三省堂 国語教育 NEWSLETTER

ことばの学び

KOTOBA NO MANABI

LETTER 1

特集 学びの場づくり

こどもの「わかった」に向けた環境づくり

福井大学教育地域科学部
松友 一雄

OPENING

「毎日6時間も授業を受けていると、自分は「何がどのくらいわかっているのか」、だんだんわからなくなってくる。そのうち、授業を受けても「自分はわかったかどうか」などと気にしなくなってくる。

自分がわかっているかどうか「確かめる」方法は、「誰かに説明してみること」だ。相手が「わかったよ。」と言ってくれたら自信をもってもいい。その誰かが、自分の隣の席の子だと教室は学習できる環境になる。

だから私たち教師は、授業の中で子どもの意見を取り上げて他の子と「つないで」いかなければならない。「○○さんの言ったこと、どう思うかな」の一言が積み重ねられて、「わかった」を確かめ合える教室が作られていく。

中学校に入ると、勉強することが増えて複雑になるので、授業で一度聞いたくらいでは「わかる」ことは少ない。家に帰ってから、ノートや参考書を使ってもう一度「確かめ」られたらもっとよく「わかる」だろうとは思うけれど……。

だから私たち教師は、授業の中で自分の理解を「確かめる」時間を5分でいいから設けなければならない。「わかったことを自分のことばで書いてみよう」でもいいし、「前に出てみんなに説明してみよう」でもいい。「わかった」を確かめる時間が授業の中にあることも一つの環境である。

国語の教科書だけではないが、中学校の教科書にはたくさんの難しいことばが書いてある。「なんとなくわかったような気になる」ことが多い。「しっかりとわかる」ための入り口はイメージをもつことにある。

COLUMN

だから私たち教師は、目で見てわかる視覚資料を用意して、子どものイメージ形成を効果的に支えなければならない。それは、写真であったり動画であったりする場合もあれば、関係や推移を示した図表である場合もある。視覚資料が一つもない教室では、子どもの「わかった」へのスタートが切れない。

言語活動を取り入れることは、表出と交流を繰り返しながら深くて確かな理解へと至る学びのプロセスを構築することを意味している。それが実現するためには日々の授業の中での教師の環境づくりが必要となる。

GUEST COLUMN

「＋クリエイティブ」による新たな学びの場づくり

NPO法人プラス・アーツ 理事長
デザイン・クリエイティブセンター神戸
副センター長 永田 宏和

私たちは「＋クリエイティブ」という考え方を提唱している。「社会課題＋クリエイティブ」という意味で、デザインやアートに加え、既成概念に捉われない自由なアイデアを注入して社会課題を解決しようという新たな取り組みである。教育分野でも、この考え方を導入したユニークな社会教育プログラムを開発し、国内外で展開している。

代表的なプログラムが、阪神・淡路大震災の被災者の声を集め開発した、楽しく学ぶ防災訓練「イザ! カエルキャラバン!」である。当時、アーティストや学生などの有志とともに楽しく学べる「消火訓練」や「搬送訓練」などの体験プログラムを開発、神戸を皮切りに、20以上の都道府県で延べ200回以上開催している。このプログラムを検証してみると、「楽しさ」が、子どもたちの「自主性」とともに、何度もやりたいという意欲を掻き立て、「復習効果」も生み出していることがわかる。「楽しさ」が、教育にとって重要なこの2つの要素を生み、既存の厳粛な防災訓練では実現できなかった新たな学びの場づくりに貢献している。

デザイン・クリエイティブセンター神戸では「ちびっこうべ」というイベントを2年に1回開催している。これは、プロの建築家やデザイナー、シェフの指導を受けながら、子どもたちがゼロから飲食店舗を作り上げ、そのお店が並んで小さな町を形成、実際にお店を開店し、まちを運営するというプログラムである。一昨年10月の第1回目には約250名の子どもたちが参加、4日間の町開きで延べ1万人もの家族が来場した。このプログラムの最大の魅力は、自分たちの手でゼロから飲食店舗や町を「つくる」ことであり、そのために社会の専門家たちが手法や技術を教えてくれるという「関わり」にある。小、中学校の段階からこうした専門教育を受ける機会を増やすことも重要な意味を持つように思える。

この2つの社会教育プログラムの現場で感じるのは、「学ぶ」ことから「教える」ことへの立場の変化がさらに大きな「学び」につながるということである。中学生が参加した際に、彼らが一番生き生きしているのが「教えられる」側ではなく、「教える」側に立った時で、小さな子どもたちに自分が学んだ知識や技を教えている様子は本当にキラキラと輝いている。地域での支え合い、学び合いが求められている今、中学生が地域のリーダー役になることへの期待は大きい。そのためには「＋クリエイティブ」の考え方を導入した子どもたちが積極的に参加したくなるような魅力的な学びの場づくりが重要で、それこそが私たち大人が果たすべき役割のように思える。

『イザ! カエルキャラバン!』
公式ブログ_
http://kaerulab.exblog.jp/
『ちびっこうべ』
公式サイト_
http://kiito.jp/chibikkobe/

ことばの学び KOTOBA NO MANABI
特集 学びの場づくり
2014年4月15日発行
〈編集・発行人〉北口 克彦
〈発行所〉株式会社三省堂
〒101-8371 東京都千代田区三崎町2-22-14
電話 03(3230)9427〈編集〉／9551〈営業〉
〈WEBサイト〉http://tb.sanseido.co.jp/

アイスブレイキング! 似顔絵＋ペア・インタビュー

授業アイデア

時間 約25分

活動の流れ

〈準備〉
ペアになり机を向かい合わせにする。机の上にはA4の用紙とペンを用意。

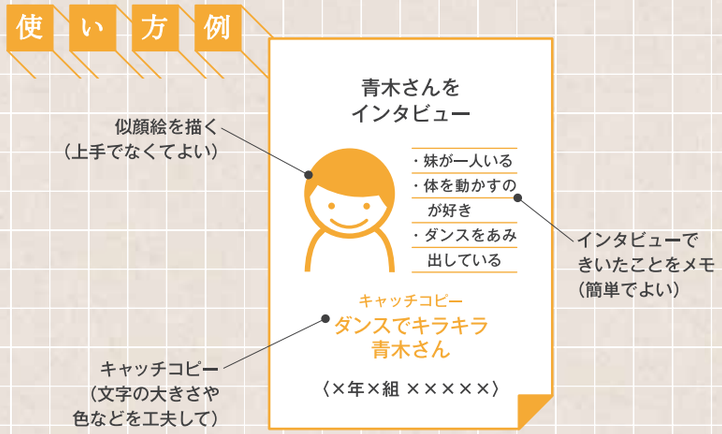
1. **相手の似顔絵を「利き手と反対の手」で、ときどきインタビューしながら描く。**※だまって描かない。〈5分〉
2. **インタビューをし合う。**〈5分〉※似顔絵の近くにメモをする。
3. **最後に相手にぴったりなキャッチコピーを考えて、似顔絵の下に書く。**〈5分〉

〈キャッチコピーの例〉
○ダンスできらきら青木さん
○意外や意外。山上さんは岩石博士!　など

4. **クラスで発表し合う。**〈10分〉
描いてもらったシートをもって、教室を自由に歩き回って見せ合うと場がなごむ。(他己紹介形式にしてもよい)

〈ポイント〉
- キャッチコピーは相手が喜びそうなものにする。
- 利き手でない手で絵を描くので上手に描かなくてもよいという安心感を与える。

使い方例



全国美術館博物館巡り

01｜東京都

台東区立書道博物館
〈東京都台東区〉

夏目漱石の「吾輩ハ猫デアル」初版本挿絵や「ホトトギス」表紙絵で知られ、洋画家であり書家でもあった中村不折（1866-1943）。彼がその半生をかけて収集した書道史研究のうえで重要な資料を収蔵している博物館です。

収蔵点数は約16,000点にのぼり、殷代の甲骨、碑拓法帖、経巻文書、文人法書、青銅器、玉器、鏡鑑、瓦当、仏像、古写経類の重要文化財の古写経類12点、重要美術品5点を含みます。

これらは漢字の書法や歴史をたどる上で非常に重要な資料となっています。

本館に隣接して、中村不折記念館が建っています。

アクセス

- JR山手線鶯谷駅北口 徒歩5分
- 台東区循環バス「北めぐりん」「入谷区民館根岸分館（書道博物館）」下車 徒歩3分

〒110-0003 台東区根岸2-10-4
03（3872）2645

ジョン・デューイ
John Dewey
1859-1952［アメリカ／哲学者］

教育とは経験の再構成を促すことである

デューイにとって経験とは、人間（主体）と環境（客体）との相互作用である。この相互作用の際に、環境への働きかけと環境からの働きかけを意識的、意図的に結びつけることで、自らの経験を再構築する、つまり成長することができる。この主体的で連続的な知的プロセスによって経験の質を向上させ、人間は成長していくとする。この成長こそが教育の目的である。

Q&A 1

QUESTION

ファシリテーション／ファシリテーターとは？

ANSWER

「ワークショップ」において中心的な役割を果たすのがファシリテーターです。ファシリテーターとは、facilitate（「促す」「そそのかす」という意味）から派生したことばで、ワークショップに参加した人たちがアイデアや想いを提示しやすくするために「促進していく人」という意味をもちます。通常の教育場面では、ティーチャー（「教えていく人」）が存在しますが、ワークショップでは教えることよりも参加者自身がこれまで経験してきたことを再構成したり、学んできたことを「学びほぐし」（unlearn）していくことをねらいとしていますので、ファシリテーションが必要になってきます。

ファシリテーションをしていくために求められる「技」をひとつ挙げるとしたら、それは「待つ」という姿勢です。私たちが何かに気づいていくには、時間がかかります。場合によっては、教えてしまった方が早いこともあるでしょう。そこをぐっとこらえて、気づいていくために手助けをしていくことに、ファシリテーションの大きな意味があるといえます。

特集 ● 「学びの場づくり」

立命館大学文学部 荒木寿友

どのような「場」が人の学びを加速するのか

TOPIC

人はそれぞれ「○○をしやすい場所」という「場」をもっています。たとえば、会話が弾む場、集中力が高まる場、背筋が伸びる厳粛な場もあります。そしてこういった「場の持つ力」を利用した施設が街のいたるところで見受けられます。では、学びが生じやすい場、学びのための場とはどういった場になるのでしょうか？そのためには、まず学びとは何かを考えていく必要がありそうです。

実は一言に「学び」といっても、その内実は論者によってさまざまです。教育というシステムそのものを、共同体という観点から問い直していく「学び」もありますし、学校教育の是非はひとまずおいたうえで、その枠内で「学び」を語る場合もあります。また、学校教育という枠組みそのものを離れて「学び」を捉える立場もあります。本稿ではひとまず、学びを以下のように捉えてみようと考えています。すなわち、「自分自身」、「他者」、「社会」という3つのフェーズにおいて「関わる・交わる」ことで、それらが変わっていくこと、再構成されていくことと捉えてみます。

学びの第1のフェーズは、自分自身との関わりです。自分自身と向き合うこと、つまり内省していくことによって過去の自分とは違う新しい自分に出会っていくことを意味します。それは、過去から未来へと続く自分の歴史に気づくことにもつながってきます。

第2のフェーズは、他者との関わりです。学びが個人で完結するものではないことに留意しなければなりません。論語に「思いて学ばざれば則ち殆（あやう）し」とありますが、このことばはまさに独りよがりの学びに警笛を鳴らすもので、他者との関わりから自らの考えの妥当性や正当性をより緻密なものにしていく必要性を唱えています。

第3のフェーズは、社会との関わりです。学びの中に、リアルさ、本物さというものがなければ、私たちは一体この学びが社会とどう結びついているのだろうかという疑問を抱いてしまいます。どのような学問であっても、すべては人間の生きる現実から出発しているはずです。細切れになった知識がその現実を見えないものにしているため、私たち大人が現実との連関を常に意識しておかねばなりません。

このように学びを捉えるならば、学びの場づくりとは、必ずしも「教えやすい場づくり」と一致しないということに留意する必要がありそうです。学びの主体はあくまでその場に参加してくる人たちです。先に示した3つのフェーズにおける「関わりと交わり」が保障されている場こそが、学びの場における本質であり、これらを核とした場をつくっていくことで学びは加速していくと考えられます。

もう一つ付け加えるならば、「学ぶ存在としての人間」を信頼することも大切です。場づくりをする主体者が、「どのような人間であっても必ず学ぶことができる」という信頼を参加者に対してもつこと、そしてそういった信念を自分自身がもつことによって、学びの場づくりに魂が宿っていくものと思われます。

BOOK GUIDE

学びの場づくりやファシリテーションについての参考書籍をご紹介します。いずれも地域や企業・組織内における学びの場づくりが取り上げられていますが、教育現場と実社会とをつなぐ学びのヒントにあふれています。

01 プレイフル・ラーニング ―ワークショップの源流と学びの未来

上田信行・中原淳 編著 三省堂 2012
B5変型判／200ページ 2,500円＋税
ISBN 978-4-385-36564-0

「憧れ、助け合い、揺さぶり、試行錯誤、達成感…ワクワクやドキドキの渦巻く楽しさのなかでこそ、子どもも大人も思いっきり学ぶことができる」――ワークショップの達人、ハーバード大学博士・上田信行氏の学習環境デザイン研究・実践の軌跡に、学習論の旗手・東京大学准教授・中原淳氏による明解な学術的解説が加わった一冊。現代の教育関係者が見過ごすことのできない学びのキーワードがダイナミックな展開に沿って次々と飛び出し、ストーリーを追いながら、入門書としても楽しく読み進めることができます。

02 対話する力 ファシリテーター23の問い

中野民夫・堀公俊 著 日本経済新聞社 2009
四六判／256ページ 1,500円＋税
ISBN 978-4532-49056-0

ワークショップ・ファシリテーターの草分け的存在の中野民夫氏と日本ファシリテーション協会初代会長の堀公俊氏の対談が、現場でぶつかる悩みや疑問に答える形で進みます。「今ここで起こっていることを信頼する」「ライブ感を大切にする」「存在感を持ちつつ、存在感を消す」……対話・創発を生み出す場づくりのポイントが惜しみなく開示された1冊。