

2-3-2

遊びの中に学びがある

Playful Learningの情景

All you need is... Love, Passion and Playful Learning

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でM.A.、ハーバード大学教育大学院にてEd.M.および、Ed.D.を取得。専門は教育工学。Playful Learningをキーワードに、学習環境デザインとラーニングアートの先進的かつ独創的な学びの場をつくることに力を入れている。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）など多数。

● Playful Learningとは どのような学びか

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。ものごとを楽しくするのではなく、「楽しいことの中に、学びがあふれている」という考え方である。Playful learningとは、自分が周りの世界とどのようにかかわっていけば楽しくなるか、どのようにすれば周りの環境も巻き込んでPlayfulな状況を生み出せるかという考え方、アティチュード（姿勢）、振る舞いのことである。CRNでは、Playfulを「何かに熱中しているときの前向きな気持ち」といった意味に用い、子どもが自発的に学

びに向かうようになるためには、Playful spiritを持つことが大切であると提唱している。

● 大人が変化を楽しんでこそ、 子どもはPlayfulになる

子どもがPlayfulになることがいかに重要か。CRNでは1999年度から、このテーマに取り組んでいる。日本ではかなり早くから研究をスタートさせたと言ってよいだろう。

私がPlayful Learningについての研究に取り組むようになったきっかけも、99年にCRNのPlayfulをテーマにしたワークショップ「プレイショップ1999～プレイフル・スピリットを経験しよう！」の企画・運営に参画したことだった。このワークショップ

では、子どもが自主性や創造性を伸ばせるように、「つくって・かたって・ふりかえる」という活動を充実させた。内容についてはスタッフと検討を重ね、ワークショップ開催前日まで変更や微調整を行った。「子どもに最大限のPlayfulを感じてもらいたい」。その一心で夢中になって準備をし、時間が経つのを忘れたことをよく覚えている。だからこそ、ワークショップ当日には多くの子どもの笑顔や楽しそうな表情を目の当たりにすることができたのだと思う。

どうしたら参加者に楽しんでもらえるかを常に考え、状況と対話しながら内容をリアルタイムに変化させ、その場で立ち上がってくるエキサイティングな場に寄り添っていくという主催者の姿勢こそ、Playfulなワークショップを実現するための鍵となる。CRNのワークショップの企画・運営に携わり、私はそう実感した。変化のない、予定調和型のワークショップでは、参加する子どもはもちろん、主催者である大人にもワクワク・ドキドキ感は生まれにくいに違いない。

現代は、デジタル化、グローバル化が進み、社会が大きく変化する時代である。変化を楽しもうとする姿勢は、今まで以上に重要となるだろう。

● 子どもをPlayfulにする ワークショップの例

近年、私が企画・運営に参画した、Playful Learningをテーマにしたワークショップを2つ紹介しよう。

①「BRICK3.0 ～PLAY PLAY PLAY～」

創造する楽しさを親子で感じてもらうワークショップである。

内容は次の通りである。腕や身体を使ってアルファベットを表すなど親子がさまざまなポーズをとり、その姿をカメラで撮影

し、画像を壁に映写する。親子はブロックで画像をなぞりながら、自分たちの姿を再現する。ブロックは一つひとつのパーツが大きいので、親子は体のカーブなどの細かな部分をどのように表現するかを考えることになる。そして、出来上がったブロックを写真に撮り、その連続した写真を使ってアニメーションをつくる。——写真①参照
子どもは見立ての達人である。この見立てる作業が、どのように創造性をわき立たせるかを考えるための実験的ワークショップである。



写真①

②自動車楽器にしてみよう

自動車メーカーからの依頼を受け、山梨県のキャンプ場で実施したワークショップで、3台のファミリーカーを楽器に変換して、ドアやボンネットを叩きながら演奏し、森の中で大合唱をするというワークショップである。内容を見てみよう。子どもたちが森を散策し、虫の鳴き声、落ち葉を踏む音、川の水が流れる音などをレコーダーに収録する。これをメディアアーティストがコンピュータに取り込み、データ化する。自動車にはセンサーが設置されており、車体に触れると、その情報がコンピュータに送られ、サンプリングされた音が再生される。子どもはこれを楽器とし、自分の歌に合わせて演奏する。演奏の後、子どもには未来の自動車をイメージした絵を描いてもらった。「木をのぼるクルマ」「サッカーのキーパ

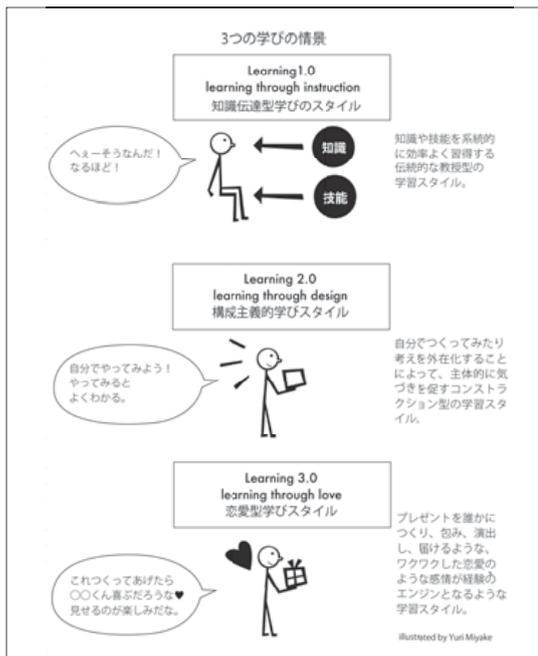
一をしてくれるクルマ」など、どの子どもも自分の夢を見事に表現していた。

この2つのワークショップに限らず、私がワークショップを企画・運営する際は必ず、「楽しさの中に学びがあふれている」ということに子どもが気づき、Playful Learningを体験できるようにデザインしている。子どもの頃に楽しみながら学んだ原体験が少ないと、学びに対して「つらい!」「おもしろくない!」というネガティブなイメージを持ったまま、大人になってしまう。そうならないように、学びの楽しさを小さい頃から経験してほしいと願っている。

子どもに楽しむことこそ大切だと伝えるためには、一緒にいる大人も、心の底から楽しむということが欠かせない。そのため、大人にとっても魅力的なワークショップを心がけている。

● Playful Learningを実現する 3つの学びの情景

学びにはさまざまなスタイルがあるが、3つの情景に分けて考えるとイメージが



図①

しやすい。それらは、①learning through instruction、②learning through design、③learning through loveである。—— 図①参照

①知識伝達型学びのスタイル

子どもに知識や技能を系統的に、教授する。教師の指導による学び、従来の学校教育での学びが、これに当たる。

②構成主義的学びスタイル

自分でつくってみたい、考えを外在化したりすることで、子ども自身に気づかせる。例えば、近年のワークショップ型学習に見られるように、子どもがグループでものづくりに取り組むなど、他者と協働し、対話をしながら行う学びである。

③恋愛型学びスタイル

このスタイルは上の2つとは少し違う視点から考えたもので、誰か特定の人や人たちに喜んでもらいたいと思って精一杯の準備と努力をしているときに起こる学びである。私たち大人の場合では、話をぜひ聴きたいと言われて招かれる講演会でのプレゼンテーションの準備や当日の発表で気付く学び、あるいは、病院で看護師さんやドクターが患者さんに喜んでもらいたいと思って日々接している時に発見する学びなどがこのスタイルである。好きな人に贈り物をする時の、あのドキドキ、ワクワクする気持ちが学びのエンジンになっているという意味で「恋愛型」と名づけた。図①では、子どものプレゼント作りの例を挙げている。何をプレゼントするか、それをどのように包むか、どのように渡すかなど、子どもが自分の思い描いた人を楽しませ、喜ばせるためにさまざまな工夫を凝らしている時の気づきや発見がパワフルな学びになっている。プレゼントをつくる子どもは、その作業自体に楽しさや喜びを感じているはずである。私は好きとか嬉しいとかが、これからの学びのキーワードになる予感がしてい

る。learning through loveはパワフルなコンセプトだと感じている。

● ドキドキ・ワクワク感を生む Playful Mindset

この「learning through love」を考え出すヒントをくれたのは、スタンフォード大学の心理学者Carol S. Dweckである。Dweckは、我々の行動に大きく影響する心理状態としてMindset（心の持ち方、心の姿勢）という概念を重視し、これを次の2つに分けて説明している。

1つ目は、Fixed Mindset。自分の能力を固定的に捉え、いくら頑張っても能力の伸びには限界があると考ええるMindsetである。Fixed Mindsetの人は、仕事で困難な課題を依頼されると、「Can I do it?（自分にできるかな?）」と不安になり、「失敗したら他者からどう思われるだろうか」などとネガティブな発想にとらわれる。そのため、能力があっても、十分には発揮できないことがあると同時に、大切な学びの機会を失うことになる。

2つ目は、Growth Mindset。磨けば磨くほど自分の能力は伸びると考えるMindsetである。Growth Mindsetの人は、困難な仕事を与えられた時、これはチャンスだと思いい、「How can I do it?（どうやったらできるのかな?）」と、ポジティブに考える。そのため、能力を十分に生かすことができ、さらには能力を伸ばせることも多い。

このように、人間は課題を与えられた時、Fixed MindsetかGrowth Mindset、どちらのMindsetを選択するかによって、不安を感じてやめてしまうか、挑戦してみようと一歩踏み出すことができるかが決まってくる、というのがDweckの考え方である。

私はこの2つの考え方に付け加えて、他

者への気持ちがエンジンになって行動を誘発するPlayful Mindsetというモチベーション・モデルを考えている。

Fixed Mindsetの人は自分が他者からどう思われるかという気持ち、Growth Mindsetの人は自分がどうしたいかという気持ちが心理の大部分を占める。これに対して、Playful Mindsetの人の心理は他者、しかも特定の他者を喜ばせたいという気持ちで満たされる。つまり、「How can I make you happy?（どのようにしたらあなたを喜ばせることができるか）」と考えるわけである。すると、驚かせたい、喜んでほしいという気持ちいっぱい、ワクワク・ドキドキしながら課題に取り組めるだろうし、その過程で学ぶことも多くなると私は考えている。相手に感謝される喜びが次はもっと喜ばせたいという行動へと繋がっていく。私はこれを「喜びの循環モデル」と呼んでいる。

● 教育に社会に Playfulを広げるために

オーケストラの指揮者は、聴衆のために夢中でタクトを振る。この指揮者のように、特定のオーディエンスを楽しませ、喜ばせたいという情熱を持って学ぶ姿勢が、学びには欠かせない。本気でものごとにかかわっている時に感じる、あのワクワク・ドキドキ感がPlayful Learningの正体である。

今後、Playfulな学びや、Playfulな生き方、働き方を社会に広げられるように、私は実践的な理論やモデルの構築、ワークショップの企画・運営に力を入れていきたいと思っている。Playful Learningと言わなくても、Learningと言うだけで、「学びって楽しい!」と子どもたちが感じてくれる社会が、1日も早く来るよう、微力を尽くしていきたい。