

学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業 コミュニケーション能力向上事業とは

1 概要

一般には演劇等の領域で活用される『シアターインプロビゼーション』の手法を活用した一連のワークショップ型授業を実施し、児童生徒のコミュニケーション能力の向上を試みる。アイコンタクト、ボディランゲージ、発声、観察力など、コミュニケーションに必要なフィジカル（身体性）を自然に経験し、体得できるようになる。数年のコロナ禍で喪失された身体的なコミュニケーションの感覚を取り戻し、子供らしく自然なコミュニケーション能力を取り戻すことを目的としている。

2 講師紹介

一般社団法人世界劇場

山田茂樹（やまだ しげき）

1993年～ 舞踊家／振付演出家として活動。コンテンポラリーダンス、エンターテインメント、アンダーグラウンドの領域を往来しつつ、舞台/映像作品等の出演／振付／演出、アートプロジェクトの企画/制作など活動は多岐に渡る。



近年はシアターインプロの方法論を学びつつ教育／福祉現場でのアウトリーチ活動にも尽力。既存のダンススタイルやマーケットに馴染まず、我が道を突き進むダンスアーティスト。

元シルクドソレイユダンサー。第19回岡本太郎現代芸術賞展ファイナリスト。名古屋芸術大学非常勤講師。一般社団法人世界劇場（岐阜県）を主宰。

3 具体的な学習内容

- (1) 正解のない答えを、表現し、伝える。
 - ・表現し、伝え合うことで、チームワークの力を体験する。
 - ・仲間の表現方法／スタイルを見てその多様性を知る。真似たり観察したりして、自分の表現を引き出し、アイデアを獲得する。
- (2) 非言語的コミュニケーションによって他者との心（意識）の繋がりを体験する。
 - ・シアターゲームの体験から、日常生活の人間関係の成長の為のヒントをつかむ。
 - ・約10名毎の円形グループをつくり、言語を用いない初歩的なシアターゲームを3種目から4種目行う。それぞれ10分から15分。ゲームの間には必ずフィードバックの時間を設け、学びのポイントを生徒たちが発見するように誘導する。
- (3) 直感を信じ未知の領域に踏み込む。
 - ・仲間と自分自身を信頼し挑戦することがもたらす結果を体験する。
 - ・観客役と演者に分かれ言語を用いたシアターゲームに挑戦する、それぞれ15分～20分。ゲームの間には必ずフィードバックの時間を設け、学びのポイントを生徒たちが発見するように誘導する。