

一般財団法人生涯学習開発財団シンポジウム 2018

多元的共生社会における生涯学習を考えるシリーズ第 16 回

進化する「プレイフル!」

～創造的な大人の学びをつくる～シンポジウム

[会場] 京都市梅小路公園 緑の館イベント室 [日時] 3月11日(日)14:00-16:00 [プログラム構成]

第一部 上田信行氏 ワークショップと講演(14:00-15:45)

第二部 グループでトークセッションおよび質疑応答(15:45-16:30)

講演：上田信行氏 (同志社女子大学現代社会学部現代こども学科特任教授、ネオミュージアム館長)

「多元的共生社会における生涯学習を考える」シリーズ第 16 回は京都で開催されました。シリーズの趣旨は、これからの社会を生涯学習社会として位置づけ、その有り様を“コミュニケーション”、“アート”、“学び”の 3 つの視点からあきらかにしていく試みです。

0.序

プレイフル・ラーニングをキーワードに、学習環境デザインとラーニング・アートの先進的かつ独創的な学びの場づくりを数多く実施する上田信行氏。冒頭、ワークショップ(元気チェック、レゴの高積み、ダンス)を同志社女子大学生(girls media band)によるナビゲイトで体験していただき、その後「楽しく学べる仕組みとは」といった講義が行われました。後半は講演内容について客席からの質疑応答を行い、参加者と登壇者の距離が近い参加型のシンポジウムを開催しました。

1.導入(同志社女子大学生チーム「girls media band」による WS)

同志社女子大学生チーム「girls media band」による進行で参加者同士の自己紹介や身体を動かすダンス、レゴの高積みを行った後、上田氏よりこの WS の狙いや、WS を通して感じられた学びの要素を講演の内容に絡みながら説明を行いました。また、会場

の壁面にはホワイトボードや模造紙が貼られており、3名の WSD 修了生が同時にファシリテーション・グラフィックを行っています。第一部と第二部のあいだの休憩時間には、この図を見て講演の流れを確認することができます。

～自分の限界を超える実行と共通体験～

なによりも「自分の限界を超える」ということをしなければなりません。そして頭を活性化させるには身体を動かすことが重要です。初めは戸惑うかもしれませんが、それに慣れることが大切。日本人は実行(アクション)にいくまでが遅い。今は時代の変化が本当に早いため、世の中は「どんどん実行して、どんどん修正する」がトレンドになっている。「私の講演でなぜ冒頭にワークショップをやるのか？」それは「実行」と「共通体験」の重要性を伝えたいからです。「共通体験」があれば、その体験を基に互いに議論できるからです。PDCA サイクルよりも、DO⇒DEBUG⇒DO が今の時代にはあっていると思います。

～マインドセットが大事～

21世紀型の学習とは「知識、スキル、態度」。まず「知識」を自ら構築する。そして知識を「どう使うか」を考え、実際に使えるようにする。最後の「態度」。これが学びに向かう姿勢や好奇心。さらに、自らの学びを俯瞰してコントロールするメタ認知能力と成長的マインドセットが重要とされています。グロースマインドセット(成長的マインドセット)というのは、努力すれば成長できる、変わることができるという信念や世界観です。Can I do it? (出来るかな?) と考えるのではなく、How can I do it? (どうしたら出来るかな?) で考え、can not (無理、できない) というのではなく、「not yet」 (今はまだ出来ないけれど、努力すれば必ずできる) という思考態度をとるのがグロースマインドセットなのです。このマインドセットに対して「フィックスドマインドセット(努力しても変わらない)」という考え方があります。いくら努力しても世界や自分は変わらないという固定的マインドセットです。教育で大切なのは、人々の心の姿勢がグロースマインドセットになっていくような環境をつくっていくことにあると思います。僕がワークショップをやるのも、人々にポジティブでプレイフルな考え方を提供したいからです。

～仕事のパフォーマンスをあげる 4Ps とエンジンとしての KDKH～

仕事や課題解決をうまく回すのは「4Ps」をいかに機能させるかです。Projects, Passion, Peers, Play。まず「Projects」。これはゴールが見えているか、明快になっているか、ということ。そして「Passion」。情熱です。やる気とも言います。次に「Peers」。仲間が加わることです。そして「Play」。実行すること。これは新しいことにチャレンジすること、実験する精神を忘れないことが大切です。

「TKF: つくって (T)、かたって (K)、ふりかえり (F)」をうまく回すためのエンジンとして 4Ps が必要である。プロジェクトは「与えられたものをする」では成功しません。「自分のプロジェクトに変換する」ことが重要です。そこには「人とどういう関わりを持つか、持たれるか」という気持ちが大切です。人が「オモシロイことが起こりそうだ」という予感を感じてもらえればポジティブな空気になりますから。ですので、冒頭のワークショップもまず空間をどうするか、ということから考えました。会場をナナメに縦断する長机。そして道具をいかに活用するか。今回で言えばロール紙やレゴ、机です。「なんだかワクワクする」「おや、普段の講演会ではなさそうだ」というワクワク感が生まれたと思います。そしてワークショップを活動として、チームで手がけていただきました。

「KDKH: 空間 (K)、道具 (D)、活動 (K)、人 (H)」が工夫されていることで Projects に情熱ややる気 (passion) が生まれ、仲間 (peers) がいることで、どんどん実行とチャレンジ (Play) ができましたよね。プレイは特に大事。楽しい実験をする。楽しいことをまずやってみる。新しいものを試す。自分の可能性をひろげようとする。冒険する。失敗を恐れず何度も繰り返す。これが大切です。

～会場からの質疑応答～

Q. 4Ps に順番はありますか？

上田氏：ありません。状況に合わせて、どの順序から始めても大丈夫です。

Q. どのような考えをもって「girls media band」をやっていますか？

上田氏：講演内容のとおり、練習ではなく、本番が一番学びになります。本気で関わることが大事なのです。それがプレイフルです。だから現場にどんどん連れていき、実践的経験をしてもらいます。先ほど、彼女らがたくさん受け答えしたと思うんですが、無茶ぶりですよ(笑)。でも無茶ぶりってすごいトレーニングになるんです。アジェンダを決めない、ということは、オールラウンドで対応することが求められますし、やは

りそれが一番学びになります。彼女らも社会に出たら、初めは中々このような経験はさせてもらえない。だから今のうちにトレーニングをしてほしい、と思っています。

主催：一般財団法人生涯学習開発財団

共催：NPO 法人ワークショップデザイナー推進機構

企画運営：NPO 法人ワークショップデザイナー推進機構西日本機構