

## ROSEリポジトリいばらき（茨城大学学術情報リポジトリ）

Title	知的障害児に対するドラマ活動の実践：コミュニケーション能力と社会性の向上を目指して
Author(s)	鳩山, 裕子; 猪狩, 大樹; 廣木, 聡; 正保, 春彦
Citation	茨城大学教育実践研究, 36: 345-352
Issue Date	2017-11-30
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10109/13383">http://hdl.handle.net/10109/13383</a>
Rights	

このリポジトリに収録されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作権者に帰属します。引用、転載、複製等される場合は、著作権法を遵守してください。

お問合せ先

茨城大学学術企画部学術情報課（図書館） 情報支援係  
<http://www.lib.ibaraki.ac.jp/toiawase/toiawase.html>

# 知的障害児に対するドラマ活動の実践

——コミュニケーション能力と社会性の向上を目指して——

鳩山裕子\*・猪狩大樹\*\*・廣木 聡\*\*\*・正保春彦\*\*\*\*

(2017年10月25日受理)

## Drama Lessons for Improvement of Communication Abilities and Social Skills in Students with Intellectual Disabilities

Yuko HATOYAMA, Daiki IGARI, Satoshi HIROKI and Haruhiko SHOBO

キーワード：知的障害 特別支援学校 中学部 ドラマ活動 衣装 着ぐるみ

英米で実践されているドラマ教育の有効性が、近年日本でも注目されている。知的障害のある児童生徒に対するコミュニケーション能力や社会性の向上を図る支援においてもドラマ教育は有効であると考えられているが、日本の学校教育においては体系的な取り組みはほとんどない。本稿では、知的障害のある中学部生徒が、衣装や着ぐるみを着てドラマ活動をすることで、コミュニケーション能力や社会性が向上したことを報告する。本実践では、スモールステップで場面に応じたコミュニケーション能力や社会性が向上するような工夫をした。工夫の1点目は、衣装や着ぐるみを着ることにより、生徒が、登場人物として身体的かつ情動的に、ドラマの想像世界に入っていけるようにしたことである。2点目は、既存のミュージックビデオを参考にして、親しみのある本校キャラクターが登場するドラマのストーリーを生徒と創案したことである。3点目は、ドラマ活動の各シーンをタブレット端末で撮影して、自分のふるまいがそのシーンに適していたかどうかを映像で振り返れるようにしたことである。それらの結果、ドラマ活動での社会的経験がより実地的なものになり、生徒のコミュニケーション能力や社会性が向上した。今後の課題として、教育課程上の位置付けと実践時間の確保についての検討、実践の指導計画と生徒の目標設定・評価の内容方法についての検討の2点があげられた。

### はじめに

近年、日本でも、英米を中心に実践が行われているドラマ活動の特別支援教育分野での有効性が

---

\*茨城大学教育学部附属特別支援学校 \*\*茨城県立日立工業高等学校

\*\*\*茨城県教育庁学校教育部特別支援教育課 \*\*\*\*茨城大学大学院教育学研究科

注目されている。本稿で論じるドラマ活動とは、小林ら<sup>1)</sup>の次の定義によるものである。ドラマ活動とは「子どもたちが台本を覚えて舞台上で上演し、観客に見せる活動ではない。～中略～ 子どもがドラマをすること自体に何らかの学びの機会があることを見いだした、過程中心の活動を行う教育」である。英米の研究や実践の成果が示す通り、このドラマ活動は子どもたちの学習手段として大変有効である。ドラマ活動の中で、子どもたちが将来社会で直面する様々な場面を経験することができる。また必ずグループで活動するので他者と協働する機会を子どもたちは何度も得ることができる。その中で、子どもたちは社会生活に役立つ様々なことを発見したり、理解したりできる。体験的な学習が重視される特別支援教育においては、ドラマ活動の教育的効果がより期待される。

人間関係を育むグループワークを専門とする正保<sup>2)</sup>は、「子どもたちを巡るさまざまな問題の共通項に、心と人間関係の問題があると言えるのではないだろうか。～中略～ すなわち、企業や社会が求める力として、人とかかわる力が非常に重視されている。言い換えると、それが今不足しているということでもあろう。」と指摘している。知的障害のある子どもたちの教育においても、人とかかわる力がより重視されている現状がある。

知的障害者のコミュニケーション能力や社会性の向上を図る支援においても、ドラマ教育は大変有効であると考えられており日本でも注目されつつある。特別支援学校の卒業生で構成されている若竹ミュージカル<sup>3)</sup>によれば、ドラマ活動が、卒業後の学びの場として、人間形成に大きな役割を果たし、社会人としての円滑な生活を送る一助となっている。

しかし、日本の学校教育において、知的障害のある子どもたちに対するドラマ活動の体系的な取り組みはほとんどない。本稿で、知的障害のある中学部生徒を対象とする衣装や着ぐるみを活用したドラマ活動の実践とその成果を報告する。

## ドラマ活動の実践と成果

### 1 生徒について

茨城大学教育学部附属特別支援学校の平成28年度中学部第2学年の生徒6名（男子3名、女子3名）を対象に実践を行った。小学部から在籍する生徒が3名、中学部から入学した生徒が3名である。自閉症あるいは自閉的傾向のある生徒が4名である。全体の指示を聞いて活動できる生徒や、教師とのかかわりを通して活動する生徒など実態は様々である。素直で優しい性格の生徒が多く、教師や友達と遊んだり、ダンスをしたり、歌を歌ったりすることを好む。その一方、指示待ちの傾向があり、教師に意見を伝えたり、自分から活動を始めたりすることが少ない。友達や後輩を気遣い、優しく対応をする生徒もいるが、話している相手の気持ちや意図を推察するのが苦手な生徒もいる。学級で、行事の企画を話し合う場面などでは、教師の支援がないと話し合いがまとまらないことが多かった。

宿泊学習のスタンプなどで、学級の活動としてダンスや歌を披露したことはあるが、ドラマ活動の経験はない。

## 2 実践

### (1) 教育課程上の位置付け

朝の会（特別活動）で、約4週間毎日15分間時間を取り、実践を行った。特別活動の目標<sup>4)</sup>は、「望ましい集団活動を通して、心身の調和のとれた発達と個性の伸長を図り、集団や社会の一員としてよりよい生活や人間関係を築こうとする自主的、実践的な態度を育てるとともに、人間としての生き方についての自覚を深め、自己を生かす能力を養う。」である。前述のとおり、ドラマ活動は、集団や社会の一員としてよりよい生活や人間関係を築こうとする自主的、実践的な態度を育むのに適した活動であろう。

### (2) 実践内容

既存のミュージックビデオを参考にして、生徒が主役となる動画を作成することを念頭に置いて実践を行った。ミュージックビデオは、登場人物（乙姫、浦島太郎、桃太郎、金太郎、鬼、かぐや姫）や、細切れで続く短い各シーンが、よく知られた昔話を模しているのので、生徒は楽しくそのドラマの世界に入っていけると考えた。

実践の終わりには、6名の生徒がそれぞれ主役を務めるシーンを撮影した。ミュージックビデオの曲をBGMにして編集を行い、6つのシーンをつなげて「みんながみんな やどかり」という1本の動画にまとめ、保護者会で発表した。その際、生徒が頑張ったところ、工夫したところも併せて発表した。

#### ①実践第1週

生徒が曲や演技に親しみがもてるように、朝の歌として、大型テレビでミュージックビデオを視聴した。

#### ②実践第2週

ミュージックビデオ内の配役を決めて演技をした。ドラマ活動や演じることのイメージがもてるように、ビデオ内のいくつかのシーンを演じた。

配役は、登場人物（乙姫、浦島太郎、桃太郎、金太郎、鬼、かぐや姫）の各シーンの写真を提示して生徒の希望を聞いた。発語が難しい生徒に対しては、写真を提示し選択することでどの役を演じたいかの意思を確認した。結果として、希望が重なることなく配役が決まった。

演技内容が分かりやすい3シーン（桃太郎と浦島太郎の腕相撲のシーン、乙姫がガラスの靴を履くシーン、大きなカブを全員で抜くシーン）を選び、ドラマ活動を行った。その結果、他者になりきって言動をするというドラマ活動の本質について、イメージをもつことができた。なお、各シーンの撮影は、まず、該当シーンの登場人物と配役を写真で確認したうえで、ミュージックビデオを視聴した。その後、数度の練習を経てタブレット端末で撮影をした。撮影後すぐに大型テレビで自分たちの演技を視聴し、振る舞いを振り返り、良かった点、改善点などを確認した。

#### ③実践第3週・第4週

生徒と一緒に本校オリジナルキャラクター「とんがりやどかりちゃん（以下やどかり）」

の出番を考えながら、「みんながみんな やどかり」の6シーン(各生徒が主役を1回ずつ)のストーリーを検討し、練習、撮影した。1シーンのストーリー検討、練習、撮影を2日程度で行い、それを6サイクル行った。

ストーリーを考える際には、できるだけ生徒同士で意見を出し合っ、話し合いをまとめることができるように、話し合う前に、該当する登場人物の写真を提示したり、ミュージックビデオの参考になりそうな場面を視聴したりした。なお、各シーンに生徒の希望や得意なことを盛り込むように配慮した。

撮影に際しては、その都度、衣装や着ぐるみを着た(図1～図6参照)。主役を演じるシーンでは、生徒はその衣装を着た。それ以外のシーンでは、やどかりのTシャツを着て演技をした。衣装を替えることで、演じる役の切り替えがスムーズになり、生徒が混乱する様子は見られなかった。



図1 乙姫(やどかり)



図2 浦島太郎



図3 桃太郎



図4 金太郎



図5 鬼



図6 かぐや姫

図7は、桃太郎、浦島太郎、金太郎が登場する「みんながみんな やどかり」のオープニングのシーンである。降雪の中、新雪が積もったグラウンドに足跡を付けながら歩いた。生徒は衣装を着ることで役になりきり、寒さを気にすることなく演じることができた。学級で、年度末に1年を振り返って1番の思い出を発表する活動を行ったが、このシーンの撮影を取り上げた生徒がいた。

図8は、生徒が創案したシーンである。かぐや姫が光っている竹を切ると、自分たちの仲間である小さなやどかりが生まれ、みんなで喜ぶシーンである。生徒は、やどかりのTシャツを着て小さな仲間を迎えるシーンを演じることで、一体感をもつことができた。



図7 オープニングのシーン



図8 かぐや姫が竹を切るシーン

図9は、ダンスをしたいという生徒の希望をもとに構成したシーンである、乙姫を中心にBGMに合わせて踊った。乙姫役の生徒は、普段は友達の前に出ることが少ない生徒であるが、得意なダンスを友達の前で立って積極的に踊ることができた。

図10は、太鼓をたたくことが好きな生徒の希望を取り入れてシーンを構成した。生徒がよく知っている曲を流し、それに合わせて太鼓をたたいた。その周りを、やどかりが雨乞いをしながら回っている。鬼役の生徒は、普段から太鼓を叩くゲームを楽しんでいることもあり、見通しをもって撮影に臨むことができた。自分の太鼓と友達の演技が調和したことで、自己有用感が高まった。



図9 乙姫とやどかりがダンスをするシーン



図10 鬼の太鼓で雨乞いをするシーン



図 11 は、大きなやどかりを、桃太郎を中心にみんなで引き抜いたシーンである。本校オリジナルキャラクター「とんがりやどかりちゃん」の着ぐるみが登場したことで、生徒たちは想像世界に引き込まれ、シーンを伸び伸びと演じることができた。やどかりが抜けた瞬間、生徒の気持ちは確かに動き、心から喜んでいた。



図 11 大きなやどかりを引き抜いたシーン

### 3 成果

#### (1) 生徒の感想

A子

私は金太郎役とやどかり役をやりました。私のおすすめのシーンは雨ごいのぎしきをするシーンです。いししょうを着たら金太郎になりきれました。

B子

わたしは、かぐやひめのやくをえんじました。たのしかったことは、たけをきるところがたのしかったです。いししょうをきたらおひめさまのきぶんになりました。

衣装を着ることで、生徒は役になりきり、ドラマの世界に登場人物として入っていったことが感想からも分かる。また、活動に主体的に取り組んだこと、実体験として経験したことや感じたことを他者に伝えようとする意図も明確である。ドラマ活動が、社会的経験の積み重ねとなった。

#### (2) 保護者の感想

「生き生きとした子どもたちの演技に感動しました。」

「役になりきっていたのが驚きでした。」

「家で、〇〇を演じたんだよってよく話をしていました。」

「家のお手伝いをよくするようになりました。」等

生徒の成長に対して好意的な驚きと感動の感想をいただいた。

#### (3) 成果と課題

衣装や着ぐるみを着ることで、生徒は役になりきり、ドラマの世界に登場人物として入っていった。その演技をタブレット端末で撮影し大型テレビに映したことで、その都度シーンに適した振る舞いができていたかどうかを振り返った。それらの経験により、場に応じた振る舞いを意識して行動することができるようになってきた。生徒は、日常生活においてもその場の状況を把握しようとする気持ちが芽生えてきており、以前よりもできる仕事を自分から行ったり、友達を気遣ったりすることができるようになってきた。また、既存のミュージックビデオを参考にしながら、各シーンのストーリーを生徒同士で話し合っただけで、主体的に活動に

取り組むことができただけでなく、自分の意見を伝えたり他者の意見を聞いたりしながら学級の総意をまとめる経験を多く積むことができた。学級で行事の企画を話し合う場面などでも、生徒同士が考えを伝え合い、協力し合う姿が多く見られるようになってきた。

実践を終えて課題が2点あげられた。1点目は、教育課程上の位置付けと実践時間の確保についてである。今回は朝の会（特別活動）の中で、毎日決まった時間で15分、約4週間時間をとったが、いつも時間が確保できるとは限らない。また、ドラマ活動は、自立活動の「人間関係の形成」や「コミュニケーション」にも関連する活動<sup>5)</sup>であり、教育課程上での教科・領域に位置付けるかは、学級や生徒の実態、目標によって検討する必要がある。日本の学校教育においては、ドラマ活動の有効性や重要性の理解がまだ十分とは言えず、特別支援学校における先行事例もほとんどないため、実践してみたいと思ったときに、どの教育課程に位置付けてどのように時間を確保したらよいかは慎重な検討を要する。2点目は、実践の指導計画と生徒の目標設定・評価の内容方法をより適切なものにしていくことである。今回は試行的な取り組みだったため、毎回の実践の前日に、携わる担当者がその回の目標や内容を共通理解して進めてきたが、今後継続してドラマ活動を行う場合、詳細な指導計画と合わせて、活動における生徒の目標設定と評価は重要かつ必要な事項となる。ドラマ活動を発展させるためにも、指導計画に沿った生徒の目標設定と評価の内容方法をより明確化し、活動内容とともに次の担当者へ引き継いでいくことは重要なことだと考える。

## まとめ

前述の通り、今回の実践で、知的障害のある生徒のコミュニケーション能力や社会性の向上を図る支援として、衣装や着ぐるみを活用したドラマ活動の有効性を実証できた。

実践では、スモールステップで場面に応じたコミュニケーション能力や社会性の向上を図る工夫をした。工夫の1点目は、衣装や着ぐるみを活用して、生徒が、登場人物として身体的かつ心情的に、想像世界に入っていけるようにしたことである。知的障害のある生徒がドラマで役を演じるためには、単に配役したり状況を説明したりするだけでは十分ではなく、衣装や着ぐるみを着ることが重要で、それによって役になりきることができた。脇役となる生徒も、衣装を着たり本校オリジナルキャラクターの着ぐるみが登場したりすることで想像世界に入っていくことが容易になり、主役と脇役の切り替えも、衣装や着ぐるみを変えることでスムーズにできた。2点目は、既存のミュージックビデオを活用し、そのストーリーを参考にしながら、親しみのある本校オリジナルキャラクターが登場するシーンを生徒と一緒に創案したことである。3点目は、ドラマ活動をその都度タブレット端末で撮影して大型テレビに映し、自分のふるまいがそのシーンに適していたかどうかを確認できるようにしたことである。それらの結果、ドラマ活動での社会的な経験がより実際的なものになり、生徒のコミュニケーション能力や社会性が向上した。

今回のドラマ活動は、1つのテーマに沿って楽しい活動をしながら他者との人間関係を深めていくという点で、人間関係を育むグループワークの側面ももっていた。その文脈においても、生徒のコミュニケーション能力や社会性の向上をとらえることができる。



今後の課題として、教育課程上の位置付けと実践時間の確保についての検討、実践の指導計画と生徒の目標設定・評価の内容方法についての検討の2点があげられた。

#### 注

- 1) 小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直樹・高尾隆・仙石桂子 『ドラマ教育入門 創造的なグループ活動を通して「生きる力」を育む教育方法』 (2010), p. 3-5.
- 2) 正保春彦 「心を育てるグループワーク」『茨城大学教育実践研究 35』 (2016), p. 475-488.
- 3) 東京学芸大学附属特別支援学校 若竹会 『若竹ミュージカル』,  
<http://wakatake.la.coocan.jp/Toppage.html>
- 4) 文部科学省 『中学校学習指導要領解説』 (2008), p. 105-108.
- 5) 文部科学省 『特別支援学校小学部・中学部学習指導要領』 (2009), p. 19