

子どもの遊びを通じた履修者自身の感性の確認から演劇表現の発表まで

－専門科目「幼児と表現Ⅲ」における授業実践より－

From the Awareness of Students' Own Sensitivity through Children's Play to Presentation of Theatrical Expressions: Deriving from Class Practice in the Specialized Subject “Young Child and Expression III (Body)”

高塩景子（共栄大学 教育学部（非常勤講師））

Keiko TAKASHIO

概要

本稿は演劇表現を通して表現についての理解を深めた2023年度開講科目「幼児と表現Ⅲ」実践報告である。授業は五感を使っての子どもの遊びから自分の感性を確認した上で、グループで自己理解、他者理解、コミュニケーション方法を学習、その後3グループに分かれオリジナル脚本を創り演劇表現という形で発表した。脚本という「平面」から、各自の声や身体を使って具体的に「立体」にしていく過程で、履修者達はメンバーとの協同作業により作品を創り、発表までの過程の中でさらなる想像力を生んで「表現する楽しみ」を体験した。幼稚園教諭にとって養成段階での同体験は、幼児が「表現を楽しむ」援助をするためにも意義深い。

キーワード：五感、遊び、グループ、起承転結、オリジナル脚本、表現

Abstract

This is a paper examines the practice of a course offered in 2023, “Young Child and Expression III (Body)” in which students deepened their understanding of expression through theatrical expression. After confirming their own sensibilities through children's play using their five senses, the students studied self-understanding, understanding others, and communication methods in groups. They were then divided into three groups to create original scripts and present them in the form of theatrical expression. In the process of transforming a script (a two-dimensional screen) into a concrete "three-dimensional" form using their own voices and bodies, the students created a work in collaboration with their classmates, and experienced the "joy of expression" through further imagination during the process up to the presentation. For kindergarten teachers, this experience during the training stage is very meaningful in helping young children enjoy expression.

Keywords : five senses, children's play, group activities, the four-part organization of a drama, original scripts, expressions

1. はじめに

筆者は、幼稚園教諭免許状取得可能な教職課程をもつ関東地方のa大学が開講する幼稚園免許必修科目「幼児と表現Ⅲ」（演習科目／1単位）を担当するにあたり、履修者相互が協同し表現する楽しみ、創造力、

一体感、達成感を体験し、幼児と表現について考えるヒントが得られるような授業を展開しようと試みた。2023年度の履修者は教育学部1年生26名であった。本稿はその実践報告である。なお、本報告を履修者に確認してもらい、学部紀要掲載について全員から書面で同意を得た。

具体的には次のような流れで授業を進めた。視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚の五つの感覚を使っての子どもの遊びから自分の感性を確認した後、グループ活動を行い、自己を知り、他者を知り、コミュニケーションの方法を学ぶ内容を展開した。その後3グループに分かれてオリジナル脚本を創り演劇表現という形で発表した。オリジナル脚本制作においては、物語の「起」「承」「転」「結」はなぜ必要か、感動的な出来事を展開するには何が必要かについて考え、その考えをセリフや文章にして表現していくのであるが、表現されたものは、脚本という「平面」から、各自の声や身体を使った「立体」へと変化していく。一人ではできない事も、メンバーとの協同作業により、一つの大きな作品へと発展していったのである。

2. 五感を使っての遊び

授業開始にあたり、履修者自身の感性を確認するために子どもの遊びを取り上げた。履修者達は、子どもの頃どのような遊びをしていたのだろうか。まず、履修者26名全員に、子どもの頃を思い出して考えるよう伝えた。ここでは、遊びやゲームの中で、自分の五感を使い、感覚を鋭くし、磨き、新たな発想法に出会うための授業展開(表1)を心掛けた。

表1 2023年度「幼児と表現Ⅲ」授業計画

回	内 容
1	授業説明、「考える事」を教える、「考える事」を表現する
2	新聞紙で遊ぶ、子どもで遊ぶ、子どもと遊ぶ、子どもに遊びを教える
3	他己紹介
4	視覚
5	聴覚
6	触覚、味覚、嗅覚
7	五感から得たものでお話を作る
8	起承転結を考え、脚本作り
9	脚本を作る
10	セリフを覚える
11	動きを考える
12	音楽やダンスを入れる
13	通し稽古
14	リハーサル
15	発表会と振り返り

2.1 新聞紙で遊ぶ

新聞紙を使って、子どもならどんな遊びを考えるかとの問いかけに、履修者達は、紙ふぶきにする、紙鉄砲遊び、魔法をかける、刀で戦う、ボール投げ、紙を破く、蒲団にする、飴にする、投げるなどをしてみせた。五感に分けて整理すると、触覚で楽しむ遊びが多いことがわかる(表2)。

表2 履修者による新聞紙遊びの分類

	視覚	聴覚	触覚
紙ふぶきにする	○		○
紙鉄砲遊び		○	○
魔法をかける		○	
刀で戦う			○
ボール投げ			○
紙を破く			○
蒲団にする			○
飴にする	○		○
投げる			○

2.2 他人を演じる体験

次に、他己紹介を行った。他己紹介とは相手になり替わって自分の事のように紹介するもので、二人一組になり、相手の自己紹介の動画を撮る事から始めた。相手の話し方、くせなど動画を見て覚え、話した内容も覚える。分からないところは相手に質問する。他己を紹介するのだが、他人になり替わって、他人を演じて、自分の事のように発表することを意図した。

発表開始時、履修者は動画をそのまま見て話すだけであったため、「動画を見ない」「自分の言葉でしゃべる」「質問して気になった所は紹介する時に力をこめたり、丁寧に説明したりする」「紹介する内容が楽しい、みんなに聞いてもらいたいという気持ちを、顔の表情や声の大きさ身ぶり手ぶりも加えて表現する」等のアドバイスを加えていった。履修者達もだんだん乗ってきて、相手のくせ（例えば話しながら髪の毛をいじるくせ）を取り込んだり、趣味のサッカーを表現するのに、紹介者はサッカーをやったことがないにも関わらず、実際に動いてゴールキックのまねをした。みんなに聞いてもらいたい「○○推し」の話は、まるで本人が話しているかのように楽しそうに、そしていつまでもいつまでも話が続けていった。他人を演じる事はよく観察しなければ出来ず、自分の事のように話せるようになるには、「まず演じる事を楽しむ」「楽しい話を他の人に身体全部を使って伝える」ことが必要となったのである。

子どもの遊びに「おままごと」がある。大人をまねて、自分が父親役になったり母親役になったりするのだが、母親がいつも言っている口ぐせや父親の動きのまねなど、子どもは驚くほど大人をよく見ている。子どもの頃には無意識に「遊び」として楽しんでいたことが、大人になると意識し過ぎて出来なくなってしまうことに気づく。

自己紹介が苦手な履修者でも、他己紹介は他人の事を紹介、すなわち、自分ではない、換言すれば、言っていることや内容に責任がないとも捉えられ、その軽さが他己紹介の乗りの良さ、つまり「ごっこ遊び」につながったといえる。

2.3 視覚に頼らない体験

伊藤亜紗著『目の見えない人は世界をどう見ているのか』(2015)のカバーの内側に「私たちは日々、五感－視覚・聴覚・嗅覚・触覚・味覚－からたくさんの情報を得て生きている。なかでも視覚は特権的な位置を占め、人間が外界から得る情報の八～九割は視覚に由来すると言われていいる。」と書かれているように、五感の中でも視覚は大きな役割をもつ。

そこで視覚が不自由な状況の場をABCの三種類設定してみた。

設定Aは、「二人一組（一人は見える。一人は目を閉じる）で手をつないで一緒に走る」である。履修者のほとんどが走りながら怖くて叫び、目を閉じた人は尻込みしながら走っていた。ゴール地点では、見える

履修者は止まれるが、目を閉じた履修者はサポートがないとそのまま走り続けた。次に、目が見える履修者と目を閉じた履修者を交代して走ってみた。一度経験しているため、「走り出す前に合図を送る」「つないでいる手でスピードを調整する」「ゴール近くでは目を閉じている相手の手を引き寄せたりして終わりを知らせる」等、サポート側が目を閉じている履修者に配慮する姿が観察された。目を閉じている履修者も相手を信頼して一定のスピードで走ることが出来るようになっていった。

設定Bは、「二人一組（一人は見える。一人は目を閉じる）で、目を閉じた履修者は目の見える履修者（サポーター）の体の一部、例えば目の見える履修者の肘、もしくは肩に手を触れて歩く」である。まず、目を閉じた履修者がサポーターの肘に手で触れ、ななめ後ろから付いて歩いて行った。履修者達は初めこそ、ぎこちなく歩いていたが、時間の経過とともに歩行がスムーズになっていった。二人一組で楽しんで歩き、真正面から歩いて来る別の組に挨拶するくらいの余裕が出てくる。目を閉じている履修者も普通の手で歩けるようにまでなった。信頼と安心感がその場に溢れ、和んだ雰囲気になったのである。

設定Cは、「マットやクッションで迷路を作り、その中を履修者が頭から紙袋を被って迷路を通り抜ける」という遊びをした。まずは迷路作りに取りかかった。体育館内にあるマットや卓球用のクッションボードなどを利用した。履修者たちは初めはバラバラで作っていたが、途中から26名全員で一つの大きな迷路作りを発展した。直線、角、狭い通路、広い通路、ところどころ空いた場所まで作り出した。この迷路をスタートからゴールまで歩くのであるが、履修者は迷路を自分達で作ったという経路で行くかも理解している。広い所、狭い所、空いている部分もちろん見て分かっている。その迷路を、頭に紙袋をかぶり見える部分が制限された状態で一人で歩いた場合、紙袋一枚でどう変化するのだろうか。また、迷路の外で見ている履修者達はどのような言葉掛けをするのだろうか。授業時間はすでに60分経過し、五感の中の視覚以外の感覚が少しずつ鋭くなっていく様子が観察された。手や足で探る、耳で他の履修者達の誘導を聞き取って移動した結果、13人の履修者が迷路を通過した。次はスタートとゴールを逆にしてみる。右折だったところが左折となる。さらに触覚や聴覚が鋭くなる。言葉掛けも「そこ、あぶない」が「右手の先が空いている」、「あともうちょっと」が「あと五歩でゴール」などのように、より具体的になっていった。このことから視覚に頼らない行動や、指示代名詞（あれ、それ、これ等）ではない具体的な言葉掛けが現れてきたと解釈できる。

2.4 聴覚に頼らない体験

視覚に続き、聴覚が不自由な状況としてDEの二種類を設定した¹。

設定Dは、声を出さないで1月1日～12月31日まで誕生日順に並ぶというものである。履修者達は瞬く間に一列に並んだ。26名の内、同じ誕生日の者が二組あったのだが、同じ誕生日であることを確認して嬉しそうな表情をし、それを見たまわりの履修者からも拍手が送られた。誕生日を相手に伝える方法として、指で数字を表す手振り、口形（こうけい＝口の開け方を見て読み取る）などが考えられる。自分が並んでいる列の履修者の前か後かを指差しをしながら確認する場面もみられた。

誕生日順に並んだので、この誕生日順で二人一組にしてEの活動を行った。

設定Eは「いきものなきごえずかん」（こどもちゃれんじ）²を用いて行った。各組が一枚ずつカードを選び、そのカードの鳴き声を聞いて、身体を使って表現し、その生き物を当てるというゲームをやってみた。聞いた生き物の音声をまねて出すのではない。「蝉」でも、あぶらぜみ、くまぜみ、ツクツクボウシなどがあり、どのようにその違いを音でなく身体で表現するのか、履修者達は、ジェスチャー、大きさを指で表す、答えが違うと首を横に振る等、あの手この手を使って表現していた。

2.5 触覚、味覚、嗅覚の授業

触覚の授業では絵本を使った。ヨシタケシンスケ（2018）『みえるとか みえないとか』は履修者に読んでもらい、自分なりの視覚の感じ方の復習のために用いた。また、次の本との比較のためにも使用した。シャーム他（2012）『夜の木』は履修者達に見て触って匂いをかいてもらった。『夜の木』はハンドメイドの

絵本であるが、紙を作るところから人の手が入っており、デコボコした紙に独特のインクの匂い、本は麻紐で綴じてあることにも起因し、五感で味わう絵本であるということがわかる³。

味覚の授業では、味見をすることにした。自宅から調味料を持参し舌の上に乗せて味見をして、甘味、塩味、苦味、酸味、うま味を舌のどの部分で感じたか履修者一人一人を確認するよう伝えたのだが、体験後の感想は「舌のどの部分で感じたかよくわからなかった」「甘味、酸味が一緒に感じた」というものだった。

嗅覚では大学構内を歩いて回って匂いを探してくるという活動を行った。履修者達にとって大学は通い慣れた学びの場所であるが、嗅覚を使うと、今まで気にしていなかった匂いに気づくようだ。鼻を使って大学内を移動するという活動後感想を尋ねると、「工作室は鉄の匂いがした」という声が出てきた。

ここまでで全15回の内、6回の授業が終わり、履修者26名は自然にグループ分けされていった。自己を磨く履修者は自由に生き生きと輝き、他者を尊重する履修者は自己表現というより相手とのコミュニケーションをとる事に力を注いでいる様子がみられた。

2.6 脚本制作を始める

第7回から、五感から得たものでお話を作るという協同作業の授業に入った。学芸会や演劇部での活動経験があるのは、26名中1名だけだった。多くの履修者にとって、自分の身体を使って演劇表現をするのは初めての経験になるだろう。

まず5W1Hを考慮した脚本の起案作り(表3)。5W1HとはWhen(いつ)、Where(どこで)、Who(だれが)、What(なにを)、Why(なぜ)、How(どうした)である。これに基づいて次の5つの手順で脚本の起案作りを行った。

1. 夢のような願望のような内容で自分の文章を短く一行で書く。2. 自分の文章を完成させる。3. 線にそって切り取りそれをバラバラにする。4. グループ内で「いつ」「どこで」「だれが」「なにを」「どうした」「なぜ」ごとにまとめる(表4)。5. 一番ありえない組合せの文章をグループ内で発表し、それをお芝居にする。1～3は各自で行い、4～5はグループで活動した。

表3 「幼児と表現Ⅲ」7回五感から得たものでお話を作る

<p>1. 夢のような、願望のような内容で、短く一行で書く事。</p> <p>2. 自分の文章を完成させる。</p> <p>3. 線にそって切り取る。</p> <p>4. グループ内で「いつ」「どこで」「だれが」「なにを」「どうした」「なぜ？」事にまとめる。</p> <p>5. グループ内で一番ありえない組合せの文章を発表し、それをお芝居にする。</p>
「いつ」
「どこで」
「だれが」
「なにを」
「どうした」
「なぜ？」

表4 脚本の起案作りの例

いつ	ある日、二年後、夏の暑い日、真夜中に、誕生日に
どこで	バイト先で、プールで、韓国で、水族館で、無人島で
だれが	僕が、私と彼が、推しが、ミッキーが、おばさんが
なにを	曲を、ペンギンを、顔面を、告白を、ポップコーンを
どうした	触れた。つないでくれた。食べていた。出した。行った。
なぜ	大好きだから。私にみとれていたから。寒かったから。

履修者グループが選んだ一番ありえない組合せは次の通りである。すなわち、Aグループ(7名):「ハロウィンの日、メキシコで、レオナルドディカプリオが、おしりを出した。そういう気分だったから」、Bグループ(5名):「大みそかに、宇都宮で、杉野遥亮が、汚い水を、食べていた。私のおばあちゃんが絶品の黒豆を作ったから」、Cグループ(6名):「真夜中に、ディズニーランドで、老婆が、家を作り間違えた。注文が多くて忙しかったから」、Dグループ(8名):「友達と遊んでいる時、コムドットやまとが、みなとみらいで浮気を突撃した。寒かったから」である。

ありえない組合せは非日常である。上記の内容でお芝居を作るよう伝えたと、各グループがありえない話をそのまま演じた。

2.7 起承転結

ありえない話は出来た。それでは偶然の結びつきではなく起承転結を考えた脚本を作るにはどうしたらいいのだろうか。脚本は台本とも言われ、お芝居を作る時に基本となるものである。そのため「脚」「台」という漢字が使われ、土台、足場のように大切なものである。またセリフは台詞とも書かれ、セリフ作りは言葉の土台となる非常に大切な作業である。

「起」は物語の始まり・出会い、「承」は始まりから続く流れ、「転」でドラマが起きて非日常になり、「結」でまとめ・終わりとなる。脚本制作、それもオリジナルの脚本を、今まで演劇を観る事も出演する事もなく過ごしてきた履修者達が作る事となる。いきなり書くのは無理であるため、表紙に題名、キャストスタッフの名称の下に担当学生の名前、セリフとト書き(場所、時間、登場人物の動きや気持ちの説明や指示)の書き方等、小学生が書いたオリジナル脚本を履修者達に見せながら、脚本の書き方の説明を始めた。

次にグループ分けを行った。当初グループは4つに分かれていたが、AB2グループが1つにまとまり、3グループ構成となった(この3つのグループを次からXYZと表記する)。オリジナル脚本を作るのであるから、オリジナルなグループ名をつけるよう各グループに提案してみた。その結果「きらりん☆レボリューション」「YHK(ワイエッチケー)」「たこのあし」というグループ名が決定した。脚本制作はかなり難航したが、何とか3グループとも脚本制作、打ち込みも終え、脚本製本まで終了した。タイトルは表5の通りである。

表5 グループ名とタイトル

X	きらりん☆レボリューション	『White Love』
Y	YHK	『マジカル☆ガールズ』
Z	たこのあし	『合唱コンクール』

2.8 各グループの脚本

次に各グループで制作したオリジナルの脚本の中から非日常=ドラマを探し出す。立ち稽古をしながら、ストーリーは進んでいき、動きもスムーズになってきて、セリフも苦労しながら覚え始めた。ここで、「転」

=非日常（ドラマ）を探すことになるが、各グループはそれらの脚本の中で、どこを主張したいのだろうか
と興味湧いてくる。XYZ各グループの脚本の流れを整理すると次のようになる。Xグループ「きらりん
☆レボリューション」はいきなり最初に転の場面が登場する。女子高校生とアイドルとが出会い、そこから
恋に発展したが、途中でうまくいかなくなり、最後の雪の場面で再会しハッピーエンドとなる。出会いから
二人が恋に気づくまでがドラマである。Yグループ「YHK」は戦隊もので、穏やかな日常に悪者が登場し、
この世から音楽を消してしまおうとする。さらに友達まで悪の手先になってしまう。そこで主人公達が変身
し、さらに観客にも呼びかけて、消えかけている音楽を演奏し歌う。最後に悪者は退治され、友達も元に戻り、
めでたしめでたしとなる。この作品の転は次の三ヶ所、1) 悪者登場、2) 友達が悪の手先になる、3) 音楽
の演奏、である。Zグループ「たこのあし」は、題名そのままであるが合唱コンクールが転となる。「起」
「承」がとても短く、「転」は練習した合唱をみんなの前で発表、「結」は見事優勝するという形で締めく
くる。

続いて、各グループの脚本に書かれたそれぞれの内容を、「平面」から「立体」へと展開し、「転」=非日
常（ドラマ）で観客に感動を与えることができるよう、脚本を舞台上に立ちあげていく作業へと進めること
になる。

3. 平面から立体へ

脚本を基本にして舞台の上に立ち身体を使って表現する授業に入った。

3.1 動きと見え方

ここからは脚本を持って立って稽古をする。授業場所も体育館から大教室（ステージのある会場）に移動
した。まずは履修者に舞台の説明をした後、ステージ上を動いて位置関係の確認に入った。

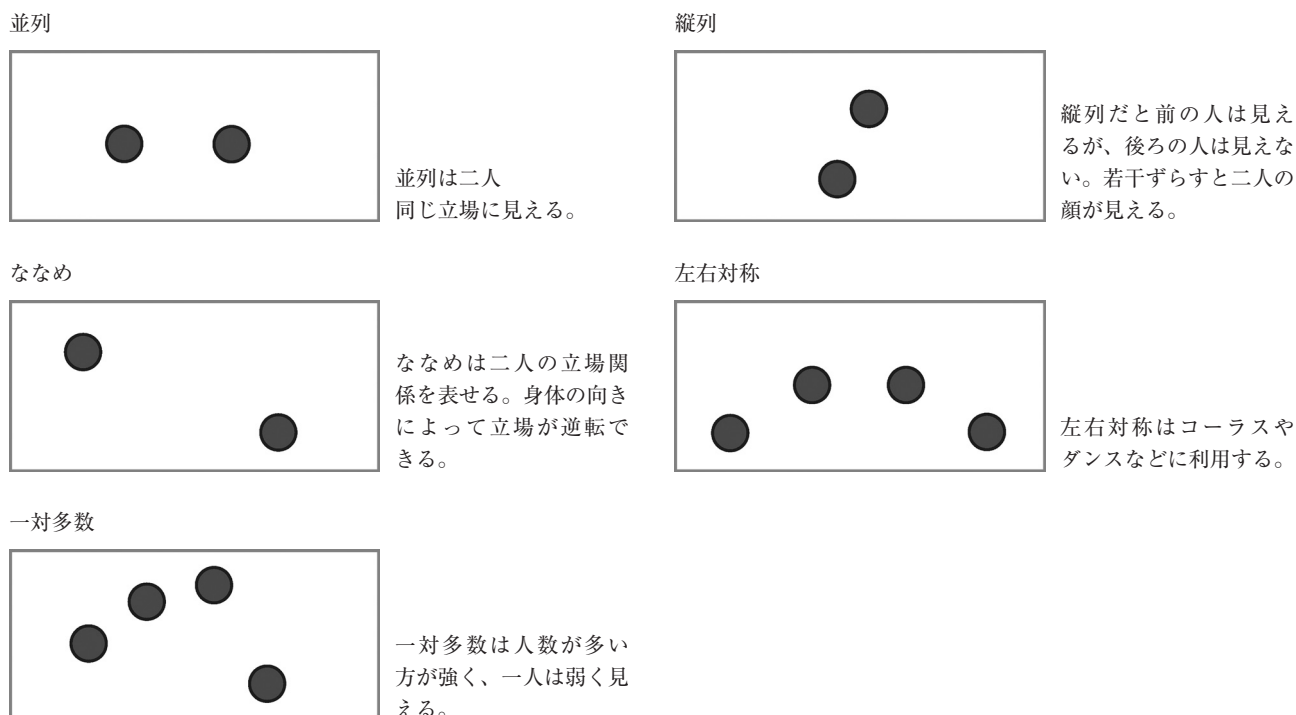


図1 舞台での位置関係

観客が見て、出演者の顔が見えるのはどこからどこまでか、相手との上下関係を表わすにはどこに立てばいいのかなどを、並列、縦列、ななめ、左右対称、一对多数の位置関係について、実際に体験して学んだ(図1)。さらに客席からその動きを見る事により、舞台上の人物がどう見えているのかを客観的に把握するヒントを得る。日常とは違う動きが出現し、それだけでもこの授業は履修者達にとって、非日常となった。

3.2 得意なもので表現する

履修者の中には得意なものをもつ学生が多いことに気づいた。まず、歌についてであるが、Zグループ「たこのあし」の8名の履修者は全員上手に歌え、ハーモニーを奏することも出来る。また、その歌声が美しい。ピアノを弾ける履修者もいたので伴奏もできた。Yグループ「YHK」にはエレキギターとピアノの演奏ができる履修者がいた。特にエレキギター担当の履修者は、短い入れ替え時間の間にアンプの出し入れ、事前のチューニングも行い、さらに演技から演奏への切替えもスムーズだった。Xグループ「きらりん☆レボリューション」はダンスが秀逸である。それも各人、それぞれが個性的でとても楽しそうに踊っていた。フルートで電話の着信音を演奏、ラストのBGMは履修者達のあいさつを、生演奏のピアノで長さを調節しながら弾いていた。すばらしいことに歌や演奏、ダンスはみんな堂々と表現していた。セリフになると恥ずかしさからなのか、どうしても声が小さくなったり、また、相手に確認をとったりしながらの演技となっていたが、得意なものを加えると舞台が大きく輝いてくる。「表現」のもつ可能性を感じた。

4. 発表

各グループで作ったオリジナル脚本を基に色々な表現方法を使って、最終的に発表まで持って行くのであるが、それまでの過程を通し、グループ内での一体感、個性の発揮、発表後の達成感を履修者達に体感してもらいたいという思いで取り組んだ。

4.1 色々な表現方法

表現とは、「内面的・主観的なものを外面的、感性的にとらえられる手段・形式によって伝達しようとする事。表情・身ぶりのほか、記号・言語・音楽・絵画・造形などの方法が有る。」と説明されている⁴。本授業では、セリフ、動き、歌、演技、ダンス、音楽、楽器を使ってお芝居を作り発表することを「表現」として捉える。Xグループ「きらりん☆レボリューション」はダンス、フルート、ピアノを、Yグループ「YHK」は楽器による生演奏を、Zグループ「たこのあし」はピアノと歌を加えたことにより、ふくらみが生まれ、観客により分かりやすい「表現」となった。

4.2 グループ内での一体感

グループのメンバーと脚本を制作し、キャスティングを決め、音響効果、小道具、衣裳、演出、などのスタッフも履修者達で決めていった。履修者全員で考えたオリジナルの脚本をどういう作品に仕上げるかを演出担当が考え、効果としての音を音響担当が決め、この作品で衣裳、小道具は必要かなど、履修者達は試行錯誤しながらも少しずつ積み上げていったのである。授業時間外でも、音楽室を利用したり、ほかの場所で稽古したりして、最終日には衣裳、小道具などの準備も整っていた。

グループ内での一体感とはお祭りのような高揚感、出来るかどうかの不安感も含め、その過程を楽しむ事。そのメンバーだけでしか体験できない何かを感じ取ってもらえたらと願った。

4.3 履修者達の達成感と観客との一体感

いよいよ発表会の日となった。たった一人の観客⁵の前で26名の履修者がただ一度の発表に臨んだ。今

まで表情が硬かった履修者も本番の舞台では輝いていた。発表が終わった後の履修者達の顔がいきいきしていた。ゼロから創りまたゼロに戻る。これが演劇である。「作ったもの」は筆者が本稿を書いている今現在は当然ながら、もう無い。「作ったもの」が残るのは自分、担当教員、そして、一人の観客の心の中だけである。非日常を履修者と観客が共有した瞬間であった。

表6 回答者26名による授業の振り返りアンケート集計結果（複数回答）

順位	面白かった授業内容	投票数
1	グループで稽古	16
2	発表	14
3	視覚	10
3	他己紹介	10
4	脚本制作	9
5	聴覚	6
5	味覚	6

全15回の授業終了後、筆者が実施した授業の振り返りアンケートにおける設問「面白かった授業内容に○をして下さい」の回答結果は表6の通りである。1位に「グループでの稽古」、2位「発表」が選ばれたことから履修者達は演劇「発表」を楽しんでくれたのではないかと推察した。しかし、授業後、大学で実施された授業評価アンケートの「この授業で改善すべきだと思った点について書いてください」という自由記述形式の設問の回答に「強制じゃないと言いつつも半強制的の雰囲気があるのでやりにくかった」といった記載が3件あった。授業担当者としてその声を真摯に受け止め、次年度の授業では「半強制的の雰囲気」だと学生が感じないような工夫を試みる必要があると考えている。一方、「一人で活動することよりもグループで表現することが多かったから、自然とコミュニケーションが取れて友達と仲を深める事が出来た」との記述もみられ、これは授業担当者の意図が伝わったと喜ばしく受け止めた。今後もコミュニケーションづくりを大切に授業展開を試みたい。新型コロナウイルス感染症拡大の影響下、コミュニケーション面で制限の大きかった時期が続いた。2023年5月より新型コロナウイルス感染症が「5類感染症」になったこともあり、今後、少しずつでもよいので、授業内ではもちろんのこと、授業外、大学外においても新たなつながりが生まれ、仲間と共に何かを創り合える喜びを感じる機会が増えることを望んでやまない。

なぜ履修者達にオリジナル脚本の制作、劇の発表まで行うことが必要であったのか、幼稚園教諭免許状取得のための必修であるa大学の「幼児と表現Ⅲ」という科目で、演劇という専門の創造表現まで入り込む必要はあったのか、という疑問もあるだろう。この点に関して筆者は次のように考える。すなわち、古来より人間は、子どもの遊びから、昔話の語り、収穫を祝う祭、さらには農作業、漁をしながらの唄（民謡）など、芸能と密接に関わりがあった⁶。無意識であるかもしれないが、身体の奥底にはハレ（非日常）とケ（日常）が潜在的に格納されており、演劇という表現の中にもハレとケが存在している。それを無意識ではなく意識的に使いこなせるようになると、人はもっと豊かになり、創造力たくましく、自在に生きることが出来るのではないかと捉えるのである。

幼稚園教育要領（2017）⁷にも、領域「表現」のねらいに（1）（2）（3）として3点記載されているが、その（2）には「感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。」（3）には「生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。」とある。演劇表現をすることにより、生きるための感性を磨くこと、創造力をたくましくすること、人と人が協同作業により1つの作品を創りあげることが、幼稚園教育要領の内容にも合致し、また、「自分の気持ちを一番適切に表現する方法を選ぶことができるように、様々な表現の素材や方法を経験させることも大切である。」⁸事の、その表現の援助能力が求められている幼稚園教諭にとっ

ても、本授業での体験は、養成段階で経験すべき重要な要素が含まれているのではないだろうか。

5. むすび

日常の中の非日常は、簡単に見つかり、誰でも知らず知らずにいつも利用しているかも知れない。換言すれば、「99%のウソと1%のホント」を日常の中で探してみることに繋がる。親にウソをつく子どもはすぐばれてしまう。それはなぜだろうか。ウソだけを言うからである。そのウソの中に1%だけホントをまぜると、上手くいく時もある。親にウソをつくことはもちろんいけないのだが、本気で1%の真実を表現すると日常が非日常に変わることもある。状況が逆転し、また、それが相手の心を打つのである。まずは日常を観察すること、客観的に見ることである。演じることは誰でも日常で毎日やっており、演じる事(開かれた表現)を意識的に引き出す働きかけを、次回からの「幼児と表現Ⅲ」の授業で実践していきたい。

注

- 1 聴覚に関連して設定 DE 以外に、2つの「音声を使って説明する」活動も行った。1つ目は「昔話の、これやったらすぐわかるシーン」を身体で表現するという活動である。昔話のタイトルを当てるのだが、どのシーンかを当てられたら更によいというもので、この活動は音声を用いることも許可した。活動を始めた当初の履修者は「しらゆきひめ」「はなさかじいさん」だったが、だんだんディズニー作品がふえてきてアテレコや歌でも表現していた。2つ目は、「物をよく観察して、みんなに伝わるように、言葉で説明する」という活動である。履修者が日常どれだけ「物」を正確に「見る事」が出来ているか確認してみた。具体的には、口頭の説明だけで「物」についてどの程度正確な情報が伝わるかという確認作業である。この活動では、二人の履修者が説明する物を選んだ。二人の内一人は自分の財布を選んだ。自分一人で財布をよく観察し、他の履修者にその財布を見せないようにして、口頭で特徴を説明するのである。他の履修者は説明だけの情報に基づいて財布の絵を描く。財布という単語は言ってもよいが、形、色、大きさ、特徴などは説明を要する。他の履修者は聴力だけで財布を想像し、具体的に描かなくてはならない。残念ながら、言葉だけの説明で財布の絵を描き上げ、授業担当者に見せにきた履修者は誰もいなかった。もう一人はメロンパンを選択した。こちらは他の履修者もメロンパンという単語からある程度共通した形の想像が出来るためか、説明通りの袋入りメロンパンを描く事に成功した履修者が一名いた。
- 2 「いきものなきごえずかん」とは、機械に、生き物の写真が載っているカードを差し込み、黄色いレバーを引くと、その生き物の鳴き声が聞こえる教具である。
- 3 野瀬他 (2017) pp.10-16 より。
- 4 山田他 (2007) p.1269 より。
- 5 a 大学教育学部専任教員一名が観客として履修者達の発表を観た。
- 6 谷川 (1995) pp.47-62 より。
- 7 文部科学省 (2017) p.20 より。
- 8 文部科学省 (2018) p.234 より。

引用文献・参考文献

伊藤亜紗, 『目の見えない人は世界をどう見ているのか』, 光文社, 2015, pp.1-216
文部科学省, 『幼稚園教育要領』, フレーベル館, 2017, pp.1-27

- 文部科学省, 『幼稚園教育要領解説』, フレーベル館, 2018, pp.1-370
- 野瀬奈津子, 松岡宏大, 矢萩多聞, 『タラブックス インドのちいさな出版社、まっすぐに本をつくる』, 玄光社, 2017, pp.1-183
- バッジュ・シャーム、ドゥルガー・バーイー、ラーム・シン・ウルヴェーティ (画), 青木恵都 (訳), 『夜の木』, タムラ堂, 2012
- 谷川健一, 「久高島のイザイホー祭」(大林太良編, 『日本民俗文化体系7 演者と観客 生活の中の遊び』 pp.1-494 第一章 儀式の演劇性 所収), 小学館, 1995, pp.47-62
- 山田忠雄・柴田武・酒井憲二・倉持保男・山田明男, 『新明解国語辞典 第六版』, 三省堂, 2007, p.1269
- ヨシタケシンスケ (さく), 伊藤亜紗 (そうだん), 『みえるとか みえないとか』, アリス館, 2018

