

遊びと学びの子ども学 ～Playful Pedagogy～

プログラム

1日目 10月26日(土) Playful Pedagogy/東アジアでの課題と展望

10:00～10:20/特別講演：子どもにとっての「生きる喜びいっぱい」とは
小林 登 (CRN 名誉所長、東京大学名誉教授)

10:20～11:10/講演1：Playful Pedagogyの目指すものは？
榊原 洋一 (CRN 所長、お茶の水女子大学大学院教授)

11:10～12:00/講演2：子どもの「遊び」をはぐくむ保育者：育ちを見通した「学び」の多様性
秋田 喜代美 (東京大学大学院教授)

12:00～13:30/休憩

13:30～15:00/講演3：「遊び」と「教育」の板挟み—幼児の Guided Play (誘導的遊び) への理解
朱 家雄 (華東師範大学名誉教授)

15:00～17:00/講演4+workshop：
学習の場における Playful Pedagogy：子どもが楽しくなる遊具と空間設計
張 世宗 (国立台北教育大学教授)

2日目 10月27日(日) Playful Pedagogy/遊びと学び、東アジアでの実践

10:00～12:00/シンポジウム I：東アジアの現場から
司会：塘 利枝子
中国における「遊びの中で学ぶ」価値：教育神経科学の視点から
周 念麗 (華東師範大学副教授)
国定基準からみた台湾の幼稚園における「遊び」の位置づけ
翁 麗芳 (国立台北教育大学教授)
「あー、楽しかった！明日もまた遊びたい！」という保育を目指して
入江 礼子 (共立女子大学教授)

12:00～13:30/休憩

13:30～14:30/講演5：Playful Learningの情景
All you need is...Love, Passion and Playful Learning
上田 信行 (同志社女子大学教授)

14:30～16:50/シンポジウム II：総合討論&会場質疑応答
司会：榊原 洋一
登壇者：秋田 喜代美、朱 家雄、上田 信行、張 世宗、周 念麗、入江 礼子

16:50～17:00/閉会式

講演者プロフィール・講演概要

小林 登
(Kobayashi Noboru)



CRN 名誉所長
東京大学名誉教授

医学博士。チャイルド・リサーチ・ネット（CRN）名誉所長。東京大学名誉教授。国立小児病院名誉院長。日本子ども学会名誉理事長。日本赤ちゃん学会名誉理事長。日本母乳保育学会名誉理事長。日本子ども虐待防止学会名誉会長。

1954年東京大学医学部医学科卒業。米英留学。東京大学教授、国立小児病院院長、国際小児科学会会長などを歴任。日本医師会最高優秀功労賞（1984年11月）、毎日出版文化賞（1985年10月）、国際小児科学会賞（1986年7月）、勲二等瑞宝章（2001年秋）、武見記念賞（2003年12月）などを受賞。

主な著作は、小児医学専門書以外には「ヒューマンサイエンス」（中山書店）、「子どもは未来である」（メディアサイエンス社）、「育つ育てるふれあいの子育て」（風濤社）、「風韻怎思—子どものいのちを見つめて」（小学館）、「子ども学のまなざし」（明石書店）その他多数。

子どもにとっての「生きる喜びいっぱい」とは

子どもの体が成長し、心が発達するには、子どもが日々の生活の中で、「学ぶ喜び」そして「遊ぶ喜び」で、「生きる喜びいっぱい “Joie de Vivre”」になることが必須である。しかし、それはどのようなメカニズムによるものか、不明な点が多い。近年では、すくすく育っている子どもたちは睡眠中に成長ホルモンがよく分泌される一方、愛されない、可愛がられない子どもたちは、睡眠のリズムが乱れ、成長ホルモンの分泌の低下が見られることが証明されている。

この関係を説明するためには、人間の脳は「生存脳」・「本能・情動脳」・「知性・理性脳」から成るといふ「脳の三位一体学説」が良いと考える。脊椎動物で最も原始的な魚や爬虫類の脳は、呼吸・循環・運動などの限られた体のプログラムだけをもった「生存脳」と呼べるものである。進化が進み、原始的な哺乳動物になると、「生存脳」の体のプログラムの働きを強めるために、本能や情動の心のプログラムをもった皮質（脳表面の薄い膜）が「生存脳」をカバーして、「本能・情動脳」になり、さらに高等哺乳動物になると、「知性・理性」の心のプログラムを持った皮質が「本能・情動脳」をカバーして、「知性・理性脳」になる。

「本能・情動脳」はたくましく生きる力を作り出す脳である。食欲・性欲のような本能の心のプログラムは、生きるため、子孫を残すのに大きな役割を果たし、怒りや恐れなどの情動の心のプログラムは、生存競争の中で自らの生命を守る。そして、喜びや愛などの情動の心のプログラムは、家族や仲間との親しい関係を作る。3つの脳の中央にある「本能・情動脳」が、生存のプログラムをコントロールしたり、理性・知性の心のプログラムを働かせたりしていることは、脳進化から見れば当然と言えよう。即ち、情動の心のプログラムを働かせることは、子どもの成長・発達にとって必須なのである。

子どもに関係する私たちは、情動の働きの重要性を考え、子どもたちが「生きる喜びいっぱい “Joie de Vivre”」になれるよう、その脳科学的な仕組みを明らかにするため「子ども生命感動学 “Child Bio-emotinemics”」を体系づける必要がある。

榊原 洋一
(Sakakihara Yoichi)



CRN 所長
お茶の水女子大学大学院教授

医学博士。チャイルド・リサーチ・ネット (CRN) 所長。お茶の水女子大学大学院教授。日本子ども学会理事長。専門は小児神経学、発達神経学、特に注意欠陥多動性障害、アスペルガー症候群などの発達障害の臨床及び脳科学。趣味は登山、音楽鑑賞。二男一女の父。

1951年東京生まれ。1976年東京大学医学部卒。東京大学小児科講師を経て、現在お茶の水女子大学大学院教授。

主な著書：「オムツをしたサル」(講談社)、「集中できない子どもたち」(小学館)、「多動性障害児」(講談社+α新書)、「アスペルガー症候群と学習障害」(講談社+α新書)、「ADHDの医学」(学研)、「はじめての育児百科」(小学館)、「Dr.サカキハラのADHDの医学」(学研)、「子どもの脳の発達 臨界期・敏感期」(講談社+α新書)など。

Playful Pedagogy の目指すものは？

Pedagogy は本来、「教育学」という意味ですが、幼児教育(学)あるいは教え方(教授法)という意味合いが強いように思う。語源が共通かどうかは分かりませんが、私が専門とする「小児科学(pediatrics)」と最初の ped という文字が一緒に、何か親近感を覚える。

日本の保育・幼児教育の基本的な考え方は、「子どもは遊びながら育つ」というものである。アジアの多くの国で、幼児期から国語、英語、算数を教えるという傾向が強くなっているが、日本では遊びを通じた保育あるいは幼児教育が連綿と続けられている。日本に勉強に求められるアジアの幼児教育研究者も、この日本の保育・幼児教育の在り方に高い関心をもっている。

では、遊びながらの保育・幼児教育のどこがいいのか、科学的に証明されているのか、と聞かれると、日本の保育者のなかには顔をしかめ「科学で証明することではない」とおっしゃる方もいるのではないだろうか。

しかし、こうした課題を真正面から科学的にとらえようという動きが、アメリカなどで始まっている。そして、多くの研究が、教え込む保育よりも、楽しく遊びながらの保育の方が、子どもの発達により影響を及ぼすこと、それを証明できることを示してきている。そして Playful Pedagogy が、科学的にみても保育の最善の方法である、と主張し始めているのである。こうした動きについて、最近の研究を紹介したいと思う。

秋田 喜代美
(Akita Kiyomi)



東京大学大学院教授

東京大学大学院教育学研究科教授。博士（教育学）。専門は保育学、教育心理学、授業研究。現在、日本保育学会会長、日本読書学会会長。World Association of Lesson Studies, Vice President、日本発達心理学会理事等を務める。日本学術会議第 20-22 期会員。国立教育政策研究所評議員、文部科学省中央教育審議会初等中等教育部会教育課程部会・教員養成部会委員、厚生労働省社会保障審議会委員、(財)全国私立幼稚園研究機構理事などを務めている。

東京大学大学院教育学研究科博士課程修了。日本教育心理学会城戸研究奨励賞、日本読書学会読書科学研究奨励賞、(財)発達科学研究奨励賞等を受賞。最近の著作に「絵本で子育て」(岩崎書店)「暮らしの素顔」(フレーベル館)「知を育てる保育」「保育の心もち」「保育のおもむき」(いずれもひかりのくに)「学びの心理学」(左右社)「保育の心理学」(全国社会福祉協議会)「保幼小連携育ちあうコミュニティづくり」(共編著ぎょうせい)など、多数。

子どもの「遊び」をはぐくむ保育者：育ちを見通した「学び」の多様性

子どもにとっては、「遊び」はどこまでも「遊び」である。「遊び」は何かを習得するための手段や、ある目的のために行うものではない。興味あるものやこと、人との関わりの過程自体に没入してきたときに「遊び」が生まれる。では、自由に遊ばせておけばそれで良いのか。園には公的な教育の責任を担い、これからの「学び」に向かう力を培うことが求められている。保育過程の質の向上は、この子どもの「遊び」の深さや広がり、繰り返される経験の質による。

専門家として保育者は、子どもの「遊び」におけるその子にとっての経験の意味や思いを見とり、その過程を見守ると同時に、さらにその伸びゆく方向を見通す目を見定めて動く判断が必要になる。それが「学び」を培うことになる。何かを学ばせるために何々遊びをする、何々遊びには**を学ぶ要素が含まれているという見方ではなく、子どもの今の経験の中からその子の「学び」の意味を見とる方法で「遊び」と「学び」の関係を考えてみる。子どもの多様性、「学び」の対象や環境の多様性、関わる保育者のあり方の多様性、バリエーション理論を踏まえつつ、我が国の保育の良さや可能性を考えてみたい。

子どもの多様性をみることによって、それぞれの子の持ち味を知ることができる。また、対象や環境の多様性を知ることによって、なにが重要な特徴なのかを意識することができる。そして、そこに関わる保育者のあり方の多様性を知ることによって、保育者の価値観やミッションを知ることができる。

夢中で遊び込む子どもたちをどの園でも保障するために、もっと「遊び」の可能性を考え、小学校以降にも続くその意味を社会の皆で共有できるとよいのではないだろうか。生涯遊べる大人は、人生の質を豊かなもののできるのではないだろうか。

朱 家雄
(Zhu Jiexiong)



華東師範大学名誉教授

華東師範大学学前及び特殊教育学院教授、教育部人文社会科学重点研究基地—華東師範大学基礎教育改革及び発展研究所研究員、博士課程指導教師、名誉教授、華東師範大学学前研究所所長。

現在、中国学前教育研究会（国家一級学会）副理事長、学術委員会副主任、環太平洋地区学前教育研究会（PECERA）中国大陸委員会主席の任にあり、国際的な就学前教育定期刊行物6誌で編集委員を務めている。

学術研究と教育の主な分野は、就学前教育の基本理論、幼稚園カリキュラム等。これまでに主宰した各種のテーマ研究は多項目にわたり、発表した著作・翻訳・教材は数十種類、論文は百本余り。省・部レベル以上の多数の助成や、國務院の特別助成を受けている。

朱家雄学前教育研究：<http://www.zhujx.com/>

「遊び」と「教育」の板挟み～幼児の Guided Play（誘導的遊び）への理解～

幼児教育には、「遊び」と「教育」の二つの側面がある。この二つの側面をうまく取り扱うことができれば、子どもは発達過程に応じた社会性を育むことができると考える。

「遊び」には功利的な目的がなく、「プロセス」、「表現」、そして子どもの自発的な行動が尊重される。子どもは「遊び」を通じて、成長してゆく。

一方、「教育」は、意図的・計画的なことであり、教師は教えることを通して、子どもの行動に影響を与える。また、教えることは文化を伝承することでもあり、保育者に求められる大きな役割の一つである。

幼児教育機関における「遊び」と「教育」はそれぞれの特徴により、二つの異なる活動であるといえる。いずれも幼児教育の目標を果たすために行う活動である。

ただし、両者は本質的な違いもあり、互いに取り替えることができない。自発的な「遊び」と計画的な「教育」は同じ活動ではないため、お互い影響しあい、融合したりすることができても、表裏一体のような存在にはなりえない。

しかし、このような違いは、互いに補い合うこと的前提となりえる。「遊び」と「教育」にうまく取り組めば、幼児教育の現状を改善することができ、「放任式」や「つめこみ式」の欠点を根本的に変えられるだろう。

「Guided Play（誘導的遊び）」は、子ども自身の欲求を満たすための自発的な遊びであり、子どもの自主的な活動が主な特徴である。

次に、正しい価値観を育てるため、保育者は子どもの「遊び」を誘導しなければならない。ただし、このような誘導において子ども自身の意思に反したり、あるいは教師の考えを無理やり押し付けたりすることはしてはいけない。

本報告では、いくつかの事例を紹介し、現場での「Guided Play（誘導的遊び）」の難しさを説明する。そして、それを効果的に実現するための提言を述べる。

張 世宗
(Chang Shih-Tsung)



国立台北教育大学教授

アメリカのプラット学院 (Pratt Institute) 建築学修士、コロンビア大学芸術学修士、教育学博士、国立台北教育大学芸術及び造形設計学部教授。国立台北教育大学芸術及び造形設計学部学部長、おもちゃとゲームデザイン研究所所長、国立台北師範学院視覚芸術教育センターセンター長、シンガポール Practice Performing Arts School 海外顧問などを歴任。

アイディア教育システムデザイン、クリエイト・デザインの研究と指導の他、幼稚園と児童博物館などの学習環境のソフトウェア、ハードウェア、ファームウェアの開発と設計に従事し、国立美術館ゲーム室、永和遊芸屋（世代を超えて、遊びを通して交流できる場）など「楽育 (Edu-tainment)」の学習空間と、国内外の数多くの児童ゲームショーの企画と広報に携わる。

主な著作は、「楽育」、「遊芸学」などの関係論文の他、「玩・遊・戯」、「台湾伝統児童おもちゃ及び智能開発ゲーム」、「伝統科学技術とアイデア楽育」などの本、「玩物尚智」教材シリーズなどがある。

学習の場における Playful Pedagogy : 子どもが楽しくなる遊具と空間の設計

動物たちは、生まれた直後から自然や世界と触れ合いながら学んでいく。そして、その学習の多くは、「遊ぶ」というかたちを通してである。内発的動機づけとみられる「遊ぶ」という行為は、子どもから大人まで、人々が周りや触れ合う活動であり、自主的な学びのかたちである。「遊び」、あるいは「子どもの遊び (Child's play)」についての研究は、児童文化に対する理解であり、教育戦略の開発と実施に際しての基礎でもある。

長年にわたる研究によって、「教育」と「エンターテインメント」を融合した、新たな学びのかたち「楽育 (Edu-tainment)」は、学習者たちの知的好奇心を育て、学びへのモチベーションをあげることが証明された。遊ぶ空間や遊具・学具のデザインを通じた「Guided Play (誘導的遊び)」や「学び」は、体験者の能力向上にも役に立つ。

研究を進めるにつれ、教育的にデザインされた子どもの「遊び」は、親と子、また祖父母と孫の交流を深めるということがわかってきた。一緒に「遊ぶ」ことを通じて、子どもは親や祖父母から「遊び」の経験や知恵を学び、親たちはまた、子どもに教える中で達成感を味わうことができる。これは、忙しい現代社会において、特に祖父母世代の生活経験が受け継がれていない今、とても意義があることになるだろう。

本報告では、まず、実現できる遊具・学具の設計、および親子遊び、学びの価値と意義について述べる。そして、各市町村や市民センターにおいて、「親子センター」、「遊芸屋（世代を超えて、遊びを通して交流できる場）」、「地域の博物館」などの施設を建築し、楽育できる環境を提供することを提案する。最後に、事例をあげて、施設の企画や設計内容について紹介する。また、「楽育」に応用できる遊具・学具の設計について提案する。

周 念麗
(Zhou Nianli)



華東師範大学副教授

華東師範大学就学前教育学部心理研究室主任、副教授。1995 年お茶の水女子大学心理学士号取得。1998 年東京大学大学院教育学修士号取得。2003 年中国華東師範大学心理学博士学位取得。2004 年 6-12 月、米国 Arizona State University 客員研究員として、乳幼児の情緒発達を研究。2006 年 5 月-2007 年 3 月、国際交流基金フェローとして、名古屋大学で統合保育について研究。

研究領域は児童心理、親子関係、0-3 歳児の多元知能の測定と育成方案。主な著作は、「就学前児童の発達心理学」、「就学前児童の心理健康と指導」、「自閉症児の社会認知—理論と実験研究」、「就学前特殊児童の統合保育における比較と実証研究」、「0-3 歳児の多元知能の評価と育成」。

中国における「遊びの中で学ぶ」価値： —教育神経科学の視点から

1. 変化の始まり

中国の就学前教育は、改革開放の進展にともない、次第に、幼児を主体とした能動的な学習が主流となり、教師の役割も変化してきた。「指導的教育」が非常に大きな割合を占めた過去から、「Guided Play (誘導的遊び)」を組み合わせる方向への変化の過程をたどっている。

2. 変化過程の特徴について

中国の「Guided Play (誘導的遊び)」では「社会的なごっこ遊び (Social pretend play)」が中心となっている点が特徴的である。「社会的なごっこ遊び」とは、社会生活の中でよく見られる情景を幼稚園の教室の中に再現することを指す。中国の幼稚園では、病院、スーパー、銀行から美容 (理容) 院、飲食店 (例えば“ケンタッキーフライドチキン”、“マクドナルド”、“ピザハット”など) に至るまで、多くのお店を模倣した「ごっこ遊び」を、教室のいたるところで見ることができる。

3. 変化による影響について

では、幼児に、このような教師の誘導を伴った「社会的なごっこ遊び」を主体的にさせることの利点はどこにあるのだろうか。

まず、第一の利点は幼児期が脳の敏感期にあたるという点にある。乳幼児段階において、脳は特に経験の影響を受けやすい。脳の敏感期における神経可塑性のメカニズムは、独特の教育的な役割を果たしている。

次に、幼児のミラーニューロン (mirror neuron) の発達という点にも、その利点を見ることができる。ミラーニューロンは模倣に直接関係している。幼児は「社会的なごっこ遊び」を行う過程で、多くの模倣を行うことによって、ミラーニューロンの発達が促されるのである。

第三の利点としては幼児の「社会脳」の発達を促すという点が挙げられる。幼児が「社会的なごっこ遊び」を行うときに、他人の期待や感情体験を「解釈」する必要がある。頻繁に「社会的なごっこ遊び」を行うことを通して、幼児の「社会脳」が発達する可能性がある。

以上のように、子どもの神経発達から見た「Guided Play」の意義をみなさんとディスカッションしたい。

翁 麗芳
(Wong Leefong)



国立台北教育大学教授

東京大学教育博士、国立台北教育大学幼児と家庭教育学学科教授。現在（台湾）教育部幼保一元後における保育者の免許制度研究（「幼托整合後教保師専門化證照制度研究」）の課題責任者。

台北で就学前教育の教員養成に携わりながら、幼稚園評価、養成プログラム評価のため、毎月一回台湾全島および離島へ出向き、現場指導を行う。台湾の早期教育過熱現象を、親・教育者・行政の三つの角度から観察、グローバル時代における子どもの教育とケア政策のあり方を研究テーマとする。

主要著書：『子育て支援の潮流と課題』（共著）ぎょうせい 2008、『世界の幼児教育・保育改革と学力』（共著）明石書店 2008、『アジアの就学前教育』・『多文化に生きる子どもたち』ともに明石書店、2006 ほか

国定基準からみた台湾の幼稚園における「遊び」の位置づけ

台湾では2012年1月より幼保一元化がスタート、幼児教育の新時代として期待されている。幼稚園と託児所は「幼稚園」と改制、「幼稚園教保活動課程暫行大綱」など、30以上の関連法規制が次々と公布されている。

少子化がもたらした幼児期の教育過熱現象を懸念して、教育部（日本の文部科学省にあたる機関）は、「遊び」中心の幼児教育理念を唱えた。「遊びの中で学ぶカリキュラム」や「生活に即したカリキュラム」、そして、子ども自身が主体的に動く「課題設定型カリキュラム」がその集大成であり、望ましいものとされている。

私は、下記の4つの国定基準により表彰された台北市立信義幼稚園のカリキュラム実施資料を手がかりに、公式に求められている幼稚園カリキュラムと、その中の「遊び」の位置づけを探っている。

「幼稚園教保活動課程暫行大綱（幼稚園教育・保育活動カリキュラム暫定大綱）」（教育部、2012年10月）

「幼稚園教保服務實施準則（幼稚園教育・保育サービス實施準則）」（教育部、2012年8月1日）

「幼稚園評鑑辦法（幼稚園評価方法）」（教育部、2012年5月）；「幼稚園基礎評鑑指標（幼稚園基礎評価指標）」

「教育部幼稚園課程与教学品質評估表（教育部幼稚園カリキュラムと教育の質の評価表）」（林佩蓉、2012年6月）

簡単にまとめると、「幼稚園教保服務實施準則」などの国定基準は、子どもを中心的な位置にすえ、多元多様な材料・方法の保育活動を進め、幼稚園での「遊び」活動の重要性を主張しているといえる。しかし、質のよい幼稚園カリキュラムを確保する手段として、教具、玩具、図書の量や質を「国家標準的な規定」で規制し、保育活動の展開を評価制度に結びつけた結果、「遊び」の認知的な側面が色濃くなったように見える。

台湾の法定基準と園の現場での遊び活動の実例をもとに、園の中での「遊び」の在り方を探ってみたい。

入江 礼子
(Irie Reiko)



共立女子大学教授

共立女子大学教授。OMEP（世界幼児教育・保育機構）日本国内委員会常任理事。専門は幼児教育・保育学。

お茶の水女子大学大学院家政学研究科児童学専攻修了（家政学修士）。幼稚園教諭、母子愛育会家庭指導グループ（現愛育養護学校幼稚部）保育者を経て家庭に入る。3人の子育て後、保育士養成・幼稚園教諭養成大学等で教鞭をとる。現在、共立女子大学家政学部児童学科教授。

主要著書：「育児日記からの子ども学」（共著：勁草書房）、「親たちは語る」（共編：ミネルヴァ書房）、「乳児保育」（編著：相川書房）「保育の現在」（共編：萌文書林）「保育内容 人間関係」（共著：萌文書林）他。

「あー、楽しかった！明日も遊びたい！」という保育を目指して

保育とは「あー、楽しかった！明日も遊びたい！」という時を紡ぎだすことであるといっても過言ではないだろう。保育者はこのように子どもたちが希望をもって明日へと向かう姿を胸に刻みつつ、子どもと共に「今」を充実させることに心を傾ける。

しかし、保育者ならば誰でもそのような時を紡ぎだすことが可能なのであろうか？実際には、理想と保育実践には多くの乖離が存在する。果たしてその乖離を乗り越える道は残されているのだろうか？ここでは一つの調査と、ある試行的な保育実践を手掛かりに考えていこうと思う。

（調査について）

我が国の幼児教育・保育の担い手の多くが、まだ経験年数が浅い若い保育者である。小学校以上の教師に比べると、この年代の割合が格段に高い。その若い保育者たちを対象に、彼らが目指す保育観と実際の保育実践とのギャップに関する調査を行った。（これは OMEP：世界幼児教育・保育機構のアジア太平洋地域のプロジェクトの一環として行ったものである。）この調査の結果を紹介しながら、若い保育者が保育と格闘する姿を浮かび上がらせていきたい。

（試行的保育実践について）

保育者養成大学で行っている学内乳幼児親子グループ保育実践活動を紹介する。そこでの保育学生が、子どもの実態把握・保育計画・保育実践・反省のサイクルを繰り返しながら、何を学んでいるのかをみていきたい。

上田 信行
(Ueda Nobuyuki)



同志社女子大学教授

同志社女子大学現代社会学部現代こども学科教授、ネオミュージアム館長。1950年、奈良県生まれ。同志社大学卒業後、セントラルミシガン大学大学院にて M. A. 取得。ハーバード大学教育大学院にて Ed. M., Ed. D. 取得。

専門は教育工学。プレイフル・ラーニングをキーワードに、学習環境デザインとメディア教育の先進的かつ独創的な学びの場づくりを数多く実施。1996～1997 ハーバード大学教育大学院客員研究員、2010～2011 MIT メディアラボ客員教授。

著書に『プレイフル・シンキング:仕事を楽しくする思考法』(宣伝会議)、『プレイフル・ラーニング:ワークショップの源流と学びの未来』(共著、三省堂)、『協同と表現のワークショップ:学びのための環境のデザイン』(共編著、東信堂)など。http://www.neomuseum.org

Playful Learning の情景

All you need is...

Love, Passion and Playful Learning

“Playful Learning”とは、「楽しく学ぶ、ということではなく、楽しいことの中に、学びはあふれている」という視点であり、学びをとらえ直すアティテュードでもある。“Playful”とは、本気でものごとに関わっている時に感じる、あのワクワクドキドキ感のことであり、好きなことをやっている時に感じる興奮と楽しさである。今回の講演は、最近、実験的に試みたワークショップを映像で紹介しつつ、“Playful Learning”の情景を映し出していきたい。

【3つの学びの情景】

learning 1.0 learning through instruction
(School Model)

従来の学校教育のように教師の指導を通じた学び。

learning 2.0 learning through design (Studio Model)

アトリエやスタジオで行うワークショップなど、他者と共に取り組む協働的なものづくりや対話を通して身につく学び。

learning 3.0 learning through love (Stage Model)

聴衆を喜ばせようとして夢中で行うパフォーマンスのように、特定の対象に向けた情熱によって深められる学び。

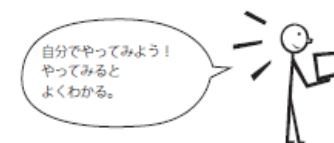
3つの学びの情景

Learning 1.0
learning through instruction
知識伝達型学びのスタイル



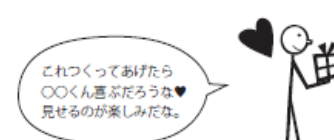
知識や技能を系統的に効率よく習得する伝統的な教授型の学習スタイル。

Learning 2.0
learning through design
構成主義的学びスタイル



自分でつくってみたい考えを外在化することによって、主体的に気づきを促すコンストラクション型の学習スタイル。

Learning 3.0
learning through love
恋愛型学びスタイル



プレゼントを誰かにつくりに、包み、演出し、届けるような、ワクワクした恋愛のような感情が経験のエンジンとなるような学習スタイル。

Illustrated by Yuri Miyake