
[6日目] 8月15日(金) 「仕上げの日」

6:00	起床・朝のつどい・朝食
8:30	伊自良温泉へ移動 リハーサル * 昼食から入浴・稽古・昼食リハーサルまでの時間を各班に任せて活動を行った。
17:00	夕食作り・夕食・ふりかえり
21:00	就寝



6日目実施内容について

本番前日、実際の舞台に照明や音響の機材も準備され、参加者の緊張も高まってきた。お客さんの目線で自分たちの舞台を見てみると、まだまだ改善すべきところがたくさんあった。3班それぞれを見て、お互いに意見を出し合い、明日の本番に向けてさらに良いものになるように、何度も練習が行われた。

実際の舞台にたつと、それまでの練習場所と違いから、大きく変更する場面や、台詞などもそのたびに変化していく。

それらに柔軟に対応することは、プロの演劇者でも困難なことである。しかし、子どもたちは、それらをどんどん吸収し、よい作品を作り上げていった。

舞台本番に見に来る、お客さんの笑顔のために、キャンプ場に戻っても、練習する姿も見受けられた。

また、この日まで、舞台出演に対して、すこし消極的だった参加者が自ら、一人だけの場面をしようと動いた。他のメンバーからの応援もあり初めは少し恥ずかしそうにしていた。

が、練習の最後には一人での場面を楽しんで演じている姿が見られ、驚いた。

夕食時、グループごとの動きもスムーズになり、賑わいを見せた。

ふりかえり・感想

ぶたいで練習できたからうれしかった！(参加者小5)

[7日目] 8月16日(土) 「発信の日」

6:00	起床・朝のつどい・朝食・荷物整理
9:00	伊自良温泉到着・昼食
13:00	舞台準備・開場～開演 「森の子劇団！」本番 きっこりん 「伝説のあぶらあげをもとめて」 パイナアポー「ふたたびだましたばかぎづね」 クロサギ 「きゅうり リターンズ」
14:30	ふりかえり・アンケート記入
16:00	入浴
17:00	一言ふりかえり
18:00	夏祭り
20:00	キャンドルファイヤー
21:00	就寝



7日目実施内容について

「森の子劇団」開演の日。伊自良温泉に来るお客さんに子ども達が、総勢120人！！

本番前には、参加者一人ひとりが今日の公演にかける思いを話しました。

幕が上がり、一つまた一つと物語がすすむうちに、会場はお客さんの笑顔と笑い声に包まれていきました。この7日間、地域をめぐる、仲間同士で創り上げたお芝居、みんな本当に楽しそうに演じていました。

終演後、伊自良温泉にて「夏祭り」が開催。

地域に残る盆踊り(美山踊り)と、屋台の焼きそばなどで、地域のお盆行事に触れることができました。

ふりかえり・感想

つかれた！でも悔いのない劇になった！(参加者小6)

初めはめちゃくちゃドキドキして「ダメ」と思ったけど、やってくにつれて、楽しくなっていた！！(参加者小5)

[8日目] 8月17日(日) 「別れの日」

5:30	起床・朝のつどい
7:15	お別れの式
8:00	出発 関西へ向けて→ 12:10 全員解散

3. 事業成果

3.1. IKR 調査結果

事業評価の一つとして独立行政法人 青少年教育振興機構が開発した IKR 調査を実施した。以下に調査の概要及び結果を示す。

〈調査概要〉

調査方法：本事業の参加者に調査用紙を配布・記述後に回収した。

配布数	回収数	回収率	有効回収数	有効回収率
15	15	100	14	93.3

実施日：事前 平成20年8月10日(キャンプ1日目の会場到着後に実施)

事後 平成20年8月16日(キャンプ7日目の公演終了後に実施)

アンケート回収状況

アンケート内訳

小5男子	小5女子	小6女子	中1女子	中2男子	中2女子	合計
1	3	4	2	2	2	14

〈集計方法〉

アンケートの集計は以下の手順で行った。

- ① 事前調査の各調査項目について「とてもよくあてはまる」を6点、「まったくあてはまらない」を1点として得点化した。
- ② 各調査用紙別に各得点の合計及び、3つの上位能力別の合計を算出した。
- ③ 事後調査においても①、②を行い得点合計を算出した。
- ④ 事前の合計と事後の合計との差について統計的な検討を行った。

〈調査結果〉

単純集計結果

28項目の調査項目の事前・事後の合計得点、項目別の平均得点及び標準偏差を表1に示した。調査項目の「8.人の話をきちんと聞くことができる」(0.22ポイント減)と「27.からだを動かしても、疲れにくい」(0.07ポイント減)において事前よりも事後の得点のほうが高かったが、それ以外の調査項目については、事前よりも事後の得点のほうが高かった。また、28項目の合計を比較すると、事前よりも事後の得点のほうが高かった(12.6ポイント向上)。

表1 事前事後の調査における各項目の平均得点と標準偏差 (n=14)

上位能力	下位能力	調査項目	事前		事後	
			平均得点	標準偏差	平均得点	標準偏差
心理的社会的能力	非依存	1. いやなことは、いやとはっきり言える	3.93	1.53	4.57	1.34
		15. 小さな失敗をおそれない	4.21	1.57	4.07	1.44
	積極性	11. 自分からすすんで何でもやる	3.93	1.28	4.07	0.92
		25. 前むきに、物事を考えられる	3.64	1.72	4.79	0.80
	明朗性	5. だれにでも話しかけることができる	3.93	1.49	5.14	1.23
		19. 失敗しても、立ち直るのがはやい	4.07	1.83	4.64	1.50
	交友・協調	7. 多くの人に好かれている	3.32	1.53	4.43	1.45
		21. だれとでも仲よくできる	3.86	1.81	4.64	1.45
	現実肯定	9. 自分のことが大好きである	2.93	1.44	3.50	1.79
		23. だれにでも、あいさつができる	4.14	1.96	5.00	1.30
	視野・判断	3. 先を見通して、自分で計画が立てられる	3.57	1.50	3.64	1.28
		17. 自分で問題点や課題を見つけることができる	3.50	1.50	3.93	1.44
適応行動	8. 人の話をきちんと聞くことができる	4.43	0.90	4.21	0.89	
	22. その場にふさわしい行動ができる	3.57	1.35	4.07	1.14	
徳育的能力	自己規制	14. 自分かってな、わがままを言わない	3.39	1.49	3.79	1.19
		28. お金やモノのむだ使いをしない	4.00	1.36	4.14	1.29
	自然への関心	6. 花や風景などの美しいものに、感動できる	4.07	1.44	4.57	1.40
		20. 季節の変化を感じることができる	4.50	1.35	5.07	0.83
	まじめ勤勉	12. いやがらずに、よく働く	3.57	1.55	4.21	1.42
		26. 自分に割り当てられた仕事は、しっかりとやる	3.93	1.83	4.50	1.22
思いやり	2. 人のために何かをしてあげるのが好きだ	4.43	1.35	4.50	0.76	
	16. 人の心の痛みがわかる	4.36	1.39	4.43	1.02	
身体的能力	日常的行動力	13. 早寝早起きである	3.46	1.67	3.50	1.70
		27. からだを動かしても、疲れにくい	3.50	1.64	3.43	1.34
	身体的耐性	4. 暑さや寒さに、まけない	3.71	1.62	4.07	1.54
		18. とても痛いケガをしても、がまんできる	3.79	1.78	4.71	1.20
	野外技能・生活	10. ナイフ・包丁などの刃物を、上手に使える	4.86	1.41	4.93	1.27
		24. 洗濯機がなくても、手で洗濯できる	4.00	1.85	4.64	1.60
		合計	108.61		121.21	

また、「生きる力」(28項目の得点の合計)を事業前後で比較したものが図1である。さらに、「生きる力」を構成する3種類の上位能力(心理的社会的能力・徳育的能力・身体的能力)について、事業前後の平均得点を比較したものが図2~4である。

図1 生きる力の事業前後における平均得点

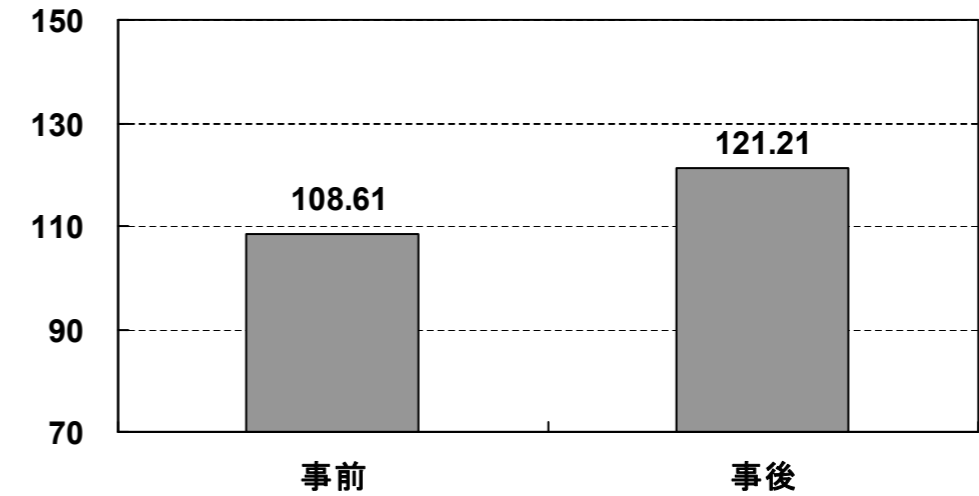


図2 心理的社会的能力の事業前後における平均得点

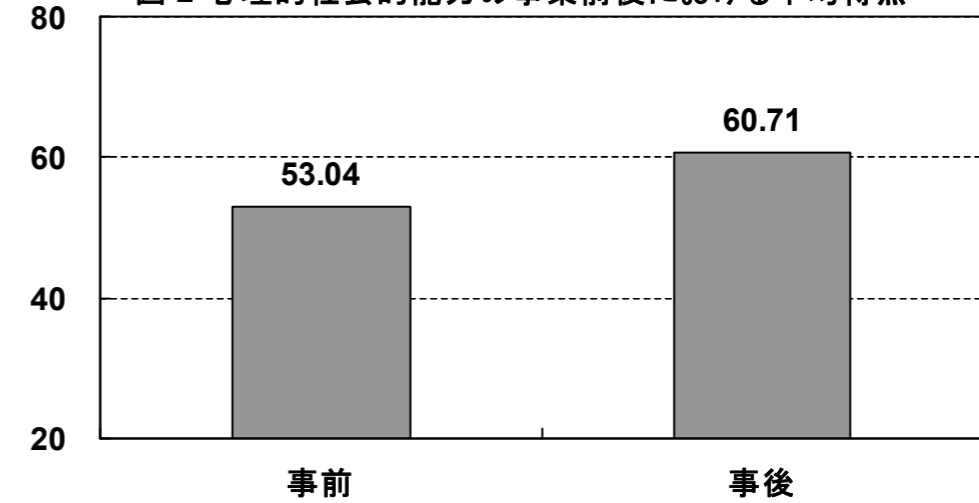


図3 徳育的能力の事業前後における平均得点

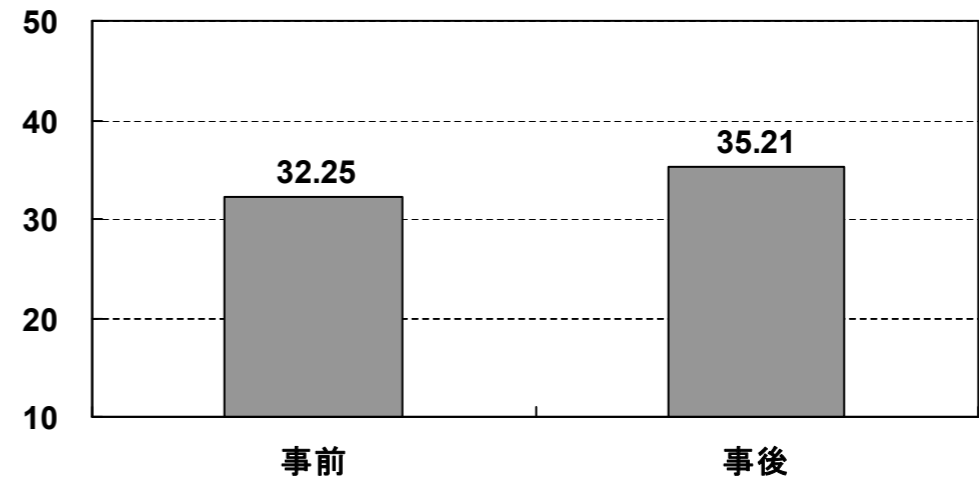
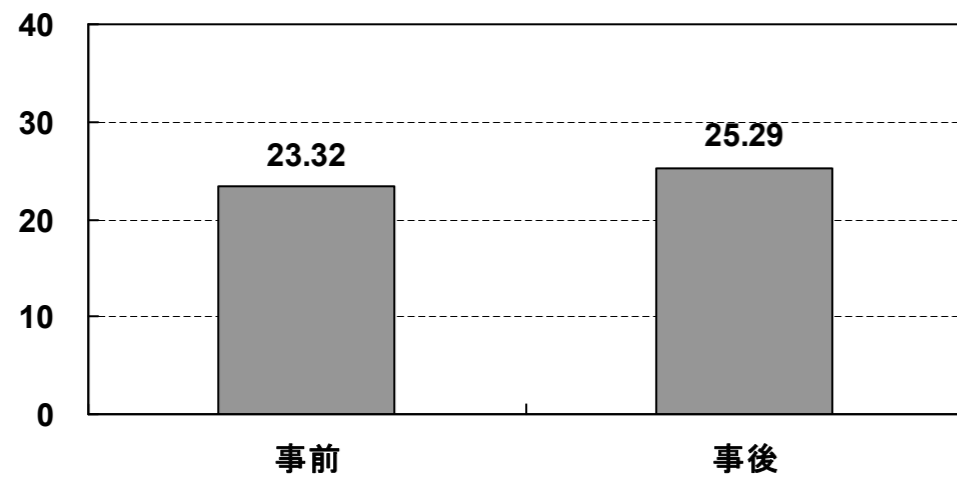


図 4 身体的能力の事業前後における平均得点



「生きる力」の得点が事前よりも事後のほうが高くなっているのと同様に、「生きる力」を構成する3つの上位能力についても、心理的社会的能力(7.67ポイントの向上)、徳育的能力(2.96ポイントの向上)、身体的能力(1.97ポイントの向上)事業の前後において、事前よりも事後の得点のほうが高かった。

IKRの調査結果より、生活スキルを身に獲得できたと共に、豊かな自然の中で多くの仲間と生活することで豊かな人間性を育成でき、より良いコミュニケーションのとり方を身につけることができた。これらることより、参加者の生きる力は、事業を通して育成できたことが分かった。

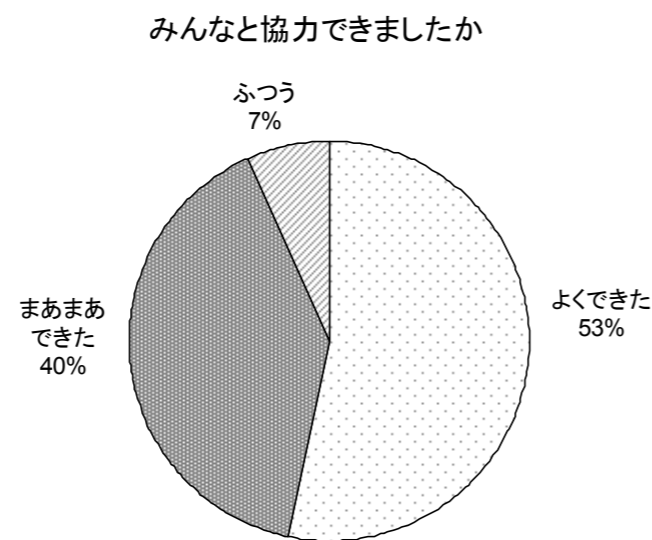
3.2. 参加者の感想やふりかえりより、参加者が学び・得たこと

キャンプ7日目の劇上演後にふりかえりも兼ね「劇づくりアンケート」を行った。

質問1-3に対しては、1-5段階で、質問4-9までは記述式で回答してもらった。以下に質問項目と集計結果を示す。

質問1. みんなと協力できましたか

	人数
よくできた	8
まあまあできた	6
ふつう	1
あまりできなかった	0
まったくできなかった	0
合計	15

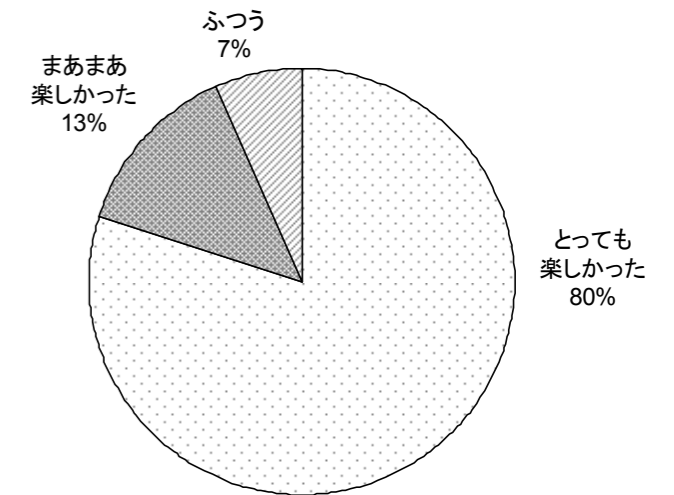


参加者の93%がみんなと協力できたという回答であった。この結果より、グループにおける協調性やグループで課題を達成する協働意識を育成できたと考えられる。

質問2. 劇作りは楽しかったですか?

	人数
とっても楽しかった	12
楽しかった	2
ふつう	1
あまり楽しくなかった	0
楽しくなかった	0
合計	15

劇作りは楽しかったですか

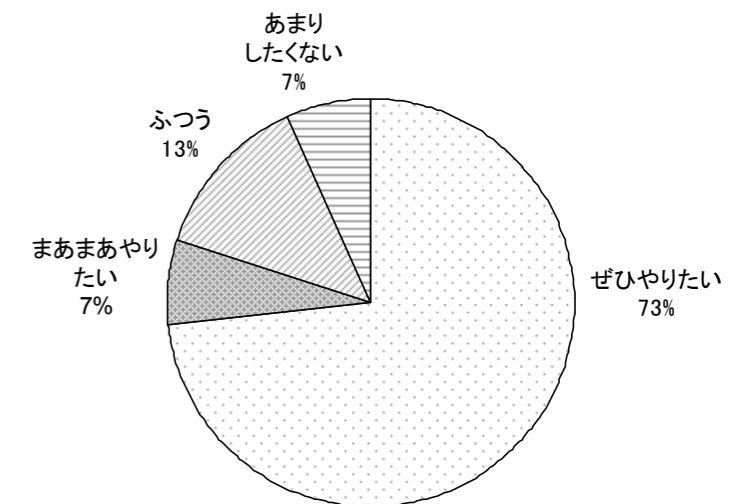


参加者の93%が楽しかったと回答した。このことより、演劇創作事業への参加者の満足度は高かったことが考えられる。

質問3. また演劇をやりたいですか

	人数
ぜひやりたい	11
まあまあやりたい	1
ふつう	2
あまりしたくない	1
もうしたくない	0
合計	15

また演劇をやりたいですか



参加者の80%がまたやりたいという回答であった。このことより、参加者の次の機会への参加期待度は高く、このことから参加者の満足度が高いことが分かった。

質問4. 劇作りで大変だったことは何ですか？(記述式)

- ・台本作りがむずかった。(他5名が同様の記述)
- ・動作
- ・お客様を意しきするのがむずかしかった。
- ・なりきりかア…。
- ・セリフをおぼえること！
- ・演技力が足りない所

多くの参加者が台本づくりに難しさを感じていることが分かった。

質問5. 劇作りで面白かったこと・楽しかったことは何ですか？

- ・セリフが男！協力することはたのしい！！
- ・いっぱいごいて汗かいた時、楽しかったー
- ・台本考えたこと
- ・みんなでいろんなアイデアを出し合うコト
- ・全体
- ・みんなとはしゃげる事
- ・ちょんまげ
- ・アドリブを言うところ
- ・まあ全体的にやってて楽しかった。

みんなで協力して劇づくりをすることに面白さを感じていた。

質問6. 劇作りを通して何を学びましたか？何を得ましたか？

- ・表現のしかた
- ・みんなと、協力することの、大切さ。
- ・仲間の大切さ
- ・チームワーク
- ・人のよろこび
- ・人とふれ合う大切さを学びました。
- ・人とのつながり、協力の大切さ
- ・声の出し方
- ・はずかしがらずにおもいきりえんじる
- ・人を見て、人の良い所と悪い所を見つけること。
- ・みんなの意見を聞いて考えてまとめたりすること（人の話をキク）

劇づくりを通して、演劇的なこと（発声の方法や表現の仕方 等）を学んだだけでなく、チームで協力することや人と触れ合うことの大切さなど人と仲間と協力することの大切さも学んでいた。

質問7. 劇作りを通して見つけた仲間のいいところは何ですか？

- ・みんなおもしろい！
- ・協力
- ・みんなに注意できる所
- ・フォローしてる。
- ・一生けん命だった
- ・なに事も、やってくれたり、いけんをきいてくれる。
- ・きびしい
- ・みんな劇の時は真剣だった！
- ・自分に与えられた役割をしっかり果たせる。
- ・みんなかなりおもしろい
- ・やさしい・わるい所をいってアドバイスしてくれる
- ・助け合うところ
- ・優しい所
- ・おもいきりたのしむ心

優しいと答えた参加者が多く、仲間と協力してものごとを行うことで仲間の素敵さや良さを感じている参加者が多かった。

質問8. 自分達のグループはどんなグループでしたか？

- ・楽しいグループ
- ・ふつう
- ・とことんおもしろさをついきゆうする。
- ・自由すぎるグループ
- ・ナンテコッタイなグループだった。
- ・さいこうのグループ
- ・よいグループダッタ
- ・失敗してもみんなが支えてくれるいい人！
- ・みんな明るくおもしろいグループだと思う。
- ・まじめ…？オモロ
- ・元気！！もりもり
- ・やさしい まとまっている
- ・協力できる班？
- ・意見を大切にして劇に生かすコト

“楽しいグループ” や “おもしろいグループ”、“良いグループ” といった肯定的なグループの捉えかたをしている参加者が多かった。このことより良い人間関係を築いていたことが分かった。

質問9. 本番を終えての感想

- ・ またやりたい！
- ・ ドキドキした
- ・ 練習より、あまりうけなかったけれど、笑ってくれたので、うれしかった。
- ・ もうなんか gdgd www
- ・ なんだかすんごオ〜くつかれた……
- ・ ありがとうございます。
- ・ これでもうよかったのだ これでもいいのだ
- ・ つかれた！でも悔いのない劇になった！
- ・ 楽しかったしけっこううけたのがよかったり〜よくなかったり〜ラジバンガリ〜
- ・ きんちょうせんかった
- ・ 初めはめちゃくちゃドキドキしてて、「ダメ」と思ったけど、やっていくにつれて、たのしくなっていた！！
- ・ まちがえすぎ
- ・ セリフまちがえたけどとっても楽しかったです
- ・ 意外にきんちょうしなかったし、むしろたのしかった。お客さんがうけてくれたんがよかった。
- ・ 本当にたのしかった

楽しかったと記入した参加者が多く、このことより演劇創作に関して達成感を感じているようだった。

質問10. 仲間にメッセージ

- ・ またやろな！
- ・ うまくできたね
- ・ みんな、おつかれさん！
- ・ よくがんばった
- ・ 1週間ありがとう！！
- ・ みんな楽しかったね ありがとう
- ・ いやなこというな
- ・ また会える日まで元気で！
- ・ ミスったりしたかもしれなかったけど楽しかったしいいじゃん また、会えるといいな！
- ・ もうなんか最高 ありがとう
- ・ こんどどこかであつたらよろしくね
- ・ ごめんねーめっちゃまちがえた
- ・ 楽しかったね！また会えればいいね
- ・ ありがとう
- ・ また一しょに作る事があつたら、も〜とおもしろいをつくろお

“ありがとう”や“楽しい”という肯定的なメッセージを送った参加者が多く、それぞれの班が良いチームになったことが分かった。

以上、劇づくりアンケートの結果より、参加者は台本づくりの難しさを感じることで一つのものを一から作り上げていくことの大変さを知り、また、表現することの難しさを感じることでほかの人に伝えることの大変さを知ることができた。しかしながら、演劇的な要素（発声練習）を知ることでコミュニケーション能力を向上させることができ、また、仲間と協力して劇を作ることで、人間関係の作り方や仲間の大切さを知ることができていたと思われる。

また、上演後に“楽しい”“またやりたい”といった肯定的な意見が出たことより上演後に満足感・達成感を感じており、このことから上演後の自己効力感が高いと考えられる。

3.3 地元の劇団と交流できたこと

今回、地元劇団『ババーズ』の稽古場所である旧美山町の蔵作地区にある蔵作公民館に出かけ、ババーズの新作『仏になった大泥棒』のリハーサルを見学することができた。参加者たちは熱心に観劇しており、お芝居とはどんなものかを実感できたと思う。また、リハーサルの後、短い時間ではあるがババーズの劇団員の方と話をする時間を設けていただいた。参加者たちからは劇に関する質問や台本に関する質問、また、なぜ劇をしているのかといった質問がなされ、質問に対し、ババーズの方は丁寧に回答されていた。また、劇団『木ごろ一座』の方とは、劇団員の方との交流の時間はもてなかったが、上演の時に大道具や衣装を貸していただいたり、いろいろなアイデアをいただいたり技術的な支援や助言を得ることができた。

このように、2つの地元劇団『ババーズ』及び『木ごろ一座』の方と連携し、交流に時間や技術的支援を得ながら演劇創作をできたことは参加者が上演する上で大きな意味を持っていた。

劇団『ババーズ』の方との交流で、参加者たちは劇をすることの実感がわいてきたと共に、時間的な余裕はあまりないということを感じた。また、自分たちの祖父母と同じぐらいの年齢の方が生き生きと演じられている姿を見ることで自分たちも頑張らないと、というエネルギーをもらえたように感じ、今まで以上に劇づくりに没頭していった。

劇団『木ごろ一座』からの技術的な支援があったからこそ完成度の高い劇ができたと思われる。1週間という短い時間で台本づくりから行ったため、衣装や大道具を期間内に作ることは不可能であったし、事前集めることも難しいと考えていた。しかしながら、『木ごろ一座』と連携し、『木ごろ一座』の大道具や衣装をお借りすることで、台本ができてから短い時間で大道具・衣装を集めることができ、衣装・大道具のある劇を上演することができた。

また、地域の劇団と連携することで、地域材を活かしながら活動を展開することができ、地域に根ざし、地域の特性を活かした特色のあるプログラム展開ができた。また、連携することで、新たな活動の展開を知るきっかけともなった。

3.4 廃校を拠点にすることで、廃校を活用しながら活動を展開できたこと

旧美山町には上味見生涯教育施設（旧上味見小学校）を含め3つの廃校が存在し、これらの廃校の活用が課題の一つとなっている。この演劇創作キャンプは、上味見生涯教育施設（旧上味見小学校）を拠点に、上味見生涯教育施設のある上味見地域を中心に行った。廃校を利用しての活動であるので、教室や体育館などを演劇の練習場所や生活の場所、雨天時の活動場所などに利用できただけでなく、廃校となった今で