

ワークショップにおける学習

企画 青山征彦（駿河台大学）・岡部大介（東京都市大学）

司会・企画趣旨 青山征彦（駿河台大学）

話題提供 細野あゆみ・上田信行（同志社女子大学）
館野泰一（東京大学）

岡部大介・松浦李恵（東京都市大学）

指定討論 有元典文（横浜国立大学）

佐伯胖（青山学院大学）

企画趣旨

近年、コミュニティの構築／再構築や、学習の可能性を拡張する手立ての一つとして、ワークショップに注目が集まっている。実際に、企業での人材開発や、学校教育においても、さまざまな実践が行われるようになってきた。

また、青山学院大と大阪大学ではワークショップのデザイナーを養成するプログラムを開設するなど、ワークショップに対する社会的な関心は高まりつつある。

しかし、実際にワークショップに参加することでどのような学びが可能になるのか、そのときの学びのプロセスはどのようなものか、ワークショップの場での体験をその場限りにせず、その後の学びに活かしていくにはどうしたらよいか、といったことはあまり明らかになっていないように思われる。

そこで、このワークショップでは、ワークショップの持つ可能性について考えながら、ワークショップと学びの関係をどう考えるか、認知科学からワークショップをどのように捉えるかといった点について、議論を深めたい。

話題提供1

「学びに恋してしまった、私！」

細野あゆみ・上田信行（同志社女子大学）

話題提供1組目は、日常的にゼミにおいてワークショップを組織しながら、「ラーニング・エンジニアリング」という理論／概念構築を進めている同志社女子大学の上田研究室から報告してもらおう。上田

研究室におけるワークショップ事例の紹介とともに、以下の囲みに示すような学生の生の声を元に議論を展開する。

私は現在、同志社女子大学現代こども学科の上田信行ゼミに属しています。ゼミのテーマは、ラーニング・エンジニアリング。自分の憧れ（ミッションやヴィジョン）に向かって、情熱と自分への信頼をたよりに、学びを毎日カタチにしています。ひとりひとりの学び手が、自分の想いを実現するために、実験的な学びを何度も試みながら、毎日変化しています。この「想いをカタチにしていく学び」を私たちはラーニング・エンジニアリングと呼んでいます。

《学ぶためのエンジンになるものこそ「恋をする」ことなのです。》

ゼミでは、3つの学びの風景を考え、それぞれの学びのあり方を考えています。それぞれ、learning 1.0（学校モデル）、learning 2.0（アトリエモデル）、learning 3.0（ステージモデル）と呼んでいます。学校はインストラクション、アトリエは協同的ものづくり、ステージは誰かのためにパフォーマンスをしている時に起こる学びです。その学ぶためのエンジンになるものは「恋をする」ことなのです。

《あなたは恋をしていますか？私はその真っ只中にいます。》《なぜ、こんなにも学びをスキになってしまったのでしょうか！》《恋は、私をキレイにしてくれます。輝かせてくれます！》

私はゼミでの1年半の間に、大小100以上ものプロジェクトをこなしてきました。最初はワークショップを手伝いながら、参加者自らが学びをつくる状況をどう構築していくかを学び、その経験を生かしながら、今度は自分で場をつくってみる。そこから様々な失敗を経験して自分なりの学び観、デザイン観、ワークショップ観を形成してきました。そして、たくさんの人に自分の考えを発表することで、自分が何を学ぼうとしているのか、また、何が足りないのかに気づく過程がありました。このプロセスこそが、ワークショップの要素として大切なものなのではないかと考えます。

話題提供2

コミュニティ生成の場としてのワークショップ

館野泰一（東京大学）

ここではワークショップのデザインを、当日の「プログラム・デザイン」としてだけでなく、当日前後も含めた「コミュニティ・デザイン」としての側面に焦点を当て、議論を行いたい。

中野（2001）のワークショップの定義である「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同でなにかを学び合ったり作り出したりする学びと創造のスタイル」に見られるように、これまでワークショップは当日のプログラム・デザインに焦点が当てられてきた。

しかし、近年はtwitterやFacebookといったソーシャル・メディアを活用することで、ワークショップ当日だけでなく、その前後も含めたデザインがなされ、コミュニティ生成の場としての様相がより見られるようになってきた。

この変化はワークショップの効果を考える点でも重要だと考えられる。ワークショップの効果は、佐伯（2012）が指摘する「まなびほぐし」という個人の認識面への効果に加え「志向性を共にしながらも、視点の異なる他者」と出会い、継続してつながることができるという点も大きいと考えられる。つまり、ワークショップ後に参加者に残るのは「その場の体験」や「そこで得たことの適応」という側面だけでなく、そこで得た社会関係資本という側面も大きいと考えられる。

以上を踏まえ、実際にワークショップ前後も含めたデザインを行っている事例を紹介し、理論的側面として文脈横断論や祝祭論に触れながら、コミュニティ・デザインないしはプラットフォーム生成の場としてのワークショップについて議論したいと考えている。

[引用文献]

中野民夫（2001）『ワークショップ-新しい学びと創造の場』。東京：岩波書店。
佐伯胖（2012）。「まなびほぐし（アンラーン）」のすすめ。荻宿 俊文・高木 光太郎・佐伯 胖（編），『ワークショップと学び1-まなびを学ぶ』，27-68。東京：東京大学出版会。

話題提供3

ステージ構築としてのワークショップ

岡部大介・松浦李恵（東京都市大学）

ここでは、大学内外において繰り返してきたいくつかのワークショップ事例に基づき、活動理論家 Lois Holzman(2009)の議論を補助線に、ワークショップの舞台づくりとワークショップ・デザイナのアイデンティティに着目する。

ワークショップ研究で重要な視点は、例えば、安斎(2011)にみられる創発的コラボレーションのデザインプロセスに関わる研究であったり、牧村(2009)ワークショップ・デザインと空間の関係についての研究があげられる。このようなワークショップのデザインの実践家のアイデンティティは、Holzman（2009）の言葉を借りれば、「実演されるもの」として表現することができる。すなわち、ワークショップ・デザイナ、またはファシリテーターとして振る舞うアイデンティティは、そのワークショップの舞台構築の過程そのものの中に、パフォーマンスに立ち現れる。さらにHolzman（2009）は、Vygotskyの「道具-即-結果（tool-and-result methodology）」を援用しながら、メソッドもまた単に適用するものではなく、実践するものであることを強調する。

ワークショップの空間は、非日常的な場として、日常と区分されて捉えられがちである。しかしそのデザイナやファシリテーターのワークショップ・デザインプロセスをつぶさに見ていくと、日常の実践がワークショップのステージ構築に向けてパフォーマンスになっていくことが見てとれる。このような観点から、本研究では、ワークショップに携わる大学生、または大学教員のデザインプロセスを追うことを通して、日々の活動や実践が、ワークショップという舞台に向けて再組織化（reorganization）されていくことについて具体例とともに紹介する。

[引用文献]

安斎勇樹他（2012）創発的コラボレーションを促すワークショップデザイン。日本教育工学論文誌 35(2), 135-145。
Lois Holzman (2009) Vygotsky at Work and Play. East Sussex: Routledge.
牧村真帆（2009）ワークショップ実践家が捉える空間の利用可能性に関する研究。日本教育工学論文誌, 33(Suppl.), 173-176。