2026年度　豊岡市非認知能力向上対策事業

演劇ワークショッププログラム

（小学1年版・2年版・合同版）

解説版

ワークショップのねらい　　継続的なワークショップを通して…

①体や声、言葉を使った演劇的な表現活動を通して自分の考えや気持ちを表出し、受容される体験を通して児童一人一人の自己肯定感、自己有用感を向上する。

⇩

②自分とは異なる考え方や価値観を持つ他者の存在を認識し、他者と向き合い、自分との違いを受け止める。

⇩

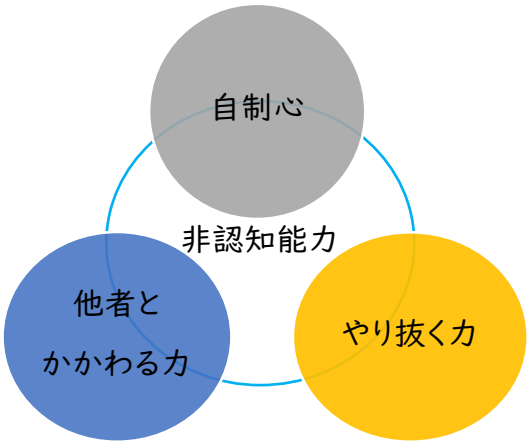
③自分と他者の違いをすり合わせ、集団の中で合意形成をとる。



「何に変身？あてっこゲーム」で、舞台の中では、自分のなりたいものに変身できる。観ている児童がそれを当てる場面



ジェスチャー創作の段階で、2 チームがお互いの途中成果を見せ合い、よりブラッシュアップするために相手チームの感想を伝え合っている場面



豊岡市低学年向け　ワークショッププログラム
作成 ： PAVLIC　わたなべなおこ
監修 ： 劇作家・演出家　平田オリザ

豊岡市教育委員会

朱書きは、ワークショッププログラム作成者（わたなべなおこ氏）によるプログラムの意図を解説したメモの記録です。学校規模や児童の状況をみて、プログラムを修正して行う場合があります。

※ワークショップをする前に、担任は内容を事前に説明しないこと。
※ワークショップでは、普段の授業のように活動のめあても示さない。ワークショップ後に気づくというスタイルで実施する。

小学１年生　［１回目］

1年生のねらいは、グループで話し合うことより、ワークショップのねらい①を達成させること。
【体や声、言葉を使った演劇的な表現活動を通して自分の考えや気持ちを表出し、受容される体験を通して児童一人一人の自己肯定感、自己有用感を向上する】

1　所要時間　　４５分
2　講師数　　１～３人
3　児童数　　１０～３５名
4　準備物　　養生テープ（色付き）１本、布ガムテープ（黒以外）１本
　　児童名簿（ふりがな付き）１部、太マジック（黒）１本
5　会　場　　教室１～２個分の広さの部屋
6　事前準備　　①名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼っておく。
　　②養生テープをちぎって床に貼り、四角の角をつくっておく。

7　展　開

内　容	留　意　点
1　講師あいさつ（５分） 名前（活動名）／ニックネーム（ＷＳネーム）／好きな食べ物／好きな動物／どこから来たか（住んでいる場所）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。 ・一方的に喋るのではなく、児童からの発言や質問にも答えるようにする。
2　養生テープで舞台づくり（１５分） 床に４か所テープで印が貼ってあるので、それをつなげて貼り、四角をみんなで作る。 〇一つのものづくりをみんなで体験するという活動である。 ・やりたくない人はそれでよい。関与はその子の判断にゆだねる。じゃまする子は止める。 ・※できれば全員に関わってほしいが、見守ることも能動的な関りである。	・舞台の大きさは、２ｍ×２ｍ程度 ・講師は、養生テープを短く切り、１枚ずつ児童に渡す。 ・児童が張る作業に慣れてきたら、切り取るテープを徐々に長くし、２～３人で協力して貼らせる。 ・テープの貼り方がきれいでなくても、一回貼ったものは貼り直しはせずに、そのままにする。 ・本人が貼り直すのは良いが、他の子や大人が貼り直すのはなし。貼り方も、その子の自己表現である。

3　何に変身？あてっこゲーム（２０分） ①舞台を囲んで座る。 ・みんなで作った舞台を、みんなで囲むということを意識づける。 ②舞台についての説明。 舞台とは？＝自分のなりたいものに変身できる場所 ③講師によるデモンストレーション。 （舞台の中で「ネコ」に変身する） ④講師が何に変身していたか、児童が当てる。 ⑤児童は、一人ずつ舞台の中でなりたいものに変身する。 ○自分の考えや気持ちを表出する活動である。一人（個人）で考え、一人で演じ、その考えを全員で共有することを体験させる。 ⑥観ている児童が、何に変身していたかを当てる。 ・何になろうとしているのか当てるクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。 ・当ててもらった＝「自分を受容してもらった」＝**自己効力感**	・児童一人一人に座る場所を自分で選ばせる。 ・舞台の中に身体が入っている場合は、舞台の枠の線の外に移動するよう徹底する。 ・演劇を見るときのルールである。ルールを守ることを、体験を通して意識づける。 ・必ずしも全員がやる必要はない。あくまでもやってみたい（変身したい）児童にやってもらう。 ・やりたくない児童には無理強いをしない。 ・２人でやりたい児童には、２人でやらせる。 ・児童が舞台に入るタイミングと出るタイミングは、講師がコントロールする。 ・舞台上で変身（演技）している間に観ている児童が舞台の中に入ったり、変身している児童のじゃま（演技の妨げ）をしたりする場合は、その場ですぐ止める。 ・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・講師からも、観ていて感じたことを伝える。 ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。
4　片付け（５分） 床に貼った養生テープを（舞台線）をはがして、床をきれいにする。	・はがしたテープは、雪玉を大きくしていくようにひとつにまとめて、最終的に講師が持つ。
5　おわりのあいさつ	

小学１年生　［２回目］

1　所要時間　　４５分
2　講師数　　１～３人
3　児童数　　１０～３５名
4　準備物　　養生テープ（色付き）１本、布ガムテープ（黒以外）１本
　　児童名簿（ふりがな付き）１部、太マジック（黒）１本
5　会　場　　教室１～２個分の広さの部屋
6　事前準備　　①名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼っておく。
　　②養生テープをちぎって１か所床に貼っておく。
7　展　　開

内　　容	留　意　点
1　講師あいさつ（５分） 名前（活動名）／ニックネーム（ＷＳネーム）／好きな食べ物／好きな動物／どこから来たか（住んでいる場所）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。 ・クイズ形式で、前回あいさつで言ったことが何か、児童に質問して答える形にしてもよい。
2　養生テープで舞台づくり（５分） 前回は四角だったが、今回は床に線を１本だけ引く。 緩やかな仕切り。どこまで舞台が必要かは自分で決めさせる 〇一つのものづくりをみんなで体験するという活動である。 ・やりたくない人はそれでよい。関与はその子の判断にゆだねる。じゃまする子は止める。 ・※できれば全員に関わってほしいが、見守ることも能動的な関りである。	・講師は養生テープを長く切り、児童２～３人で協力して貼らせる。 ・テープの貼り方がきれいでなくても、一回貼ったものは貼り直しはせずに、そのままにする。 ・本人が貼り直すのは良いが、他の子や大人が貼り直すのはなし。貼り方も、その子の自己表現である。 ・児童数が多い集団や創作に時間をかけたい、等の場合は舞台づくりを省略し、講師があらかじめ線を引いておく。
3　何をやってるの？あてっこゲーム（３０分） ①養生テープで引いた線を境に舞台と客席とに分け、児童は客席側に座る。 ②講師によるデモンストレーション。 （舞台上で「綱引き」の動きをする） ③講師が何をやっていたかを児童が当てる。	・声や言葉を使ってもよいが、講師によるデモンストレーションでは身体を使った表現を意識的に行う。 ・どこで分かったのかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ、もっとこうした方がよいところ）を聞いたりす

④児童は３～６つのグループに分かれ、１グループずつ「動き」が書かれたくじを引き、くじに書かれた「動き」が観客に伝わるよう、「動き」を考える。 ・観客を意識させることは、自分以外の人（＝他者）がいることを意識させるということである。	る。 ・「動き」は雪合戦、もちつき、かくれんぼ、玉入れ等、やり易い動作ややったことのある動作にする。
⑤グループごとに、舞台で発表する。 ⑥お題（動き）が何だったか見ている児童が当てる。 ・他者が演じている「お題」を当てるというクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。 ・「当ててもらった」＝「自分を受容してもらった」＝**自己効力感**	・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・講師からも、観ていて感じたことを伝える。 ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。
４　おわりのあいさつ	

小学１年生　［３回目］

1　所要時間　　４５分
2　講師数　　１～３人
3　児童数　　１０～３５名
4　準備物　　養生テープ（色付き）１本、布ガムテープ（黒以外）１本
　　児童名簿（ふりがな付き）１部、太マジック（黒）１本
5　会　場　　教室１～２個分の広さの部屋
6　事前準備　　①名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼っておく。
　　②養生テープを引いて、舞台と客席の境界線をつくっておく。
7　展　開

活　動　内　容	留　意　点
1　講師あいさつ（５分） 名前（活動名）／ニックネーム（ＷＳネーム）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。 ・クイズ形式で、前回あいさつで言ったことが何か、児童に質問して答える形にしてもよい。あいさつ省略の場合もあり
2　ここはどこ？あてっこゲーム（３０分） ①児童は客席側に座る。 ②講師によるデモンストレーション。 （舞台上で「回転すし屋」の動きをする） ③場所はどこか、児童に当ててもらう。 ④児童は３～６つのグループに分かれ、１グループずつ「場所」が書かれたくじを引き、くじに書かれた「場所」が観客に伝わるよう、役割や動きを考える。 ・観客を意識させることは、自分以外の人（＝他者）がいることを意識させるということである。 グループごとに、舞台で発表する。	・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・「場所」…図書室、おばけやしき、ラーメン屋、神社、等、児童が行ったことのあるような（なくてもイメージしやすい）場所にする。 ・椅子と机は道具として使えるがそれ以外の小道具等は使わない。
⑤お題（場所）がどこだったか見ている児童が当てる。 ・他者が演じている「お題」を当てるというクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。 ・「当ててもらった」＝「自分を受容してもらった」＝**自己効力感**	・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・講師からも観ていて感じたことを伝える。 ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。
3　まとめ（５分）	・３回のワークショップを通して、講師が感じたこと（変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等）を伝える。
4　おわりのあいさつ	

小学２年生　［１回目］

2年生のねらいは、ワークショップのねらい②・③を達成すること。
【②自分とは異なる考え方や価値観を持つ他者の存在を認識し、他者と向き合い、自分との違いを受け止める】
【③自分と他者の違いをすり合わせ、集団の中で合意形成をとる】

1　所要時間　　１００分
2　講師数　　１～３人
3　児童数　　１０～３５名
4　準備物　　養生テープ（色付き）１本、布ガムテープ（黒以外）１本
　　児童名簿（ふりがな付き）１部、太マジック（黒）１本
5　会　場　　教室１～２個分の広さの部屋
6　事前準備　・名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼る。
　　・床に養生テープを貼り、舞台と客席を分ける線を引く。
7　展　　開

活　動　内　容	留　意　点
1　講師あいさつ（５分） 名前（活動名）／ニックネーム（ＷＳネーム）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。
2　グループでのシーン創作及び発表（４０分） ① 養生テープで引いた線を境に舞台と客席とに分け、児童は客席側に座る。 ② 講師によるルール説明。くじに書かれた一文字の「かな」から連想される言葉を考え、その中からお題を決めて、シーン創作する。 ③ Ａパターン 児童は３～６のグループに分かれ、グループごとにくじを引き、創作の「お題」を決める。「お題」が観客に伝わるよう、動きや役割を考える。 ④ Ｂパターン 児童は３～６のグループに分かれ、グループごとに講師が用意したくじを引き、くじに書かれたことが観客に伝わるよう、「動きや場所や内容」を考える。	＜Ａパターン＞ ・ グループごとに「ひらがなかカタカナで５文字以内」の言葉でお題を相談して決める。 ・言葉や声を使ってもいいが「お題」は言わない。 ・「お題」…ひらがなかカタカナで５文字以内の言葉なので、シンプルな言葉でよいことを伝える。 ＜Ｂパターン＞ ・児童の発達段階などにあわせて、過去のワークショップと同じお題や、創作したことのない新たなお題を設定→付与する。 ＜ＡＢ共通＞ ・シーン創作にあたり、どんな役があるか、また、シーンの始まり方と終わり方について考えさせたり、具体的なアドバイスをしたりする。

・観客を意識させることは、自分以外の人（＝他者）がいることを意識させることである。

・講師からの指示はしない。
・講師はアドバイスをするが、アドバイスを受け入れるかどうかは、子どもたちに任せる。

○グループ内で合意形成ができることをねらう活動である。
・自分のアイデアが出せる。
・アイデアが出せなくても、他の子のアイデアを受け入れられる。

⑤ グループごとに、舞台で発表する。 ⑥ お題が何だったか観ている児童が当てる。 ・他者が演じている「お題」を当てるというクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。 ・「当ててもらった」＝「自分を受容してもらった」＝自己効力感 3　休憩（５分） 4　シーンのブラッシュアップ及び発表（４０分） ① グループごとに講師が用意した「セリフ」が書かれたクジを１枚ずつ引き、そこに書かれた「セリフ」を誰かがいう形でストーリーを発展させ、シーンをブラッシュアップする。 ② １グループずつ、舞台で発表 ③ 講師、補助者、観ていた児童から感想等のコメント 5　ふりかえりとまとめ（１０分） 創作グループごとに集まり、感想（やってみて面白かったところ、他のグループの発表を観て、印象に残ったところ等）を話し合う。 6　おわりのあいさつ ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。	・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・講師からも観ていて感じたことを伝える。 ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。 シーンとセリフの間に関連がない方が、そのギャップを埋めるために創造性を使った話し合いをする必要があり、「クリエイティブジャンプ」（発想を飛ばして創造性を豊かにすること）が起きやすい。 →「すぐあきらめる」「捨てる」「これで終わり」「やめる」をなくし、そこを乗り切らせる。粘り強く作品づくりする仲間と向き合うことも重視する。 ・セリフは、創作のお題とは直接関連のないフレーズかつストーリーを発展させやすいものにする） 【セリフ例】 「１００年後に会いましょう」「すみません！もうしません！」「こんなところにトンネルが？！」「絶対誰にも言わないでね」「秘密だよ」「おまえがだれだ！」「ちょっと待ったー！」「犯人はおまえだ」等 ・ブラッシュアップ（改善）により、できることが増えていくことを意識させる。 ・１回目の発表とどこが変わっていたかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・講師からも観ていて感じたこと（変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等）を伝える。

小学２年生　［２回目］

1　所要時間　　１００分（授業２コマ分/途中休憩込み）
2　講師数　　１～３人
3　児童数　　１０～３５名
4　準備物　　養生テープ（色付き）１本、布ガムテープ（黒以外）１本
役名が書かれた「くじ」人数分、児童名簿（ふりがな付き）１部
太マジック（黒）５本、Ａ３コピー用紙１０枚
黒板もしくはホワイトボード（90×180 くらい）１式
5　会　場　　教室１～２個分の広さの部屋
6　事前準備　　布ガムテープに児童の名前を平仮名で書き、名札をつくる→児童の胸の高い位置に貼る
7　展　　開

活　動　内　容	留　意　点
1　講師あいさつ（３分） 名前（活動名）／ニックネーム（ＷＳネーム）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。
2　クジに書かれた役で、シーン創作及び発表（８８分） ①講師（と教員）によるデモンストレーションを行う。 ・講師（と教員）が実際にくじを１枚ずつ引き、引いた役を黒板（ホワイトボード）に書き出し、役が全員出てくるストーリーを考え、黒板に板書（メモ程度でよい）していく。	・クジに書かれた役のイメージ 〈例〉 人系…カメラマン、魔法使い、宇宙人、等 物系…はさみ、掃除機、電子レンジ、等 動物系…犬、猫、ライオン、たまご、等 食べ物系…カレー、梅干し、等 不思議系…ブラックホール、神様、等
②児童を３～６のグループに分ける。	
③講師が用意した「役名が書かれたくじ」を一人１枚ずつ引く	・くじに書かれた役をくじを引いた本人が演じる。
④１グループずつＡ３コピー用紙とマジックを渡し、紙にグループ全員の児童の名前を書く。	・くじはひとり１回しか引けない（一度決まった役を変えることはできない）
⑤自分が引いたくじに書かれた役名を紙に書いていく。	・くじに書かれた役のディテールは自由に設定してよい。
⑥くじで引いた役が全員出てくるストーリーをみんなで話し合って考え、紙にどんどんメモしていく。	〈例〉 引いたくじ「たわし」⇒「黄金のたわし」「空飛ぶたわし」「やさしいたわし」等

○「関連性のないバラバラな役をどうつなげてストーリーだてをするか」という課題に向かうために、話し合いによる合意形成が必要となる。
・うまくいかなくても、どれだけ向き合っているかを見る。

⑦ある程度ストーリーができたら、動きながらシーンを創作する。 ・話の結末は、事前には誰にも分からない。 ①どのように他者を受け止めるか ②折り合いをどうつけるか ③自分をどう表現できるか ④合意形成ができるか を体験させる。	・シーンの創作の仕方や稽古の進め方（セットを組む、登場する順番を決める、出ハケの位置やタイミングを決める、立ち位置や動線を整理する、演技のきっかけをつくる、誰が何の役をやっているかセリフで分かるようにする等）について具体的にアドバイスをする。 ・進捗状況や児童の状態を見ながら、グループごとに適宜、休憩をとるようにする。
⑧１グループずつ、舞台で発表する。	・誰が何の役をやっていたか、感想（すごかったところ、おもしろかったところ、工夫できていたところ）を児童に聞く。
⑨講師、補助者、観ていた児童から感想等のコメント	・講師からも観ていて感じたことを伝える。 ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。
３　ふりかえりとまとめ（１０分） 創作したグループごとに、感想（やってみて面白かったところ、他のグループの発表を観て印象に残ったところ等）を話し合う。	・講師が感じたこと（変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等）を伝える。
４　おわりのあいさつ	

合同実施のねらいは、ワークショップのねらい①･②･③を達成すること。
【①体や声、言葉をつかった表現を通して自分の考えや気持ちを表出し、受容される体験を通して児童ひとりひとりの自己肯定感、自己有用感を向上する】
【②自分とは異なる考えや価値観を持つ他者の存在を意識し、他者と向き合い、自分との違いを受け止める】
【③自分と他者との違いをすり合わせ、集団の中で合意形成をとる】

合同実施［１回目］

1　所要時間　　１００分
2　講師数　　１～３人
3　児童数　　１５～３５名
4　準備物　　養生テープ（色付き）１本、布ガムテープ（黒以外）１～２本（色付き２種類）
児童名簿（ふりがな付き）１部、太マジック（黒）５本　A３コピー用紙１０枚
黒板もしくはホワイトボード（90×180 くらい）　１式
5　会　場　　教室１～２個分の広さの部屋
6　事前準備　・名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼る。
〇学年によって名札の色を分けて作成してもよい。
・床に養生テープを貼り、舞台と客席を分ける線を引く。

7　展　　開

活　動　内　容	留　意　点
1　講師あいさつ（５分） 名前（活動名）／ニックネーム（ＷＳネーム）／好きな食べ物／好きな動物／どこから来たか（住んでいる場所）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。
2　グループでのシーン創作及び発表（４０分） ① 養生テープで引いた線を境に舞台と客席とに分け、児童は客席側に座る。 ② 創作の説明 ③ 講師によるデモンストレーション （舞台上で「すもう」の動きをする） ④ 講師が何をやっていたかを児童が当てる ⑤ 児童を４～６つの（１年生と２年生が混在した）グループに分け、１グループずつ創作の「お題」が書かれたくじを引き、くじに書かれた「動き」が観客に伝わるよう「役（登場人物）」「段取り（ストーリー）」「配役（誰が何の役をやるか）」を相談してシーンを創作する。	・１年生には「今日はチームで変身するよ」と伝える。 ・２年生には「１年生の時にやったことを今日は１年生と一緒にやるよ」と伝える。 ・「お題」は１年生で創作したときと同じものを基準とする。 ・シーン創作にあたり、どんな役があるか、また、シーンの始まり方と終わり方について考えさせたり、具体的なアドバイスをしたりする。 ・講師からの指示はしない。 ・講師はアドバイスをするが、アドバイスを受け入れるかどうかは、子どもたちに任せる。 ・言葉や声を使ってもいいが「お題」は言えない（言わない方がおもしろい）と伝える。 ・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞く。 ・講師から観ていて感じたことを伝える。

・観客を意識させることは、自分以外の人（＝他者）を意識させること。

〇グループ内で合意形成ができることをねらう活動である。
・自分のアイデアが出せる。
・アイデアが出せなくても、他の子のアイデアを受け入れられる。

・肯定的な表現で感じたことを伝える。
⇒自己効力感へとつなぐ。

⑥ １グループずつ、舞台で発表する。 ⑦ お題が何だったか観ている児童が当てる。	・他者が演じている「お題」を当てるというクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。 ・「当ててもらった」＝「自分を受容してもらった」＝自己効力感
3　休憩（５分）	・ブラッシュアップ(改善)により、できることが増えていくことを意識させる。
4　シーンのブラッシュアップ及び発表（４０分） ① グループごとに講師が用意した「セリフ」が書かれたクジを１枚ずつ引き、そこに書かれた「セリフ」を誰かがいう形でストーリーを発展させ、シーンをブラッシュアップする。 シーンとセリフの間に関連がない方が、そのギャップを埋めるために創造性を使った話し合いをする必要があり、「クリエイティブジャンプ」(発想を飛ばして創造性を豊かにすること)が起きやすい。 →「すぐあきらめる」「捨てる」「これで終わり」「やめる」をなくし、そこを乗り切らせる。粘り強く作品づくりする仲間と向き合うことも重視する。	・セリフは、創作のお題とは直接関連のないフレーズかつストーリーを発展させやすいものにする 【セリフ例】 「１００年後に会いましょう」「すみません！もうしません！」「こんなところにトンネルが？！」「絶対誰にも言わないでね」「秘密だよ」「おまえがだれだ！」「ちょっと待ったー！」「犯人はおまえだ」等
② １グループずつ、舞台で発表 ③ 講師、補助者、観ていた児童から感想等のコメント	・１回目の発表とどこが変わっていたかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・講師からも観ていて感じたことを伝える。
5　ふりかえりとまとめ（１０分） ① 創作グループごとに集まり、感想（やってみて面白かったところ、他のグループの発表を観て、印象に残ったところ等）を話し合う。 ② 講師が感じたこと（変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等）を伝える。	・発言しづらそうな児童がいた場合、講師から「どうだった？」「何が楽しかった？面白かった？」等質問する。 ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。
6　おわりのあいさつ	

合同実施　［２回目］

1　所要時間　　１００分（授業２コマ分/途中休憩込み）
2　講師数　　１～３人
3　児童数　　１５～３５名
4　準備物　　養生テープ（色付き）１本、布ガムテープ（黒以外）１本
役名が書かれた「くじ」人数分、児童名簿（ふりがな付き）１部
太マジック（黒）５本、Ａ３コピー用紙１０枚
黒板もしくはホワイトボード（90×180 くらい）1 式
5　会　場　　教室１～２個分の広さの部屋
6　事前準備　　布ガムテープに児童の名前を平仮名で書き、名札をつくる→児童の胸の高い位置に貼る
7　展　　開

活　動　内　容	留　意　点
1　講師あいさつ（３分） 名前（活動名）／ニックネーム（ＷＳネーム）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。
2　クジに書かれた役で、シーン創作及び発表（８８分） ①講師（と教員）によるデモンストレーションを行う。 ・講師（と教員）が実際にくじを１枚ずつ引き、引いた役を黒板（ホワイトボード）に書き出し、役が全員出てくるストーリーを考え、黒板に板書（メモ程度でよい）していく。 ③ 児童を４～６つの（１年生と２年生が混在した）グループに分ける。 ③講師が用意した「役名が書かれたくじ」を一人１枚ずつ引く ④１グループずつＡ３コピー用紙とマジックを渡し、紙にグループ全員の児童の名前を書く。 ⑤自分が引いたくじに書かれた役名を紙に書いていく。 ⑥くじで引いた役が全員出てくるストーリーをみんなで話し合って考え、紙にどんどんメモしていく。	・クジに書かれた役のイメージ 〈例〉 人系…カメラマン、魔法使い、宇宙人、等 物系…はさみ、掃除機、電子レンジ、等 動物系…犬、猫、ライオン、たまご、等 食べ物系…カレー、梅干し、等 不思議系…ブラックホール、神様、等 不思議系…ブラックホール、太陽、月、神様　等 ・くじに書かれた役をくじを引いた本人が演じる。 ・くじはひとり１回しか引けない（一度決まった役を変えることはできない） ・くじに書かれた役のディテールは自由に設定してよい。 〈例〉 引いたくじ「たわし」⇒「黄金のたわし」「空飛ぶたわし」「やさしいたわし」等

○「関連性のないバラバラな役をどうつなげてストーリーだてをするか」という課題に向かうために、話し合いによる合意形成が必要となる。
・うまくいかなくても、どれだけ向き合っているかを見る。

⑦ある程度ストーリーができたら、動きながらシーンを創作する。 ・話の結末は、事前には誰にも分からない。 ①どのように他者を受け止めるか ②折り合いをどうつけるか ③自分をどう表現できるか ④合意形成ができるか を体験させる。	・シーンの創作の仕方や稽古の進め方（セットを組む、登場する順番を決める、出ハケの位置やタイミングを決める、立ち位置や動線を整理する、演技のきっかけをつくる、誰が何の役をやっているかセリフで分かるようにする等）について具体的にアドバイスをする。 ・進捗状況や児童の状態を見ながら、グループごとに適宜、休憩をとるようにする。
⑧１グループずつ、舞台で発表する。	・誰が何の役をやっていたか、感想（すごかったところ、おもしろかったところ、工夫できていたところ）を児童に聞く。
⑨講師、補助者、観ていた児童から感想等のコメント	・講師からも観ていて感じたことを伝える。 ・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。
３　ふりかえりとまとめ（１０分） 創作したグループごとに、感想（やってみて面白かったところ、他のグループの発表を観て印象に残ったところ等）を話し合う。	・講師が感じたこと（変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等）を伝える。
４　おわりのあいさつ	

参考資料　教育委員会だより「豊岡教育」vol.53（2023年2月）より抜粋

「演劇ワークショップ」を全ての小学校一年生で実施！
～子どもたちに非認知能力（やり抜く力・自制心・協働性）を～
第２回　「何をやっているの？　あてっこゲーム」

① テープを貼って舞台づくり



○「お手伝いしてくれる人？」
一つのものづくりをみんなで体験します。

○ファシリテーターの動きや表情を興味津々で観ます。

○「何をしていたの？」
「どこで分かった？」
「面白かったところは？」

② デモンストレーションと答え合わせ



③ グループでの話し合いと練習



○見ている人に伝わるように「動き」を考えます。

○自分の考えとみんなの考えをすり合わせると、面白いアイデアが生まれることも…。



○「どうすれば伝わるかな？」
何回も話し合っては、練習を繰り返します。

④　グループごとに発表する



★大切なことは、うまく演じることよりも、子どもたちの豊かな発想や課題に向き合う姿勢。「いい失敗」をして、次の挑戦に活かすことも大切なこと。

⑤ 答え合わせとフィードバック



○「答えを言いたい」というのは、「友だちと関わりたい」「友だちを分かりたい」という心の現れ。

○「答えを当ててもらえた」ことは、「自分たちのことを分かってもらえた」ことであり、喜びも倍増！

★ファシリテーターが具体的な言葉で「褒めて」「認めて」「一緒に喜ぶ」ことで子どもたちは「自分は大切な存在なんだ」「自分は役に立っている」という思いを高めます。

※この取組の映像は豊岡市ホームページでご覧いただけます。

豊岡市 YouTube ▶ とよおか広報 YouTube ▶ 2022年度映像集

「小１・小２演劇ワークショップ」の検証結果

2023 年度　豊岡市非認知能力向上事業検証会議概要より

効果測定分析結果【小学校１・２年生「演劇ワークショップ」】

〇児童生徒の非認知能力の調査、分析は、青山学院大学社会情報学部　学習コミュニティデザイン研究所が行う。(苅宿俊文教授、吉田葵助教)

（1）調査目的

■ 能動的な演劇ワークショップを体験した児童が、その成果として、どのような資質・能力を伸長させるのかを明らかにすることを目的とする。
※本調査での「能動性」とは「児童自らが主体的に判断し、積極的に活動すること」である。

■ 本調査は、演劇ワークショップと教科教育の授業の違いを「児童の能動性の違い」と捉えている。小学校の低学年の教科教育の授業の特徴として、学習のルールを学ぶ場面が多いなどにより受動的な状況が多いと考えらえる。そこで、事前調査での教科教育の授業と事後調査での演劇ワークショップを比較することにより、演劇ワークショップ前後の変化をみる。

（2）調査対象

①市内小学校1年生(22 校、在籍人数 561 人)年3回実施
②市内小学校2年生(先行実施8校、在籍人数 236 人)年2回実施

（3）調査方法

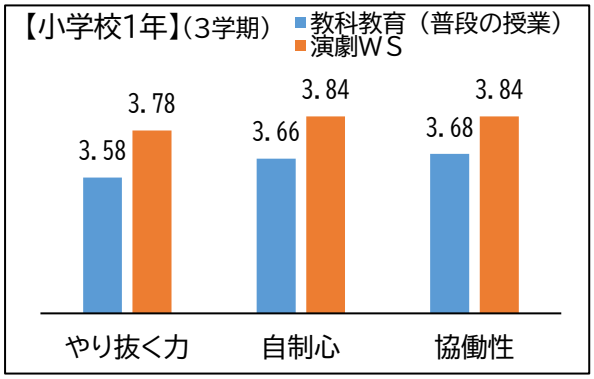
■ 3つの調査項目「やり抜く力(自己効力感)」「自制心」「協働性」について、演劇ワークショップ前後の変容をみる。

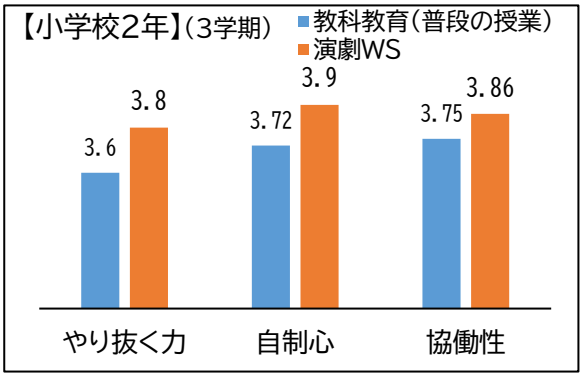
■ 事前調査…演劇ワークショップ実施前に「教科教育(国語・算数等)の授業中」を想定して回答

■ 事後調査…演劇ワークショップ実施後に「演劇ワークショップの授業中」を想定して回答

（4）調査結果

■ 3つの調査項目の平均値の変化[事前・事後]





■ 調査結果と考察

✧ 小学校1・2年生ともに、「やり抜く力(自己効力感)」「自制心」「協働性」のすべての項目において、演劇ワークショップ後にプラスの変化があり、とりわけ「自制心」「やり抜く力(自己効力感)」が伸長している。

小1・小2に共通している特徴的な質問項目

やり抜く力（自己効力感）

〇「友達の前で恥ずかしがらずに発表できる」…教科教育(普段の授業) において最もスコアが低く、演劇ワークショップとの差が最も大きい。

〇「積極的に取り組める」…教科教育(普段の授業)と演劇ワークショップとの差が大きい。

自制心

〇「嫌なことがあっても、友達に八つ当たりしない」…教科教育(普段の授業) において最もスコアが低く、演劇ワークショップとの差が最も大きい。

協働性

〇「友達に自分の考えたことを話すことができる」…他の項目に比べてスコアが低い。

〇「友達と協力することができる」「一人では難しいことでも、友達と一緒にやればできると思った」「皆で一緒にやり遂げることが好き」などの項目のスコアは高い。

非認知能力向上対策事業　検証会議 まとめ

2024 年度　教育研修センターだよりＮｏ22 より

【ファシリテーターから】

〇学校内外で経験したことが演劇ワークショップの中に反映されている。

〇「子どもたちに安易に成功体験をさせないこと」➡自己肯定感や自己効力感を高めながらも自分の課題に気づくことや自分の認識と他者の認識が違うことを確認する機会をつくることが大切。

〇全校実施して感じたのは、「観る力」が成長している。特に、想像しながら他者を理解しながら観る力が高い。

〇子どもたちが何をやりたいのかを受け止めた上で、「それちょっとわからない。他者には伝わらない」ということなど伝えていく。そして大人が答えをもたない。わからないといった後に、「どうやったらわかるの」と一緒に悩む、一緒に考える、一緒に喜ぶことが大切。

【教職員から】

〇ファシリテーターの声かけで、「そうだね」「こういう風にみえたね」とあるように、教員も不規則な発言や好ましくない行動をひっぱりあげて、活動にもっていく機転や心の余裕を持つこと。受け入れてもらうと、グループの中でも役割ができたり、参加できた、最後までやり切れたと思えたり、やりたいなという気持ちにつながっていく。

〇次年度からのとよおか教育プランの「在りたい自分」を創造することにもつながる取組。クラス分けの時期に、保護者からあの子とは離してくれなどの要望がある。根本的な解決にはならずに、どんな学級にしたいのか、どのようにしたいのかを示さなければならない。グループで気が合う子ばかりでない中でみんなが集団で過ごしやすいようにしていく力を身につけさせることに効果があるように思う。

【学識者から】

〇私のある学校の記録として、強いサッカーのチームの試合を見ているようだとある。子どもたちが互いに言葉だけではなくコミュニケーションをとりながら、どうすれば面白くなるのかと楽しんでいる、ゲームを楽しんでいるサッカーチームに見えた。なぜそのようなことが起きたのかと考えたときに、ワークショップ単発でなく、その間を先生方がつないでくださって学校自体が大きく変化しているように見えた。

　非認知能力というのは個人の能力であると同時に集団の能力、組織の能力でもある。組織が、例えばこのことだったら私たちもできるという自信を持ったり、ここは上手くいっていないのはなぜだろうと個人を責めるのでなく、みんなの特徴を生かしながら行われていることが豊岡の学校の現場で見られた。

2025年度　非認知能力向上事業　検証会議要旨

【ファシリテーターから】★子どもの様子　☆アドバイス　　〇先生方の学び

★１・２年生合同で行った演劇ＷＳでは、リードする２年生や２年生をお手本にしてやり抜く１年生、逆に１年生の動きに触発された２年生の姿もあった。
★大人に頼らず、自分の力で何とかしようとする姿勢が見られた。
★人への興味が育っている子どもが多く見られた。
★観る力が育っている子どもが多く見られた。（自分の経験が投影されている）
☆観察することが大前提。観察してからどのような関わりが必要か判断する、そして見落とさない。
☆原則、子どもたちのやりたいことに制御をかけない。
☆声かけをする際、心がけていることは、「子どもがもっているであろうイメージについて、具体的かつイメージが拡がるような声かけをする」。
☆思ったこと、感じたことは、その場で伝える。例：「私には～のように見えた」など。
☆「やり抜く力」について大切なことは、子どもの言動に価値づけをする。やりたくない選択も受け入れる。「自制心」について大切なことは、まずは褒める。「協働性」について大切なことは、発言しやすい環境をつくる。つぶやきをひろう。
☆大人が先回りして動いてしまうことで、子どもたちがアイデアを引っ込めたり、能動性を失ったりする状況をつくらない。
☆子どもたちと関わる際、常に「自分が楽しむこと」を大切にしている。

【管理職・担当教員から】

★演劇ＷＳが終わってからも、楽しみ会等で実施している。
〇国語の授業で動作化している。実際に動いてみることで他者理解につながっていると感じる。
〇子どもたちの言動について、価値づけを意識している。「やってみよう」という態度につながっている。
〇グループ分けについて、様々なパターンを試みることで、意見のしやすい状況について学べた。
〇夢中になっている様子を第三者として観察できたが、「その言動の背景」を観ることを意識した。
〇「手を出しすぎない」ことが今年度の目標だった。
〇能動的になる仕掛けの工夫についてのヒントが多い。子どもに考えさせて、判断し行動につなげる。まさに普段の授業と同じ。一人一人の言動を拾うことで、様々な状況をフラットにしていると感じた。
〇文化庁事業で、３～６年生に実施した。実施については、肯定的な意見がほぼ１００％だった。「前より堂々と動けるようになったり、自分から話しかけられるようになったりしました」との感想があり、個人もそうだが、学校全体が変わった思いをした。

【学識者から】

☆**「観る力」**を鍛える視点として、「一律にする欲望に抗う力」が大切となる。客観的、タイミング、関係性、特性等、その子どものもつ「氷山の下にあるものを観ること」。だから、常に子どもの様子を観察する意識が求められる。また、一人の教員だけでなく、学校の教員がバラバラでは成り立たない。
☆**「振り返る力」**は、協働的な支援につながる。演劇ＷＳの中で、感想を言う場面があるが、回を重ねるごとに子どもたちが単なる「おもしろかった」とかではなく、「想像して感想を述べたり、または価値付けして述べたりする」子どもが増えてきた。ファシリテーター（大人）の動きが子どもたちに転移している。
☆**「集団としての非認知能力の高まり」**について、子どもがファシリテーターとして取り組む様子が見られた学校や、テーマを「変身学校」として、学校という場で自分たちは「変身できる＝成長できる」ことを自分たちなりに表現した学校もあった。