コミュニケーション実践論

《担当者名》清水友陽(非常勤講師 shimizu-shinri@hoku-iryo-u.ac.jp)

【概要】

複雑性や不確実性が増す中、事前に決められた計画に従うだけでなく、その都度個別の「状況に応じる能力」が必要となる。 心理的安全性を保ちながら、多様性を理解し、小さな差異や複雑性を残しつつ、協働して新たな関係を構築するスキルが求められる。

本講義では、演劇的手法を用いグループワークを中心に、実際に身体を動かしながら「主体的に判断し対応していく力」「創造する能力」「他者を想像しての対話」を身につけるための、実践的なコミュニケーションを学修する。

【学修目標】

自分自身を客観的に観察し、各自のコミュニケーションの方法を発見する。 キャリア形成の今日的意義を理解する。 他者を知り、相手を想像して伝達するためのスキルを身につける。 協働的なリーダーシップの視点を身につける。

【学修内容】

| 回 テーマ 授業内容および学修課題 担当者 1 オリエンテーション 調義計画と講義の達め方、ルーブリックによる評価の説明。他者と関わるリスク、講義を進めるための「グランドルール」について考察する。 清水友陽 2 非言語コミュニケーションを体験する 言語を用いないコミュニケーションをシアターゲームのアクティビティを用いて体験・考察する。情報のインブット/アウトブットを体験・考察する。情報のインブット/アウトブットを体験・考察する。 清水友陽 3 インブロヴィゼーション(即興)を体験する インブロの協働原則を共有した上で、アクティビティを体験・考察する。 清水友陽を体験・考察する。 4 Jンバーバルな小作品の創作(前編) インブロの協働原則を共有した上で、アクティビティを体験・考察する。ドスカッションを行う。とのように伝わった/伝わらなかったか、観客的視点があり表験し、ディスカッションを行う。 清水友陽 5 Jンバーバルな小作品の創作(後 本で)・ディスカッションを行う。 4 イで行った制作を、他者の視点を取り入れリクリエイションする。トップグウン型と協働的リーダーシップについての考察、ディスカッションを行う。 清水友陽 6 権力とステイタスを体験する リフレクションのスキトルッフ・機を北形で社会に存在する。権力とスティタスの問題について、シアターゲームのアクティビティを用いて体験・考察する。タンにとな形では、大験・考察する。身近にどんな問題が潜んでいるかディスカッションを行う。 清水友陽 7 文化とアイデンティティの対立する セグマ・を用いて体験・考察する。 清水友陽 8 ストーリー(物語)とナラティブ(語り)を体験する 他者のストーリーに視点を置き、共通の物語を生み出し、それを自分の言葉で語ることを体験する。 清水友陽 9 取材劇の創作(前編) 6 - 8で考察したことを題材にして、取材劇を創作・売売の。創作にフいたのが表を構築したことを題材にして、取材劇を創作にフいたのが表を構造していたが表を構造していたが表を構造して、のが表を構造して、のが表を構造して、のが表を構造して、のが表を構造して、のが表を表する。 清水友陽 11 ポリフォニック(多声的)な構成の対話を体験する ローグとのように表を得定して、体験・表等する。 モノローグとの違いをディスカッションする。 清水友陽 12 ディスカッション・ドラマの創作(前編) プループに分かれ、ある設定を示して、ポリフェータを表を表を表する。 清水友陽 清水友陽 13 ディスカッション・ドラマの創作 大の子の主といよりでは、オリアン・アスカートラマの創作を、対して、イン・アス | | | | |
|---|----|-----------------|----------------------------|------|
| 説明。他者と関わるリスク、講義を進めるための「グランドルール」について考察する。 本語語コミュニケーションを体験す | 回 | テーマ | 授業内容および学修課題 | 担当者 |
| 公のアクティビディを用いて体験・考察する。情報のインブット/アウトブットを体験・考察する。 | 1 | オリエンテーション | 説明。他者と関わるリスク、講義を進めるための「グ | 清水友陽 |
| 体験する を体験・考察する。 4 ノンパーパルな小作品の創作 (前編) 小グループで、セリフのない簡単な創作・発表を行う。どのように伝わった / 伝わらなかったが、観客的視点から考察し、ディスカッションを行う。 清水友陽 5 ノンパーパルな小作品の創作 (後編) (そ行った創作を、他者の視点を取り入れリクリエイラッコについての考察、ディスカッションを行う。 清水友陽ションする。トップダウン型と協働的リーダーシップについての考察、ディスカッションを行う。 6 権力とステイタスを体験する リフレクションのスキルアップ。様々な形で社会に存在する、権力とステイタスの問題について、シアターゲームのアクティビティを用いて体験・考察する。 清水友陽などとアイデンティティの対立構造について、アクティビティを用いて、体験・考察する。身近にどんな問題が潜んでいるかディスカッションを行う。 清水友陽などとで表験する。 8 ストーリー(物語)とナラティブ(語り)を体験する 他者のストーリーに視点を置き、共通の物語を生み出し、それを自分の言葉で語ることを体験する。 清水友陽の創作(語り)を体験する。とるとを基別にして、取材劇を創作・清水友陽の発表する。どのように伝わったが伝わらなかったが、観客的視点から考察し、ディスカッションを行う。 清水友陽の視点で構定のよりに伝わらなかったが、観客的視点が自己のようを表表を表えた想定で、創り変えてみる。創作についてのリフレクションを行う。 10 取材劇の創作(後編) 9で行った創作を深める。観客の対象年齢や、文化、ステイタスを変えた想定で、創り変えてみる。創作についてのリフレクションを行う。 清水友陽が計を体験する 11 ポリフォニック(多声的)な構成の対話の対話について、体験し考察する。モノローグとの違いをディスカッションする。 清水友陽がされる対話について、体験し考察する。モノローグとの違いをディスカッションする。 清水友陽がされる場所による場所である。 12 ディスカッション・ドラマの創作(前編) グループに分かれ、ある設定を元に、ポリフォニック 清水友陽な構成の討論を書いてみる。 清水友陽なの視点である。 | 2 | | ムのアクティビティを用いて体験・考察する。情報の | 清水友陽 |
| # | 3 | | | 清水友陽 |
| ## おいました ## おいました | 4 | - | う。どのように伝わった/伝わらなかったか、観客的 | 清水友陽 |
| 在する、権力とステイタスの問題について、シアターゲームのアクティビティを用いて体験・考察する。 文化とアイデンティティの対立構造について、アクティビティを用いて、体験・考察する。身近にどんな問題が潜んでいるかディスカッションを行う。 清水友陽 8 ストーリー(物語)とナラティブ(語り)を体験する 他者のストーリーに視点を置き、共通の物語を生み出し、それを自分の言葉で語ることを体験する。 清水友陽 9 取材劇の創作(前編) 6~8で考察したことを題材にして、取材劇を創作・発表する。どのように伝わった / 伝わらなかったか、観客的視点から考察し、ディスカッションを行う。 清水友陽 10 取材劇の創作(後編) 9で行った創作を深める。観客の対象年齢や、文化、ステイタスを変えた想定で、創り変えてみる。創作についてのリフレクションを行う。 清水友陽 11 ポリフォニック(多声的)な構成の対話を体験する 自己分析による得意・不得意の考察。複数の視点で構成される対話について、体験し考察する。モノローグとの違いをディスカッションする。 清水友陽 12 ディスカッション・ドラマの創作(前編) グループに分かれ、ある設定を元に、ポリフォニック 清水友陽 | 5 | | ションする。トップダウン型と協働的リーダーシップ | 清水友陽 |
| 察 ィビティを用いて、体験・考察する。身近にどんな問題が潜んでいるかディスカッションを行う。 8 ストーリー(物語)とナラティブ (語り)を体験する 他者のストーリーに視点を置き、共通の物語を生み出し、それを自分の言葉で語ることを体験する。 清水友陽 9 取材劇の創作 (前編) 6~8で考察したことを題材にして、取材劇を創作・発表する。どのように伝わった/伝わらなかったか、観客的視点から考察し、ディスカッションを行う。 清水友陽 10 取材劇の創作 (後編) 9で行った創作を深める。観客の対象年齢や、文化、ステイタスを変えた想定で、創り変えてみる。創作についてのリフレクションを行う。 清水友陽 11 ポリフォニック(多声的)な構成の対話について、体験し考察する。モノローグとの違いをディスカッションする。 清水友陽 12 ディスカッション・ドラマの創作 (前編) グループに分かれ、ある設定を元に、ポリフォニックな構成の討論劇を書いてみる。 清水友陽 | 6 | 権力とステイタスを体験する | 在する、権力とステイタスの問題について、シアター | 清水友陽 |
| (語り)を体験する し、それを自分の言葉で語ることを体験する。 9 取材劇の創作 (前編) 6~8で考察したことを題材にして、取材劇を創作・発表する。どのように伝わった / 伝わらなかったか、観客的視点から考察し、ディスカッションを行う。 10 取材劇の創作 (後編) 9で行った創作を深める。観客の対象年齢や、文化、ステイタスを変えた想定で、創り変えてみる。創作についてのリフレクションを行う。 11 ポリフォニック (多声的)な構成の対話を体験する 自己分析による得意・不得意の考察。複数の視点で構成される対話について、体験し考察する。モノローグとの違いをディスカッションする。 12 ディスカッション・ドラマの創作 (前編) グループに分かれ、ある設定を元に、ポリフォニック 清水友陽な構成の討論劇を書いてみる。 | 7 | | ィビティを用いて、体験・考察する。身近にどんな問 | 清水友陽 |
| #表する。どのように伝わった / 伝わらなかったか、 観客的視点から考察し、ディスカッションを行う。 10 取材劇の創作 (後編) 9で行った創作を深める。観客の対象年齢や、文化、 ステイタスを変えた想定で、創り変えてみる。創作に ついてのリフレクションを行う。 11 ポリフォニック (多声的)な構成の 対話を体験する 自己分析による得意・不得意の考察。複数の視点で構成される対話について、体験し考察する。モノローグとの違いをディスカッションする。 12 ディスカッション・ドラマの創作 (前編) グループに分かれ、ある設定を元に、ポリフォニック 清水友陽 | 8 | | | 清水友陽 |
| ステイタスを変えた想定で、創り変えてみる。創作についてのリフレクションを行う。 11 ポリフォニック(多声的)な構成の対話を体験する 自己分析による得意・不得意の考察。複数の視点で構成される対話について、体験し考察する。モノローグとの違いをディスカッションする。 12 ディスカッション・ドラマの創作(前編) グループに分かれ、ある設定を元に、ポリフォニック 清水友陽な構成の討論劇を書いてみる。 | 9 | 取材劇の創作 (前編) | 発表する。どのように伝わった / 伝わらなかったか、 | 清水友陽 |
| 対話を体験する 成される対話について、体験し考察する。モノローグ との違いをディスカッションする。 12 ディスカッション・ドラマの創作 グループに分かれ、ある設定を元に、ポリフォニック 清水友陽 な構成の討論劇を書いてみる。 | 10 | 取材劇の創作 (後編) | ステイタスを変えた想定で、創り変えてみる。創作に | 清水友陽 |
| (前編) な構成の討論劇を書いてみる。 | 11 | | 成される対話について、体験し考察する。モノローグ | 清水友陽 |
| 13 ディスカッション・ドラマの創作 書き上げたドラマを、短編劇として創作・発表する。 清水友陽 | 12 | | | 清水友陽 |
| | 13 | ディスカッション・ドラマの創作 | 書き上げたドラマを、短編劇として創作・発表する。 | 清水友陽 |

| 回 | テーマ | 授業内容および学修課題 | 担当者 |
|----|-------------------------|---|------|
| | (中編) | 観客の意見を聞き、リライトする。 | |
| 14 | ディスカッション・ドラマの創作 (後編) | それぞれの作品がどのように伝わったのか、それはな ぜか、ディスカッションを行う。 | 清水友陽 |
| 15 | ふりかえり | この講義で何を体験し、またそれぞれの生活に置き換えた時に、どのように応用できるのか、それぞれの言葉で語る。 | 清水友陽 |

【授業実施形態】

面接授業

授業実施形態は、各学部(研究科)、学校の授業実施方針による

【評価方法】

各アクティビティ、創作グループワークへの参加意欲・態度 80% グループワークに対する小レポート 20% 意欲・態度の評価は、ルーブリック表を用いて行う。演技の技術は問わない。

【教科書】

使用しない

【参考書】

使用しない

【備考】

適宜、講師による自作資料を使用する。

【学修の準備】

全ての時間、身体を使った実践的な体験学修となる。動きやすい服装で参加すること。

【ディプロマ・ポリシー(学位授与方針)との関連】

DP3.社会の様々な分野において、心の問題を評価し、それを適切に判断し援助できる基礎的技能を修得している。DP1.心の問題にかかわる職業人として必要な幅広い教養と専門的知識を修得している。上記、心理科学部ディプロマ・ポリシーに適合している。

【実務経験】

北海道演劇財団専務理事・芸術監督。演出家、脚本家。演劇ワークショップ・ファシリテーター。

【実務経験を活かした教育内容】

演劇的手法を用いて、参加型の学修を行う。

様々な役割や人物を演じる体験をすることにより、考え方の異なる他者のことを想定したコミュニケーションを学修する。