

生涯学習開発財団シンポジウム 2016
多元的共生社会における生涯学習を考える第2回
「ディープ・アクティブラーニングとワークショップデザイン」

[会場] 京都大学百周年時計台記念館 国際交流ホール I

[日時] 2016年12月25日(日) 14:00~17:00

[プログラム構成] 1. ご挨拶(蓮行先生)

2. 松下佳代先生による知見のご紹介
3. 平田オリザ先生による知見のご紹介
4. 松下佳代先生、平田オリザ先生、蓮行先生による鼎談
5. グループワーク<歩く・止まるゲーム>
6. 質疑応答

0. 序

教育関係者を中心とした一般の方を対象に、ワークショップデザインとアクティブラーニングの知見の発展・深化と、それらの社会実装を高めるため、これまでの活動を振り返りつつ今後の動向を考えます。

1. 蓮行先生からのご挨拶

本日の司会進行・蓮行先生より、簡単なお挨拶がありました。

ワークショップデザイナー育成プログラムは、ワークショップによって新しい学習環境をデザインする人材を養成する講座で、東西合わせて約2000人の修了生を輩出しています。本日も約半数がワークショップデザイナー育成講座の修了生でした。

2. 松下佳代先生による知見のご紹介

(以下、講演の要旨を掲載します。)

松下先生の中学時代の頃のお話から始めました。松下先生の中学ではほとんどの教科で班学習をしていて、発展的な問いをクラスでディスカッションするなど、その頃からアクティブラーニングの手法が教育に取り入れられていたそうです。K先生の授業での『走れメロス』の批判的な読み方を通して、一つのテキストに多様な解釈があること、深い読み方をすることを学んだそうです。

ディープ・アクティブラーニングとは、「深く学ぶ」ということです。現在、アクティブラーニングのブームが到来しています。Googleの検索数からもわかるように、英語圏ではactive learningへの関心はかなり前からあるものの、日本では近年の学習指導要領の変更に従って、関心が急激に高まりました。

<ディープラーニングについて>

松下先生はフィンランド滞在中、ディープラーニングを知りました。高等教育では①深い学習②深い理解③深い関与という面から「深さ」を追求する学習が求められています。その「ディープ」という単語と「アクティブラーニング」が松下先生の中でクロスしました。松下先生の提案する「ディープ・アクティブラーニング」の定義は、「生徒・学生が他者とかがわりながら、対象世界を深く学び、自分のこれまでの知識や経験と結びつけると同時に、これからの人生に繋げていけるような学習」です。佐藤学さんの「学びの三位一体論」によると、学びとは学習者と対象世界との関係、他者との関係、自分自身との関係の三つを同時に構成していくことです。

<三つの「深さ」を求める学習>

① 深い学習

学習には深いアプローチと浅いアプローチがあります。AI プロジェクト「ロボットは東大に入れるか」から見えてきたことは、意味を深く理解せず、パターンを記憶する AI と同じような学習方法をしてきたのは、AI だけでなく人間であったということです。AI ではない人間ならではの学びを追究する必要があります。

② 深い理解

年号や人名などの事実的知識、年譜の作成などを行う個別的スキルに分けられるように、知識には構造があります。この両者を統合して、自ら理解・判断を行う力が養成されます。しかし、このような知識は一人で身に付けることが困難なので、学校などでの共同学習から身に付けなければなりません。

③ 深い関与

なにかに熱中するなど、私たちが何かに没頭するときには、一見アクティブに見えません。しかし、そこには対象との深い関わりがあります。

<PBL 評価について>

問題を抱えたシナリオを与えて学習課題を設定し、教室外で資料を集め、新しい知識と既存の知識を統合して仮説を検証するという方法を PBL といいます。例えば、新潟大学歯学部では、口唇口蓋裂の子どもをもった家族に寄り添いながらどう向き合っていくか、というシナリオが学生に与えられました。

ここで、PBL で扱ったシナリオの例を紹介しました。新潟大学の 3 年生前期に与えた課題のシナリオを、松下先生が歯科衛生士、蓮行先生が患者の高橋さんに扮して読みました。たばこが生きがいである高橋さんに対して、歯科衛生士は彼に寄り添いながら歯周病と糖尿病の関係などを説明するという内容でした。

普段の PBL はグループで行いますが、最後の評価課題では一人 PBL を行います。学生

からは、ロールプレイを行うことで PBL が将来現場で役に立つものであるという感想や、学習内容がより自分のものになることを味わったという感想をいただきました。

このような PBL 学習により、学生のコミュニケーション能力も向上してきています。

ディープ・アクティブラーニングがワークショップデザインにどうつながるか、松下先生自身も未知数だそうです。

3. 平田オリザ先生からの知見のご紹介

まず、先程蓮行先生と松下先生に読んでいただいた高橋さんのシナリオに対し、平田先生は「想定しないことに対応できる医者育てることが必要だ」とコメントしていました。井上ひさしの「むずかしいことをやさしく」という格言を紹介し、このような両者を往復する学習が必要です。

平田先生が実施する「対話劇をしよう」という授業では、参加率が非常に高いことが特徴です。何の話をするか？ではなく今朝何を話した？など、質問の設定を工夫して、誰でも経験していることに基づかせると、個人の多様性を認めることができ、演劇としての面白さが増幅します。従来型の「読む・書く・聞く・話す」という学習からは逸脱しますが、演劇では「話さない」ということまで肯定されます。

<文科省が掲げた大学入試改革>

ハーバード大学で実施した「巨大な艦船をつくる」という入試や、四国学院大学の入試改革の例を紹介しました。

従来型の面接試験では、個人的なことを尋ねることはできませんが、午前中にこのようなワークを取り入れると、面接でそのことについて尋ねることができるので、面接が行いやすくなります。

また、四国学院大学で実施した「ディスカッションドラマを作りなさい」という入試を紹介しました。現在は、年号や基礎的な知識はすぐに検索できるので、役割をうまく分担できた者が高評価になります。

<文化資本と地域間格差>

現在、大学が求める4つの能力のうち、最も懸念されているのが地域間格差です。

阪大の大学院で実施した、ホテルに泊まり込みで演劇や映画を作らせる試験など、新しい試験方法を紹介しました。出題者からは、受験者が経験したことのないような問題設定が難しいという声が上がっています。平田先生の感覚としては、小学生時代からこのようなアクティブラーニングをしているか否か、文化資本に触れているか否かで、大学入試でもかなりの差が開くのではないかと考察しています。

味覚・思考・芸術などの文化資本は20歳までに形成されますが、その中で「本物に触れさせる」ことが重要です。ただ、東京では子供たちが質の高い文化資本に触れることは比

較的容易ですが、地方ではそれが困難です。教える人がいなければ、教育格差はさらに広がります。アクティブラーニングも同様、教える人を養成する必要があります。特に文化格差は、親に連れられないと子どもは行かないので、その格差が広がりやすい上に、その格差が非常に表面化しにくいという問題があります。そして、このような文化格差が就職や高等教育に直結する時代になったため、より緊急性の高まる問題となりました。

岡山県奈義町での公務員採用試験では、平田先生監修のディスカッションドラマを課しました。80人しかいない奈義町では、一人が複数の役割を兼ねること、役割の分担ができることを求められるので、そのような能力をディスカッションドラマによって測ります。このほかにも奈義町では、こども歌舞伎や現代美術館の設置など、文化資本の促進に力を入れています。このような教育改革の結果、奈義町は平均出生率 2.81 を記録しました。

4. 松下佳代先生、平田オリザ先生、蓮行先生による鼎談

まず、松下先生から「演劇はアクティブラーニング全体の中でどのような位置にあるのか」という質問が出ました。平田先生によると、「演劇教育」と「演劇的手法を用いた教育」の2種があり、教育現場で主に扱われるのは後者です。ロールプレイやシナリオも演劇的手法を用いた教育に含まれます。平田先生の立場では、演劇的手法を用いないアクティブラーニングの方が難しいようです。平田先生の出身校である国際基督教大学は、元々がアメリカの大学なので、教育全部がアクティブラーニングでした。

次に、蓮行先生から「アクティブラーニングの中で演劇的手法のないものは」という質問が出ました。これに対して平田先生は、演劇的要素のないアクティブラーニングは相手への伝え方を意識していないので、悪いアクティブラーニングということになると指摘しました。「ペアワークや探究学習はあまり演劇的要素がないのでは」という松下先生のご意見に対しても、平田先生は「演劇自体が協働的作業なので、協働性をアクティブラーニングの不可欠な要素とするなら、演劇的要素のないアクティブラーニングはない」と指摘していました。

「ワークショップ」という言葉が注目されたのはこの10年、15年あたりです。蓮行先生が「中学生に『ワークショップって何?』と尋ねられたらなんと答えるか」と質問したところ、松下先生は『参加者が何かをやる』ということ、大抵は一人ではなくて協働でやる」と答えるそうです。平田先生は、中学生に聞かれたら、「たぶん、みんなでなんかやるんだよ」と答えますが、大人の人々には、「参加型・双方向型・参加者の履歴を大切にする」という三点を説明するそうです。

5. グループワーク<歩く&止まるゲーム→グループディスカッション>

小休憩をはさんだのち、「歩く&止まるゲーム」によって、参加者を8人組のグループに分けて、15分間グループ内で質問を決めていただきました。

6. 質疑応答

先程決めていただいた各グループの質問に、松下先生、平田先生、蓮行先生にお答えいただきました。

(以下、各グループでの質問と回答の要約を掲載します。)

グループ 1

「疲れ切った夫婦、不良の息子にきくワークショップを。」

平田) WS は対処療法ではなく漢方薬。疲れ切らない夫婦、ぐれない息子をつくることは可能だが、治療は専門家をお願いしなければならない。

蓮行) 鳥取大にワークショップに行ったとき、看守をしている方から刑務所でのワークショップを教えてくださいと言われた。

平田) このような例はアメリカにもある。復職にあたり最も困るのがコミュニケーション能力で、しかも彼らは製造業。演劇やダンスなどのワークショップをさせて、他人を楽しませることが楽しいことであるという経験をさせてから接客業などに就かせるべき。

平田) 調停劇を作ったことがあるが、これは物凄く専門的。性犯罪・薬物違反防止のワークショップなど、目的によって二極化する。

グループ 2

「小学生向けにロールプレイのワークショップをつくることは可能か？もし可能だとすれば、それによって内容を深めることは可能か。また、その注意点、その他の手法。小学校だけでなく、障がい者に対し行うワークショップの注意点」

松下) ロールプレイを小・中学校であまりやったことがない。大阪府立の高校でロールプレイをやったことがある。

平田) ロールプレイは、何人かのステークホルダーがいて、それらの立場を入れ替え、別の役割を演じることで効果が高まる。小学校でよくある「いじめられる子の気持ちになってごらん」よりも、もっと小さな「されて嫌だったこと」などから考えるべき。というのも、普通の小学生に役割はないためである。遠足に行って、飯盒炊飯の報告の時に別の役割を演じる場合ならあり得るが。

松下) 市のごみ問題を論じるときに、それぞれの市長を演じさせて報告を行うということは可能。

グループ 3

「アクティブラーニングで教育された学生を受け入れる企業は、どう受け入れるべきか。どう対応するべきか。」

松下) 社会に出たらたいいの場合仕事は共同だが、そのためにアクティブラーニングは取り入れられた。だからその話は意外。

質問者) 企業は閉ざされたコミュニティなので、どう受け入れるべきか？

松下) 企業の実態との向き合い方はかなり問題。逆にカルチャーショックがある

平田) せっかくコミュニケーション能力をつけても、企業に入社すると空気を読めという教育をされる。ICU (国際基督教大学) 卒業生は全員、その洗礼を受ける。だから ICU は伝統的に離職率が高い。今朝の読売新聞で三菱工業の社長の発言は、まさに今の状況の縮図。それは我々 (アクティブラーニングによって教育する者) がどうするかというよりも企業側の問題だが、企業でワークショップを取り入れられているケースは多い。

グループ 4

「どうやってディープかどうかを判断するのか? ディープにするにはどんな方法があるか?」

松下) 先程の 3 つの深さを求める学習のうち③深い関与は特に評価がしにくい。ある授業で使った教材をテストするのではなく、その授業で用いた考え方をを用いて新しい教材に向き合わせてテストするというケースがある。深い関わりは演劇ワークショップでよく用いられる。

平田) 夏休み前にやったワークショップの内容を、夏休み後に覚えているかどうか、ちょっと工夫すれば測れる。大学院の授業でも。問題点は、教科が個別的でなくなってきたのでは。ある大学では、1 年とかで演劇をやらせて、3 年でまた般教哲学を履修させる。人生で困っているときに文学や哲学をさせる方が、効果があるのでは。ある看護学校では、落ち着く時間を設けるために 1 年生で生け花の授業がある。

蓮行) 深い評価は、演劇からしかできない! と捨てることも可能だが、教育的には?

松下) 計れないときもあるので捨てる。

平田) 「計ることも可能だが 20 年かかる」と言って捨てさせる。

グループ 5

「松下先生の「深さ」という話を、平田先生は現場でどう生かせるか?」

平田) 演劇の現場では、深いセリフを書くな、深く見える台詞を書け、という。良い授業は 3 年、5 年、10 年後でも覚えている授業。後から深みが出て、なんかあるのだろうか、と思わせることが重要。その上で、演劇的效果は重要である。説明したら考えなくなるので、「なんだこれ?」と思わせる方が良い。人間の不条理に向き合わせる。福島はまさに不条理。

蓮行) 考えてみればやはり、学生が「自分で何とかしなきゃ」と思わないと深い学びにはならない。「え! やるんですか!」という驚きが必要である。

グループ 6

「アクティブラーニングの中で、活動があったが学びのあまりないものが、引いたり加えたりして学びが深まった具体的な事例は」

松下) 高校で、『土佐日記』を4コマにして、台詞を入れさせるというグループワークをさせたが、生徒は土佐日記を読んでないため、漫画になってしまったという事例がある。形はアクティブラーニングだが、ほんものの古典には触れられなかった。まずは土佐日記そのものを読んでほしい、漫画に置き換えるのは有ってもいいが、その原文をどう読むかということが重要。同じような例として、和歌を詠んで和歌から物語をつくるという授業があった。学生にまず和歌を配って、物語を考えさせ、それを古文にするという授業をしたら、和歌も短歌そのものも楽しめるようになったし、現代語の短歌を詠めるようになった。この二つの例の違いだろう。

平田) 多分その先生は『土佐日記』に対する愛がなかった。原文を参照した方が楽しい授業になっていない。文学・芸術の授業は、その作品を愛しないと授業は成立しない。平田の例だと、ロミオとジュリエットのバルコニーのシーンの原文を使い、現代の中で許されない恋愛とはあるか、考えさせた。

初等教育でいうと、集団でやった方がパフォーマンスが上がるという例をたくさん見せることが必要。演劇のいいところは役割分担がしやすいというところ。中・高生になると、ロールプレイのポイントはどう意地悪にするか、どうやって意見を引き出すか設定すること。高校大学からは、どうやったら意見が分かれるか、設定する。成長の段階に合わせて設定する。

以上で終了時間となりました。

シンポジウム終了後も、たくさんの参加者が松下先生や蓮行先生に質問されていました。