

第3章

体験学習を支える理論

体験を通して学習をすすめる体験学習は、体験の持つインパクトが机上での学習に比べ強い反面、体験する事が目的になってしまい、本来の学習の目的を見失ってしまうことが課題としてあげられます。本章では、皆さんが実践される体験活動が本来の学習の目的を達成するための有効な手立てになることを目指して、体験学習を支える理論を紹介致します。



体験を学習に取り込む



北海道教育大学岩見沢校
教授 能條 歩

体験を学びに

体験学習中心の教育活動では、下に示す「(1)から(4)の4ステージを一連の学習プロセスとし、ステージ(4)の後に次の体験活動のステージ(1)をおく」という循環過程によって、知識やスキルだけでなく学び方もあわせて学ぶことが良いと考えられています。それぞれのステージのポイントは以下の通りです。

(1) 具体的な体験(体験：Do)

学習の始まりの体験は初めてのことが多いので成り行きまかせになりやすく、(2)以下のプロセスがない場合、「楽しかった／つらかった」などの記憶は残りますが、学びとして残るものが少なくなります。どのような体験であってもそこからなにかしらの学びを得ることはできますが、豊かな学びを形成できるかどうかはこれ以降のながれ次第となります。

(2) 体験のふりかえり(観察：Look)

「ふりかえり」とは、体験活動独特のまとめ方の1つで、「何をやったか」「その時に自分の感覚で何を捉えてどう考えたか」を時系列にそって想起・整理することを指します。ここで留意すべきなのは、「体験は各人の感覚に依存するため、それをどう受けとめるかは人によって異なる」ということです。つまり、「同じ活動を共にしても、ふりかえりの内容が全員同じになるわけではない」ということを念頭に置かなければいけません。ふりかえりの際に「美しいものを見ましたね」というように指導者がまとめてしまうことは、個人のふりかえりを阻害する可能性があり、この後の作業や学習に大きな障害を生みかねません。自分がどんな気づきや感想を持っていても、「指導者のまとめた内容が正しい感覚である」とうけとめられるような指導を繰り返すと、自分の感性を否定される経験が積み重なり、考えることをやめ、「指導者の内面にある“正解”を探る記憶することが学習である」と刷り込んでしまうこととなります。これでは体験学習が目指す方向とも教育全体が目指す方向とも逆のものになってしまうので、十分な注意が必要です。しかし、「トンボがたくさんいましたね」というような事実に関する確認はやった方がよいでしょう。指導者には、感性に関することと事実に関することを区別してまとめを考えることが必要なのです。