

第2節 参加体験型学習を活用した学習プログラム

1 学習プログラムの在り方

(1) なぜ「学習」に「参加」と「体験」が求められるのか

参加体験型学習を活用した学習プログラムを、構成・運営する上でのポイントについて述べる前に、なぜ「学習」に「参加」と「体験」が求められるのかを、再確認しておこう。

私たち教育に携わる人々は、育ち盛りの子どものも、働き盛りの大人も、生活や仕事に求められる技能や知識について、受動的に教えられるのを待つのではなく、積極的・継続的に「学習」する主体であってほしいと願っている。

また、学習の効果を高めるためには、深く正確な理解が求められ、そのためには聞く・見るだけでなく、自ら考える・試すという「体験」が不可欠だ。

自ら考え、試しながら積極的・継続的に学習する主体が数多く育つためには、互いの力を引き出しあう関係を築く必要がある。関係づくりには、学び手が自らの学習に積極的であるだけでなく、周囲の学習にも協力的であること、つまり、学びの場に主体的に「参加」することが求められる。

このように、教育者と被教育者という片務的な関係を固定するのではなく、互いの学びに貢献する場をつくりだすことこそが、参加体験型学習が求められる理由に他ならない。言い換えれば、「学習の日常化」を実現しうる力を育てることが、参加体験型学習の目的である。

(2) 教えるのではなく、学びを促すために

相手に理解させることだけに力点を置くのではなく、その後も自発的・継続的に学び続けることに主眼を置くのであれば、プログラムの構成や運営は、自ずと変わってくる。まずは、「教師」としてではなく、「学びのファシリテーター」としての基本的な姿勢として、7つのポイントを確認しておきたい。

① 学び手を味方にする

学び手は、顧客ではあるかもしれないが、その後の自発的・継続的な学習を促すためには、少しでも早い段階から、積極的・主体的に参加するきっかけや雰囲気을設けておくことが重要だ。

そのためには、完璧に準備して「さあどうぞ。」と迎え入れるのではなく、場づくりの最後の一手間に、わざと学び手の力を借りる方法もある。筆者自身は、机や椅子の移動といった会場設営や、資料の配布などに、学び手の協力を意図的に求めるようにしている。これは、「前に立っている人間の話を聞くだけでなく、自分も参加しないと、この場は運営できない」ことを、学び手に体感してもらうことが大切だと考えているからだ。

学校の授業などでも、いきなり教科書の該当ページから始めるのではなく、まず教科書を閉じて置き、目を見て話しかけてから目次を開いてもらい、これまでの流れを確認してから該当ページへ進んだりといった流れをつくることで、参加する姿勢を促すこともあるだろう。

②相手と自分の目的を共有する

チームワークや協力的な姿勢を生み出すためには、学び手とファシリテーターが目的を共有する必要がある。

セミナーなど学び手が自発的に申し込んでいる場合でも、学び手同士が、その場の可能性を最大限に生かして、学びをさらに深められるよう、互いに協力し合うことを、ファシリテーターから求めよう。

学び手の自発性が低い場合には、これから学ぶことの意味・意義を理解させることも重要だ。どういう場面で役に立つのか、社会の中のどんなこととつながっているのかを理解することで、主体的な姿勢を促すことにもつながる。

③相手の立場を共有する

ここでファシリテーターが留意せねばならないことは、相手の立場を共有することだ。理解するだけでなく、一旦は受け止めて、それを前提に進行・運営されていることが、信頼や協力を促す。

ただ、相手の立場や希望を常に完全に受け入れることは、モラルの低下も招きかねない。この点については、後段で詳しく述べることにする。

④もう一步踏み込む

学び手が積極的・継続的に学び続ける姿勢を持つためには、現在の価値観や視野を、一旦は壊すぐらい、広げ深めることが求められる。そのためファシリテーターには、学び手との距離を保ち続けるのではなく、もう一步踏み込んで、提案し、要望することも求められる。

⑤逃げない、ぶれない

ファシリテーターは、学びの場の企画・構成だけでなく、運営にも責任を負う。場の流れは、学び手だけでなく、他の環境要素にも影響を受けるため、臨機応変で柔軟な対応が求められる。しかし半面で、流れがあまりに変わりすぎることは、学び手に違和感や疎外感を与えたり、場合によってはファシリテーターに依存することにもつながりかねない。

このためファシリテーターは、場の運営に責任を負うとともに、学び手の自発的・積極的な参加を求め続けるために、進行上で課題や難しい状況が生まれた際には、決して逃げず、ぶれないことを態度で示す必要がある。

⑥チャレンジを促す

学び手が価値観や視野を広げ深めるためには、自ら踏み込んで参加する体験が不可欠だが、それは場を与えればできるわけではない。それまでの価値観ではできない・求めないレベルにまで踏み込むことを求めるためには、自分の殻を壊すようなチャレンジを促すことも重要だ。

⑦少々強引でも、引き出す

ファシリテーターは、場の「流れに乗る」立場ではなく、「流れを促す」立場であり、見守るだけでなく、成果の実現やゴールへの到達を促すことも求められている。このため、逃げない・ぶれない、チャレンジを促すといった姿勢とともに、学び手の可能性を信じて、少々強引でも引き出す工夫も求められる。

もちろん、その働きかけは、決して命令や強制的であってはならない。しかし場合によっては、本人の意に反してでも、体験させたり、より深い参加を促すことから、特に周囲との関係が新しい次元に進むことを、多くのファシリテーターが体感しているだろう。

(3) 着実に進めるためのポイント

次に、参加体験型学習のプログラムを、着実に進めるための5つのポイントを確認しよう。

①プロセスはステップ・バイ・ステップ

主体性や積極性を引き出す上で重要なのは、各自が持つ力を惜しむことなく発揮し、互いにそれを促す関係をつくることだ。

そのためには、複数の作業が求められるプロセス（工程）の全体を一度に見せるのではなく、「次はここまで！」と短い時間内で全力を出し切る機会に分けて、段階的に進めることだ。

プロジェクト・マネジメントの基本は、大きな目標を小さな目標に細分化し、その進捗を頻繁に確認することにある。同様に、学び手が自らプロジェクト・チームの運営者として、自分自身も周囲にも積極的な参画を求められるよう、小さな目標ごとに進捗を確認することが望ましい。

②楽しみながら、少し競わせる

学習を進める上で、個人を主体にしても、グループ制にしても、いずれの場合にも、「もう少し工夫しよう」とか「さらに良いものにしよう」という意欲が生まれるきっかけとして、他と比較されるという緊張感が良い作用を働かせることが多い。

もちろん、緊張感が過度にならないよう、常に比較し優劣を明らかにするのではなく、力を存分に発揮してほしい局面で、限定的に競争の要素を取り入れることが重要だ。

③努力は誉める

比較や競争による成果は、必ずしも結果に結びつかなくても、グループの活性や相互への働きかけ、あるいは各自がそれまで試みたことのない工夫といったプロセスの変容、つまり自らプロセスづくりに主体的に参画するという姿勢にも現れる。

このような努力は、必ずファシリテーターからも、積極的に評価しよう。また、ふり返りとわかちあいの時間を設けることで、学び手自身が、プロセスづくりへの主体的な参画の意義を確認し、「もっとがんばりたい」「次はこんな工夫をしたい」といった気持ちを引き出すことが、積極性の継続に結びつく。

④参加の成果を体感させる

参加の成果の確認は、単に「みんなでやって楽しかった」というレベルで終わってはもったいない。

「仮に、ひとりひとりでやってたら、どうだったんだろうか?」「もし、本気になってお互いの力を引き出してなかったら、どうなってただろうか?」とファシリテーターから問いかけ、参加し、互いの力を引き出しあえたことによる成果を実感させることが、主体性や参加を引き出す姿勢の継続につながる。

⑤不適切ならば、受け止めつつ、正す

学びの場は、いつもうまく進むとは限らない。集中して作業してほしいときに、周囲に話しかける人もいれば、グループでの話し合いの進め方に協力的でない人もいるだろう。

そんな場合、ファシリテーターは、指示・命令して従わせるのではなく、まず一旦状況を見て、気持ちを聞きだし、その人（たち）を受け止めた上で、再度ねらいや意義を説明して、協力するよう求めることで、全体の流れを守るとともに、その人たちが再び参加するきっかけづくりを促したい。

このように、ファシリテーターにとって参加体験型学習のプログラムとは、それが構成的か非構成的かにかかわらず、学び手に、お互いの体験と参加を通じた学びを促しあう担い手として、場づくりに協力する姿勢をどれだけ引き出せるかにかかっている。

筆者自身が常に心がけているのは、学び手と場の力を信じることだ。ぜひみなさんも、学び手と場の力を借りて、学びの日常化を促してほしい。

(川北 秀人)

2 学習プログラムの展開の工夫

「学習プログラムの展開・構成」については、すでに多くの先行事例や調査研究があり、その成果から学ぶことは多い。ここでは、これまでの蓄積を継承しながらも、特に「参加体験型学習」の手法を導入した学習プログラムの在り方について検討したい。

第2章の「参加体験型学習の現代的意義と可能性」や第3章第3節の「参加体験型学習の効果的な活用のための着眼点」ですでに検討されているが、学習プログラムの中に参加体験型学習の手法を導入するには明確な意味や意図がある。

「手法が先にありき」ではない。参加体験型学習の事例が最近多いとか、楽しそうだからという安易な理由で導入すべきではない。なぜ参加体験型学習が効果的なのかという明確な必要性に基づいて、最適な手法とタイミングを熟考してこそ学習効果は高まる。

(1) 「参加体験型学習にマニュアルはない」

講座の担当者として難しいと感じる事の一つが、学習プログラムの構成を考えることであろう。講義中心の場合には、言葉は悪いが「講師任せ」にすることができる。適当な講師の選択さえできれば、あとは接待や紹介をするだけで仕事は終わる。たとえ講師の選定が失敗しても、受講者の直接の評価は講師に対するものであって、企画した側の責任は間接的である。

しかし、講座の担当者の役割は、学習者に最大限の学習をさせるよう支援し促進することである。学習者の特性や学習歴、志向や興味・関心、さらには学習集団としての人間関係などにも配慮しながら、最適な学習環境を準備し、最大の学習成果が出るように配慮が必要だ。その意味では、講座の担当者には「企画・立案」「実施・進行」「コーディネート」の3つの役割が求められる。(図1)

学習プログラムの企画立案については後でも詳述するが、先にここではコーディネーターとしての担当者の役割について少し詳しく確認しておきたい。

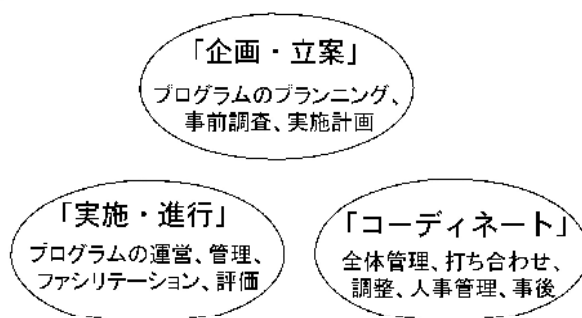


図1 学習担当者の3つの役割

「コーディネーター」: いくら良い企画ができて、それを実際に実現するためには、さまざまな調整が必要である。研修などで学習プログラム作りという、プログラムの作成が目的化される傾向があるが、そのプログラムが実現し最大の効果をあげるには、担当者的入念な準備と連絡調整がなければならない。設定した対象者の募集のための広報、参加者への通知にもひと工夫すると学習動機を高める事ができる。

たとえば、参加申込時に参加動機を記入させるなど多いが、参加決定通知の際に

「講座でぜひ持ち帰りたいことを自己紹介で1分で話してください」などと書いておけば、各自の学習目標を明確にするし参加意欲も高まるであろう。学習は講座に参加する以前から始まっているのであり、そのプロセス全体を運営するのが担当者の役割なのである。

また、講師との事前の打ち合わせで講座の目的や参加者の特性を伝達し最適な内容と進行を検討するのも担当者の役割だ。一般に、専門知識があることと、それを学習者に理解させることとは別次元のことである。講義が機能するには、①内容が学習者のニーズに合致していること、②内容が学習者のレベルや学習段階に適していること、③話し方が上手なことの3点が満たされている必要がある。学習者の側がみな熱心であれば上記の3点が満たされなくても大丈夫な場合もあるが、現場では必ずしも「良い学習者」ばかりではない。むしろ、学びが上手ではない学習者に如何に学習効果を高めるかというのが、「良き市民」を育むことになる。学びたい人だけが学ぶのでは市民社会の形成が進まないし、そもそも公共的な学習の機会をより多くの住民に提供することが公的機関の役割である。したがって、講師に講義を依頼するにしろ、その際の学習効果を最大化するのは担当者の仕事なのである。講義がメインであったとしても、その前後や講義のすすめ方を工夫することによって学習者の参加度は大きく変わる。

会場の準備や雰囲気作りも必要である。どうすれば学習者が主体的に学習へ取り組むか、初対面の参加者同士であっても相互に学び合う環境が作れるか、机椅子の配置、座席、名札、黒板の歓迎メッセージなどなど工夫する余地はたくさんある。季節を演出する会場やリラックスできるBGM、ちょっとしたお茶の用意などが参加者の学習意欲を高めることも多い。たとえば座席の指定やグループの決定などを事前にする場合があるが、それが本当に必要なかは状況による。むしろ自分で座席やグループを選ばせることによって自主性・自発性を喚起したり、自分たちでグループを考えさせて学習者としての主体性を尊重するほうが、事前に設定する効率性よりも優先する場合もある。

またコーディネーターは、学習プログラムの全プロセスに対しての調整を行う。事前の準備から当日の講座の前後の時間配分、受講者の交流、各回の講座と事業の全体評価、事後の参加者のネットワーク、記録の作成と次年度への申し送りなどなどである。

以上のように、講座の担当者は単に学習プログラムを企画立案するだけでなく、それを実施し評価するまでの全体のプロセスに対しての責任を持つ。学習プログラムの作成の際には、企画立案の段階からこれらのコーディネーターの役割を考慮に入れることが大切だろう。

(2)「学習プログラムの企画・立案」

先に「参加体験型の学習プログラムにマニュアルはない」としたが、それは同時に学習プログラムには無限の可能性を広げる広がりがあるということでもある。担当者の創意工夫によって、いかなるテーマ、対象者、条件にも対応できるのが参加体験型学習の魅力でもある。

今日の社会教育における学習テーマは広範にわたる。現代的課題は少子高齢化の中での地域社会の担い手の変化、グローバル化による生活スタイルの変化、地域社会の中でも価値観の多様化や世代間の意思疎通の困難、地域と世界とのつながり、多文化共生社会の構築へとさまざまな広がりを見せている。

これらの現代的課題を解決するのが、まさしく地域住民である。多様化する社会的課題に向き合うためには、なるべく多くの地域の人々が問題意識を共有・交換し、地域社会の課題解決に向けて協力・協働していかなければならない。そこでは単に知識を吸収するだけの講義型の学習だけでは不十分であろう。学習者が地域の課題に「気付く」とともに、自分たちにできることを「考え」、実際の「行動」にむけての計画をしたり役割分担を考えることが求められる。

参加体験型学習は自分たちの生活する社会に主体的・積極的に関われる力量を高めることを目的とする。その際、共に活動する人々も多様である。社会教育で提供すべき学習プログラムも、多様な参加者に対応したものでなければならない。そこで必要なのが、自分とは異なる他者の存在を認め、価値観の多様性を受容・尊重し、課題解決にむけて異質な他者とも協力・協働できる資質や能力を育むことであろう。そのためには、自分の日常とは異なる状況を疑似体験したり、実際に地域を歩いてフィールドワークをしたり、課題解決にむけて多様な人々と共に意見を交換したり合意形成のトレーニングをしなければならない。自分とは価値観や意見の異なる人との建設的な話し合いの技術などは、参加体験型の学習の場でこそ身に付けることができる。

社会教育を取り巻く条件は年々厳しくなっている。予算と人員の削減、数値による事業評価、情報の透明性と公開性の確保、住民からの多様な要望などなど、担当者の負担は重くなるばかりのように感じられる。しかし、だからこそ地域住民を巻き込むことが必要なのだ。講座の企画自体から地域住民の参加型にして、講座の運営や評価、報告書の作成や次年度の計画などにも参画してもらうことができる。そして、それ自体が学習体験となり、地域住民の自治力を高めることになる。参加体験型学習は地域社会づくりを志向するのであり、学習プログラムの企画・立案にあたっては、そのための地域住民の力量の向上への配慮が不可欠である。

(3)「学習プログラムの展開」

では、参加体験型の学習プログラムは具体的にはどのような工夫をすればよいのだろうか。そのマニュアルはないのであるが、これまでの蓄積からいくつかのヒントを共有することができるだろう。

まず、いわゆる「学習のサイクル」(図2)を組み込むことである。参加体験型の学習において体験したこと、参加したことを「振り返る」というプロセスを学習プログラムに導入する。体験や参加はそれだけでは個人的な経験であり、学習も個人の内部で収束してしまうが、「振り返り」をすることによって、①学習したことを分析し、②他者と共有・交換し、③他の状況へ応用・発展させることができるようになる。

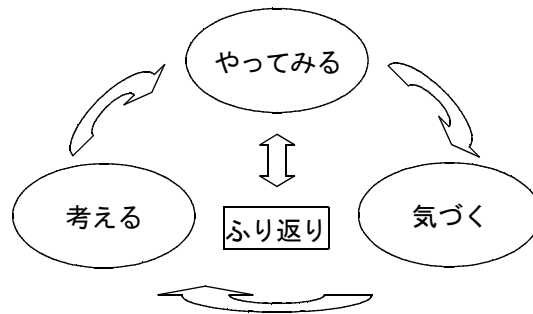


図2 参加体験型の学習のサイクル（プロセス）

体験することのインパクトは大きいですが、その体験を客観的に分析することによって、その体験の意味や自分が感じたこと、気付いたことを整理することができる。また、自分が何らかの参加的行動をした時の感情や感覚の変化、自分の他者との関係性の取り方、行動の際の傾向や限界などを知ることは、現実社会での自分の行動の参考になる。

また、他者と「ふり返り」を共有することによって、自分の感覚や意見と他者のそれとが必ずしも一緒ではないことに気付く。もちろん同じような感じ方をする他者と出会って安心感を得ることもあるが、同時に異質な他者と出会うことによって異なる価値や感覚を持つ人との相互尊重、異なるからこそ協力したり協働することの必要性、攻撃的ではない自己主張や多文化共生の在り方を学ぶことができる。

そして「ふり返り」の最後は、学習したことを実際の生活や社会の現場で活用できるように応用・発展することである。参加体験型の学習で習得したことを、実社会で活かしてこそ意義のある学習となる。

この「学習のサイクル」は、学習プログラムの中のそれぞれの学習活動（アクティビティ）毎にも設定するし、1コマの講座の最後や連続講座のまとめとしても設定できる。小さなサイクルと大きなサイクルが螺旋状に高まり広がっていくイメージである。学習プログラムの企画・立案の際には、この両方のサイクルをプログラムの中に組み込みたい。

「学習のサイクル」を有効に組み込むためには、いわゆる「起承転結」を考えるとプログラムの構成が作りやすい。まずは導入部分で安心して参加できる学習の場を作る。どんな参加者と一緒に学ぶのか、共に学ぶ際に守るべき約束事は何か、何のために参加体験型で学習をするのかをしっかりと確認するのは「起承転結」の前の段階である。

学習者が安心して学べる場の保障ができた後に、「起」ではテーマに関する問題提起をする。その際に気をつけたいのは、学習者自身がテーマに対して「気付く」ことである。学習するテーマと自分自身とのつながりに気付いた時に学習意欲は高まる。講座への申し込みをした時点ですでに学習者は何らかの学習動機をもって参加している訳だが、「起」の段階ではその問題意識を共有したり強化することが大切だ。自己紹介で自分の問題意識を発表したり、参加者分析の手法（たとえば『部屋の4隅』⁽¹⁾）を使って他の参加者と問題意識の共有や交換を行うことで、共同して学び合うことの必要性と可能性を確認することになる。

「承」では、学習テーマについてじっくりと「考える」。考えるにあたっては、情報の収集のための講義や調査などが効果的だ。できれば学習者自身の足で歩き、自身の目で見、耳で聴き、肌で感じるという体験が効果的である。そうして集めた情報をもとに参加者同士で意見交換をすることによって、多面的なものの見方、自分とは異なる意見や価値観の人々との共生の在り方などを検討することになる。

「転」では、さらに違った角度からの検討の必要性を提示する。「承」で想定できなかったような場面を設定して、疑似体験するなどが効果的であろう。例えば、「バリアフリーのまちづくり」などを考える際、実際に目隠しをしたり、車椅子や松葉杖で街を歩いたりすることによって、机上の議論だけではわからないことが見えてくる。また、実際に当事者に話を聞いたりすることも、自分たちの知識や経験の限界を補完することになる。

「結」では、学習の成果を自分たちの地域社会の改善の計画や具体的な「行動」に繋げるためのまとめをする。学習したことが実際の地域での生活の改善につながるものがわかれば、さらなる学習への動機付けにもなる。また学習成果を発表する機会を設ければ、さらに多くの人々の協力を得たり、学習する仲間を増やすことにもなるだろう。

紙幅の都合もあるので、学習プログラムの展開の詳細についてはここでは言及できないが、要は参加体験型の活動（図3）を学習プログラムの中に効果的に組み込むことによって、学習者の動機付けを強化し、気付きや発見のきっかけを作り、多面的・複眼的思考を促進し、課題解決や行動への計画のための意見交換や合意形成の場をつくるのが参加体験型の学習プログラムの特徴である。

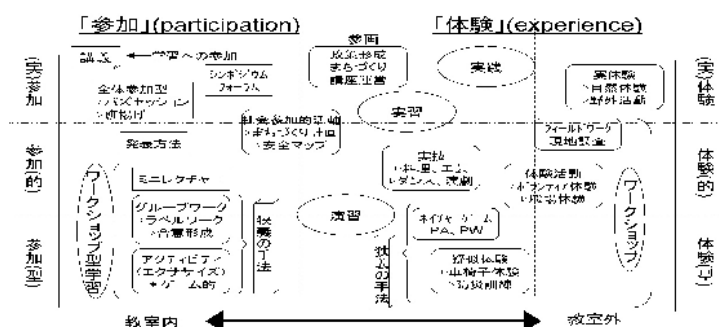


図3 「参加体験型学習」の整理 (桜井)

参加体験型の学習プログラムをゼロから構成しなければいけないのではない。従来の学習プログラムの中に参加体験型の要素を組み込むことによって、より充実し学習効果の高い講座にすることができる。できるところから少しずつ参加体験型を導入していただきたい。

(桜井 高志)

(1):『部屋の4隅』:参加者分析にも使われるアクティビティの一つ。質問に対して「はい」か「いいえ」「どちらかという、はい」「どちらかという、いいえ」の4つの部屋の隅に分かれてもらう。またその理由などを訊ねたり、ペアーで確認しあう。