

# 自己決定による劇づくり

—総合学習「クリスマス会の劇をつくろう」の実践から—

藤村 佳令

## 1 劇づくりにおける児童の自己決定について

児童が自ら考え、決定していく行為は、能動的である。この行為を積み重ねていくことにより、児童は主体的に生活するようになり、自立に向かうと考える。学校生活においても、あらゆる活動の場で、児童が自分自身で決定できるよう保障していきたいものである。

児童の自己決定を期待するためには、次の3点に留意して活動を設定する必要があると考える。

- ・意欲がもてる活動であること
- ・自己決定する必然性があること
- ・決定したことを尊重できる環境であること

児童の好きな活動の一つに、劇遊びがある。話の展開を楽しみながら、役柄のイメージを言葉や身体により表現することを好む児童は多く、イメージを膨らませながら、劇遊びに取り組んでいる。また、劇遊びには役柄を分担する必然性があり、いくつかの役柄の中から、演じてみたい役柄を児童自身が決定していくことができる。このとき、演じられる役柄は物理的に一つであるため、葛藤の末に決定していく姿を期待することもできる。このようにして決定された役柄を演じることが、劇遊びの中で保障されることにより、児童は表現の喜びを感じながらも、次の決定への期待を膨らませていくものと考えられる。

本実践の劇づくりの中で、次の活動において児童の自己決定を期待した。

- ア. 役柄の決定      イ. 道具の決定      ウ. 衣装の決定
- エ. 役柄を表現するための動作の決定（役づくり、イメージづくり）

ここでは、＜イ. 道具の決定、ウ. 衣装の決定＞についての実践を報告する。

（＜ア. 配役の決定＞の実践については、本校刊行「初等教育72号」にて報告）

## 2 指導事例「クリスマス会の劇をつくろう」

### (1) 単元について

本学級では、物語に対する関心を高め、豊かな表現力を育てていくことをねらって、物語の読み聞かせや劇遊びを行っている。児童が物語に興味をもつためには、視聴するだけでなく、理解の手がかりとして身体表現や歌や踊りなどによる表現が伴っていることが必要である。また、登場人物のイメージづくりとして、道具や衣装を手がかりとすることも必要とされる。本単元で取り組んだ「金のガチョウ」は、登場人物にそれぞれ特徴をもたせることができ、場面の状況がわかりやすいことから、児童にとって親しみやすいものである。

指導にあたっては、児童が興味をもって登場人物に注目したり、登場人物の表情や動きに気づくことができるような展開を取り入れていった。また、役柄になりきって表現するためには、道具や衣装が必要であることに気づき、自分が持ちたい道具や着てみたい衣装を自ら考えて決定したり、選択したりする活動を通して、児童が自己決定できる力を養っていくことをねらった。

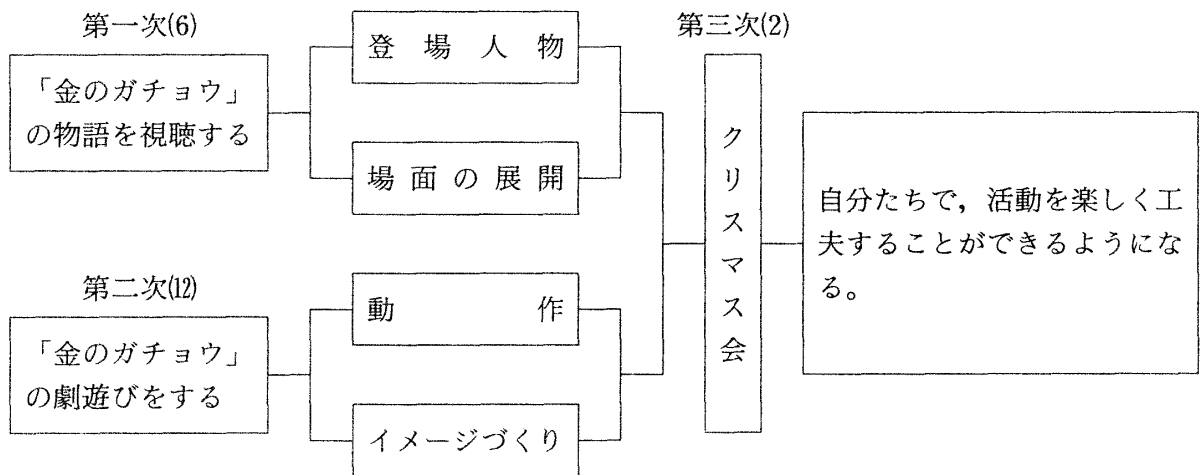
(2) 自己決定に関わる児童の実態と課題

児童	実 態	課 題
⑬	学習や活動をイメージして、2者以上の中から選択することができる。	複数の道具・衣装の中から、イメージにあった物を選択できるようになる。
⑮	学習や活動をイメージして、2者以上の中から選択することができる。	複数の道具・衣装の中から、イメージにあった物を選択できるようになる。
⑯	学習や活動場面で、具体的な2者以上の中から選択することができる。	複数の道具・衣装の中から、イメージを持ちながら選択できるようになる。
⑰	学習や活動場面で、具体的な2者以上の中から選択することができる。	複数の道具・衣装の中から、イメージを持ちながら選択できるようになる。
⑱	学習や活動をイメージして、2者以上の中から選択することができる。	複数の道具・衣装の中から、イメージにあった物を選択できるようになる。

(3) 指導目標

- ① 役柄を表現するために道具や衣装が必要であることに気づき、道具や衣装を自分で考えたり、選択したりして決定することができるようにする。
- ② 登場人物に着目して物語を視聴し、物語の流れを理解することができるようにする。
- ③ 友だちといっしょに、劇をつくっていく楽しさを味わうことができるようにする。

(4) 指導内容と計画



\* 第一次と第二次の内容は、並行して展開する。

(5) 指導の実際

① 本時（第二次 第4時）の目標

役柄を表現するために道具が必要であることに気づき、道具や衣装を自分で考えたり、選択したりして劇遊びができる。

② 授業仮説

役柄のイメージを膨らませ、自ら道具や衣装を決定する場を設定するならば、役柄の個性や特徴を生かした表現ができるようになるであろう。

③ 目標行動と教師の支援

	目 標 行 動	教 師 の 支 援	児 童
劇 遊 び	道具や効果音を手がかりに表現できる。	道具の使い方や効果音と動作の関連が深まるような言葉かけをする。	⑬⑰
	道具を手がかりに役柄の特徴を捉えて表現できる。	道具と役柄の関連が深まるような言葉かけをする。	⑬⑮⑱
	役柄のイメージを膨らませ、個性や特徴を捉えて表現できる。	役柄の心情の理解が深まるような言葉かけをする。	⑭
決 定	必要な道具・衣装を複数の中から選択することができる。	役柄のイメージが膨らむような言葉かけをし特徴に応じた道具や衣装を提示する。	⑬⑮⑰ ⑱
	必要な道具・衣装を自分のイメージで決めることができる。	役柄のイメージが膨らむような言葉かけをする。	⑭

④ 準備

- ・道具各種（登場人物が使用する道具として、児童がイメージするであろうと予想される物）
- ・衣装各種（登場人物を表現するものとして、児童がイメージするであろうと予想される物）

⑤ 学習の展開

学 習 過 程	予想される活動	教 師 の 働 き かけ	
		全 体	個 別
1 始まりのあいさつをする ↓ 2 劇遊びをする(1) ↓ 3 自分の役を考える ↓ 道具を決定      衣装を決定	○役柄のイメージを劇遊びの中で表現することができるであろう。(児⑬⑭⑮⑰⑱) ○役柄のイメージを表現することが難しいと思われる。(児⑰⑱) <道具を決定> ○自分で考えて道具を決定するであろう。(児⑭) ○決定をする手がかりとして、選択肢が必要であると思われる。(児⑬⑮⑰⑱⑲) ○役柄に対するイメー	1・学習の始まりとして位置づける。 2・場面毎に音楽やナレーションを交え、動きのきっかけがつかめるようにする。 3 <道具を決定> ◎役柄をイメージ通りに演じるために、何が必要(どんな道具が必要)か役柄毎に問いかける。	1・本日の当番児童に、意識づける。 2・児⑬⑰には、役柄の動きがイメージできるような効果音を使用したり動きについての言葉かけをする。 3 <道具を決定> ◎児⑭には、道具をイメージ通りに工夫するように言葉かけをする。 ◎児⑬⑮⑰⑱には、必要に応じて役柄に相応した道具をいくつか提示しその中から自分で選択できるようにする。

	<p>ジを、明確に持ちにくいと思われる。(児⑩⑪)</p> <p>&lt;衣装を決定&gt;</p> <p>○自分で考えて身につけたい衣装を決定したり、デザインしたりするであろう。(児⑭)</p> <p>○決定をする手がかりとして、選択肢が必要であると思われる。(児⑬⑮⑯⑰⑱)</p> <p>○学習過程 2 と比較し役柄の個性や特徴を生かした表現ができるであろう。(児全)</p>	<p>&lt;衣装を決定&gt;</p> <p>◎役柄のイメージを表現するために、どんな衣装を身につけたいか役柄毎に問いかける。</p> <p>4・決定、選択した道具を持ち、学習過程 2 と同様に劇遊びができるようにする。</p> <p>5・学習の終わりとして位置づける。</p>	<p>・児⑩⑪には、役柄についての説明や、役柄と道具との関連についての簡単な説明を行う。</p> <p>&lt;衣装を決定&gt;</p> <p>◎児⑭には、役柄のイメージをデザインで表現するように言葉かけをする。</p> <p>◎児⑬⑮⑯⑰⑱には、どのような衣装を身につけたいか言葉かけをしたり、衣装をいくつか提示し、その中から自分で選択できるようにする。</p> <p>4・児童全員に対し、評価の言葉かけをし、次時の見通しがもてるようにする。</p> <p>5・本日の当番児童に、意識づける。</p>
--	---	--	--

⑥ 児童の様子

<p>⑬</p>	<p>役柄…パン屋          道具の決定…フランスパン、食パン、アンパン、ゴジラパンの中から、好きなキャラクターでもあるゴジラパンを、迷うことなく選択した。          衣装の決定…興味深そうに一つ一つ衣装に触れていたが、給食着を見つけると手にとりそのまま決定した。</p>
<p>⑭</p>	<p>役柄…忍者          道具の決定…「どんなものが欲しいですか？」の質問に、役柄のイメージをもって「剣と手裏剣」と答え、決定した。          衣装の決定…黒っぽい衣装に興味を示し、一つ一つていねいに確かめ、その中から腰に紐がついた衣装を選択した。</p>
<p>⑮</p>	<p>役柄…パン屋          道具の決定…フランスパン、食パン、アンパン、ゴジラパンの中から、ほとんど迷うことなくアンパンを選択した。          衣装の決定…衣装を提示すると同時に、「あっ」と声を発しながらまっすぐ給食着を取りにいき、迷うことなく決定した。</p>

⑩	<p>役柄…木こり          道具の決定…「何で木を切りますか？」の質問に、木を切るジェスチャーで答えた。ノコギリとオノを提示すると、ほとんど迷うことなくオノを選択した。          衣装の決定…一つ一つ手で触れながら衣装を見ていた。「どれにしますか？」の言葉かけに、その時見ていた衣装の中から一つ選んで決定した。</p>
⑪	<p>役柄…バスの運転手          道具の決定…「運転するときに何がいますか？」の質問に、ハンドルを回すジェスチャーをしながら「ハンドル」と答え、決定した。          衣装の決定…バスの運転手が着ているような紺色のブレザーを衣装の中に準備していたが、それは選ばず興味をひかれた衣装を選択した。</p>
⑫	<p>役柄…木こり          道具の決定…「何で木を切りますか？」の質問に、木を切るジェスチャーで答えた。ノコギリとオノを提示すると、ほとんど迷うことなくオノを選択した。          衣装の決定…一つ一つ手で触れながら興味深く衣装を見ていたが、「これ」と一つだけ選んで決定した。</p>

### 3 考察

#### (1) 役柄のイメージを膨らませ、道具や衣装を決定することができていたか

劇遊びの進め方として、道具や衣装によって役柄のイメージを膨らませる展開がよくみられるが、本実践では役柄のイメージから道具や衣装を決定することとした。したがって、役柄を決定する段階で、役柄に対するある程度のイメージを確立させておく必要があった。話の展開と役柄についての理解を深める物語の読み聞かせ（第1次）は、パネルシアターを使用して行った。このとき、役柄のイメージを指導者からの押しつけにしまわれないように、パネルシアターの人型を同型・同色としたり、人型以外には何も使用しなかったり、読み聞かせ時にはできる限り動作を加えなかったりと配慮した。また、物語の登場人物は、木こりと姫以外は原作と違い、児童が日常接したり興味を持っていたりする人物（職業）を設定した。よって児童は、自分のイメージにより役柄を理解していくことができたようだ。（初等教育72号にて報告）

道具の決定については、自分の役柄からどんなものが必要であるか（欲しいか）考えて、決定することができていた。パン屋は自分で作ってみたいパンを、忍者は武器を、木こりは木を切るための道具を、バスの運転手は運転するために必要なものをそれぞれ考え、自分で決定したり、選択肢の中から一つだけ選ぶことができた。役柄のイメージを膨らませながらの決定であったように思われる。しかし、ここで児童が決定したり選択したりしたことを、自己決定として捉えていいものかどうかの疑問が残る。パン屋がパンを、忍者が武器を、木こりがオノを、運転手がハンドルを決定することは、あまりにも当たり前のことであったようにも思う。児童が葛藤の末に決定できるようにするためには、どのような工夫が必要であったか課題が残る。

衣装の決定については、道具のようにイメージをもつことは難しかったようだ。パン屋や忍者のように、服装にまでイメージがもてるものは決定・選択することができたが、そうでないものは、今までの衣装を着た経験からの決定・選択になったようだ。イメージがもてるということは、決定することに大きく影響を及ぼすものであることがわかる。

(2) 道具や衣装を決定することで、役柄の個性や特徴を生かした表現ができるようになったか

本実践では、道具や衣装を決定する前後に劇遊びを取り入れて、児童の表現の変化を観察した。決定する前の劇遊びでは、話の流れに合わせて表現することはできるが、それぞれの人物の特徴を表すような具体的な動きとなると、手がかりがつかめず表現しきれていないようであった。役柄のイメージはあるが、役柄に応じた表現には結びつきにくかったようである。

道具や衣装を決定した後の劇遊びでは、次のような児童の表現を見ることができた。

- ・パンができあがったことを喜び、「いらっしゃい」の声に力を入れることができたパン屋。
- ・手裏剣や剣を操り、勇ましく機敏な動きをすることができた忍者。
- ・木を切る動作がはっきりと表現でき、切り倒す感覚を楽しむことができた木こり。
- ・運転するという目的を持ち、ハンドルをまわることが楽しめた運転手。

道具や衣装を決定することにより、それぞれがもっていた役柄のイメージを明確に表現することができ、より深く役柄になりきることができるようになった。同時に、この道具を持ち、この衣装を着てクリスマス会で演じるんだという更なる意欲を喚起することもできたように思われる。

#### 参考文献

- 平成8年度研究紀要（広島大学附属東雲小学校）  
初等教育72号（広島大学附属東雲小学校）