

旅モデルを活用した教育現場への探究導入と 能力開発のデザイン -伊豆大島における小学校教育と スタディーツアーの実践からの考察-

矢萩 邦彦¹・青山 光一²

¹正会員 教養の未来研究所 所長(〒220-0072 横浜市西区浅間町1-4-4-401)

(株式会社スタジオアフタモード 代表取締役CEO 〒220-0072 横浜市西区浅間町1-4-3-201)

E-mail:yahagi@aftermode.com

²非会員 学校法人茂来学園大日向小学校 カリキュラムマネージャー(〒384-0502 長野県南佐久郡佐久穂町大日向1110)

E-mail:aoyama@jenaplanschool.ac.jp

日本の学校教育における探究活動は成功しているとは言いがたく、大半はテーマ学習と変わらず、知識の詰め込みや体験学習と変わらない状況だ。そもそも探究活動は主体的であることが前提であり、教室において同一テーマで運営することは難しく、また制限時間を意識したカリキュラムや、定量的に活動やアウトプットを評価することは本末転倒である。つまり学校の授業という構造自体が、探究とは相性が悪い。教師はそのことをメタ認知した上で、探究に取り組む必要がある。その点で「旅」は、それ自体が探究的な行為であり、旅する者を探究的な思考・行動に導く構造的力がある。本研究では、学校民間双方の実践を分析し、旅が引き起こす好奇心の刺激と行動変容を構造的に捉え、教室内で同様の効果を狙うための事例紹介とモデル化した方法を提示したい。

Key Words : 探究, PBL, 旅, 生きる力, 抽象力, リベラルアーツ

1. 学校教育における探究型学習の状況

グローバル教育に後れを取っていた日本もコロナ禍を経験し、ようやく予測不可能な世界を柔軟に、臨機応変に生き抜く力が強く求められるようになった。しかし、現在、特に日本の初等中等教育では、グローバル人材を育成するための素養を身につけられるような教育実践がなされているとは言いがたい。

新学習指導要領において、「生きる力」を獲得するために「探究」学習の重要性が盛り込まれたが、多くの学校教育の現場では、探究授業のカリキュラムをどのようにつくり、実践し、評価したらいいのか分からないという声があまりにも多い。また、それをサポートするための教材やサービスも数多作られているが、探究の本質を捉えずに探究っぽいテーマを設定しただけで、従来型の教材とあまり変わらないものが多い。そのため現場では総合的な学習やテーマ学習と同じような授業が繰り返されている。

そもそも「探究」活動は、主体的であることが前提である。しかし教室において全員が同一テーマに興味を持ち主体的に関わる場を運営することは難しく、また制限時間を意識したカリキュラムや、定量的に活動やアウトプットを評価することは探究と相容れない。つまり学校の授業という構造自体が、探究とは相性が悪いといえる。教師はそのことをメタ認知した上で、探究の時間づくりに取り組む必要がある。

2. 探究導入における「越境」の効果

「探究」を主体的に行うためにはテーマ自体に「興味」を持つことが必要で、そのテーマなり要素に注目することから探究活動ははじまると言える。注目するためには発見や気づき、感動などの「驚き」が必要である。驚きというのは一般的に急激な心の動きのことを指すが、それが起きやすいのは自分の想定した世界観から何らかの「越境」が起こった時であると考えられる。

デューイは主著『論理学：探究の理論』（1908）の中で、思考は「探究の同義語であって、その意味は、探究とは何かによって決定される」。さらに『民主主義と教育』（1916）において、「思考とは、言い換えれば、われわれがなすことと、生じる結果との間の、特定の関連を発見して、両者が連続的になるようにする意図的な努力なのである」としている。デューイは思考を「経験の質の変化」と捉え、そのためには「反省的経験」すなわち振り返りが効果的であると考えていた。このことを踏まえれば、「越境」と「振り返り」こそが探究的学びの骨子であると言える。¹²⁾

3. 越境モデルとしての旅

越境には「場所的越境」「時間的越境」「精神的越境」の三種類が考えられる。「場所的越境」は場所を物理的に移動することであり、「時間的越境」は場所移動の有無を問わず時間が経過すること、「精神的越境」は場所や時間が変わらずとも心のなかで変化が起こっていることを指すとする。であるならば、時間的越境は必然的に精神的越境を伴うはずだし、場所的越境は、時間的越境と精神的越境の両方を伴うはずである。ただし精神的越境が他二つを伴うかどうかは時と場合による。つまり、場所を変えることはあらゆる越境体験を内包する。越境が起こったということは「いつもとは違う」状況に身を置いているということであり、そこでは観察をし、思考し、情報を共有し、経験を振り返るといった探究的な活動のサイクルが必然的に発動する。

その点で「旅」というのは、それ自体が探究的な行為であり、旅する者を探究的な思考・行動に導く構造的力がある。そこで本研究では、学校民間双方での教育実践と、伊豆大島を舞台としたスタディーツアー実践を分析し、旅という体験が引き起こす、好奇心の刺激と行動変容を構造的に捉え、教室内で同様の教育効果を狙うための事例を紹介し、モデル化した方法を提示する。

4. 小学校での事例検証

公立小学校における探究学習の導入事例として、平成29年から31年にかけて行われた東京都大島町立小学校での実践事例を紹介したい。

まず、教員が取り組んだのは従来型の伝統的な授業に対するマインドセットのアップデートである。多くの教員は、公教育が始まって以来続いてきた「みんなで同じことを、同じペースで、同質性の高い学級の中で、教科

ごとの出来合いの答えを、子どもたちに一斉に勉強させる」（苫野2019）というシステムのもと実践を繰り返してきた。社会が加速度的に変化している現代において、教育システムだけが150年以上も変わらずに取り残されてきたと言える。自らもそのシステムの中で学んできた教員にとって、システム自体を疑い、その中で変化を起こしていくことは簡単なことではない。しかし、一つの成功モデルを学ぶことを通して我々の教育システムには多くの改善点があることを体験的に学んでいくことになった。³⁾

探究学習導入の際に我々がモデルとして取り上げたのが「イエナプラン」の「ワールドオリエンテーション」である。ドイツで生まれオランダで発展したイエナプラン教育では、理科・社会科の区別をせず、ワールドオリエンテーションという総合学習の形態を用いて探究を進めている。ワールドオリエンテーションについての考え方や教材、教育方法、カリキュラム等はオランダで大きく発達した。その学習過程は、①刺激—②問いかけ—③役割分担—④報告の準備—⑤プレゼンテーション—⑥記録という6つのプロセスを踏む。

質の高い探究学習を進めていくには、探究導入時の「刺激」が特に重要になる。子どもたちの好奇心を刺激し、学びに向かう動機付けを行うことがその主たる目的である。そこでは、子どもたちの内面に「越境」を起こせるかどうかがかぎとなる。教室という場所の制約がある中で、決められた時間内に「精神的越境」を起こすことは簡単なことではない。我々は、「非日常を演出すること」「ホンモノに触れさせること」を重視しながら学習を始めた。

表-1 探究事例①「秋の遠足を作ろう」.

テーマ：「秋の遠足をつくろう」
期間：およそ1ヶ月（20時間）
対象：小学校1年生から3年生の50人程度の異年齢集団
概要：
①校長先生が「秋の遠足」の内容について悩んでいる動画（事前に教職員の動画撮影チームが撮影したもの）を視聴する。その後、その場に校長本人が登場し、「秋の遠足の内容が毎年同じであまり面白くないと感じている。先生たちと相談したけど、なかなかいい案が決まらなくて困っている。君たちで計画を立ててくれないか」という投げかけを行う。
②チーム（4～5名）ごとに「秋の遠足」計画を立てる。
③実際にフィールドワークを行い、計画のブラッシュアップを行う。

- ④完成した計画をPRするためのプレゼンテーションを作成する。
- ⑤プレゼンテーションを効果的に行うための改善を繰り返す。
- ⑥チームごとに作成したプレゼンテーションをお互いに聞き合い、最優秀プレゼンを選出する。
- ⑦実際に採用されたチームの計画通りに「秋の遠足」を行う。
- ⑧リフレクションとフィードバックを行う。

多くの子どもたちが楽しみにしている秋の遠足。校長先生からその計画立案を直接依頼される経験をした子どもたちは、嬉々として動き始めた。校長先生の言葉が子どもの「越境」を促したと言える。その後のフィールドワークでは実際に地域へ学習の場を移し、地域の魅力を再発見し、地域住民との繋がりを実感した。プレゼンテーションを作り上げていく過程では、学んだことを効果的に聞き手に伝える方法を学んだ。そして、この学習過程全体を通して、仲間と協働的に学ぶ手法や態度を体験的に学んだ。およそ1ヶ月におよぶ探究学習は教科の枠を超え、多くの学びを子どもたちにもたらした。移動にかかる交通費の計算や移動距離や時間の計算(算数)、地域の公園や公共施設、商店について(生活科・社会科)、秋の草花や動植物について(生活科・理科)、プレゼン資料の作成や発表原稿の作成(国語)など、その内容は多岐にわたる。子どもたちは教科ごとにぶつ切りされた「他人事」の学びではなく、「自分事」の学びに没頭する期間となった。

その後も、「国内旅行のプラン作り」「地元食材を使った新メニュー開発」「空き地を開墾した農園づくりと野菜の収穫祭」「無人島脱出プロジェクト」「学芸会をつくろうプロジェクト」等、約2ヶ月単位で探究学習を繰り返し行った。

探究学習を継続する中で、我々は2つの大きな課題に直面することになった。それは「子どもたちがテーマについて前のめりになる状況をつくること」「振り返りを経験に落とし込むこと」である。言い換えるならば、探究学習の骨子として先述した「越境」と「振り返り」の難しさに直面したと言える。

5. 『探究 Journey』の事例検証

探究的な学びを学校現場で具現化していくことは工夫次第で可能である。しかし、学校という空間的・時間的な枠組は探究的な学びの弊害となることが多いのも事実である。そこで、授業においては意図的に「非日常を演出すること」「ホンモノに触れさせること」が探究学習

の入り口として不可欠になってく。それに対して旅は「非日常」と「ホンモノ」に溢れている。我々が演出するまでもなく、旅そのものが「非日常」であり、そこで出会うあらゆるものは「ホンモノ」である。

ここで、一般的な探究学習の過程を整理したい。イェーナプラン教育における探究学習の中心であるワールドオリエンテーションでは、①刺激―②問いかけ―③役割分担―④報告の準備―⑤プレゼンテーション―⑥記録という6つのプロセスを踏む。ミネソタ・ニューカントリースクール等で実践されているエドビジョン型PBLでは、①評価基準の作成・提示―②問題の設定・焦点化―③企画立案―④追究―⑤結果の整理・まとめ―⑥評価基準に即した振り返り―⑦プレゼンテーションという7つのプロセスを踏むことが一般的である。「Most Likely to Succeed」で有名になったアメリカのチャータースクールであるHTH(ハイ・テック・ハイ)で行われている探究学習では、①プロジェクトの開始―②本質的な問い―③アイデア出し―④批評―⑤学習スキル・知識・学習態度―⑥プロトタイプと修正―⑦発表会―⑧評価―⑨振り返りという9つの要素で成り立っている。他にも数多くの探究学習の型が研究されているが、概ね似たような学習過程を踏んでいる。ここではそれらを踏まえた上で整理統合した、①認知―②想像―③共有―④経験(振り返り)というモデルを提唱したい。他モデルとの違いは「想像」と「経験」を重要視していることだ。⁴⁾

表-2 一般的な探究モデルの整理と統合。

	認知 インプット	想像 エディット	共有 アウトプット	経験 インサイドアウト
ワールドオリエンテーション	①刺激 ②問いかけ ③役割分担 ④報告の準備		⑤プレゼンテーション	⑥記録
エドビジョン型PBL	①評価基準の作成・提示 ②問題の設定・焦点化 ③企画立案 ④追究		⑦プレゼンテーション	⑤結果の整理・まとめ ⑥評価基準に即した振り返り
HTH	①プロジェクトの開始 ②本質的な問い ③アイデア出し ④批評 ⑤学習スキル・知識・学習態度 ⑥プロトタイプと修正		⑦発表会	⑧評価 ⑨振り返り

我々が伊豆大島を舞台に企画したスタディツアーは、上記した探究学習のプロセスを丁寧になぞりながらデザインした。

表-3 探究事例②「伊豆大島ツアー」.

テーマ：「島全体でちきゅうを探究！伊豆大島3日間」 期間：2泊3日 対象：9歳～14歳の子どもとその保護者 計15名 概要： ①「旅マエ」インストラクション：アイスブレイク、探究マインドセットを整える。 ②探究プログラム（1）ちきゅうが作りだした、伊豆大島のふしぎを探そう！ ③探究プログラム（2）自分の足で歩いて体感！ちきゅうや大地の大きさを知ろう！ ④探究プログラム（3）ホンモノの星空を見よう！ ⑤探究プログラム（4）島のくらしと、つばきのヒミツを知る！ ⑥「旅アト」リフレクション：振り返り、発表と共有
--

伊豆大島を舞台にした「旅」という非日常は、発見や気づき、感動などの「驚き」に満ちており、4つの探究プログラムは子どもたちの「越境」を促した。この旅で大切にすることは、ナビゲートする我々が参加者である子どもたちの「探究」マインドの醸成を常に最優先することだ。それは、一般的なツアー旅行にありがちな、時間で区切ってあらかじめ決められた見学地をめぐる、言わば「答えあわせの旅」とは一線を画している。子どもたちが大きな地層の前で少々危険なロッククライミングを始めるとも止めずにやらせてみる。火山でできた砂浜で想定した時間を超えて夢中になって遊んでいる際には、次の予定を躊躇なく変更する。いわゆる予定調和ではない旅の中で、子どもたちは多くの越境体験を積むことになった。

探究プログラムの合間には適宜「リフレクション」の時間を設定した。越境体験に矢印を与えていくこと、振り返りを経験へと落とし込んでいくことをそのねらいとしている。スタディツアーの最後には旅全体のリフレクションを行い、今後の探究につながる多くの問いが子どもたちからもたらされた。言わば旅全体が次なる探究学習への「刺激」となったと言える。

このように、旅には「越境」と「振り返り」のスパイラルを強化する構造的特徴があることがこのスタディツアーを通して確認することができた。

6. 旅モデルの活用とまとめ

以上のように、探究と旅に共通するのは「越境」から始まるということである。非日常の場で活動するために

は想像力が必要である。日常から「越境」することで、想像力を発動することができる。予定調和では、想像力は働かにくい。旅をするにしてもスケジュール通りの「答え合わせの旅」では一問一答の詰め込み教育と構造が変わらず、答えのない問いに立ち向かう人材を育成することはできないだろう。

つまり、本研究における教育現場への導入を提案したい旅モデルとは、計画は最低限に抑えて余白や選択肢を作って越境を仕掛け、柔軟に計画を調整変更しながら、タイミング良く思考や出来事を経験に落とし込む振り返りの機会を用意することである。

表-4 探究導入と能力開発のための旅モデル.

①具体的な目標を設定せず、参加者それぞれの成長を目的とする ②余白や選択肢をつくり最低限の計画を立てる ③想像力を発動する越境を仕掛けて主体性を引き出す ④対話やその場の流れを重視して柔軟に活動を変更する ⑤思考や出来事を経験に落とし込む振り返りの機会を設計する

越境を仕掛けるためには、参加者の日常をある程度想定する必要がある。これは選択肢や採用する振り返りの方法についても同様である。その点では、それぞれのキャラクターが分かっている学校教育においては、外部募集のツアーに比べて遥かに設計しやすい。また、このモデルに沿って行えばどんなテーマも探究化が可能である。しかし、テーマを選ばない分、教師側が教科書やカリキュラムから離れる越境の覚悟や探究心を持っていないければ、子どもたちを探究的な学びにナビゲートすることは構造的に難しい。探究心を育む教育を志す者は、まず自らが探究的に生きることが求められる。

以上、探究学習と旅の相似や相関性について事例を紹介し、概観を述べた。AI・ロボット時代には、求められる能力も変化し、必然的に従来の一問一答的な知識偏重の学びから、探究的な学びへのシフトが求められるが、日本の教育現場はまだまだそれに対応出来る状況にあるとは言えない。引き続き、旅モデルの実践と分析を進めると同時に、新たなモデルについても今後の研究において提示し、論じていきたい。

参考文献

- [1] デューイ、『論理学:探究の理論』, 中央公論社, 1968.
- [2] デューイ、『民主主義と教育』, 岩波書店, 1975.

- [3] 苦野一徳, 『「学校」をつくり直す』, 河出新書, 2019.
[4] 石川一郎・矢萩邦彦, 『先生、この「問題」教えられますか?』, 洋泉社, 2019.
[5] 上杉賢士, 『プロジェクト・ベース学習の実践ガイド』, 明治
図, 2010.
[6] 藤原さと, 『「探究」する学びをつくる』, 平凡社, 2020.

- [7] リヒテルズ直子, 『オランダの個別教育はなぜ成功したの
か』, 平凡社, 2006.

2021年?月?日 受稿

2021年?月?日 受理

Introducing Inquiry-Based Learning to Classrooms and Capacity Building through Traveling Model-Considerations from the Practice of Elementary Education and Study Tour in Izu Oshima Island

Kunihiko YAHAGI and Koichi AOYAMA

Inquiry-based learning in Japanese school education is far from successful as most practices are about thematic studies, memorisation or ready-made excursions. The premise of Inquiry-based learning is about the students being proactive. Therefore, implementing programs under limitations such as a single theme for multiple students, a curriculum that is time conscious, an evaluation scheme that quantitatively determines the outcome, in other words, a unit system, is incompatible with Inquiry-based learning. Teachers must metacognize this fact in designing their program.

'Travel' is Inquiry-based learning in itself where the traveller is structurally guided to think and act exploratory. This study aims to present a case study and a modelled method to obtain the same effect caused by trips to happen in classrooms by structuring the relationship between the stimulus that ignites curiosity and the behavioural changes caused by trips through comparing practices in schools and private educational courses.