

機関番号：32601

研究種目：基盤研究（B）

研究期間：2008～2010

課題番号：20300272

研究課題名（和文） アンラーニング・ワークショップの開発研究

研究課題名（英文） Research and Development of an Unlearning Workshop

研究代表者

佐伯 胖 (SAEKI YUTAKA)

青山学院大学・社会情報学部・教授

研究者番号：60084448

研究成果の概要（和文）：

参加体験型学習方法として注目されているワークショップが本来めざすべきことは、「“しがらみ”を解く」ことである。私たちは「“しがらみ”を解く」ワークショップを「アンラーニング・ワークショップ」と命名した。状況論的学習、社会文化的学習としてアンラーニング・ワークショップを位置づけ、ワークショップの関係性の最小単位として、一人の Facilitator、二人の Learner、ワークショップの内容としての Object があるという「F2LO」モデルを確立した。開発したビデオ分析ツールは、「F2LO」の変化を可視化し、リフレクションが行えるように設計した。

研究成果の概要（英文）：

The purpose of the workshop, characterized as a method of experiential participatory learning, is to “get loose from fetters” unconsciously. So we need a type of workshop, called, an “*unlearning workshop*,” to liberate from the narrowed visions built up through the modern industrialized life. The theories underlying the unlearning workshop are situated learning (Lave and Wenger, 1991) and Vygotskian socio-cultural leaning theories. We set up the elemental unit of analysis for workshop activities, named “F2LO,” constituting of one Facilitator, two Learners, and one Object. We developed a video analysis tool for visualizing transformations and interactions of F2LOs, in order to get rich reflections through the VCR records of a workshop.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	5,300,000	1,590,000	6,890,000
2009年度	3,000,000	900,000	3,900,000
2010年度	2,700,000	810,000	3,510,000
年度			
年度			
総計	11,000,000	3,300,000	14,300,000

研究分野：教育学

科研費の分科・細目：科学教育・教育学、教育学

キーワード：ワークショップ、学習環境デザイン、ビデオ分析ツール開発、質的研究法、認知科学、ワークショップ記録映像、ダイアグラム、リフレクション

1. 研究開始当初の背景

| 近年、企業、学校、地域社会でワークショ

ップが盛んである。当然、ワークショップ活動が拡がると共に、ワークショップを組織し、リードする専門家が必要になってくる。その場合、ワークショップに関する「専門家」にはどのような専門的知識と技能が必要であるかが問われることになる。しかし、ここで注意したいことは、ワークショップ技術が専門化すればするほど、ワークショップのリーダーの考えの中に、どこかに参加者が「知らない」知識を「教える」という、いわば「教え主義」が忍び込む傾向がある。そのようなワークショップは、一見、その時点では、「盛り上がり」を経験するのだが、参加者が今度、自分が企画するワークショップを別の新しいグループに適用しようとする、なにか「知識不足・技術不足」を痛感して、無力になるか、逆に、強引に「公式手順通り」にメンバーに働きかけ、見かけ上の「盛り上がり」を作ろうとしてしまうものである。

本来のワークショップがめざすべきことは、「しがらみ」を解くことである。私たちがいつの間にか既成の概念に縛られていたり、固定観念にとらわれていたり、自分で自分の視野を狭くしていることに気付き、そこから解放されることでなければならない。

そこで、私たちはそのような「しがらみ」を解くワークショップを「アンラーニング・ワークショップ」と命名した。「アンラーニング」については、鶴見俊輔が「まなびほぐし」という訳語を充てており、(朝日新聞 2006年12月27日朝刊15頁)、大江健三郎は「学び返し」という訳語を与えているが(朝日新聞 2007年1月23日朝刊28頁)、ともに、私たちが学校教育や企業内教育、その他の経験を通して学んできていることで、いつの間にか「身に付いてしまっている」固定観念や偏見、視野狭窄を解きほぐすことの重要性を訴えている。そのような「まなびほぐし」(すなわち、アンラーニング)こそがワークショップの重要な使命であり、ワークショップの専門性もそこにあるという立場が開始当初の背景である。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、アンラーニング・ワークショップの基本概念を理論的に深め、確立すると共に、具体的実践として展開する。また、ワークショップの録画記録を振り返ることから、「実践者が自ら意味を探る」ことを支援するビデオ分析ツールを開発する。

## 3. 研究の方法

本研究では、ワークショップ活動に理論的ベースに基づく実践的指針を提供していくことを通して、「アンラーニング・ワークショップ」の概念を構築していくことをめざしている。このために、「アンラーニング・ワ

orkshop」を支える理論的、実践的、工具的な開発研究を実践する。

### ・理論的開発研究

異質で多様な人々が参加していくことで、ワークショップがより活動的でクリティカルなものに錬磨されていくことをめざし、具体的実践として取り組む「アンラーニング・ワークショップ実践」を通じた検証と課題の発見に取り組みながら、「アンラーニング・ワークショップ」の基本概念を理論的に深め、確立する。

### ・実践的開発研究

すべての研究協力組織で、それぞれの特性に対応した「アンラーニング・ワークショップ」デザインを企画、運営していくために、試行的なアンラーニング・ワークショップを実施していく。また、「アンラーニング・ワークショップ」のスタッフの育成に取り組むことを通して、理論的開発研究での成果をより効果的に実践に組み込んでいく。

### ・ツール開発研究

理論的開発研究、実践的開発研究とも有機的に関係を持ち、「アンラーニング・ワークショップ」デザインに寄与することをめざしてプロトタイプを作成していく。また、開発研究を進めていく上で、汎用性や拡張性についての課題を検証していく。

## 4. 研究成果

参加体験型学習方法として注目されているワークショップに「アンラーニング」というこれまでにない概念を持ち込み、アンラーニング・ワークショップの基本概念を理論的に深め、確立すると共に、具体的実践として展開する。また、ワークショップの録画記録を振り返ることから、「実践者が自ら意味を探る」ことを支援するビデオ分析ツールを開発した。

アンラーニング・ワークショップの基本概念としては、「F2L0モデル」を確立した。「F2L0モデル」とは、状況論的学習、社会文化的学習としてアンラーニング・ワークショップを位置づけ、コミュニティ内における関係性の変化を学習としてとらえ、ワークショップの関係性の最小単位として、一人のFacilitator、二人のLerner、ワークショップの内容としてのObjectがあるというモデルである。アンラーニング・ワークショップでは、ワークショップにおけるF-L-0間における関係性の変化に着目し、学習を縦方向の上達ではなく、異なる文化文脈間の交換と混合による横方向への移動としてとらえていく可能性を見いだした。

「F2L0モデル」を実践的に検証するために、実践的なワークショップを実施し、ワークショップにおけるF-L-0間に生成される主体性や能動性は、「F2L0」がどのような関係にあ

り、それはどのようなプロセスで起こるのか、こうしたことが崩れる関係にあるとき F-L-O 間にはどのような状況のプロセスが見いだせるのかを検討しつつ、ワークショップデザインとして、「即興性」と「脱中心性」などを内包したワークショップデザインを実施した。

また、開発したビデオ分析ツールは、「F2L0」の変化を可視化し、Facilitator がアンラーニング・ワークショップの基本概念である「F2L0」を意識したリフレクションが行えるよう設計された。このビデオ分析ツールは、ワークショップ実践者の育成を支援することを目標に、「組織におけるコーディネーションの立場」「道具・空間などの設えと人の活動との因果関係を捉える立場」「理論・研究的意味を捉える立場」の3つの観点に着目している。ワークショップの録画記録を振り返ることから、「実践者が自ら意味を探る」ことを支援するソフトウェアとして開発した。

## 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計 10 件)

- ① 手塚千尋・茂木一司、協同的創造を生み出すワークショップ学習の研究—「屏風ワークショップ@バークレ2009」を事例にして—、群馬大学教育実践研究、査読有、28、2011年、101,107
- ② 苺宿俊文監修、実践学園中学・高等学校コミュニケーションデザイン教育報告書、査読無、2010年、1-54
- ③ 脇本健弘、苺宿俊文他 4 名、初任教师メンタリング支援システム F R I C A の開発、日本教育工学会論文誌 (和文誌)、査読有、33(3)、2010年、209-218
- ④ 茂木一司他 5 名、図画工作教育へのワークショップ型学習の導入の試み—群馬大学教育学部附属小学校の事例—、群馬大学教育学部紀要 芸術・技術・体育・生活科学編、査読無、45、2010年、39-63
- ⑤ 刑部育子、交響的關係性としての学び、児童教育、査読無、20、2010年、10-15
- ⑥ 苺宿俊文、地形や地域に応答するひと繋がり为学校高崎市立桜山小学校、新建築、査読無、7、2009年、77
- ⑦ 苺宿俊文、子どもたちや教員に／学校を届ける／ワークショップ 専門家のコラボレーションで「体験」をつくる高崎市立桜山小学校、建築雑誌 JABS、査読無、10、2009年、38-39
- ⑧ 植村朋弘他 1 名、幼稚園におけるチ

ーム保育の効果的情報共有と組織デザインの研究、日本保育学会第62回大会発表論文集、査読無、2009年、1-486

⑨ 植村朋弘、刑部育子、戸田真志、高木光太郎、ワークショップにおける学びの観察記録ツールに関するデザイン開発、日本認知科学会第26回大会発表論文集、査読無、2009年、306-307

⑩ 刑部育子、戸田真志、植村朋弘、佐伯勝他 1 名、観察中の「瞬間リフレクション」記録・分析のためのツール開発、日本認知科学会第26回大会発表論文集、査読無、2009年、328-329

[学会発表] (計 15 件)

- ① 苺宿俊文他 2 名、ワークショップデザイナー育成プログラムにおける研究の可能性、日本教育工学会、2010年9月19日、金城学院大学(名古屋)
- ② 茂木一司他 4 名、親子でねじっこ!、平成 22 年度前橋美術館(仮称)プレ事業、2010年11月23日、Café Cabo(前橋市)
- ③ 手塚千尋、曾和具之、大西景子、茂木一司他 3 名、KARUTA workshop: 体験をドキュメンテーションする古くて新しいビジュアルリフレクティブ・ツール、日本教育工学会、2010年9月18日、金城学院大学(名古屋)
- ④ Yoshiro Miyata, Yasushi Harada, Nobuyuki Ueda, Tomoyuki Sowa, Kazuji Mogi, Ryoko Matsumoto, Keiko Onishi, Chihiro Tetsuka, Beyond Programming: A Collaborative Learning Environment Powered by Scratch, PicoBoard, and Traditional Media, Scratch@MIT、2010年8月12日、MIT(Boston, USA)
- ⑤ 植村朋弘、出来事のデザインに関する一考察 実践活動における学びの観察記録ツールのデザインを事例として研究、日本デザイン学会、2010年7月4日、長野大学
- ⑥ 植村朋弘、刑部育子他 1 名、出来事のデザインに関する一考察、デザイン学会大会、2010年7月4日、長野大学
- ⑦ Chihiro Tetsuka, Keiko Onishi, Tomoyuki Sowa, Kazuji Mogi, Asuka Shibata, Creation Through the Expansion of Words and Images, The KARUTA workshop, InSEA European congress 2010、2010年6月23日、Lapland University, Rovaniemi, Lapland, Finland
- ⑧ 脇本健弘、苺宿俊文他 4 名、初任教师メンタリング支援システム FRICA の開発、日本教育工学会、2010年1月20日、東京大学(東京都)
- ⑨ Chihiro Tetsuka, Kazuji Mogi, Yoshiro Miyata, Nobuyuki Ueda, Yasushi

Harada, Tomoyuki Sowa, Keiko Onishi, Masaki Inoue, Design of a Learning Place for Collaborative Creation by the Mode of *Byo-bu* (Japanese Holding Screen) ACM Creativity & Cognition 2009, 2009年10月27日, UC Berkeley (USA)

⑩ 荻宿俊文、中尾根美沙子、「ワークショップデザイナー育成プログラム」の構想に関する研究、日本教育工学会、2009年9月20日、東京大学（東京都）

⑪ 中尾根美沙子、荻宿俊文、「ワークショップデザイナー育成プログラム」の実際 受講生の学習傾向の特質について、日本教育工学会、2009年9月20日、東京大学（東京都）

⑫ 茂木一司、光島貴之、手塚千尋、障害を乗り越える（造形）ワークショップと身体・メディアの可能性：光島貴之のタッチアート・ワークショップー見えない学びを見えるようにする、日本教育工学会、2009年9月19日、東京大学（東京都）

⑬ 刑部育子、戸田真志、植村朋弘、行動観察・分析を支援するビジュアルシンキングツール、イノベーションジャパン 2009 新技術説明会、2009年9月18日、東京国際フォーラム（東京都）

⑭ 中尾根美沙子、荻宿俊文、ワークショップの構造に関する研究 ワorkshopオンワークショップの事例を通して日本デザイン学会、2009年6月27日、名古屋市立大学（愛知県）

⑮ 佐伯胖、高木光太郎、刑部育子、茂木一司、植村朋弘、荻宿俊文、企画シンポジウムワークショップで人は何を学ぶのか、第5回日本質的心理学会、2008年11月30日、筑波大学（茨城）

〔図書〕（計5件）

① 茂木一司編集代表、上田信行・荻宿俊文・佐藤優香・宮田義郎編（福本謹一、阿部寿文他著）、協同と表現のワークショップー学びのための学習のデザイナー、東信堂、2010年、259

② 福田隆眞、福本謹一、茂木一司編著、美術科教育の基礎知識（四訂版）、建帛社、2010年、245

③ 刑部育子、なぜ今、協同的に学ぶことが重視されるのですか？ーワークショップと協同性、『協同と表現のワークショップー学びのための環境のデザイン』、東信堂（茂木一司・荻宿俊文・佐藤優香・宮田義郎（編））、2010年、28-31

④ 植村朋弘、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」、東信堂（茂木一司・荻宿俊文・佐藤優香・宮田義郎（編））、2010年、108-113

⑤ 荻宿俊文、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」、東信堂（茂

木一司・荻宿俊文・佐藤優香・宮田義郎（編））、2010年、55-62、129

## 6. 研究組織

### (1) 研究代表者

佐伯 胖 (SAEKI YUTAKA)

青山学院大学・社会情報学部・教授

研究者番号：60084448

### (2) 研究分担者

荻宿 俊文 (KARIYADO TOSHIBUMI)

青山学院大学・社会情報学部・教授

研究者番号：30307136

高木 光太郎 (TAKAGI KOUTAROU)

青山学院大学・社会情報学部・教授

研究者番号：30272488

茂木 一司 (MOGI KAZUJI)

群馬大学・教育学部・教授

研究者番号：30145445

植村 朋弘 (UEMURA TOMOHIRO)

多摩美術大学・造形表現学部・准教授

研究者番号：50328027

刑部 育子 (GYOBU IKUKO)

お茶の水女子大学・人間文化創成科学研究科・准教授

研究者番号：20306450