

英米のドラマ教育の考察 (8)

—言語表現育成のためにクリエイティブ・ドラマをアクティブ・ラーニングに 応用する可能性—

小林 由利子

Drama Education in UK and USA (8): The Possibility of Creative Drama as the Method
of Active Learning for Language Expression

Yuriko Kobayashi

要旨：

中教審答申(2015)では、アクティブ・ラーニングという子ども自らが、課題の発見と解決に向けて主体的かつ協働的に学ぶ方法を模索してきた。アメリカで20世紀初頭に始まったクリエイティブ・ドラマは、言語表現と問題解決を含む協働によるグループ活動である。この活動がアクティブ・ラーニングと共通していることがあると考えた。本論の研究目的は、シックスのクリエイティブ・ドラマが、学生の言語表現育成のためのアクティブ・ラーニングの方法として応用できるかを検討することである。研究方法は文献研究である。シックスの検討をとおして、クリエイティブ・ドラマが、グループ活動、協働作業、問題解決、言語の表現の機会、ディスカッション、振り返りと評価、ロールプレイ等を学生に提供できることを明らかにした。

キーワード：

クリエイティブ・ドラマ アクティブ・ラーニング ドラマ教育 演劇教育

1. はじめに

アクティブ・ラーニングは、2012年に出された文部科学省(以下文科省と略す)の中央教育審議会(以下中教審と略す)の答申である「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて—生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ—」において教育方法として強調された。そして中教審は大学教育において「従来のような知識の伝達・注入を中心として授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒に切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を

発見し解を見だしていく能動的学修(アクティブ・ラーニング)への転換が必要である」(中教審, 2012)と述べている。さらに、中教審は「個々の学生の認知的、倫理的、社会的能力を引き出し、それを鍛えるディスカッションやディベートといった双方向の講義、演習、実験、実習や実技等を中心とした授業への転換によって、学生の主体的な学修を促す質の高い学士課程教育が求められる」(中教審, 2012)と述べている。つまり、中教審は、大学教育における従来の教員の一方的な講義形式から学生の能動的な学びへの質的転換を求めている。

中教審は、アクティブ・ラーニングについて

「課題発見・解決に向けた主体的・協働的な学び」(中教審, 2015)と定義した。さらに中教審(2015)は「学士課程教育の再構築に向けて(審議会経過報告)(案)用語解説(案)」において、アクティブ・ラーニングを「伝統的な教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学習者の能動的な学習への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学習者が能動的に学ぶことによって、後で学んだ情報を思い出しやすい、あるいは異なる文脈でもその情報を使いこなしやすいという理由から用いられる教授法。発見学習、問題解決学習、経験学習、調査学習などが含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワークなどを行うことでも取り入れられる」(中教審, 2015)と用語解説している。アクティブ・ラーニングの方法は、自発的に自ら発見できる経験を通じた学習方法であり、自ら調べる学習方法でもある。具体的なアクティブ・ラーニングの方法は、グループで討議する、ディベートをするといったグループ活動に一つの特徴がある。

他方、クリエイティブ・ドラマは、1920年代に「ジョン・デューイ(John Dewey)、フランシス・パーカー(Francis Parker)、ウィリアム・キルパトリック(William Kirkpatrick)、ヒューズ・メアズ(Hughes Mearns)といった進歩主義教育者が、『全人的発達(the whole child)』の教育を強調した」(Rosenberg, 1987, p.19)ことを受けて、その具体的教育方法として発展した。この「全人的発達」という教育は、「子どもたちのスピリットと感情は、彼らのマインドの教育と同様に重要であること」(Rosenberg, 1987, p.19)を主張した。さらに、この教育は、「暗記よりも経験が、学びの鍵である」(Rosenberg, 1987, p.19)と指摘した。これは、従来のアメリカの演劇教育が「休日の

イベントとして脚本や詩を暗記して上演していた」(Rosenberg, 1987, p.19)ことから、演劇をすること自体を重視した過程中心の活動へ移行するきっかけになった。つまり、「演じるという過程は、実際の演劇作品の上演より価値がある」(Rosenberg, 1987, p.19)、ということである。このことから、クリエイティブ・ドラマは、「学習者の能動的な学習への参加を取り入れた教授・学習法」としてのアクティブ・ラーニングと共通した方法を含むと考える。さらに、クリエイティブ・ドラマは、グループ活動であるので、アクティブ・ラーニングの学習方法のグループによる学習方法と共通している。

日本において、中井俊樹ら(2015)は、アクティブ・ラーニングの大学教育の授業における具体的意方法を提示した。松下佳世ら(2015)は、「ディープ・アクティブラーニング」の理論と実践について言及した。保育者養成において演劇をアクティブ・ラーニングに応用した研究として、直井玲子(2015)の演劇教育を「保育内容」の授業に導入した研究がある。大村勅夫(2015)は、高校の古典の授業でアクティブ・ラーニングとして演劇を導入した。大橋真ら(2014)は、教養教育でアクティブ・ラーニングとしてインプロヴィゼーションからはじまるパフォーマンスを導入した授業を実施した。松田直行は、新入生セミナーにおいてアクティブ・ラーニングとして演劇を導入し「社会と人間」を考えるワークショップを実施した。しかし、アクティブ・ラーニングとクリエイティブ・ドラマの方法との共通点に着目した研究はなされていない。

本論の研究目的は、ジェラルディン・B・シックス(Geraldine Brain Siks)のクリエイティブ・ドラマが、学生の言語表現育成のためのアクティブ・ラーニングの方法として応用できる

かを検討することである。研究方法は文献研究である。具体的には、シックスのクリエイティブ・ドラマのテキストである *Creative Dramatics: An Art for Children* (1958) と *Drama with Children* (1977) を取り上げて検討する。

2. アクティブ・ラーニングの方法

文科省教育課程企画特別部会は、「教育課程企画特別部会 論点整理」において、アクティブ・ラーニングの学習・指導方法を振り返るための視点として次の3つをあげている。

第1に、「修得・活用・探求という学習プロセスの中で、問題発見・解決を念頭に置いた深い学びの過程が実現できているかどうか」（教育課程企画特別部会, 2015, p.18）という視点である。いいかえれば、学習過程で問題を発見したり、解決したりすることが包含されていなければならない。つまり、学びを深めるための何らかの問題解決の機会の存在である。第2に、「他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深める、対話的な学びの過程が実現できているかどうか」（教育過程企画特別部会, 2015, p.18）という視点である。いいかえれば、物事について深く考えるために学習過程に教師と子ども、子ども同士のコミュニケーションが含まれ、協働する機会を含めなければならない、ということである。第3に、子どもたちが「見通しを持って粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる、主体的な学びの過程が実現できているかどうか」（教育過程企画特別部会, 2015, p.18）という視点である。つまり、子どもたちが、自ら積極的に物事に取り組み、その取り組みについて振り返り、意味を見出し、次の学びに発展させていくようにする、ということである。

これらの視点を持ち、教師は特定な型のある学習方法を使用するのではなく、子どもが自ら積極的に学びための指導と環境を設定することが求められている（教育過程企画特別部会, 2015, p.18）。さらに、教員一人ひとりが、子どもの学びの多様性と教育的ニーズと学習内容に合わせて「研究を重ね、ふさわしい方法を選択しながら、工夫して実践できる」（教育過程企画特別部会, 2015, p.18）ようにしなければならない。つまり、アクティブ・ラーニングは、唯一の方法はなく、教師一人ひとりが、目の前の子どもに合わせて独自の方法を編み出していかなければならない。このような考え方は、1920年代にはじまったクリエイティブ・ドラマのリーダーに求められることと同じである。ローゼンバーグは、「優れたクリエイティブ・ドラマ・リーダーは、それぞれ違っている。クッキーの型抜きのようなものではなく、優れたクリエイティブ・リーダーに自らなっていくものである」（Rosenberg, 1987, p.15）と述べている。さらにいえば、一人ひとりのクリエイティブ・ドラマ・リーダーが、自らの方法を編み出しながら、一生をかけて優れたクリエイティブ・ドラマ・リーダーになっていくのである。つまり、クリエイティブ・ドラマには、唯一の方法はない。この点において、アクティブ・ラーニングとクリエイティブ・ドラマは共通している。

アクティブ・ラーニングの方法の一つに「ロールプレイ」がある。これは、役割を演じることを通して学び、演じた後に振り返りを行うことでより深い理解を促すことができる方法である（中井編, 2015, p.172）。クリエイティブ・ドラマは、参加者が登場人物になって演じる活動であるので、まさに「ロールプレイ」を行っているといえる。さらに、クリエイティブ・ドラマは、クリエイティブ・ドラマ・リー

ダーのもとで活動を行った後に必ず振り返りを行う。これも、アクティブ・ラーニングの「ロールプレイ」に共通している。そこで、アメリカの著名なクリエイティブ・ドラマ・リーダーであるシックスのクリエイティブ・ドラマのテキストを取り上げて検討していく。これらは、進歩主義の教育がめざしたことと共通している。たとえば、その主張は「子どもの興味 (interest) を尊重し、自主的な生活即学修を行うように力づける…じっさいの生活を通じて生きることを学び、思考や感情の相互に関係し合う複合の全体を発達させる学習を行う」(五十嵐ら編, 1982, p.158) ことである。クリエイティブ・ドラマは、この教育の具体的方法であるので、今日のアクティブ・ラーニングと共通することがあると考える。

3. シックスのクリエイティブ・ドラマの考え方と方法

1920年代にアメリカのシカゴ近郊にあるノースウェスタン大学のウィニフレッド・ウォード (Winifred Ward) が、従来の演劇作品を上演するため演劇活動とは異なる、子どもが演じることを重視した活動を実験的に行っていた。そして、1930年にウォードが、クリエイティブ・ドラマのテキストとして『クリエイティブ・ドラマティクス (Creative Dramatics)』を出版したときがクリエイティブ・ドラマのはじまりである。そして、ウォードは、「クリエイティブ・ドラマの母」と呼ばれている。シックスは、ウォードの愛弟子であり、ワシントン大学演劇学部でクリエイティブ・ドラマを長年に渡り教えた。シックスは、1958年に *Creative Dramatics: An Art for Children* (『子供のための創造教育』1973) を著したことにより、クリエイティブ・ドラマ分野で

知られるようになり、1977年に *Drama with Children* (『子供のための劇教育』1978)、その改訂版を1983年に出版した。前者は、ウォードの影響を強く受けていて、特に文学を重視する点において共通している (Rosenberg, 1987, p.44)。後者において、シックスは独自の「プロセス-コンセプト・ストラクチャー・アプローチ (the Process-Concept Structure Approach)」を考案し、クリエイティブ・ドラマを芸術と言語芸術として強調した (Rosenberg, 1987, p.45)。両書において、シックスの考え方に変化がみられるので、個々に取り上げてアクティブ・ラーニングとの共通点について検討していくことにする。

(1) シックスの *Creative Dramatics: An Art for Children* のアクティブ・ラーニングへの応用の可能性

『子供のための創造教育』においてシックスは、クリエイティブ・ドラマは、「一人ひとりが、自分自身を表現するように導かれるグループ活動であり、他者と協働してドラマを即興的に創りあげる喜びを味わう活動である」(Siks, 1956, p.19) と述べている。そして、クリエイティブ・ドラマの参加者は、「登場人物とアクションと対話を創りあげる。そのとき、彼らはクリエイティブ・ドラマ・リーダーにガイドされながら考えたり、感じたり、目の前の課題に取り組んだりする」(Siks, 1956, p.19) とシックスは述べている。要するに、参加者は、クリエイティブ・ドラマをする過程で即興的に他者と共に登場人物を演じながら、言葉と身体で自己表現し、感じたり、考えたり、問題解決したりする。シックスは、クリエイティブ・ドラマには台本がないので、参加者が「登場人物を創りあげるとき、自分自身を表現するように自由

に話す」(Siks, 1956, p.19) ことができると指摘している。つまり、参加者はあらかじめ決められたセリフに縛られることがなく、自分の思ったことを即興的に言語で表現できる。さらにいえば、シックスは、クリエイティブ・ドラマが「言語芸術における発達に直接的に寄与するさまざまなおもしろい経験を提供できる」(Siks, 1956, p.279) と *Creative Dramatics: An Art for Children* で述べている。しかし、この本でシックスは、言語芸術だけを強調しているわけではなく、社会や科学や絵画や音楽という教科でもクリエイティブ・ドラマが活用できるとしている。むしろ、シックスは、クリエイティブ・ドラマが、従来の演劇作品の制作より、ドラマ活動に参加することを重視した活動であることを強調している。そして、シックスは、クリエイティブ・ドラマの主目的は、「経験することである。それは、子どもの成長と発達を助長する経験である」(Siks, 1956, p.21) と述べている。シックスは初期のクリエイティブ・ドラマの目的を一人ひとりの子どもの成長と発達である、と大きくとらえている。

次に、シックスはクリエイティブ・ドラマの教育的価値として次の5つをあげている。第1に、「自信と創造的表現を発達させる」(Siks, 1956, p.23) ことである。クリエイティブ・ドラマの参加者は、計画段階の話し合いのとき、登場人物を演じているとき、振り返りのときに自分を表現できる (Siks, 1956, p.23)。つまり、クリエイティブ・ドラマは、あらゆる場面で参加者が自己表現できる機会を提供する。このような経験を積み重ねることにより、参加者は徐々に自分の意見や考えを他者と共有することを恐れなくなり、むしろ楽しく感じるようになる、とシックスは指摘している (Siks, 1956, p.23)。クリエイティブ・ドラマは、参加者が

自ら登場人物を表現したり、振り返りで自分の意見を述べたりするので、アクティブ・ラーニングで求められている「課題発見・解決に向けた主体的・協働的な学び」(中教審, 2015) と「対話的な学びの過程」(教育過程企画特別部会, 2015, p.18) を活動の中で提供できると考える。

第2に、「社会的態度と社会的関係を発達させる」(Siks, 1956, p.27) ことである。シックスは、クリエイティブ・ドラマの「顕著な特質は、チームワークと呼ばれるグループによる芸術である」(Siks, 1956, p.27) と指摘している。参加者は、クリエイティブ・ドラマという芸術の中で協働しなければならないので、「社会的態度と社会的関係」を育成できるということである。さらにいえば、参加者は、「グループ経験の中で他者の考えや気持ちとコミュニケーションしながら、お互いにどのようにかかわるかを学ぶ」(Siks, 1956, p.28) ことができる。ここから、クリエイティブ・ドラマは、グループ活動であるので、アクティブ・ラーニングの方法である「グループ・ディスカッション」と「グループワーク」をクリエイティブ・ドラマは、常に行っているといえる。

第3に、「感情の安定を発達させる」(Siks, 1956, p.33) ことである。シックスは、「ドラマは感情にかかわっている。感情の本来の目的は、正しく導き、触発することである。ドラマの目的は、理にかなった取り上げ方で内なる感情をかき交ぜたり解き放ったりすることである」(Siks, 1956, p.33) と述べている。具体的には、参加者たちは、「クリエイティブ・ドラマの中で善良な登場人物と悪徳な登場人物を演じる時、かれらの感情を訓練している」(Siks, 1956, p.33) ことになる。これは、アクティブ・ラーニングの「ロールプレイ」の教育的価値と共通していると考えられる。

第4に、「身体的調整力を発達させる」(Siks, 1956, p.35) ことである。シックスは、「あらゆるクリエイティブ・ドラマには、何らかのリズム的動きが含まれている。参加者は、エネルギーを放出し、徐々に調整力と均衡力を発達させる」(Siks, 1956, p.36) と述べている。

第5に、「生きる力に役立つ」(Siks, 1956, p.36) ことである。シックスは、「クリエイティブ・ドラマが参加者の「意識 (awareness) を刺激する」(Siks, 1956, p.37) と指摘している。シックスは、参加者がクリエイティブ・ドラマをする過程で「見たり、聞いたり、感じたりすることから、よく見たり聞いたりすることを学ぶ」(Siks, 1956, p.37) ので「意識」が刺激されると考えている。そして、参加者が「優れた文学作品をクリエイティブ・ドラマで劇化するとき、彼らはさまざまな登場人物の人生を生きる」(Siks, 1956, p.37) ことになる。いいかえれば、参加者は、登場人物になってみることを通して、もし自分がこの人だったらと仮定して、考え、行動してみることになる。したがって、クリエイティブ・ドラマは、参加者の「生きる力に役立つ」ことになる。これは、アクティブ・ラーニングによって目指されている「生涯学び続け、主体的に考える力を育成する」(中教審, 2012) ことに繋がると考える。

以上のことから、シックスのクリエイティブ・ドラマは、参加者が能動的に活動に参加でき、グループで活動でき、他者と話し合っただけで協働でき、活動後に話し合えるので、アクティブ・ラーニングで求められていることを具体化できる方法であると考えられる。一方、シックスは、クリエイティブ・ドラマが言語芸術を発達させるために効果があるのではないかと考えつつも、全人的な個人の発達に重きを置き、*Creative Dramatics* の副題である *An Art for Children*

からもわかるようにクリエイティブ・ドラマを芸術として位置づけようとしている。

(2) シックスの *Drama with Children* のアクティブ・ラーニングへの応用の可能性

シックスは、*Drama with Children* において、教師と指導者がクリエイティブ・ドラマを芸術として体系的に指導できるための「プロセス・コンセプト・ストラクチャー・アプローチ」という理論と方法論を提示している。シックスは、クリエイティブ・ドラマが「ドラマを組み立て創りあげているところに創造過程があり、それは具体的には、参加者が感知したり、反応したり、想像したり、創造したり (即興すること形づくること)、コミュニケーションしたり、評価したりすることである」(Siks, 1977, p.4) と述べている。これらは、グループ活動の中で自ら能動的にかかわり、お互いの意思疎通を図り協働しながら学ぶアクティブ・ラーニングと共通していると考えられる。つまり、クリエイティブ・ドラマは、アクティブ・ラーニングのための方法として応用できると考える。

そして、シックスは、これらの経験を体系化する枠組を構築するために、「演じる人 (player) と脚本をつくる人 (playmaker) と観客 (audience) という役割にかかわる技術を学ばなければならないドラマの本質を基盤にした」(Siks, 1977, p.4) と述べている。つまり、シックスは、「演じる人」と「脚本をつくる人」と「観客」の3つの視点で考え、それぞれに求められる技術を体系的に学ぶ方法を考えたのである。

シックスは、参加者がクリエイティブ・ドラマを通して、クリエイティブ・ドラマの主目的について次の3つをあげている。第1に、参加者の「精神 (mind) を開くこと」(Siks, 1977, p.9) である。第2に、参加者の「想像力と言

語能力を刺激すること」(Siks, 1977, p.9)である。シックスは、*Creative Dramatics: An Art for Children* においてクリエイティブ・ドラマの言語能力の育成について触れていたが、主目的として上げてはいなかった。しかし、*Drama with Children* において、シックスは参加者がクリエイティブ・ドラマの経験する中で「探求したり、共有したり、コミュニケーションするという創造的言語過程を通して、自由に創造的に言語を使う能力を発達させる」(Siks, 1977, p.10)と述べ、クリエイティブ・ドラマが言語表現の発達を促すことを指摘している。中井らもロールプレイが、「語学教育や、現場実習の代わりとして用いられることが多い」(中井ら, 2015, p.172)と述べ、言語教育の一つの方法として登場人物を演じることをあげている。第3に、「継続的な個人的発達と探究心を喚起すること」(Siks, 1977, p.9)である。さらに、シックスは、クリエイティブ・ドラマが「教えるための道具としても使える。それは、他の教科の事実に基づく知識やコンセプトを探求する助けになり、実生活で遭遇するかもしれない社会的経験の『試行 (try-on)』になる」(Siks, 1977, p.10)と述べている。つまり、クリエイティブ・ドラマは、学習方法にもなり、将来出会うかもしれないことのリハーサルになる、ということである。したがってクリエイティブ・ドラマは、中教審答申(2012)で求められている「想定外の事態に遭遇したときに、そこに存在する問題を発見し、それを解決するための道筋を見定める能力」(中教審, 2012, p.9)を育成する方法になると考える。クリエイティブ・ドラマは、「もし…だったら」と仮想して、登場人物を演じてみるため、生活や人生で起こりうることを想定して疑似体験することができる。さらに、身体と言葉を通して実感できる活動である。

さらにシックスは、前述したよう「演じる人」と「脚本をつくる人」と「観客」の3つの視点に分け、クリエイティブ・ドラマをすることにより、次のような言語の発達が促されると考えた。第1に、「演じる人」は「非言語的表現と言語的表現」(Siks, 1977, p.24)の経験をできる。非言語的表現の経験により「全身を使ってアクションで自分自身を表現するためのボディ・ムーブメントを育成する」(Siks, 1977, p.24)ことができ、「身体の部分を使って言葉でなくアクションで『話す』せることに気づく」(Siks, 1977, p.24)とシックスは指摘している。言語的表現の経験により「声のピッチやプロジェクションを通して意味を伝えるための言語の使い方に気づく」(Siks, 1977, p.24)とシックスは述べている。さらに、クリエイティブ・ドラマは、「アクションを通して、意味を確かめるために言葉を探ることに直接的に焦点を合わせることができる」(Siks, 1977, p.24)と述べている。いいかえれば、クリエイティブ・ドラマでは行為しながら言葉の意味は何だろうかと考えられる、ということである。

第2に、「脚本をつくる人」は「言語を探求し、口頭による作文 (oral composition) と解釈 (oral interpretation) を身につけ、さまざまな脚本づくりを通して読んだり書いたりできるようになる」(Siks, 1977, p.24)と述べている。「口頭による作文」では、「プロットと登場人物を探求することによりセリフと自発的なアクションを組み立てたり即興したりする」(Siks, 1977, p.25)機会を得ることができる。文学の「口頭による解釈」では、参加者は「物語の劇化の活動で自発的な即興を通して文学を解釈できる」(Siks, 1977, p.25)ようになるとシックスは述べている。このようにクリエイティブ・ドラマでは、即興的に口頭による解釈を経験できる。

つまり、参加者は知らず知らずのうちに言語表現能力を育成できる。それが、楽しい活動であることがクリエイティブ・ドラマの特徴である。クリエイティブ・ドラマは、参加者が「読む」活動を含む。参加者は、「しばしば劇化するために物語や脚本や詩を読む」(Siks, 1977, p.25) ようになる。そのために彼らは、活動中に物語を何度も読むことになる (Siks, 1977, p.25)。つまり、参加者はクリエイティブ・ドラマの中で読まなければならない状況に置かれる。そのことによって自然に読む力がついていく。また、クリエイティブ・ドラマは、参加者が「書く」活動を含む。参加者が、「脚本をつくる経験は、活動への積極的なかわりが生まれ、この経験を広げたいと思うとき、書きたいという気持ちが生まれる」(Siks, 1977, p.25) とシックスは述べている。たとえば、参加者は「脚本の異なる結末や始まり、主人公への手紙や主人公からの手紙を書きたい」(Siks, 1977, p.25) と思うようになる。つまり、クリエイティブ・ドラマは、参加者の書きたいという気持ちを自然に喚起する。

第3に、参加者が「観客になると新しい考え方を獲得する」(Siks, 1977, p.25) ことができる。参加者は、クリエイティブ・ドラマで文学に息を吹き込むことで「聞く力を高め、観察力を深め、他者の努力と集中力を認め、文学への理解を深める」(Siks, 1977, p.25) ことができる。

このようにシックスの *Drama with Children* において、参加者は演者と脚本家と観客としてさまざまな言語表現の能力を育成できる機会を得られる。したがって、クリエイティブ・ドラマは、これらの3つの視点があるので、アクティブ・ラーニングの「ロールプレイ」で登場人物になって演じることより多面的に学生の言語表現を養成できる可能性があると考ええる。

4. おわりに

シックスのクリエイティブ・ドラマは、初期の *Creative Dramatics: An Art for Children* より *Drama with Children* の方が、参加者の言語表現の育成を強調していることが明らかになった。クリエイティブ・ドラマは、アクティブ・ラーニングのすべての方法に当てはまるわけではない。しかし、グループ活動、協働作業、問題解決、言語の表現の機会、ディスカッション、振り返りと評価、ロールプレイ等を学生に提供できると考える。今後は、クリエイティブ・ドラマのアクティブ・ラーニングの方法としての可能性をさらに探るために、シックスの「プロセス-コンセプト・ストラクチャー・アプローチ」によるクリエイティブ・ドラマの実践例を取り上げて検討していく。

参考・引用文献

- 五十嵐顕・大田堯・山住正己・堀尾輝久編 (1982)『岩波教育小辞典』岩波書店。
- Hearts, A.M. (1911) *The Children's Educational Theatre*. New York: Harper & Brothers.
- 片岡徳雄編著 (1982)『劇表現を教育に生かす』玉川大学出版部。
- 方勝 (1984)「十二 シアター・イン・エデュケーション」岡田陽・落合總一郎監修『玉川学校劇辞典』玉川大学出版会。
- 小林由利子 (2016)「英米のドラマ教育の考察 (7) — クリエイティブ・ドラマとDIEの変遷—」『東京都市大学人間科学部紀要』7 1-14.
- 小林由利子 (1996)「クリエイティブ・ドラマの方法論の考察 (2) — Siks の『The Process-Concept Structure Approach』の検討を通して—」帝京大学文学部『帝京大学文学部紀要：教育学』21 123-138.
- 小林由利子 (2008)「日本の演劇教育の多義性—英米のドラマ教育の視点から—」『東横学園女子短期大学紀要』48 46-56.
- 小林由利子 (2009)「初期クリエイティブ・ドラマの

- 特徴—「児童の教育的演劇」の影響—』『東横学園女子大学紀要』43 51-60.
- 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 (2010)『ドラマ教育入門』図書文化.
- 小林由利子 (1996)「Winifred Ward のクリエイティブ・ドラマの考察—『GOLDILOCKS』の検討を通して—」『教育方法研究』21 115-125.
- Koste, V.G. (1878) *Dramatic Paly in Childhood: Rehearsal for Life*. New Orleans: Anchorage Press.
- 栗山宏 (1984)「五 中学生と劇表現」岡田陽・落合總三郎監修『玉川学校劇辞典』玉川大学出版部.
- 松下佳世・京都大学高等教育研究開発推進センター編著 (2015)『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房.
- McCaslin, N. (2006) *Creative Drama in the Classroom and Beyond*. 8th ed. New York: Person.
- 文部科学省教育課程企画特別部会 (2016)「教育課程企画特別部会 論点整理」.
- 中井俊樹編著 (2015)『アクティブ・ラーニング』シリーズ大学の教授法3 玉川大学出版部.
- Neelands, J. (1984) *Making Sense of Drama*. Oxford: Heinemann Education Books.
- Neelands, J. (1997) *Beginning Drama 11-14*. Oxon: David Fulton.
- Neelands, J. (2004) *Beginning Drama 11-14*. 2nd ed. Oxon: David Fulton.
- Neelands, J. & Goods, J. (2000) *Structuring Drama Work: A Hand book of Available Forms in Theatre and Drama*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 直井玲子 (2015)「アクティブ・ラーニングの手法としての演劇教育の応用可能性—保育学生に「保育内容」をどのように教えるか—」『松山東雲女子大学人文科学部紀要』23 55-66.
- 大橋真・Gehwtz・三隅友子 (2014)「共生社会を支える教養教育の可能性—パフォーマンス・ラーニングを導入する—」『徳島大学国際センター紀要・年報 2014』1-12.
- 大村勅夫 (2015)「アクティブ・ラーニングを用いた高校古典 (漢文) 単元の考察—言語活動としての演劇化—」『国語論叢』4 10-16.
- 岡田陽・落合總三郎監修 (1984)『玉川学校劇辞典』玉川大学出版部.
- 岡田陽 (1985)『ドラマと全人教育』玉川大学出版部.
- 岡田陽 (1994)『子どもの表現活動』玉川大学出版部.
- Rosenberg, H.S. (1987) *Creative Drama and Imagination: Transforming Ideas into Action*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Rosenberg, H.S. & Prendergast, C. (1983) *Theatre for Young People: A Sense of Occasion*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Siks, G.B. (1958) *Creative Dramatics: An Art for Children*. New York: Harper & Row (岡田陽・高橋孝一訳『子供のための創造教育：クリエイティブ・ドラマティックス』玉川大学出版部 1973).
- Siks, G.B. *Drama with Children*. (1977) New York: Harper & Row (岡田陽・北原亮子訳『子供のための劇教育』玉川大学出版部 1978).
- Siks, G.B. (1983) *Drama with Children 2nd Edition*. New York: Harper & Row.
- Swedish Centre of the ITI and ASSITEJ Sweden (2013) News from Sweden Theatre focus: Young Audiences. Swedish Centre of ITI.
- 佐藤信編 (2011)『学校という劇場から—演劇教育とワークショップ—』論創社.
- 佐野正之 (1981)『教室にドラマを！ 教師のためのクリエイティブ・ドラマ入門』晩成書房.
- 坪内逍遙 (1923)『児童教育と演劇』早稲田大学出版部.
- 富田博之 (1993)『演劇教育』国土社.
- 富田博之 (1989)『日本演劇教育史』国土社.
- Wagner, B.J. (1968) *Drama as a Learning Medium*. Washington, D.C.: American Theatre Association.
- Way, B. (1967) *Development through Drama*. Atlantic Highlands, N.J.: Humanities Press. (岡田陽・高橋美智訳『ドラマによる表現教育』玉川大学出版部 1977)
- Ward, W. (1930) *Creative Dramatics*. New York: D. Appleton-Century Company.
- Winston, J. (2011) *Beauty and Education*. New York: Routledge.
- http://www.next.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo4/018/gijiroku/08022508/003.htm 2016年10月18日閲覧
- (本研究はJSPS科研費15K13242の助成を受けたものです。)