

講習順序を決める上での原則



<まとめ&編集>

メインストリーム講習順序 Ad-Hoc

委員会メンバー

ドットィー ウェルチ

クラーク ベイカー

翻訳責任者：平賀正治

The following table shows the changes made to this document since December 2007

Changes have been made as follows:

Change Date	Change Made
12/05/07	Document approved for publication

© Copyright 2007. *Publication on the Internet in any form is expressly prohibited without the prior written permission of CALLERLAB. Permission to reprint, republish, and create derivative works without royalty is hereby granted, provided that this notice appears and that all information contained herein is retained in any derivation or publication. Permission to quote parts or all of this document is hereby granted, provided this notice is included.*

コーラーラブ (国際スクエアダンスコーラーズ協会)

メインストリーム 講習順序 Ad-Hoc 委員会

「講習順序を決める上での原則」

<序文>

本資料がリリースされた経緯

翻訳責任者 平賀正治

国際スクエアダンスコーラーズ協会（「コーラーラブ」）はこの文書を、ベーシック、メインストリームのみでなく全てのダンスプログラムに適用可能なガイドライン（原則的な考え方）にすることを念頭において2007年12月5日に正式に制定しました。

これは、2006年4月のコーラーラブ大会にて入門プログラムとして「ベーシック」が正式に設定されメインストリームのコールリストが改訂されたのを契機に、従来のコールリスト（＝推奨講習順序）を見直す機運が高まり、委員から出されたいくつかの講習順序案を試行しその試行報告を受けたのちに起案されました。これはスクエアダンスを世界中の言語や文化の異なる国々で普及促進するために世界の各地域の状況に対応してダンスプログラムの講習順序を決められるように、との海外からの要望に配慮したもので、2007年3月のコーラーラブ大会で討議されたのちにメインストリーム委員会で正式に決定されたものです。

従って、コーラーラブが一律の講習順序を制定してこれを全世界のスクエアダンス界に推奨する代わりに、この原則に従って自主的に適切な講習順序を決めることが期待されることとなります。なお、英語圏などで使用できる案の提示は今後も従来どおりになされます。

<本文>

A. 隊形 (FORMATIONS)

1. スクエア、サークル、スター、向き合ったライン、エイトチェインスルー隊形など最もよく使われる隊形を早期にダンサーに紹介する。またスタンダードポジションを用いてこれらの隊形間の動きが容易に行えるようにコールを教える。
2. 新しい隊形を徐々に教える。隊形を紹介するときはその名前（*）と、それがどういうものかを説明し、以後その隊形の名前を使い続ける。
3. いろんな隊形で、スクエアダンスの用語を説明する。
 - a) 今のパートナーとコーナーをどう見つけるかを教える。
 - b) センターズ、エンズ、リーダーズ、トレイラーズ、などの用語の定義を説明する。

4. ダンサーが常に隊形を意識するように仕向ける。それには正しい方向を向いて手のとり方をきちんとするように言うとよい。

B. 個々のコールの分析 (ANALYZING INDIVIDUAL CALLS)

1. 動きをそのまま言葉で説明しているコール
 - a) 動きそのものが説明されているコールはその動きが自明であるので、英語の分かるダンサーを教えるのは容易である（例：アームターン、スター、パススルー、Uターンバック、セパレート、アラウンド”X,” ウォークイントゥーザミドル、スプリットトゥー、メイクアライン、フォワード&バック、リードライト/レフト、ヴィアレフト/ライト、ステップトゥーアウェイブ、ベンドザライン）。このタイプのダンスを学ぶ能力に自信がない人に自信をつけさせるには、この種類のコールを最初に教えるとよい。例えばこれらのうちゴールポスト動作(*)は顔に風を感じながら踊れ、いろいろな楽しいバリエーションが創れるので、ビギナーにコールを聞いて動くクセをつけるのに最適である。
 - b) 一方、英語を話さない地域では上記したようなコールの名前が他のコールより分かりやすいということではなく、短い名前のほうが覚えやすい。
2. 正確さを要求されるコール
 - a) コールの中には動いたあとのダンサーの位置が必ずしもはっきり決まらないものもあるが、その場合は次のコールを自然に動き始められるので問題はない。（最も分かりやすい例は「アレマンドレフトユアコーナー、スイングユアパートナー」）。しかし他のコールでは、動いた後の隊形を認識し正確な位置と身体の向きで終わる必要があり、コーラーはダンスをうまく踊るには正確さが求められることを認識しそのことを適切に説明すべきである。
 - b) ビギナーに教えるときは、あまり正確さが求められないコールから教えるとよい。そうすることで指導の初期にうまくいく率が高くなり、ダンサーはさらにその先をやってみようという気になる。
 - c) そのときの隊形の中で自分の位置と向きが分かるようになったら、求められる位

置と向きの正確さを徐々に上げてゆく。
講習順序を決めるに当たって、そのような正確さを要求されるコールをいくつか早い時期に教え、このことがこれからの学習のなかで大事になることを気づかせる。

- d) 顔の向きが 90 度単位で変わる動作を早い時期から教え、これらを継続的に強化する。このコンセプトを徐々に理解させるにはサークル 1/2 やサークル 3/4 はよい練習になる。

3. ビルディング ブロック コール (*)

- a) ビルディング ブロック として有用なコールが何かを認識する。これらは普通、ワンパートのコールで比較的覚えやすい。コーラーはこれらのコールで、よく使われる隊形が簡単に作れ、また他のコールの中に含まれていることも多いのでこれらが動けることがそのような他のコールをうまく終えるに必要である。
- b) 適切なビルディング ブロック コールを、新しい隊形の導入と同時に教えるよう計画する。
- c) ビルディング ブロック コールは他のコールパターンの中で必要になる前に教えるよう計画する。ひとたび覚えればさらに複雑なコールを教えやすくなる。
- d) コールのファミリーや関連したコールのグループの中で、最も複雑でないコールを最初に教え、徐々に複雑さが増すようにする。

4. 比較的易しいコールと難しいコール

- a) リストされたコールを易しいものから難しいものの順に並べる。この順を決めるに当たっては、コールのパートの数、各コールに関係するダンサーの人数、また、教えなければならないスタート隊形の数等を考慮に入れる。セクション 5. と 6. も参照のこと。
- b) セッションごとに比較的難しいコールを 1 つは教える。そのようなコールは適切に再講習、復習、練習ができるように充分早い時期に教えるべきである。

5. 少なくとも 2 つの別な講習ユニットが必要なコール

コールの中には、最初に教えたコールの応用をマスターするために、時間をおいて別の講習ユニットで教えることが必要なものもある。そのようなタイプのコールを下記にいくつかリストする：

- a) 4 人のダンサーに対するコールの中には異なる隊形から動くとかかなり違うように感じるものがある。(例：ライト & レフトスルーは向き合ったラインからやるほうがエイトチェーンスルー隊形からやるより易しく感じる)。
- b) 講習中にライトハンド応用とレフトハンド応用の両方を教えるべきコールもある。(例：フェリス ウィール)。
- c) コールの定義の中にはスタート隊形により少なくとも 2 つの異なる動きを含むものもある。(例：トゥーフェイスラインからと、外向きラインからのウィール & ディール)。

6. 1 人、2 人、4 人、8 人のダンサーに対するコール

- a) カップルが一緒に手をつないだまま動くコールは新しいダンサーには安心できる。
- b) 講習順序はいろんな数のダンサーを巻き込むコールをスムーズに結びつけるよう決めるべきである。これは異なる 2 つのコールの混同を避けるのに役立つひとつの区別の仕方である。
- c) 8 人全員がサークルで動くコールは講習プログラムの数箇所に分散して教えるべきである。これらは一緒に教えると混同しやすく、また講習や練習でダンサーに眩暈を生じさせる。

7. コール使用頻度

- a) 使用頻度の統計をまとめて検討し、「よく使われる」、「普通」、「あまり使われない」に分類する。データは次の全てのダンスの最近のコールから取るべきである：
 - i) 自分のコールしたダンス及び他のローカルダンス
 - ii) 対象ダンサーが参加すると思われる地区や全国的なイベント
 - iii) パターでの使用とシンギング フィギュアでの使用の両方
- b) よく使われるコールは早めに教え、ダンスがうまく行くようによく練習すべきである。
- c) あまり使われないコールは後回しにしてよい。

8. 重要なコールと重要でないコール

- a) 重要でないコールの分類には注意を要する。通常は動いた結果が同じである

ような「対となるコール」がいくつかある。でもそれぞれが存在する理由がある。最も明らかな例はスタースルーとスライドスルーであるがメインストリームで重要な点はハンドホールドの有無である。参加して間もないダンサーにとってはハンドホールドがあるとうまくいく。経験の長いダンサーにとってはハンドホールドがないとボディフローがよりスムーズになることもある。

- b) コーラーによってはいくつかのコールは、自身が使いたいコールとの重複である、あるいは単純に好きでない、と考えるがために重要でないと思われるかもしれない。その場合は個別に離して教え、通常よく使うコールを先に教えればよい。
- c) ダンサーに対してこれで講習は完了したと宣言する前に、対象プログラムリストにある全てのコールを残さず講習することが重要と考えるべきである。

C. コールシーケンス(CALL SEQUENCES)

1. 学ぶ上で助けとなる連想と妨害となる連想(*)

- a) 講習順序の中で、名前が似ている、スタート隊形が同じである、或いは動きが類似している、などの理由で混乱するようなコールは分けて教える。このような混乱は「ネガティブな連想」として知られている。
- b) 2つ或いはそれ以上の、類似はしていてもはっきり区別が付けられるコールは、連想が学習の助けになるので続けて教えてよい。この学習効果は「ポジティブな連想」として知られている。
- c) 可能であれば、身体を動かす時間が多くかつ言葉による説明が少なく済むような講習順序を選択する。
 - i) 講習の初期は、どうしたら次のコールが教えやすくなるかを考える。
 - ii) そのあとの段階では、ダンサーが次のコールを学ぶために前のコールの知識が必要となるような状況をいかに避けるかを考えて順序を決める。

2. コールの相互関係

- a) コーラーが隊形から隊形にスムーズに流れるコレオグラフィ（振付＝コールの

流れ）を作れるように、コールをグループに分けて教える。

- b) サイト コーラーのために効果的なゲットアウトに使われるコールを早めに含める(*)。

3. コールパターン

- a) 教えるパターンが決まってしまうないように、各コールの前と後ろに適切なコールをいくつか配置する。
- b) シンギングがうまく踊れるように、よく使われるシンギング コールのパターンを教える。でもスクエアスルーのようなよく使われるゲットインを過度に繰り返し使うことは避けるべきである。

4. 1回参加しなかったことの影響を小さくする。

- a) 簡単な、或いは充分練習したコレオグラフィ（コールの流れ）を使って、毎回の講習の最初のチップのうちに自信をつけさせる。
- b) 全てのビルディングブロック コールを、少なくとも他の一連のコールの部分として必要になる2レッスン以上前までに、教えるよう務める。例えば、トレイドはトレイドバイを教える2レッスン前に教えるべきである。
- c) 各回に4つのコールを教える場合、1週休んだビギナーは1回で8つのコールを学ばねばならないことになる。従って、対となる分割項目の間に少なくとも7つのコールを挟むべきである。

5. ティーチングユニット

- a) コールリストの各項目は、確実にその中で教えられるようなユニットに分けるべきである。
- b) 一つのチップの中で1つ以上のユニットを教えることも状況によっては可能である。
- c) 与えられた講習セッションの中で教えることのできる新しい知識の数は状況や場合によって変わるが、目標はあくまでも論理的な講習順序を作ることである。1セッションの間に教えることの出来るユニットの数は、講師、生徒、そのときの状況によって異なる。

D. 踊る環境とダンス実施環境(*) (DANCING AND DANCE ENVIRONMENT)

1. 講習順序は、踊る際の全ての側面を説明に含めることが出来るようなものにすべきである。
 - a) 音楽に合わせて動きを教える
 - b) バランスとコントロールを教える
 - c) タイミング(*)とスタイリングに気を配るよう教える
 - d) 抵抗とカウンター ダンシング (*) を教える
 2. コールをうまく聞くスキルを教え、反応するにかかる時間について話し合う。
 - a). 講習中のコールを含むシンギングコールのフィギュアを集めまた作成しておく。それを使ったシンギングコールを毎回説明の一部に含める。
 3. 通常受け入れられているダンス実施環境のルールを説明する時間を含める。
 - a) スクエアダンスの基本ルール(*)とエチケット
 - b) ドレスコード (適切な服装のルール)
 - c) スクエアが壊れたときの手順
 - d) 医師の助けを必要とする緊急連絡
 4. ダンサーがスクエアダンス界に関する情報を確実に受け取れるようにする。
 - a) スクエアダンスプログラムに使われる言語 (英語でない場合の配慮、など)
 - b) スクエアダンス界における組織
 - c) スクエアダンス活動の歴史と伝統
 5. 「プラトー」(*)を作るよう考慮し、特別なクラス イベントを計画しやすくする。
 - b) 複雑なコールを教えるには3番目のチップが最もよいという人が多い。頭脳がスクエアダンスモードに移行したあとで、かつ頭が疲れて集中できなくなる前ということであろう。
 - c) 集中力と記憶力は10~15分の努力の後急激に低下する。講習のなかで集中すべき時間帯というものがあるのでそれに応じて計画する。
3. 学ぶ側には視覚的に、聴覚的に、或いは触覚的に覚える人がいるのでそのどのタイプにも指導が及ぶようにするー包括的な人や分析的な人のどちらにも分かりやすく説明する。
 - a) 「生徒の学び方に関する研究」(*)から、スクエアダンスにおいてもその教え方により大きな違いがあることが分かっており、講習順序を組み立てるうえで考慮すべきである。以下はいろいろな生徒のタイプと、スクエアダンス講習に関するそれぞれのニーズを簡単に記述したものである。
 - i) 包括的に学ぶのが得意なダンサーには、詳細の枠組みを分からせるように、コールの簡潔な全体像 (何人のダンサーが拘わるか、スタート隊形と終りの隊形、タイミング) を初めに教える。
 - ii) キューを与えるときにダンサーの耳に入る言葉は、動きを簡潔に説明するようなものがよい。教える側はいつでも動作を言葉で思い描かせ、それがどんな手の感触になるかを説明できるように準備しておく。ダンサーを止めて長い説明をすることは避ける。
 - iii) デモは全員が見えるところで、また見ている人に背を向けた位置から動き始めるひとりのダンサーを眼で追うことができるように実施する。
 - iv) 最初のウォーク スルーは、全員がその動きを1回目ですぐにうまく動いてみることをできるように、非常にわかりやすいものを目指す。そのために、どのスタート時の隊形とアレンジメント(*)ならそれができるかを注意深く考える。
 - v) 聴覚的な人 (主に耳から学ぶ人) に

E. 講習のプロセス (TEACHING PROCESS)

1. ひとつのコールを教えるプロセス
「よい教習指針」の原則に従って、セッションごとにひとつひとつのコールを
 - a) 最初から教える、
 - b) 最初から復習する、
 - c) すばやく復習する、
 - d) 説明や復習なしにコールする、
 - e) いつも使い続ける。
2. クラス (各回の講習) のプログラム作り
クラスの時間割は次のことを利用して計画すべきである。
 - a) 各回の最初の20分と最後の10分は重要な学習時間であり無駄にしてはいけない。この時間帯に何かを教えるべきである。

は、必要なら暗記できるような言葉で動作を簡潔に説明する必要がある。

- vi) 視覚的な人（主に目から学ぶ人）には繰り返しデモを行うと効果があり、そのコールの説明図や言葉で書かれた説明をあげると喜ばれる。
 - vii) 触覚的な人（主に何かを触って覚える人）にはダンスの途中で経験する全ての位置から動きを手で感じられるようにすることが必要である。
 - viii) ダンサーが詳細を理解してから全体図を見直すように教えると、分析的な人にとっては詳細を大きな絵に結びつけやすい。
 - ix) コールの名前とその動きをいかに結びつけるか、その手がかりになることをヒントとして与える。
- b) 講習順序を組み立てる際に、デモを使って教えるのが最もよいコールは分けて考える。
- c) 触覚的に覚えるタイプの人には、ひとつのコールをある隊形から他の隊形に進む前に充分何回も繰り返す必要があることを考慮する（2つ以上の講習ユニットが必要なコールの項目 B.4.c)を参照のこと）

4. 復習

- a) 学習した全てのコールを常に復習することが、長い間スクエアダンスを踊り続けるためには非常に重要である。
- b) 定期的な復習のチップやダンスの機会が知識を強固にし、徐々に自信をもたせるのに役立つ。
- c) 講習順序の最後に、3週間は新しいコールを教えない期間を設けるべきである。これが講習時間内に実施できない場合は、講習終了後の最初のダンスの中で復習が必要なのでこれが実施できる余裕を作るべきである。

以上

<用語の説明>

翻訳担当者

コーラーラブでは通常使用している用語（一般英語単語）を特殊な意味で使用しているケースが多く、また日本では周知されていない用語の真の意味について翻訳担当者が本文書の執筆者に真意を確かめた上で以下のようにまとめた。

- (1) 本資料でコールという語が名詞として使われているときは「コールの名前」あるいは「コールによる動き」のことである。一般的な動詞(ダンスの動きを大きな声で指示する)の名詞用法（パーティーでのコール、など）とは区別して考えるとよい。
- (2) またダンスというときは例会やパーティーなど「一回のダンスの機会やイベント」を指すことが多い。
- (3) クラスという語は、通常は「あるダンスプログラムの講習の対象となるダンサーのグループ」だが、この資料では「特定のダンスプログラムの「1回の講習」あるいは「その講習時間帯」を意味する。レッスンという言葉もこの意味で使われる。
- (4) 本資料でセッションというときは「その日の講習の中の一区切りの時間」のことである。講習の場合は通常のダンスパーティーのチップとは内容が異なる。
- (5) また講習ユニットは1セッションのなかで無理なく教えられる講習単位のこと。

<本資料の各項目の(*)印部分の解説>

訳者が執筆者に真の意味を確認した内容を以下に記述する。

A. 2. 隊形の名前について

ここでは隊形に関心を持たせることが目的であり、従ってその隊形の名前の由来になっている動作そのものを教えるまでは次のような「仮の名前」を使用してもよい。

・エイトチェインスルー隊形＝2カップル向き合い隊形、
・ダブルパススルー隊形＝4カップル縦中向き隊形、
・トレイドバイ隊形＝2カップル背中合わせ隊形、
・1/4 タグ隊形＝センター オーシャンウエイブ隊形
など。必ずしも正確さが充分でなくとも「仮の名前」として簡潔に説明できることが重要である。ただし隊形の名前の由来となっている動作を講習する時点で正式な名称を教えることになるが、これはこの動作を教える上で「学ぶ上で助けとなる連想」（C章を参照のこと）の例にもなり得る。

B.1.a) ゴールポスト動作とは

いわゆる「英語コール」の例としてここに挙げられているコールのうち、セパレート、アラウンド”X”、ウォーク イントゥーザミドル、スプリット トゥー、などの動作は、フットボールのゴールポストの周りを回る

ような動きなのでこのように呼ばれる。特別な言葉を教えなくとも、コールそのものが英語で動きを表現しているものの例で、米国ではよく使われている言葉である。

B.3. ビルディングブロックコールとは

ある隊形を作るためによく使われ、普通は唯一つの動作しか伴わない単一の簡単なコールのこと。例として、ベーシックではパススルー、カートシーターン、スタースルー、カリフォルニアトワール、トレイド、ランなど。メインストリームでは、エクステンド、シングルヒンジ、キャストオフ 3/4 など「いくつかの基本コールから成り立つ複合コール」を構成する基本コールのことである。

C.1. 学ぶ上で助け/妨害となる連想とは教育心理学の専門用語では positive/negative transfer of knowledge (知識転移) と言われるが、詳しくは下記の文献を参照のこと。

1) http://education.calumet.purdue.edu/vockell/EdPsyBook/Edpsy6/edpsy6_transfer.htm

C.2.b) 効果的ゲットアウトとは

特に入門プログラムでのゲットアウトは使用できるコールに限られるのでそのようなコールを早く教えるとよい。工夫によりパターン化されない意外性のあるゲットアウトが可能である。

C.3.a) スクエアダンスの基本ルールとは

わが国では「スクエアダンス 10 則」として知られている。

D. ダンスの実施環境とは

ダンスの機会（例会など）やイベントでの環境のこと。

D.1.c) タイミングとは

動きに必要な拍数のこと。日本語のいわゆるタイミングの意味ではない。

d) 抵抗とカウンターダンシングとは

抵抗とは、回転時の引っ張り合いや次の動作をやりやすくするための反発力のこと。また カウンターダンシングとは、アクティブダンサーの動きを可能にするためにイナクティブダンサーがそれに応じて行う動きのこと(例えばヘッズプラマネードーフウェイの場合、サイズがフォワードアンドバックを行うなど)。

D.3.c) スクエアが壊れたときの手順とは

セットが壊れたら、①まずスクエアセット

を作り、②ヘッドガールがコーナーと手を取り、③ヘッドボーイが後ろに退がり、フェイスラインを作ってコーラーのフォワード&バックを待ってダンスを再開する。この方法は Callerlab では“Lost Squares Procedure”として決められている(注：インターネット検索で得られる)。シングルドダンスの場合の留意事項も含まれている。

D.5. プラトーとは

山の平らなところを指すが、スクエアダンスの場合には講習の途中に新動作を教えない期間をおき、すでに教えたコールだけで踊りなれる練習をする機会のこと。

E.3.a) iv) アレンジメントとは

それぞれの隊形におけるパートナーとの男女位置関係のこと。コーラーラブのホームページ (FASR の用語) を参照のこと。

以上の翻訳と解説を付ける作業の実行の過程で、インターネットを通じて原文執筆者の Dottie Welch, Clark Baker の 2 氏を始めとして、日本のコーラー及び愛好者の方々（合計 11 名）にご協力を頂きました。このような資料の翻訳作業においては、翻訳の正しさや表現の適切さを確保する必要があり、なおかつ文章を日本語として読みやすく整え、印刷上の記法統一などに充分配慮したつもりです。これらの作業は到底ひとりの力ではできません。末筆ながら多大なご協力をいただいた方々に深く御礼申し上げます。なお、本資料英語の原文がコーラーラブのホームページからどなたでも入手できます。原文と照らし合わせて間違いにお気づきの際は下記の E-Mail アドレスにご連絡いただければありがたいと思います。

本文書の翻訳担当：コーラーラブ会員

平賀正治

doc-hir@my.home.ne.jp

2008 年 3 月 4 日