

ΑΕΡΑΣ FORUM

学び～21世紀を担う人材育成の視点から

ΑΕΡΑΣ FORUM

学び～21世紀を担う人材育成の視点から

コーディネーターより

ご存知の通り私たちCSKホールディングスは、アエラスフォーラムをはじめとして可能な限り社会貢献活動に取り組んでいます。現在、こうした活動のメインを占めているのが、“CAMP”というプロジェクトです。幾度かアエラスフォーラムの場で紹介した経緯もあり、この機会に“CAMP”を題材として取り上げ、これからの教育において私たちに何ができるのかを議論していただけたらと考えました。

“CAMP”の構想は、「こどもの未来は、彼らが主役となる活動を通して子ども自身が考えていくべきだ」という当社の創始者・大川 功の言葉に端を発しています。この理念に基づき、当社はアメリカのMITにこどもの未来と社会の関係を研究する機関を設立し、リエゾン活動を続けてきました。そしてその実践のひとつとして生まれたのが“CAMP”です。現在、京都・関西文化学術研究都市にある大川センターを拠点に、こども向けのワークショップという形で学びの場を提供しています。大学や各種機関、各界のクリエイターの方々の協力も得て、2001年の開始以来5年間で、30種を超えるワークショップを開発、実践してきました。

“CAMP”の基本は、参加型の創作活動です。活動はファシリテーターの役割を果たす者がリードし、目標まで導きます。しかし「作品の完成」といった目標は単なる触媒にすぎません。むしろそのプロセスを通してコミュニケーションやチームワークなどが高まることを重視します。

「教育」、すなわち人を育てることにはさまざまな要素が含まれています。しかし今、その理想像は混沌とし、明確な形が見えづらくなっているのが現状です。“CAMP”への注目度が年々高まるのも、社会の枠組みや教育のあり方が刻々と変わる現状と無関係ではないと考えています。そんな今だからこそ、学びの環境について考えるために、背伸びを承知で問題提起をさせていただきました。これを期に、活発な議論へつなげていただければ幸いです。



田村 拓 株式会社CSKホールディングス 執行役員 社会貢献推進室長



基調講演 1

自分らしさの出会いとこどもたち ~学習環境デザイン

刘宿俊文 大東文化大学文学部教育学科助教授

刘宿俊文助教授は18年間、東京都公立小学校の教員を務めた経験をもとに、現在、大学で教員を目指す学生の指導にあたるかたわら、こどもの学習のプロセスを記録し、こどもの学習の再構築に利用するに耐えるソフトウェアの開発・研究に取り組む。講演では、こうした実績とNPO学習環境デザイン工房での活動を紹介し、「教えること」の意味を問い直す。

さまざまな価値観に翻弄され、学校現場は今、困っている

「学ぶことを考える上で、まず『教える』ことの意味を問い直したい」冒頭、荻宿俊文助教授はこう述べて、自身が18年間教鞭をとった小学校の現状から語り始めた。

小学校では今、「教える」ことが変容しているという。例えば教師が「鎌倉幕府は何年に作られたでしょう？」と問うとする。昔はたいい『『いい国作ろう』で、1192年です』などという答えが返ってきたものだった。しかし今、同じ問いに対し「学校で習ったことなんて社会では何の役にも立たない」と返すこどもがいるという。こうした開き直りのような口ごたえを中学生がすることは以前にもあった。しかしそれが小学生にまで及んでいることに荻宿助教授は注目する。金髪に染めるこどもや授業参観日に平気で居眠りするこどももいる。「困るのは『その何がいけないのか』と問い返された時、多くの教師がその原初的な問いに答えられないことだ」と荻宿助教授は言う。価値観の多様化が肯定される現代社会にあって、学校現場は実に多様な価値観に翻弄されている現状が述べられた。

さらに小学校教師を困らせているのは、「自分が習ったことのない科目を教えなくてはならないこと」だと荻宿助教授は指摘した。その最たるものが「総合学習」である。「自ら学び、考える力」の育成など、それまでの授業科目には含まれなかった。その他「情報コミュニケーション能力」や「将来設計能力」といった新しい能力開発への要請が、教師の迷いや混乱に拍車をかけているという。

困った状況は、外的な変化の中にもあると荻宿助教授は言う。公教育の現場に「異民族」が侵入しつつあることだ。例えば東京都杉並区では公立小学校の総合学習の内容を三菱総研が提供している。中学校では、週休2日で足りなくなった授業数を補うため、土曜に補習を行う学校は少なくないが、それを塾や予備校が請け負っている現実がある。また民間企業から校長に転職する人も現れている。その他教育特区の増大によって、従来の「6-3制」の小中学教育を「4-3-2制」にするなど、独自の教育を打ち出す小学校も増えている。この結果、日本の教育の大きな特徴だった全国一律の原則はもはや崩れ去った。それを「学校に個性が求められる時代になったのだ」と荻

宿助教授は解説した。

状況の変化に対応できない小学校

次に、状況の変化に小学校が対応できていない現状にはいくつかの理由があることが述べられた。まずもっとも重大な問題は、学校がこれまで『教えることの意味』について、考えてすらこなかったことだという。例えば教師が持っている指導書、通称「赤本」には、答えも教える方法も書いてある。赤本に書いてあることを一方的に話すだけで良かった教師は、与えられた教材をこなすことだけで「教師としての責務を果たせた」と考えていた。ゆえに、こどもからの多様な問いに答える能力を身につけてこなかったというのだ。

一方で公教育に対する過度の期待も一因とされた。教育といえども不完全な人間が不完全な人間を教えるもの。にもかかわらず公教育では、「完璧」が求められる傾向が強いという。またこれまで戦後50年間人々が積み上げてきた生き方の方法論が、これからの50年間には応用できないという現実も挙げられた。荻宿助教授は言う。「“モノがあることが幸せ”な時代から、“自分が納得することが幸せ”な時代を生きるこどもたちに何を学ばせ、何を教えることが良いことなのかが見えなくなっている」

「教える」ことをもう一度問い直す学校行脚の試み

荻宿助教授は現在、全国の小学校を行脚し授業研究を続けている。そして訪れた先々で教師と共に『『教える』ことをもう一度問い直そう』としているという。その一つとして勤めているのが「間違えるのは良いこと」という考え方だ。荻宿助教授は「間違えることで人間は進歩する。しかし学校現場では間違えることは悪いことだとする雰囲気がある」と指摘する。教え方は例えばこうだ。全員に好きな色を言わせ、最後に「間違ったことを言った人は？」と問う。矛盾する問いを突きつけられて初めて、こどもは『『間違った答え』のない問い』があり「答えは一通りではない」「答えは自分の中にある」ことを学ぶという。

その他、学校というフィールドで実践したいこととして、荻宿助教授は『自分を語ることは楽しい』『自分のことは他人を通してしかわからない』『理解は活動の後にやってくる』という体験を子どもたちが授業の中に見つけられる教育」を挙げた。その意味は、氏の実践例と共に後述される。

“technologist” から「新しい学び」づくりの専門家 “artist” へ

これからの教師はどうあるべきか。荻宿助教授は佐伯胖氏の言葉を用いて『インストラクショナル・デザイン』の専門家 “technologist” から『新しい学び』づくりの専門家 “artist” へ」と変わる必要性を説く。すなわち「言われたことを黙ってやるだけの子どもから、自分のやりたいことを説明できる子どもを育てる学びをつくる」必要があるという。しかし理解はしても「どう実践すればいいのかわからない」と頭を抱える教師が多いことも述べられた。

ここでまず、インストラクショナル・デザインについて説明された。日本語で「教授設計学」と呼ばれるこの領域の重要性が語られるようになったのは、1970年代のことだ。この教育では「目標行動の達成」がもっとも重視される。そのためにまず教える内容を「できるようになるべき操作活動（タスク）」として明確に規定する。そしてその階層構造を分析して、習得状況を常に評価できるようにした上で、個々のタスクの教授（レッスン）を設計する。授業を実践する際には、学び手の習得状況をモニターし、必要な場合は適切な学習支援（メンタリング）を行う。行動主義心理学をバックボーンにしたこの教育手法は単元主義とも言われ、現在に到るまで学校教育を支えてきた。

しかしこの教育手法が十分に効果を得られていないことは、ずいぶん以前から明らかになっていた。「にもかかわらず、これまでその是非が問われることはほとんどなかった」と荻宿助教授はTVドラマ「金八先生」を例に説明した。教育ドラマの代名詞ともいべきこのドラマには、授業シーンがほとんど出てこない。教えることや学ぶことは、まさにドラマにならない、つまらないものという認識があり、逆に、つまらない勉強はそれでいいとして、そこに問題を見出すことはなかったからだという。

しかし「最適化のゴールである社会が変わってしまった今、公教育でも変えなければならぬもの、また変えるべきではないものが問われている」と述べられた。

変えなければならぬもののひとつとして荻宿助教授は「減点法」という現代の教育手法を挙げる。この手法では、本来わからないから存在している教室のはずなのに、正しい答えを出さねばならないという意識が刷り込まれていく。ある基準をクリアすることが求められ、そうすることが目的化していることを問題視する。

新しい学びの実践の場として期待が高まるワークショップ

現代の小学校の状況を打破するため、新しい理論も次々に生まれているという。認知科学の領域がそのひとつだ。「人はわかろうとしている」「sense-making」ことを前提とするこの学問領域では、「反復練習でできるようにすることは可能だが、その代償は大きい。本当に『わかる』ことを放棄する癖をつけてしまうからだ」として、『外発的動機づけ』が『内発的動機づけ』を阻害する」場合があることを指摘する。

こうした中で新しい学びを実践するものとして期待が高まっているのが、ワークショップだという。ワークショップの拠り所は、学習や行為、思考といった教育に必要なものは、「活動」の中に詰まっているという考え方だ。すなわち「学習とは、共同体に参加することを通してアイデンティティを形成すること」だとする。学習や行為、思考が活動の中に埋め込まれているとするなら、生活の中の活動すべてが実践の道具となり得る。学校もしかり。荻宿助教授は、ワークショップの実践の場となる共同体のひとつとして、学校の必要性を語り、「受け皿となる教室をどうするか、先生方に考えてほしい」と述べた。

ワークショップを教育現場＝教室で効果的に機能させるために荻宿助教授が提唱しているのが、活動に「語る」というプロセスを埋め込むことだ。そこで一例として「脳の鏡」というソフトが紹介された。これはプロセスを作品化する「お絵描きソフト」である。絵を描くだけでなく、描いた後に描く過程をビデオのように再現できるのが特長だ。これによって、子どもたちに絵を描かせるだけでなく、描いた後に振り返りながらその絵を描くに到った経緯を語らせることができる。実際に経験することで「ブ

ロセスを語る」ことも作品のひとつとして子どもたちに意識させることができるのだという。荻宿助教授は、それを「プロセスの作品化」と呼び、その重要性を訴える。

続いて「らしき工房」の活動も紹介された。荻宿助教授は、自身が教鞭をとっていた図工室を「らしき工房」と改名。「すみっこ」がたたくことができるように机を配したり、黒板を覆ったりしてリラックスできる空間を作り、「モノを作ることは、語ることと同じ。それを通して自分らしさと出会う」活動を実践した。氏の実践では、空間作りを重要視し、こどもの人格形成空間としての「すみっこ」「ひろっぱ」を演出する。活動には、歴代の氏の教え子も数多く参加したという。この活動をきっかけに、荻宿助教授はNPO「学習環境デザイン工房」を設立し、小学校の授業や教室を舞台にしたワークショップを展開していく。さらには後に講演する上田信行教授との出会いが、それを促進することになっていった。

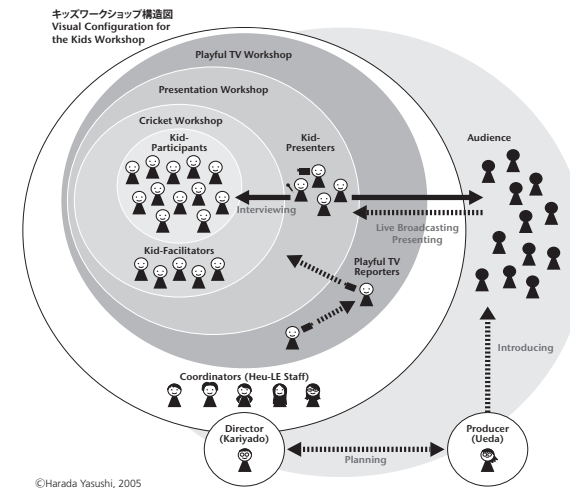
参加・体験・コミュニケーションを通して教えるワークショップ

「教える環境としてのワークショップ」へも話は及んだ。荻宿助教授はワークショップについて中野民夫氏の定義を用い、「参加・体験・コミュニケーションの3要素が不可欠」とする。加えて「作品を通して自らを語る」「他の人と協同する」「振り返る、試行錯誤して納得する」ことが必要とされた。

例として、荻宿助教授が主宰するNPO「学習環境デザイン工房」のワークショップがいくつか紹介された。まず「メディアアート・ワークショップ」と題した二つのワークショップのビデオが流された。いずれもモノを作ることを通して子どもたちのアイデアを育てようという試みだ。一つめのワークショップは、子どもたちに赤と青でイラストを描かせ、アニメ動画の基本の仕組みを利用して、そのイラストを別の絵、すなわちモンスターに変身させるというもの。ビデオを進めながら「こどもの描くものは一見、脈絡なく見える。しかしよく聞くと、なぜその絵を描いたのか、それぞれのストーリーがわかってくる」と荻宿助教授は解説した。二つめには、子どもたちに映像を逆再生する機能を利用して映像を作らせる「逆転時間」のワークショップの様子が流された。

次に「ワークショップ・オン・ワークショップ」という試みが紹介された。これは「ワークショップの意味と仕組みを伝えるワークショップ」で、入れ子構造にいくつものワークショップが同時進行するもの。実践例として、昨年CSKホールディングスが特別協賛し大川センターで行われた「ラーニングアート 2005」でのキッズワークショップのビデオが流された。

荻宿助教授の解説によると、これは小学生が運営する小学生のためのワークショップである。特徴はキッズスタッフとして8名（後に9名）が、準備段階から参加したこと。当日は小学3～4年生の参加者に、ファシリテーターとなったキッズスタッフが活動内容を教える。その一方で同じくキッズスタッフの中のプレゼンターがワークショップの内容をライブで観客にプレゼンテーションする。さらにそうしたワークショップの活動のすべてをレポートするキッズスタッフもいる。そして最後にキッズスタッフを支える大人のスタッフが、その外側ですべてを見守っている。つまり入れ子の中に、ファシリテーター、コーディネーターなど三層の構造が含まれているのだ。



図：“ラーニングアート 学びの感性が開花する” 冊子内より

「こうした活動の意味が、はじめから子どもたちに理解されるわけではない」と、

荻宿助教授は言う。インタビューしたり、記録したり、参加者に教えたりといった役割を担う中で、キッズスタッフたちは協同する意味をつかんでいく。そして「プロジェクトの目的や内容、方法と自分自身の関係性」を把握できるようになるというのだ。これこそ前述された「自分のことは他人を通してしかわからない」ことを理解すること、またその「理解は、その活動の後に訪れる」という経験にあたる。これを経験した人は、その後「本当の問い」をもてるという。

最後に荻宿助教授はこう問いかけた。「教えることは、一体誰のためだろうか。学習者のためだけではない。なぜなら教える側にも学ぶことがあるからだ。学びは、学び手とそれにかかわりあうすべての人のためのものではないか。それをふまえた上で、教えることの意味をもう一度問いたい。学びと教えることは、似て非なるものなのか。究極は同じなのか。議論を通して皆さんに考えていただきたい」

■ 討論 1

■ ワークショップが公教育に対するこどもの反抗心を育むのでは？

討論では、数々の公教育の問題点が指摘された。最初に問いを投げかけた永淵康之教授は、「公教育は国民国家において『良き国民』をつくるための、ある種の矯正装置という側面をもっている。ワークショップのような学びは、こうした教育に対して良い意味での『反抗的な』こどもを育てるのではないか」と言う。大里俊晴助教授も「学校で習ったことは社会では役に立たない」というメタ的な意識を取り上げ、「ワークショップの活動がこどもたちにメタ的な意識を醸成し、かえって学ぶことに対する反抗心を養うというパラドックスを生むのではないか」と指摘した。荻宿俊文助教授もこの危惧を認めながらも、メタ的な意識がこどもたちの内から起こったものではなく、何らかのメディアからの引用である場合が多い点に言及し、「一方でただ教師の指示を待つだけの幼児性も伺える」と述べ、まず「教えること」を問うことが重要と説いた。

■ 公教育に対する多様なニーズを可能性として捉えたい

一方熊谷貞俊教授は、公教育の目的は人間としての成長を促すことであり、「何の役に立つのか」といった問いに対して「人間として一人前になるために必要なこと」と断言できない教師の弱さを断裁する。また「作品作りを通して自らを語る」というワークショップの試みに対し「作品作りとは、言葉にできないものを込める行為。こうした活動が、“言葉で言い尽くせないものを表現したい”という意欲を阻害してしまうのでは」として、ワークショップなど新しい教育活動に対しても疑問を呈した。対して荻宿助教授は「それでも社会の幅広いニーズに耳を傾けねばならない教師の現実」を説明し、「その多様さを可能性として捉えることはできないか」と提案した。

後藤邦夫名誉教授は、現在の公教育の規制の多さを指摘する。「例えば理科では、エネルギーを教えるのに『仕事』を教えられないなどの矛盾をつきつけられている」。下條真司教授はさらに「勉強のみならず協調性など人間的な素養はどこで育むべきか」とも指摘した。荻宿助教授は、これらの教育の問題を誰よりも危惧していることを明らかにし、「知恵を拝借したい」と出席者一同に新しい提案を求めた。

■ CAMP紹介

■ ノウハウや人材育成も含んだパッケージでワークショップの普及に努める

自由討論の前に、今回のアエラスフォーラムのテーマと密接にかかわるCSKグループの社会貢献活動“CAMP”についての紹介が行われた。北川美宏氏は“CAMP”を「創作体験や共同作業、作品の発表を通じて、子どもたちが楽しみながら自分に合った表現方法を見つけ、コミュニケーションの輪を広げていくワークショップ」だと説明する。「考える」「つくる」「つながる」「発表する」「ふりかえる」ことをコンセプトとし、活動には、プログラム、素材とツール、実践する空間、参加することも、ファシリテーターを必要とする。

CAMPの目的はワークショップの実践に留まらず、普及することにまで及ぶ。そのためにパッケージ化し、全国のミュージアムや学校、児童館などに提供していることが報告された。パッケージには道具や書類、運営ノウハウのみならずファシリテーターの育成プログラムも含まれるという。ファシリテーターとは「ワークショップの時間を子どもたちと一緒に過ごし、子どもたちがより楽しくクリエイティブで充実した時間を過ごせるよう、サポートする役割を担うスタッフ」だとする。そして5年間で21都府県において366回開催されたこれまでの実績が紹介された。

■ 二極化するワークショップ界の中間部を埋めるパッケージ“CAMPACO”

次いで田村 拓氏から、社会貢献活動としてのCAMPの意義が語られた。CAMPの活動は、ワークショップの企画・開発・普及といった外部向けと、企業内における人材育成をグループの成長へつなげるサスティナビリティなものに位置づけられる。

現在ワークショップの世界は、クリエイターや専門家といった特定の主催者なしには成立し得ない頂点と、多様ではあるが品質が一定せず、職業としても成立し得ない有象無象の裾野に二極化している。その中間を埋めるものとして、誰にでも一定の水準で実行可能なパッケージ“CAMPACO”の存在意義が説明された。

社会の変化に伴い、教育を支える仕組みも変化しつつある。その中で企業も社会的責任を果たす必要があり、そのひとつがCAMPであると報告された。

■ 自由討論

■ 公教育の代替機関としての塾や予備校は必要か？

自由討論では、CAMPの話題に端を発し、ワークショップの担う可能性にまで議論が及んだ。まず上田信行教授が、約30年前にアメリカでチルドレンズミュージアムを見た衝撃から語り始めた。そして氏と同じく教育のプロトタイプづくりに挑戦するCSKの活動を「世界的にも先端的な試み」だと評し「この活動が日本にチルドレンズミュージアムが生まれるきっかけになってほしい」と激励した。

喜多敏博助教授の質問に答える形で明らかになったのは、アメリカでチルドレンズミュージアムが生まれた背景に、既存の教育に限界を感じた人々の新しいニーズがあったことだ。熊谷貞俊教授からは、現在、同様のニーズを抱える日本で「なぜ塾や予備校といったアメリカにはない教育システムがあるのか」との意見が出され、サービス産業がビジネスとして教育機能を担うことそのものへの問題提起がなされた。これに対し永淵康之教授は「公教育の機能が弱まっている領域を学歴社会のなかで肥大化したビジネスが切り崩している」ことを理由に挙げる。小林傳司教授は「塾や予備校は、公教育ではないからこそ規制に縛られないユニークな教育を行えるというメリットもある」と述べた。池田光穂教授は、荻宿俊文助教授の試みが現状に則った対処療法的なものであるのに対し、永淵教授の指摘は社会システムそのものへの言及である。これは別の問題として議論すべきとした。

■ 学校教育のアウトソーサーとしてワークショップを位置づけるべきか？

下條真司教授は、ワークショップが受け入れられるのは、それがこれからの50年を生きる上で必要な能力を育めるのではという期待の現れだと指摘する。小林教授は「学校教育においてその能力を培うものとして設定されたのが総合学習。ワークショップはそのアウトソーシング先としても機能している」として、こうした機能を学校外部に委託することの是非を問うた。荻宿助教授は「すべてをアウトソーシングするのではなく、可能な部分は学校教育の現場に取り込むべき」との立場を取る。そしてそ

れには、日本独特の「教職を聖職的なもの」とする呪縛から解き放たれ、教師が自身の不完全性を認めることが必要だと説かれた。

下條教授の指摘を受け、三浦文夫氏から「では必要な能力とは何か」との問いが寄せられた。荻宿助教授はそれを「問題設定能力」や「コミュニケーション能力」「自己表現能力」「知的好奇心」だとする。そして「教科の習得のみが目的ではない。わかることは面白いという体験を各教科の中で見出していくことが大切」と述べられた。

■ ワークショップや学校教育など多様な教育の混在が望ましいのではないか

田畑吉雄教授からは、家庭や社会の教育機能が弱まり、すべての教育的責任が学校に押し付けられている現状に問題があるとの意見が出された。また上田教授は、学びのゴールを成績目標のみに限定することが問題だとの見解を示した。「知識が増えることや挑戦することに価値を見出し、学ぶことそのものをゴールとすれば、学びをポジティブに考えることができるのではないか」というのだ。これに対し熊谷教授から「競うことの教育的効果」の重要性が指摘されると、「ゴールが一つではないことを示すだけでいい。そうすれば子ども自身がバランスを取ることができるようになる」と応じられた。「すなわち競争的な教育と、ワークショップなど多様な教育が混在することが望ましい」と田村 拓氏も同調した。

■ 解答を与えるのではなく「皆で語り、考えること」が重要

最後に大里俊晴助教授から、「メタ意識」が学習からの逃避の手段に使われる問題点が改めて指摘された。梶田将司助教授も自身の経験から子どものメタ意識がマンガやお笑いの影響を受けた「真似」であることを示し、こうした学校外から入る情報に教師はどう対応すべきかと質問した。荻宿助教授は、「大切なのは、メタ的な指摘に解答を与えることではない。『皆で一緒に考えよう』と言うことだ」とし、それにはワークショップ同様学校教育においても「語る」ことを取り入れるべきだと述べた。

若い世代が担う次世代の教育に、新しい可能性を見出せるか否かは、今、教育について考えることにかかっている。荻宿助教授はそのために小学校行脚を続けていると述べて、討論は締めくくられた。



基調講演 2

プレイフル・ラーニングの地平 ～セサミストリートからラーニングアートプロジェクトまで～

上田信行 同志社女子大学現代社会学部現代こども学科教授

学習環境デザインとメディア教育についての実践的研究を行っている上田信行教授。1970年代、アメリカの教育TV番組「セサミストリート」の制作現場を見た経験をもとに、現在、奈良県吉野で参加体験型学習環境「ネオ・ミュージアム」を運営。50近くの実験的ワークショップを実施する。講演ではアメリカ、吉野での経験を語り、また出席者自身にも体験させながら、「プレイフル・ラーニング」の可能性を語った。

レゴを組み立て、ワークショップのエッセンスを実体験

講演の最初に、上田信行教授は参加者全員を5、6人1組のグループに分け、レゴを配った。「まずはワークショップのエッセンスを体験してください」という声のもと、レゴの積み上げ競争が始まった。どのグループが最も高く積み上げられるか、時間を決めて競い合うのだ。会場は一気にヒートアップ。真剣な表情でレゴを積んだり、崩れそうになって大慌てしたり。さらにその直後、競争の様子を撮影したビデオが流され、ふだんとは違った参加者の生き生きとした表情に、会場は笑いの渦に包まれた。

上田教授によると、レゴ社では、レゴを使って経営戦略を考える「シリアスプレイ」ワークショップとそのためのツールを開発している。レゴをモノや人、概念に見立てて、それを動かしながら計画やストラテジーを目に見える形で考えていく。見立てる過程で表現者はその対象について考えざるを得ない。さらに見立てることで表現者とそれを見る側に言葉が生まれ、ルールができ、コミュニケーションが活性化していく。こうした作業を「モノに寄り添って考える」創造的、協調的、反省的なワークショップだと上田教授は解説した。講演では、この「シリアスプレイ」を始めとする最先端のワークショップについて語られた。



新しい教育メディアをつくった“セサミストリート”

今日の上田教授の活動の原点は、1973年から74年にかけてアメリカで子ども向け

TV番組の研究をしていたときに見た、セサミストリートの制作現場にあるという。NHKで放送されたセサミストリートを初めて見た若き日の上田教授は、衝撃を受けた。その番組が、それまで氏がもっていた「教育」のイメージとは全くかけ離れていたからだ。「制作現場をこの目で見たい」と渡米した氏は、セサミストリートの制作スタジオで、さらに大きな衝撃を受けることになる。そこではクリエイター達が各々の議論をぶつけ合い、楽しみながら番組を作っていた。スタジオ全体に「誰も見たことのない番組を作る」という情熱がみなぎっていた。「モノづくりの現場ってすごい」と、最初に感じた瞬間だったと上田教授は当時を振り返った。さらに氏を驚かせたのが、チルドレンズミュージアムだった。ただ見るのではなく、触って体験する双方向型のミュージアムは、まだ当時の日本には発想すら生まれていなかったのだ。

子ども自身がプロデューサーとなる視聴覚教育の可能性

セサミストリートが誕生した背景には、当時のアメリカの深刻な貧困問題があったと、上田教授は解説する。貧困家庭の子どもは学校での勉強について行けず、ドロップアウトしてしまう。その結果、いい仕事を得られずに貧困に陥るといった悪循環を断ち切るため、子どもたちの教育ツールとして目をつけられたのがテレビというメディアだった。どんな貧困家庭にもテレビはあり、子どもたちが夢中でそれを見ていたからだ。「テレビ番組を通して教育できる」。こうした発想から生み出されたのが、セサミストリートだった。

放送直後からセサミストリートは、子どもたちの圧倒的な支持を集めた。その理由は、これまでの番組制作にはなかった全く新しい手法を用いた番組作りにあったと上田教授は言う。それは放送前にパイロット番組を作って、モニターとなった子どもたちに見せ、反応を見ながら修正を加えるという方法。この「フォーマティブリサーチ（構成的評価）」と呼ばれる手法を初めてテレビ番組の制作に取り入れたのがセサミストリートだった。番組制作にはコンテンツ制作のプロだけでなく、フォーマティブリサーチの役割を担う教育学や心理学の専門家も加わり、子どもの教育にもっとも効果的な映像を科学的に作っていった。セサミストリートはその後、日本だけでなく

世界中で放映され、NHKが主催する教育番組の国際コンクールで、大賞にあたる日本賞を受賞した。

こうした番組作りを間近で見て、上田教授は「これからの視聴覚教育は、大人が作って子どもに伝えるのではなく、子ども自身がプロデューサーになっていこう」と感じたという。そしてこのノウハウを日本にも活用したいと帰国後10年間、NHKの教育番組「おかあさんといっしょ」の制作に携わった経験が紹介された。

学びを体験し、アクティビティを展示する文化装置「ネオ・ミュージアム」

さらに上田教授は、1981年、自ら奈良県吉野に「ネオ・ミュージアム」を立ち上げた。氏はここを「アトリエ的な第三の場所」と呼ぶ。「パブリックな空間でありながら、自分自身になれる場所」という意味なのだという。そこは「人がいて、活動し、コミュニケーションできる場所」、教育のための装置ではなく「学びを体験し、出来事を展示する文化装置」であるとする。そしてその実践としてワークショップに取り組んできたことが語られた。

上田教授がネオ・ミュージアムで行ったワークショップがビデオで放映された。氏が教鞭をとる大学のゼミの学生が参加し、「コンピュータをつくる」というテーマで行われたものだ。といっても本当にコンピュータを作るのではない。学生一人ひとりが「フロッピーマネージャー」「マウス」「CPU」「メモリー」といったコンピュータの機能を演じるのだ。各々が役になりきり、コンピュータを機能させようとする人力コンピュータ（human-powered computing experiment）のワークショップだ。その他、立方体の6面に自分の考えを書き、互いに見せ合って各々の考えを共有するという「ラーニング・キューブ」ワークショップも紹介された。

ワークショップはいずれも「つくって」「かたって」「ふりかえる」という活動で構成されていて、最後の「ふりかえり」をもっとも大切だとする。これらの活動が可能のようにネオ・ミュージアムは、1階を経験のフロアとし、吹き抜けの2階から1階の活動を客観的に見下ろせる仕組みになっている。上田教授は、新しい学びを創造する上で大切なものとして「プレイフルスピリット」と「内省的な知性」を挙げた。つ

まりワクワク、ドキドキする感覚をもって活動そのものを楽しむと同時に、自らを客体化するメタ認知的知性が必要だと説いた。

アプロプリエーション“appropriation”に注目する教育

「今までの教育は知識を『トランスミッション“transmission”』するものだった。しかしこれからは『アプロプリエーション“appropriation”』が大切になる」と上田教授は言う。アプロプリエーションとは「専有」するという意味で、「対象や仲間と交渉しながら、自分なりの解釈を構成すること。すなわち、教育は伝達から構成へ向かう」と述べられた。

「内省」を重視する視点は、アメリカの哲学者ドナルド・ショーン（Donald A. Schön）が提唱した「反省的実践家」の考え方に基づいていると、上田教授は進める。それは「状況といかに反省的な会話ができるか」ということ。それは陶芸家がろくろに向かい、作品と対話をしながら創発的（emergent）に作りあげていくのと似ているという。

“ワークショップ”とはどのようなものか。そのイメージについても解説された。まずは「心と体と頭を同時に使う（立って表現・説明する）」ことである。そしてそこには「周辺の参加の学びのプロセス」がある。最初は傍観者だった人が参加者になり、ファシリテーターや企画者にもなっていく。ワークショップ実践家はこうしたプロセスを経て育成されていくものと説明された。さらに空間、活動、メディア、参加者といった「学習環境を構成する4つの要素」についても述べられた。「直感的でemergentなデザイン・アプローチ」の大切さにも話は及んだ。つまり立ち現れてくる偶発的なものに目を向けたり、その場で起こることをその場で修正したりしながら、学習環境をデザインしていくライブ感が重視されるという。またワークショップは「学習観」「自分観」「メディア観」「評価観」などを揺さぶるものであるとも述べられた。こうしたすべてを経て、最後に「フォーマティブな評価（改善のための評価）」、すなわち「どうしたらもっと良いワークショップがデザインできるか」を考えることだと説明された。

「学びはアート。生活そのものがアート」

上田教授は梅棹忠雄氏の考えを借りて、教育を「チャージとディスチャージ」とに分けて捉える。そして従来の学校や塾は「チャージ」であるのに対し、教授らの活動は「ディスチャージ」なものとする。ワークショップに参加した人は、自ら表現し、発散する。だからこそワークショップは皆が一緒になって作りあげる「文化創造」であると述べられた。

上田教授は、自らの役割を「学びのデザイナー」であるとする。もちろん参加者個々の経験や学びをデザインすることはできない。しかし「こんな方向で考えてほしい」といった方向性を示し、メタ・デザイナーとして参加者が自ら学びを開拓するのを助ける役割を果たすという。

上田教授は最後に“学びはアートである”と結んだ。「学びは、私たちが日々いきいきと生きていくために自分に向けて問い続ける根源的姿勢という意味でアートであり、その学びの魅力を、ワークショップを通して伝えていきたい」という氏の思いが、この言葉の中に込められていた。

■ 討論 2

■ 全員がコミュニケーション可能な役割をもてたら、ワークショップは機能する

2日間に渡って「教える」「学ぶ」という別の視点から講演を展開した荻宿・上田両氏。討論では、先に講演を終えた荻宿俊文助教授から、小学校と民間の学びの場という違いはあれど「協同的で、emergentな、すなわち立ち現れてくる偶発的なものを大切にする学びの実現」という視点は共通であるとの認識が示された。そこからワークショップや教育のあり方について、議論が広がっていった。

大里俊晴助教授は、ワークショップへの参加者は、参加する時点でその試みに共鳴しており、そこから予定調和的に長所しか見出されないのは当然だと指摘する。そして、むしろワークショップに参加しない人をどう連れてくるかが問題であると述べた。下條真司教授も、ワークショップの参加者には一定の共通認識・言語が必要であるとし、例えば中学校など、真面目な生徒と反動的な生徒といった共通認識を育みにくい教育の場では、同じテーブルについて同じ作業を行うことは不可能ではないかとする。対する荻宿助教授は「ワークショップで全員が同じ作業をする必要はない。互いの中にコミュニケーションが生まれるような役割を割り振ることが重要だ」と応じた。そして中学校以降の学校現場でワークショップがうまく機能するか否かは、そうした役割配分の成否にかかっていると述べた。

■ ワークショップの普及に必要なものは、マニュアルではなくスピリット

ワークショップの普及方法については、ワークショップのパッケージ“CAMPACO”を素材に多くの議論が交わされた。田村 拓氏は「CAMPACOはワークショップについてのテクニカルな実践マニュアルではない」ことを強調する。ワークショップの普及において大切なことは、実践手法そのものではなく、上田信行教授いわく「スピリット」であるからだという。対して喜多敏博助教授は「マニュアル化すると形式ばかりが模倣され、そこにあるスピリットは次第に薄まってしまうのでは」と危惧する。荻宿助教授はこう説明する。ワークショップの「マインド」や「スピリット」は、必ず実践者に対面で伝える必要がある。「スピリット」を得たワークショップの実践者は、

マニュアルを微調整し、自分なりのワークショップを運営する。しかしやがてどんなに調整しても、決して完璧なワークショップはできないと気づく。「パッケージ」にはマニュアルだけでなく、微調整の必要性、さらに完全なワークショップはないという指摘のすべてが含まれるとした。加えてこうした流れが教師の養成においても当てはまることが述べられた。ワークショップの実践者も教師も、自ら教えながら、同時に他のワークショップに参加したり、他の人が教える様子を見たりして、自分なりのスピリットや方法を育てていかなければならないのだという。

ここで池田光穂教授は、こうした普及手法が「ディスチャージ」な教育を肯定的に捉える、あるいは「誠実な教師」を前提としている点に疑問を投げかける。このままでは大里助教授の「参加したがるな子どもをどう参加させるか」という指摘と同様、実践したがるな、すなわち教育に真剣に取り組まない教師や「ディスチャージ」の必要性を認めない教師を説得し、実践に導くことはできないというのだ。荻宿助教授はその現実を認めた上で、学校だけでなく「公共」という大きな枠組みの中で実践していく必要性を説いた。

■ ワークショップを通じた「ディスチャージ」な教育は、本当に必要か？

三浦文夫氏は、そもそも知的好奇心や向学心、学ぶ楽しさは、「チャージ」な学びの中で時間を経て醸成されていくものであり、ワークショップなどを通して、幼い時期から学びの楽しい側面だけを伝えることに弊害はないのかと指摘した。荻宿助教授は「当然バランスが大切」だと答える。それでも近年、ワークショップが重視される背景には、現代の子どもたちが以前に比べ、学びの楽しい側面に触れる機会が減っている現状があることが示された。阿部武司教授からは「人間の内発的な学習意欲や知的好奇心を引き出そうという視点は、いつ生まれたのか」という問いが出された。荻宿助教授が挙げたのは、公教育の高度化である。かつては向学心に燃えた結果として高等教育機関へ進学するものだったが、現代は「当たり前だから」大学や大学院へ進学する子どもが多数を占める。その結果として高等教育機関においても「ディスチャージ」な教育の必要性が生まれてきたという。

「大学教育の現場で、チャージとディスチャージのバランスをどうとるべきか」と

の下條教授の質問に対して上田教授は、ワークショップを含めたあらゆる学びの場が「ディスチャージ」だけでなく「チャージ」を含めて実践されていることを示した上で、「まず『学びはアウトプットである』という前提に立つ」ことを勧めた。学校教育の現場においても、チャージによって築かなければならない基礎力は当然ある。しかし荻宿助教授が指摘したように、現代はそれがチャージに偏っていることが問題だとする。「ディスチャージ」という前提に立てば、バランスも見えてくると述べられた。梶田将司助教授は、学生の学力に大きな差が生まれている大学の現状を述べ、「一握りの上位学生ではなく、裾野に広がる大勢の学力・学習意欲の低い学生に対しては、ワークショップは一助になるかもしれない」との見解を示した。

田畑吉雄教授は、前項で議論された「ディスチャージ」な教育そのものに疑問を投げかけた一人である。田畑教授の「理想的な子ども像とは」との問いに荻宿助教授は、「模索中」であるとしながら、教師とは、また教育学とは、それでも子どものためを思って「よかれ」と思う学習環境や教授法を探求するものであると応じた。

最後は池田教授の「科学的な研究を通して、エビデンスを基本とした教育を突き詰める必要がある。しかしもちろん教育が立ち止まることはできない。だから現時点でベターと判断された教育の実践と研究とが両輪となって進むべきだ」という見解で、議論が締めくくられた。



参加者 (50音順)	阿部 武司	大阪大学大学院 経済学研究科 教授
	池田 光穂	大阪大学コミュニケーションデザイン・センター 教授
	上田 信行	同志社女子大学 現代社会学部現代こども学科 教授
	大里 俊晴	横浜国立大学 助教授
	小笠原 暁	元日本オペレーションズ・リサーチ学会会長
	梶田 将司	名古屋大学 情報連携基盤センター 助教授
	苅宿 俊文	大東文化大学 文学部教育学科 助教授
	川北 眞史	京都工芸繊維大学 繊維学部デザイン経営工学科 教授
	喜多 敏博	熊本大学 総合情報基盤センター 助教授
	熊谷 貞俊	大阪大学大学院 工学研究科 教授
	後藤 邦夫	桃山学院大学 名誉教授
	小林 傳司	大阪大学コミュニケーションデザイン・センター 教授
	下條 真司	大阪大学サイバーメディアセンター センター長・教授
	杉田 定大	内閣官房知的財産戦略推進事務局 参事官
	田畑 吉雄	南山大学大学院 ビジネス研究科 教授
	辻 新六	流通科学大学 情報学部 教授
	永瀬 康之	名古屋工業大学大学院 工学研究科 教授
	三浦 文夫	株式会社電通関西支社 インタラクティブ・コミュニケーション局次長兼インタラクティブ業務推進部長
	コーディネーター	
	田村 拓	株式会社CSKホールディングス 執行役員 社会貢献推進室長



開催	2006年4月21日～22日
会場	淡路夢舞台国際会議場
発行	2006年10月1日
発行元	株式会社 CSKホールディングス
	CSKグループはAEPAS FORUMの活動を支援しています

