ぶ学習プロセスの促進に置く。身体表現理論を基盤とし、場面作業、ゲーム、即興演技などを通じて、学生が主体的に感情や思考を探究する機会を提供する。さらに、毎回異なるグループ編成による協働活動を取り入れ、未知の他者との関係構築力を養成することを重視する。これにより、学生は自己肯定感を高めるだけでなく、多様な価値観を持つ他者との関係に柔軟に適応する力を獲得する。また、学習環境における心理的安全性を確保することで、学生が挑戦的かつ主体的な学習行動を取ることが可能となる。

3. 教育の方法

本授業は、社会人としての役割を目前に控えた2年次の学生を対象とする。学習目標の達成を目的に、明確に構造化された段階的カリキュラムに基づいて設計されている。授業は全15回で構成され、各回において事前学習と事後学習を設定することで、予習と復習を促し、学習内容の定着を図る工夫を施している。

初回はオリエンテーションとアイスブレイクを実施し、授業の目的や進行方法を明示するとともに、コミュニケーションに関する基礎的知識を提供する。この段階で心理的安

全性を確保し、学生が主体的に学習に取り組む基盤を整える。

第2回から第4回まではチームビルディングと即興演技に焦点を当てる。ここでは、異なる背景を持つ学生同士が協働する経験を通じて、協働力や社会的適応力を育成することを狙いとしている。

第5回から第7回では、自身の身体と相手の身体に関する理解を深める。身体表現理論に基づくレクチャーと実践、自己身体分析、即興演技を組み合わせることで、自己認識と他者理解の両面を強化する。この段階で、学生は身体を媒介とした表現力を高め、非言語的コミュニケーションの基盤を形成する。

第8回から第10回では、身体コメディの手法を導入する。チャップリン映画の鑑賞や身体コメディシーンの創作を通じて、創造力と表現の多様性を体験させるとともに、最終課題シーンの概要を提示し、課題への準備を促す。

第11回から第14回は、最終課題シーンの創作・練習・リハーサルに充てられる。ここでは、個人の表現力とチームでの協働力を統合させ、授業で学んだスキルを総合的に活用する段階である。

第15回は最終課題シーンの発表であり、学生の学習成果を評価すると同時に、自己評価および他者評価の機会を提供する。また、授業全体の振り返りとレポート作成を行い、学習の内省を促進する。

このように、授業は初期段階で基礎的技能と協働環境の整備を行い、中期段階で応用的表現力を習得させ、後期段階で学習成果を統合・発表させるという明確な構造を持つ。段階的に難易度を高めることで、学生の主体的学習と成長を体系的に支援している。

4. 教育の成果

授業実施の結果、学生は以下の成果を示した。

1. 自己表現力の向上

学生は、自らの思考・感情を言語および身体で表現できるように、自己肯定感が向上した。

2. 協働力と柔軟なコミュニケーション力の獲得

毎回異なるグループでの活動により、日本語があまり得意ではない留学生を含めて、多様な背景を持つ他者との協働経験を積み、柔軟なコミュニケーション力が形成された。

3. 社会的基礎力の涵養

誰とでも協働して課題を遂行する経験を通じ、社会人基礎力の構成要素である協働性・適応性・問題解決力の向上が確認された。

最終課題発表においては、学生が自発的に創造的アイデアを出し合い、チームで完成度の高い表現物を創作する過程が観察され、教育理念に沿った学習効果の実現が示された。

最終レポートから、学生の具体的な学びや気づきを抜粋したものを下記に示す。

学び・気づき	詳細・具体例
新しいゲームでの体験	名前を使ったゲームや拍手の伝達ゲーム、伝言ポーズゲームなど、今まで経験したことのないゲームを通して楽しみながら学べた。
コミュニケーション力の向上	名前を覚えたり、積極的に話しかけることで、人見知りでも自然に仲良くなることができた。
アイコンタクトや周囲を見る力	拍手ゲームなどで相手の目を見て行動する大切さを実感。
細かい表現の重要性	後ろの人のポーズを正確に伝えるゲームで、手指や足の向きなど細部の表現を丁寧に伝える必要性を学んだ。
協力と役割分担	劇の準備や発表で、チームで意見交換し協力することで作品を完成させることができた。
表現力の工夫	キャラクターの性格に合わせた表情や動き、声の強弱を工夫することで観客に伝わる演技ができることを体感。

恐怖心の克服	人前に出ることや表現することへの恐怖心が徐々に薄れ、自分の成長を実感。
想像力と即興力	「何やってるの」ゲームなどで即座にアイデアを出す力、相手のアイデアを取り入れる柔軟性が向上。
身体の動きでの表現	スローモーションや速い動きなどの動き方の違いで性格や感情を表現できることを学んだ。
達成感と成長の実感	発表や劇を通して、演じる楽しさや協力して物語を作る達成感を味わい、自分の行動力や表現力の成長を実感。
社会での応用	身体表現の学びを留学や就職活動に活かす意識が芽生えた。

5. 目標

今後は、以下の観点を中心に、授業の改善・発展を図っていく。

1. 個別指導の充実

学生一人ひとりの表現スタイルや学習進度を丁寧に把握し、それぞれに最適なアドバイスやフィードバックを提供する。課題の内容や進め方も個別に調整することで、学生が無理なく能力を伸ばし、社会で活用できる表現力や行動力を育む。

2. グループワークの多様化と課題設定の工夫

協働力や問題解決力をさらに高められるよう、課題の難易度や形式を工夫する。学生同士が意見を出し合い、実際の社会で求められるチームでの意思疎通や意思決定の力を体験的に学べる場を増やす。

3. 自己評価・他者評価の体系的導入

学習の振り返りや自己内省を促す仕組みを取り入れ、学生が自らの強みや改善点を認識できるようにする。これにより、社会に出た際に自分の行動を客観的に評価し、柔軟に対応できる実践力を養う。

これらの取り組みにより、学生は自己理解を深めるとともに、社会のさまざまな場面で主体的かつ効果的に行動できる力を確実に身につけることが期待される。