

「コミュニケーション・トレーニング」

—総合的授業実践の試み—

高橋俊夫・高橋圭子

要旨

コミュニケーションとは、他者とわかりあえるよう努力すること、との定義から出発し、自己理解、他者理解、世界の理解の三要素から「コミュニケーション・トレーニング」の授業を構成し実践した。具体的な方法は、演劇教育におけるシアター・ゲーム、開発教育における参加型学習、日本語教育におけるコミュニケーション活動などのアイデアを活用した。高校におけるこの授業実践は、言語教育、表現教育、さらには開発教育の一環でもある、総合的な試みと言える。この実践からは、伝達の技法よりもまず伝えようとする内容が重要であること、身体・五感をフルに使った相互信頼の醸成がコミュニケーションの基本であること、などが示唆された。(300字)

キーワード

コミュニケーション、他者理解、表現教育、開発教育、総合的教育

1. はじめに

若年層のコミュニケーション能力低下が指摘されて久しい。このため大学や高校などでは、日本語表現法、日本語コミュニケーション、国語表現などといった授業科目が設置されるようになってきている。だが、こういった新しい科目の授業内容は担当教員によりまちまちであり、実質的にはレポート・論文の書き方指導や就職・進学面接対策などが行われ、コミュニケーションとは、その達成に必要な能力とは、といった基本的な問いかけが置き去りにされているケースも少なくないようである。

本稿では、言語教育、表現教育などさまざまなアプローチから成る「コミュニケーション・トレーニング」の高校における授業実践を報告し、コミュニケーション教育への示唆を考察する。

2. 背景

神奈川県内の県立高校はこの20～30年の間にさまざまな改革を行い、かつてとはかなり異なった様相を呈している。1980年代の生徒急増期には県立高校が100校増設されたが、少子化による生徒急減期の現在、学校の統廃合が進んでいる。また、新自由主義の流れから学区制が廃止され、全県どこの高校へも進学が可能になった。このため、各高校は生徒たちにとって魅力的な特色ある学校づくりを課せられている。

今回、「コミュニケーション・トレーニング」の実践を行った高校は、学年制ではなく単位制を採用していることを最大の特色にしている。生徒は大学と同じように自分の関心や進路に応じ自由に時間割を組むことができる。クラス単位で共通に行われる授業は全くなく、朝や帰りのホームルームもない。制服もなく、校舎内も上履きに履き替えず靴のま

までよい。こういった自由な雰囲気は学校のセールス・ポイントであり、集団での行動が強制される場面が少ないため、相対的に人付き合いの苦手な生徒が集まる傾向にある。また、自由選択科目として美術や音楽、演劇などの芸術科目が豊富に設定されている。これらの結果として、入学してくる生徒たちは多様な志向を持っている。毎時の授業は週その時しか一緒にならない生徒たちで構成され、同じ授業に出席していてもお互いに顔も名前もわからない。教室も授業ごとに移動するので、生徒にとって自分の学校生活の拠点と言える場所はない。そこで、気の合うごく少数の仲間たちとたまり場的なスペースを作り、そこから外へは出ず、内輪でのみ通じ合うコードでコミュニケーションをとることが多くなっている。外部とは没交渉で、別グループの構成員同士が言葉を交わすことは極めて稀である。生徒同士が言わばお互いに異文化なのである。

「コミュニケーション・トレーニング」は自由選択科目として設定されており、授業は教員2人（地歴・公民科、国語科各1人）が担当している。この科目は、国語科、数学科といった教科を超えたところに設定されており、科目の枠にとどまらない全人的な「総合的教育」を行うことを目標にしている。また、発話、身振り、アイコンタクトを含めた人間の肉体から発せられる多様な表現力を育成する「表現教育」を行うことも特徴にしている。選択した生徒たちに受講動機を尋ねると、演劇や音楽などが好きで、表現することは面白そうだったから、という答えが返ってくる。しかし、本音の部分では試験もなく宿題もないので学習が楽な科目だという理由もあり、強い動機に基づいて履修する生徒はほとんどいない。そんな生徒たちをひきつけ、且つコミュニケーションへの生徒たちの潜在的ニーズを満たす授業をどのように組み立てていくか、試行錯誤の連続である。一方、必修科目ではないため、教員も生徒たちも自由に楽しみながら、さまざまな試みに挑戦することもできる。そんな過程から言語にとどまらない広い意味でのコミュニケーション活動のカリキュラムを作りだすことができた。本実践の達成と課題を検討することにより、今後の授業の改善に役立てるとともに、さまざまな教育機関のコミュニケーション教育実践者との意見交換の手がかりとしたいと考える。

3. 「コミュニケーション・トレーニング」

3.1 理論と方法

コミュニケーションとは何か。平田（2012）は、人は「わかりあえない」ものであり、少しでも他者とわかりあえるよう努力するのがコミュニケーションであると説く。本実践でも、これを踏まえ、コミュニケーション能力とは他者とわかりあえるよう努力する力であると定義した。他者と理解し合うには文章や絵などによる方法もあるが、ここでは最も基本的な生身の人間同士の音声を媒介にした対面コミュニケーションを優先的に取り上げる。

他者とわかりあうには、一方では、他者に自分をわかってもらう必要がある。そのためには自己表現力が必要であり、自己表現のためにはまず自分で自分を見つめることが必要となる。そしてまた一方、同様のプロセスを経た他者の表現を通じ、他者を理解することが必要となる。他者理解とは自分とは異なる世界を受容することである。多様な異文化に触れなじむことにより、他者理解は促進される。他者は、目の前の相手にとどまらず、世界全体でもある。

以上を踏まえ、本実践では、コミュニケーション能力を次の3つの要素から考えた。

- (1) 自分を見つめ、表現する力
- (2) 相手を理解する力
- (3) 世界を理解する力

この三つの要素は、一方向に進んでいくものではなく、相互に依存し合っている。自分を正しく見つめ、表現するためには、相手を十分理解して自分の思いを相手に届けなくてはならない。自分を深く見つめるには、自分が理解した相手からの評価が必要である。コミュニケーションは自分と他者の相互理解・相互承認の過程であるので(1)と(2)は相互に依存し合っていて切り離すことができない。また、コミュニケーションには(3)も大切である。生徒たち一人一人が固有の世界を持ち、(3)の一部分を構成している。授業の中でそれを開示し合うことにより、自分たちを取り巻く世界が多様であることに気づいていく。それに比例して、他者とのより多様なより深いコミュニケーションが可能となっていく。

(1)・(2)については、演劇界で行われているシアター・ゲーム (theatre games) を取り入れた。シアター・ゲームとは、役者たちが舞台を作っていくにあたり、雰囲気・人間関係・協力関係を育成するため開発されてきたもので、身体や五感の全てを使って心の緊張をほぐすとともに、視線、姿勢、声などコミュニケーションの道具について意識することができる。こうして、リラックスして自分や相手を知ることができる状態のもとにコミュニケーションを行う下地を作ることができる。

また、石黒 (2011)、中村他 (2005)、むさしの参加型学習実践研究会 (2005) など、日本語教育において実践されているコミュニケーション活動も参考にした。日本語非母語話者を対象にした活動は、言葉を引き出すための準備作業が丁寧でわかりやすい。本実践の対象は全員日本語母語話者であったが、円滑なコミュニケーション能力を習得するという目標は共通であると考えた。

(3)については、開発教育 (development education) の諸活動を取り入れた。開発教育とは、生徒・学生や一般市民に世界の現状を知ってもらおうとするものであり、参加型学習 (participatory learning) の方法により、貧富の格差の実態やそれを生み出す世界の仕組み、開発支援や相互協力のあり方などについて考え、理解することを目的としている。参加型学習とは、講師による一方通行の知識伝授型講義に対し、学習者が主体的・協働的に参加することで学びを達成しようとするものであり、ディベート、シミュレーション、ランキング、フォトランゲージ、ロールプレイなどの手法がある。この参加型学習の方法は、近年日本語教育や英語教育などの言語教育でも注目されているものである。社会は、多様な人々で構成されている。開発教育の手法により、生徒たちが多様なものとの主体的なかかわりについて学ぶことは、コミュニケーション教育という視点からも極めて重要であると考える。

コミュニケーション能力の育成が取り上げられる時、伝達の形式や技法がまず問題にされることが多い。しかし、コミュニケーションにおいて最も大切なものは、相互に伝えあう内容である。世界には「わかりあえない」多様な主張があり、コミュニケーションとは「わかりあえない」主張を持つ人々が相互理解を模索することである。それぞれの主張の内容は、それを伝える形式や技法と不可分の関係にあり、形式や技法は伝えたい内容が明確に把握されて初めて生きたものとなる。今回のカリキュラムはそのため、コミュニケー

ションの内容として重要なものを取り上げた。身近なものから次第に広げていき、国際化・グローバル化・多文化共生まで扱った。

3.2 構成と内容

1回 90分の授業は、以下の(1)~(4)のように構成した。

- (1) 前回の振り返りの読み上げ (2~3分程度)
- (2) 導入ゲーム (30分程度) … アイス・ブレイキングとして
- (3) メインプログラム (50分程度) … 自己表現から相互理解、社会的理解へ
- (4) 振り返りを書く (5分程度)

このうち、導入ゲームとしては、主にシアター・ゲームから、次のようなものを行った。

- ・自己紹介系：名前覚えゲーム、わたし・あなたゲーム、部屋の四隅
- ・グループ作り系：地図マッチング、猛獣狩り
- ・反射神経コミュニケーション系：ジップ・ザップ、たこ八
- ・相互コミュニケーション系：変電所

導入ゲームは、3~4つ程度を、メインプログラムとの関連を考えながら行った。例えば、メインプログラムで「クルーザーゲーム」や「神経衰弱ゲーム」などランダムなグループ作りが必要な場合には、導入ゲームの最後に「猛獣狩り」などを行った。

メインプログラムとしては、主に開発教育教材から、次のようなものを行った。

- ・自己肯定感の育成：いいところ探し、自己PRゲーム
- ・出会いとコミュニケーション：売り込みゲーム、合コンゲーム⁽¹⁾
- ・協力・信頼関係作り：タクシーゲーム、倒れ込みゲーム、物の形を作るゲーム
- ・相互の意見表明、議論：タイタニックゲーム、二頭のロバ、クルーザーゲーム
- ・広い視野を目指して：無人島ゲーム、貿易ゲーム、地球ビンゴ、神経衰弱ゲーム、難民ゲーム、ステイタスゲーム、非識字体験ゲーム、言葉の分からない国で⁽²⁾

表1 2012年度前期「コミュニケーション・トレーニング」

回	日付	導入	メイン	ねらい
1	4/18	部屋の四隅、名前覚えゲーム、地図マッチング	いいところ探し	自己肯定感の育成
2	4/25	何でもバスケット、名前のところに行くゲーム、地図マッチング	タイタニックゲーム	自己肯定感の育成
3	5/2	自己紹介	自己PRゲーム	自己肯定感の育成、相互承認
4	5/9	わたし・あなたゲーム、リーダーを探せ、猛獣狩り	二頭のロバ	他者との違いを認め合う
5	5/16	ストレッチ、ポリリズムゲーム、私の好きなもの、猛獣狩り	無人島ゲーム	他者との違いを認め合う

6	5/23	震源地、メモリアルゲーム、猛獣狩り	売り込みゲーム	他者の立場に立つ
7	5/30	ずいずいずっころばし、ジップ・ザップ、たこ八	合コンゲーム	他者の立場に立つ
8	6/13	ずいずいずっころばし、たこ八、ジップ・ザップ、地図マッチング	クルーザーゲーム	他者との違いを乗り越える
9	6/20	ずいずいずっころばし、変電所、猛獣狩り	貿易ゲーム	世界の不均衡を知る
10	6/27	ジップ・ザップ、椅子取りゲーム、たこ八、地図マッチング	神経衰弱ゲーム（違いの違い）	あっていい違い、あってはならない違いを考える
11	7/4	たこ八、タクシーゲーム	言葉の分からない国で、倒れ込みゲーム、非識字体験ゲーム	言葉や文字がわからない状況を疑似体験する
12	7/11	ジップ・ザップ、倒れ込みゲーム	ステイタスゲーム	
13	7/18	ジップ・ザップ、猛獣狩り	難民ゲーム	世界の現状を知る
14	9/5	ジップ・ザップ、猛獣狩り、物の形を作るゲーム、椅子取りゲーム	地球ビンゴ	自分と世界の関わりを考える
15	9/12	何でもバスケット、たこ八、わたし・あなたゲーム、ジップ・ザップ、猛獣狩り	ブレン・ストーミング：学校を楽しくするには	まとめ

表 1 は、全 15 回の授業内容をまとめたものである。

なお、シアター・ゲームの中には、小学校のレクリエーション活動等に取り入れられたり、ウェブ上で紹介されたりしているものも少なくない。また、開発教育教材はさまざまなものが出版・公開されている。それぞれの活動の具体的内容は、本稿末尾に挙げた文献やウェブページを参照されたい。

3.3. 具体例紹介

2012 年度は 14 名の生徒が履修した（2 年生 2 名、3 年生 12 名）。以下に紹介するのは 7 月 18 日に実施した第 13 回目の授業の概略である。この日のメインプログラムには「難民ゲーム」を据えた。これは、難民体験のシュミレーションゲームであり、生徒が家族の役割を演じながら世界で起きていることを主体的に学んでいくという意味で、全 15 回の授業の総まとめ、最終段階に位置付けた。

①ジップ・ザップ（導入ゲーム：アイス・ブレイキング）

全員が輪になって鬼を回して行くゲームである。「ジップ」と叫んで両手を叩くと隣に鬼がまわる。「ザップ」と叫んで手を叩くと離れたメンバーに鬼がまわる。コミュニケーション・トレーニングは参加型の授業なので、生徒たちが前向きな意識で取り組まないことにはうまくいかない。この「ジップ・ザップ」は「わたし・あなた」「たこ八」等と並んで参加意識を高揚させるゲームとして優れており、たびたびアイス・ブレーキングとして利用した。

②猛獣狩り（導入ゲーム：グループ作り）

小学校などでもグループ作りに利用されているゲームである。リーダーが猛獣狩りの歌を歌い全員でそれを復唱する。最後にリーダーが猛獣の名前を叫ぶ。その猛獣の名前のモース数で人数で手をつないでグループを作る。例えば、「トラ」ならば2人グループ、「アフリカゾウ」ならば6人グループを作る。この日はメインプログラムの「難民ゲーム」に合わせて、5人グループを2つ、4人グループを1つ作った。

③メインプログラム「難民ゲーム」の宣言

難民条約を紹介し、それに基づくゲームをメインプログラムとして行うことを伝える。「猛獣狩り」で作ったグループが家族であり、グループ内で、親子、祖父母などの役割を決める。

④DVD鑑賞

世界で起きている紛争の実例として、NHKスペシャル「東ティモール〈暗黒の9月〉の記録〜アグスの遺したビデオテープ〜」の短縮版（15分間）を鑑賞してもらおう。これは、東ティモールの独立をめぐる1999年の住民投票とその後の騒乱状態を取材中、非業の死を遂げたアグス・ムリアワンというインドネシア青年をめぐる番組である。アグスは筆者の友人であったと解説したこともあり、生徒たちは食い入るように見てくれた。

⑤メインプログラム「難民ゲーム」の実施

東ティモールのある村で暮らしていた3家族が、内乱のため安全に暮らせなくなり、それぞれ大切だと思う40の荷物を持って村から脱出し、船に乗り、外国に入国し、難民キャンプにたどりつく。村から出る時、船に乗る時、外国に入国をする時、持っていた荷物のどれかを家族で議論をして捨てていかなければならない。教員2人は、船の斡旋人、入国審査官、医師などになり、それぞれの家族を邪魔したり助けたりしてゲームに動きを加えた。

※ゲームへの生徒の感想

「故郷を捨てるのはつらい」「実際なら殺される恐怖と闘っているのかな」「必要な物を家族ですり合わせるのが難しい」「父親に愛読書を捨てられた」「わいろを渡して入国したけど、実際はどうかと思う」「難民キャンプにたどりつき安心してしゃべれるようになった」「ペットの犬を連れてきたが、いざとなったら食べる」など

※本時の評価

アグスのビデオが想像以上に生徒を驚かせた。その流れで「難民ゲーム」を実施したので生徒それぞれが真剣に役割を演じ課題に取り組むことができた。

3.4. 評価

授業最終回の振り返りでは、受講生徒全員が「楽しかった」「人見知りしなくなった」「人と話すのが少し楽になった」「共同で作る体験ができた」「人との接し方、交流のしかたが学べた」「コミュニケーションに自信が持てるようになった」「この授業をとってよかった」と、好意的な感想を書いてくれた。また「東ティモールのことを知ることができて良かった」「世界で戦争がなくなることを願う」という感想もあった。授業担当者としても、前向きな雰囲気を作ることができた点や、生徒の気持ちをつかめた点では、大成功だったと評価している。

しかし、課題として、他者とのコミュニケーションの難しさに今後どのように向き合っていくかということまで持って行けたか、という点を挙げるができる。授業全体を十分に構造化できなかったため、生徒自身どのような力がついたか明確な反応を得ることができなかった。これについては、コミュニケーションとは何かという原点に繰り返し立ち戻り、どのような能力を目標とするか、授業目標の明確化と教材の再構成を絶えず吟味していく必要がある。また、本実践では、ファシリテーターを最終的には教師でなく生徒に任せられるようにしたかったが、うまくいかなかった。この点でも、本実践の達成はまだ半ばであると考えられる。

また、学校での授業科目である以上、学期末には生徒の評価を出さなければならない。出席や授業参加度で差異化ができればそれも1つの方法だが、そうでない場合にはどのような評価が可能だろうか。学校教育とは、評価とは、という、これも原点に立ち戻り考えなければならない問題である。

4. 本実践からの示唆

言語教育においては、コミュニケーション教育の中心を言語の形式に置く傾向がある。例えば、日本語教育においては、初級では文型、中級以上では文章・談話の型や構造が指導項目としてまず挙げられ、次に、それを用いた活動が工夫されることが多いようだ。だが、コミュニケーション達成に必要なトレーニングとはそれだけではないだろう。

本稿で報告した授業実践は、言語教育と共通する部分もちろん含むが、表現教育と重なる部分もそれに劣らぬくらい大きい。また、開発教育の分野からも、基本的な考え方から理論的枠組み、具体的方法に至るまで、大きな示唆を受けている。いわば、総合的な教育実践である。本実践から得られる示唆として、次のような点が挙げられるだろう。

●内容の重要性

コミュニケーション教育において、まず重要なものは、伝えようとする、伝えたいと思う何かを、発信者自身がつかむことである。それを盛り込む形式や効果的に伝える技法などは、内容がつかめたうえで確定することができる。

●身体感覚、五感の重要性

コミュニケーションに必要な自己開示、他者理解、相互信頼は、全身的・感覚的な裏付けがあって初めて成立する。振り返りシートにも多くの生徒が「体を使ったゲームが面白かった」と書いている。導入ゲームで身体と五感を活性化し、文字通りアイス・ブレーキングすることで、自己や他者に柔軟に心を開いてメインプログラムに臨むことができる。自分の体をリラックスさせ、自分の体を開き相手を受け入れ自分を相手に委ねる。それは技法と言うよりコミュニケーションに際しての姿勢と呼ぶべきものである。

コミュニケーション教育の重要性・必要性は、今後も叫ばれていけよう。さまざまな分野の知見を生かし、実践に学び合っていきたい。

(高橋俊夫 たかはし・としお 神奈川県立横浜桜陽高等学校)

(高橋圭子 たかはし・けいこ 東洋大学文学部等非常勤講師)

注

1. 売り込みゲームは、就職の面接場面で、求職者と面接官の双方の役割を演じるロールプレイ・ゲームである。合コンゲームは、これを異性へのアプローチに応用したもので、報告者のオリジナルである。
2. 外国語教授法の1つである直接法 (direct method) を応用し、生徒たちにとって未知の言語との出会いを体感してもらう活動。本実践では、インドネシア語を用いた。

参考文献

- 石黒圭編著 (2011) 『会話の授業を楽しくする コミュニケーションのためのクラス活動 40 - 初級後半から上級の日本語クラス対象 -』 スリーエーネットワーク
- 開発教育協会編 (2012) 『開発教育実践ハンドブック - 参加型学習で世界を感じる - [改訂版]』 開発教育協会
- 開発教育研究会編 (2000) 『新しい開発教育のすすめ方 II 難民 - 未来を感じる総合学習 -』 古今書院
- 開発教育推進セミナー編 (1999) 『新しい開発教育のすすめ方 - 地球市民を育てる現場から - [改訂新版]』 古今書院
- 後藤一美監修 (2004) 『国際協力用語集 [第3版]』 国際開発ジャーナル社
- 田中治彦 (2008) 『国際協力と開発教育 - 「援助」の近未来を探る -』 明石書店
- 中村律子・浅見かおり・金子広幸・宮崎妙子 (2005) 『人と人をつなぐ 日本語クラスアクティビティ 50』 アスク
- 平田オリザ (2004) 『演技と演出』 講談社現代新書
- 平田オリザ (2012) 『わかりあえないことから - コミュニケーション能力とは何か -』 講談社現代新書
- むさしの参加型学習実践研究会 (2005) 『やってみよう参加型学習! - 日本語教室のための4つの手法~理念と実践~-』 スリーエーネットワーク
- 横浜 YMCA 国際事業委員会 (1985) 『アジアで遊ぼう 地球で学ぼう - 国際理解ゲーム集 -』 横浜 YMCA ワールド・コミュニケーション・センター

参考 URL (2013年2月閲覧)

- シアター・ゲーム <http://trainer-labo.com/theatregames.htm>
- たこ八 <http://www.geocities.jp/asohiroba/file/game/tako8.htm>
- ジップ・ザップ http://blog.goo.ne.jp/torrino_hito/e/9e8c1419ed0f6c06732e1599e7edcfd1