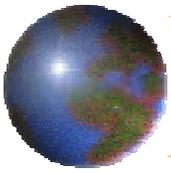


# 21世紀の新しい学習環境 の創造に向けて

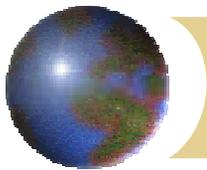
青山学院大学

佐伯 胖



# 教育の危機

- 「学び」からの逃走
  - 東京都の生活時間調査：→中学2年生の勉強時間
- 勉強して何になる（大学全入時代）
- 「学校」= 生き地獄（いじめ、学級崩壊）
- 塾、通信教育、家庭教材でも学べる
- 「おもしろい」情報の氾濫
- 「まじめなやつはバカ」の風潮
- 努力、忍耐、挑戦ということがあほらしい



# 「学力」(=「学ぶ力」)の低下

## ● 成績優秀／興味最低

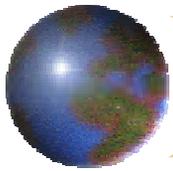
■ OECD Report: Science and Technology in the Public Eye (1998) → 科学的関心度

## ● 知識の断片化

■ クイズのような知

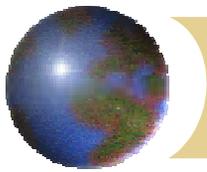
## ● 学びの私事化 → 「引きこもり」現象

## ● 「職業」の忌避



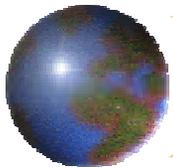
## 診断:「インタラクション」の欠落

- インタラクションとは、異なる物質同士の接触により、それぞれの物質が相互に変化すること(もともとは材料科学の用語)。
- 人と人の相互に影響し影響される関係づくりのこと。
- 「学び合う」ことの喪失



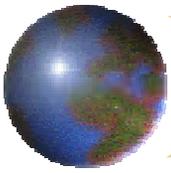
# 問題を克服するための道筋 (インターラクティブな学びへ)

- 脱・「学校化」した学びへ
  - 「学校化」=教育を「学校」内の、「学校」のための、「学校人」(生徒、先生)の営みに閉じこめること
- 「学び合う共同体」づくり
- 「学習」観の転換



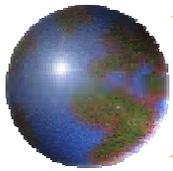
# 学びの脱・学校化

- 学校に「学校外」の文化を取り入れる
- 地域（学校外）に学校の子どもたちが参加する
- 「学び甲斐」のある学びへ



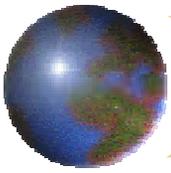
# 文化的実践としての学習

- 文化的実践とは「文化」に関わる実践。
- 文化生成に関与する学び
  - 文化の味わい(賞味)
  - 文化の共有
  - 文化の創出
  - 「ここだけの話」でない、  
「タダゴトではない」こと



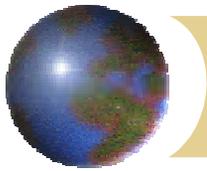
## 「正統的周辺参加論」

- 人類学者たちが「学校」以外の、また、近代工業生産とは離れた、徒弟制社会の中で人々が、どのように「学んで」いるかをつぶさに観察
- 人間の本来の学習は本来、「徒弟的」なものであるとする
  - (J・レイヴ、E・ウエンガー著佐伯 胖訳『状況に埋め込まれた学習——正統的周辺参加——』産業図書、一九九三年)



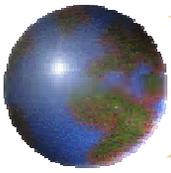
# 学び＝文化的実践への参加

- 文化的実践の共同体への参加を通して、自らのアイデンティティを確立すること
- 学習は、正統的(Legitimate)
  - 現実社会の文化的実践に結びついている
- 学習は、周辺的(Peripheral)
  - 「シロウト」から「プロ」へ
- 学習は、参加 (Participation)
  - 他者ととともに、他者のために



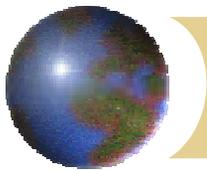
# 何が「まちがい」だったか

- 「教える」から学ぶ  
→ 「学ぶ」意義があるから学ぶ
- 画一主義、統一主義の否定  
→ 「状況に埋め込まれた」学習
- 注入主義（「これでもか」主義）の破綻  
→ はじめに「子どもの活動」あり
- 「紙と鉛筆」学習の偏重  
→ モノ、道具、人とのインタラクション



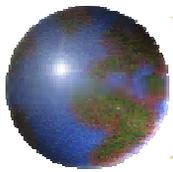
# 「知の分散化」

- 「知」はモノや人の間に分散している。
  - モノや人とのインタラクションによって、高度の「知」が相互的に達成される。
- ↓
- 知は個人の「頭の中」だけのことではない。
  - 知識の「獲得」ではなく、「知の総合的かつ協同的实践」



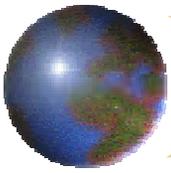
## 実践共同体への参加

- 文化の実践として世の中に価値づけられたことを生み出している共同体に、
- 自らの独自の在り様を活かして、「参加」し、
- そのような参加を深めて行くことによって、その共同体の中での「アイデンティティ」(自分らしさ)を確立し、
- それを共同体で互いに受け入れ合い、アプリーシエイト(賞味、鑑賞)し合う



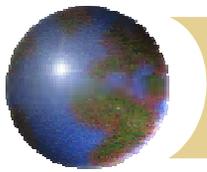
# 「生きる力」とは

- 学習が文化的実践に正統的に参加してゆくような共同体が構成されていれば、しぜん「生き生きと」実践に参加すること。
- したがって、当人の「力」の問題ではなく、参加を促し、支え合い、学び合うという、共同体における「学び」の関係構造の問題である。



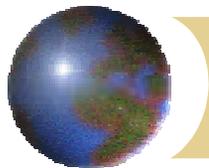
# 「学ぶ意欲」(動機づけ)とは

- 学習者の「心」の持ち方の問題とされていたが、  
共同体の社会的関係構造の問題



# 学ぶ意欲を生み出す関係

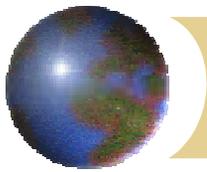
- (1) 学習者の学びが共同体の中で受け入れられ、意味のある結果を産出したという手応え（誰かの「評価」ではなく、実際に生み出された結果の「よさ」の実感）が返ってくるのが大切
- (2) 学習者が、共同体の中での役割を担って「次第に十全的に参加してゆく」プロセスが見えること
- (3) 学習の成果として、共同体の中で「先行き、どうということになるか」がかいま見えること



# インターネット時代の学び

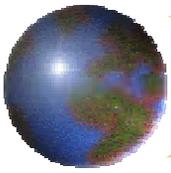
- ひとり一人が共同体の実践に参加し貢献することを支援
- ひとり一人が自分らしさをみつけ、誇りをもつようにする。
- 「志を同じくする者」の連帯＝学び合う共同体をつくりだす。

→分科会E「環境・協働学習」



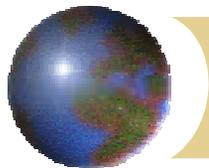
# 「コンピュータ離れ」をつくる インターネット学習を！

- 「電子チラシ広告」→「相手」との対話へ
- コミュニケーション低下→コミュニケーション強化へ→「こうさ展」
- 個人学習→協働学習へ
- 「のぞき」の誘惑→探求の誘惑へ
- 「電子画面の前で過ごす時間は、1日につき1時間か2時間の間とすべきである。」  
(アメリカ小児科学会の勧告)



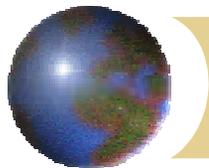
# 学ぶことのおもしろさを回復

- 「おもしろいこと」とは「わからないこと」の広がり
- 「わかること」から「わからないこと」へ
- 「未知への探求」がつづく
- 「それは本当か」(「仮説検証学習」)
- 「分かり直し」「関係づけ」「他者のまなざし」
- 「作品」づくり、「物語」づくり  
→「獲得」よりも、「提供」へ



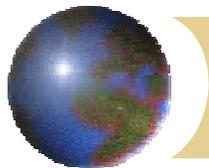
# 道具を使い、道具を作ろう！

- ◆ 教師といっしょに、「わかりやすさ」を共同追求
- ◆ 他者とかかわり、世界とかかわるツールづくり  
→分科会A「教育と先進技術」
- ◆ 知の「作品」づくりと相互鑑賞  
→マイタウンマップコンクール(3/3表彰式:同時開催)
- ◆ 地域や異年齢層とのインタラクションの強化  
→分科会F「地域の情報化」



# 学校を知識社会への サービスの拠点に

- 子どもたちが商店街、ホテル、旅館のホームページを作成し、発信する。
- パソコンの組み立ての請け負い
- 大学に高校生がネットで「受講」
- 高校に中学生がネットで交流
- 親と学校と地域社会のネットワークづくり
- →長野市教育委員会のプロジェクト



# 佐賀プロジェクト

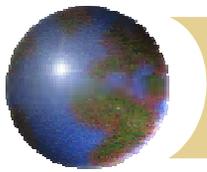
## ● 佐賀県CATV網の充実

- 加入世帯: 佐賀県43.3%(九州1位)[全国平均: 37.21%]

## ● NetComさが(1998)114団体加盟 (NetCom)

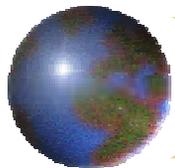
## ● New Edu-Quake:NetComを教育情報システムとして展開

- 例: 高校生のパソコン組み立て→高校生が小学生を指導→小・中・高・大の教員、生徒の交流、などなど。



# インターネット時代の学び ＝学びのデジタル革命

- インターネット時代の学びは、「情報をため込む」学びであってはならない。
- むしろ、お互いが相互に学び合い、役立ち合うために、情報を送出し、提供しあい、それをお互いにappreciate(賞味、鑑賞、感謝)しあう学びでなければならない。
- そこにこそ、「学ぶことの意義」があり、その「学ぶことの意義」を回復する。



- ・学びの質的転換を可能にする道具(ツール)と場(フィールド)を与え、
- ・個人の学びではなく、
- ・「学び合う共同体づくり」を支援する。