

# 「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」

## ■ 深さを追求するフィンランドの学習

松下佳代氏の提案する「ディープ・アクティブラーニング」の定義は、「生徒・学生が他者とかかわりながら、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がっていくような学習」。以前本シンポジウムに登壇された佐藤学さんの「学びの三位一体論」にも通じる。氏はフィンランドでディープラーニングを知った。フィンランドの高等教育では、①深い学習、②深い理解、③深い関与という、「深さ」を追求する学習が求められていて、「ディープ」という単語と「アクティブラーニング」が氏の中でクロスしたという。

氏は、課題をシナリオとして設定し教室外で資料を集め仮説を検証する、PBL (Problem Based Learning) の例を、蓮行氏とのシミュレーションを交え紹介した。

## ■ 大学入試にも「対話劇」を導入

平田オリザ氏が提唱・実施する「対話劇をしよう」という授業は、参加率が非常に高いのが特徴だ。演劇では「話さない」ということまで肯定され、個人の多様性を認めることができる。年号や基礎的な知識はすぐに検索できる現在、文科省の大学入試

改革に触れ、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、四国学院大学で実施した「ディスカッションドラマを作る」という入試を紹介した。役割をうまく

分担できた者が高評価になる。氏は、小学生時代からアクティブラーニングをしているのか、文化資本に触れているか否かで、今後の大学入試でかなりの差が開くのではないかと考察している。

味覚・思考・芸術などの文化資本は20歳までに形成されるため、子どものうちに本物に触れる体験が重要という。ただ、東京では質の高い文化資本に触れることは比較的容易だが、地方では困難であり、地域間格差として課題だ。

岡山県奈義町は、2016年度から公務員採用試験に平田氏監修の演劇的試験を導入した。1人の職員が複数の役割を担い、



2016年12月25日 京都大学百周年時計台記念館 国際交流ホール  
登壇：松下佳代 京都大学高等教育研究開発推進センター教授

平田オリザ 劇作家/劇団「青年団」主宰/大阪大学COデザインセンター客員教授  
蓮行 劇団衛星代表/大阪大学非常勤講師/ワークショップデザイナー推進機構副理事長

上手な役割分担を求められる、地方ならではの取り組みだ。奈義町は、過疎化防止のための子育て支援にも力を入れ、合計特殊出生率2.81人を誇っている。

## ■ 中学生に「ワークショップをどう説明？」

3氏の鼎談では、演劇とアクティブラーニングの関係が語られた。平田氏は、「演劇自身が協働的作業なので、協働性がアクティブラーニングに不可欠とするなら、演

劇的要素は欠かせない」と指摘した。

蓮行氏が、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。松下氏は「参加者が何かをやる、たいていは一人ではなくて協働でやる」。平田氏は「たぶん、みんなでなんかやるんだよ」。もし大人に答えるなら、「参加型・双方向型・参加者の履歴を大切にする」という3点を説明するとのこと。

## ■ ワークショップは漢方薬

グループワークとして、「歩く&止まるゲーム」で8人組のグループに分かれ、講師への質問をグループ内で話して決めた。その一部を紹介する。

Q: 疲れ切った夫婦、不良の息子に効くワークショップはないか？

平田 ワークショップは漢方薬。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、治療は専門家にお願いしよう。

蓮行 看守の方から刑務所でのワークショップを教えてほしいと言われた。

Q: アクティブラーニングで教育された学生を、企業はどう受け入れるべきか？

松下 社会での仕事はたいがい共同で、そのためのアクティブラーニング。それが活かされない企業であるなら残念。

平田 せっかくコミュニケーション能力をつけても、入社して「空気を読め」という教育をされる。社内での不正や数値改ざんが長年続いていた大企業の例などは、まさにその縮図。最近では、ワークショップを取り入れる企業も増えている。