

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 26 年 6 月 18 日現在

機関番号：32601

研究種目：基盤研究(B)

研究期間：2011～2013

課題番号：23300308

研究課題名(和文) アンラーニング・ワークショップの分析過程に関する研究

研究課題名(英文) Study on the analysis process of unlearning Workshop

研究代表者

苅宿 俊文(kariyado, toshibumi)

青山学院大学・社会情報学部・教授

研究者番号：30307136

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 14,500,000円、(間接経費) 4,350,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の研究成果は3点ある。その概要は、1、WSは参加者、ファシリテータ、活動対象の3つから構成されていることを基に、F2L0モデルを定義した。2、WSの3つの構成要素は、相互間の関係性の分析を重層的な視点から組み立てていくことの重要性を指摘した。そして、WSにおけるコミュニケーション構造は「位置づく-見立てる-味わう」の3つの場面の重層的な関係性を調査した。3、WSの重層的な関係性を分析していくために、iOSアプリ「デキゴトビデオ」を制作した。この「デキゴトビデオ」は、映像の編集を簡単に出来ることで臨床的な調査に適したツールである。今後、学習環境デザインの分野で活用することが期待されている。

研究成果の概要(英文)：There are three points research results of this study. The outline is as follows. 1, Based on the fact that workshop is composed of learner, facilitator and activity object, I was defined as F2L0 model workshop. 2, Three components of workshop pointed out the importance of that to assemble point of view multi-layered analysis of the relationship between each other. 3, In order to continue to analyze the relationship of multi-layered workshop, I produced iOS app "Dekigoto-Video". It is expected that can be utilized in the field of learning environment design and design learning community in the future.

研究分野：教育工学

科研費の分科・細目：科学教育・教育工学、教育工学

キーワード：ワークショップ 学習環境デザイン ビデオツール開発 リフレクション 質的研究法 F2L0モデル
学習コミュニティデザイン コミュニケーション

1. 研究開始当初の背景

ワークショップという方法への注目の源泉はコミュニケーション能力への関心の高まりが国内外を問わず出てきていることに起因している。OECDが展開しているPISA型読解力やPIAAC(成人スキルの国際比較)PISA型の学力を背景とした日本の新学習指導要領の言語力でもその中核にコミュニケーション能力の育成をおいている。コミュニケーション能力は、情報社会、グローバル経済の進展を踏まえて、多様な社会グループでの人間関係制能力=コミュニケーション能力の国籍間の軋轢を減少させる基本的な主要能力と考えている。本研究は、コミュニケーション教育として2010年度から実施されている文部科学省・文化庁が実施している「児童生徒のコミュニケーション教育に資する芸術表現体験事業」を始め、地方自治体でも同様の取組が展開されている事例に着目した。これらの事例とは、演劇、ダンス、音楽、メディア表現等のアーティストやファシリテータ等の外部の人材が教員と協働で展開しているワークショップである。コミュニケーション教育としてワークショップで生成される協働的な活動の場を重要な意義として挙げている。しかし、教育現場からの声として、ワークショップの教育的な意義や評価に関する不明確さを指摘するものも少なくない。

2. 研究の目的

本研究の目的は、ワークショップにおけるコミュニケーション行為の分析とその評価に関する実践的な研究であり、分析や評価に関するアプリケーションの開発である。ワークショップの学校現場への導入は、2010年度「児童生徒のコミュニケーション能力に資する芸術表現体験事業」等近年増加している。

知識獲得を中心とした教育現場でも、その獲得する方法としては、多様なものが求められ、ワークショップ型の授業と言う「コミュニティ形成(仲間づくり)のための他者理解と合意形成のエクササイズ」という前提条件のもと、「学びと創造のスタイル」を方法としてとらえることができ、実践者としては、「協働性を軸に、それを支えるために即興性、身体性の要素として、参加者に自己原因性感覚の継続させる」ことをそのデザインの中核に据えることなどを定義して、ワークショップを包括的に研究できる切り口は整えた。

そして、ワークショップの分析の方法論としては、「F2LO(エフツーエルオー)モデル」を設定し、ワークショップで起こっているファシリテータと参加者間、参加者間、活動の対象とファシリテータと参加者間におけるコミュニケーション構造の変容としてとらえることとした。

3. 研究の方法

本研究は、理論研究、実践研究、ツール開発研究の三つの分野が独自性を保ちつつ、有機的に関係しながら、分析過程を中心に、研

究を展開した。理論研究は、下記の二つの視座から研究を進めていく。一つ目が、ワークショップにおける学習は、「関係性の変化」であると定義し、ワークショップに見られる参加者の能動的活動やファシリテータの即興的対応など、ワークショップ中に起こっている「出来事」を、認識論、学習論の観点から理論化した。そして、アンラーニングワークショップの基本モデルとして発表した「F2LOモデル」に関して、具体的事例を検討していくことを通して、より精緻で汎用性のある理論として構築していき、ワークショップに存在する「学び」の場を具体的に検証し、詳細な分析過程に基づいて明らかにしていく。二つ目が、ワークショップをナラティブアナリシスの視座から見て、ワークショップの場面における、注目すべき出来事の抽出(瞬間リフレクション)それらの関連性を手がかりにつなぐエピソード構成、さらにエピソードを「行為の中での省察」(Reflection-in-Action)からナラティブ創出へと構成される過程を、一連のワークショップ活動をめぐっての人々の集団リフレクションのなかから抽出し、ワークショップで生まれている人々の認識の転換、学びなおし(アンラーニング)あるいはものごとの見方・見え方の変容を的確の捉える分析手法を開発する。実践研究は、ワークショップデザイナーの熟達者がワークショップに取り組んでいる中で実践する即興的な対応をSchon(1983)が明らかにした「行為の中の省察」に基づいたreflective practitionerと位置づけ、参加者の主体的で能動的な活動の増幅と即興的な対応との関係の決定的な場面を抽出し意味づける分析を実践した。

ツール開発研究では、特に理論研究との親和性を高めていくために、機能を可能な限り削減した上で、シーン分析を重視して、場面を振りながら、そこにあるストーリーの行き方は、複数見渡すことで多元化していくので、そこを見ていくためのツール開発の基本として位置づける。それは、ワークショップの実践者を育成していく場面では、ワークショップを見る目を掲示しながら、それをみるための道具としてツール開発した。

4. 研究成果

本研究はワークショップの分析単位として「F2LO(エフツーエルオー)モデル」を構築した。ワークショップは、またその目的に基づいて学習者の参加のプロセスをデザインし、さらにその参加過程をサポートする者も不可欠である。これを「ファシリテータ(F)」とする。ファシリテータは最少一名必要となる。学習者と兼ねることも可能な場合があるかもしれないが、機能的には必ず一名が必要となる。ファシリテータは個々の学習者あるいは学習者間のコミュニケーションに働きかける。さらにワークショップには、ファシリテータにサポートされながら学習者が取り組む何らかの作業がある。これを「対

象(O)」とする。参加している学習者自身あるいはファシリテータが対象となる場合も考えられるが、機能的には最少で一つの対象がワークショップに用意されている必要がある。ワークショップに参加した学習者たちは、ファシリテータのサポートを受けつつ、他の学習者とコミュニケーションをとりながら、この対象に対して何らかの作業を行うことになる。この関係構造が維持されている限り、それはワークショップである。これがワークショップの分析単位であるF2LOモデルである。このF2LOモデルを軸に、ワークショップで起こっているファシリテータと参加者間、参加者間、活動の対象とファシリテータと参加者間におけるコミュニケーション構造の変容としてとらえることとした。そして、F(ファシリテータ)、L(Leaner 参加者)、O(活動対象)の3つをワークショップの構成要素として位置づけた。ワークショップの構造分析は、ワークショップの3つの構成要素の相互間の関係性を分析することになる。本研究は、ワークショップの3つの構成要素の相互間の関係性を協働性の生成に注目して分析した。分析の成果としては、参加者に何が起こっているのかをコミュニケーション構造として見ていくと、「位置づく-見立てる-味わう」という三つの場面が生まれていることをあきらかにした。コミュニケーションの媒介となっているものは、参加者の「見立て」であって、それが自分と活動対象の間で起こってみたい、参加者同士で交換してみたり等、いろいろなコミュニケーションを展開していくための原資になっていることは明らかにしてあるが、それらの関係性がワークショップの現場で円環(繰り返し再生産)していく構造については解明されていない。その部分について評価可能なレベルまで明らかにする。活動対象の「試行誘引性」「連想増幅性」「作品共有性」の特性を見いだすことができた。

ワークショップの評価モデルを構築した。ワークショップとして教育分野で実施されているワークショップの実施者や教員の芸術家や媒介的な活動をしているファシリテータやNPO職員への面接法による調査とワークショップの構造分析による成果として評価モデルの項目として、目的に応じた評価1(客観評価)、評価2(改善)、評価3(振り返り)と、評価の視点としての典型的な主体、対象、表示方法を作成した。

	評価1 客観評価	評価2 改善	評価3 振り返り
主体	外部者	デザイナー・ファシリテータ	参加者
対象	参加者の活動・体験 デザイン ファシリテーション	参加者の活動・体験 デザイン ファシリテーション	参加者の活動・体験

表示方法	数量的・質的表示	質的表示	質的表示
------	----------	------	------

ツール開発の成果としては、ワークショップの現場で生起している「場面」を合わせて「出来事」とし、出来事の時空間軸を広げて共通項を見だし「エピソード」として、それを全体に意味づけ「物語」とするナラティブに着目した「多義創発的逆進-向進探索」を基本としてソフトウェアの開発してきた。本研究では、これまで知見をより精緻化していくことと、コミュニケーション構造の分析として、WSを映像記録し、切り出した場面を属性毎に整理したり、熟達者のファシリテータの行動が実行されるWS現場における行動データの映像記録化し、その特徴的な場面を切り出して分類し、その記録を利用した回顧的インタビューの映像記録との重層的な構造を可視化することで行動選択過程が分析出来る等の他の映像記録と連結したりするなどを通してF2LOモデルの多様な比較対象を可能にするソフトウェアを開発した。

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 13件)

茂木一司・郡司明子他8名、「Workshop on workshop による研修のデザイン - ワorkshopリーダー人材育成研修を事例にして - 」群馬大学教育実践研究、第29号、査読有、2013 61-84 ISSN 1884 - 3018

茂木一司・郡司明子、「小学校におけるワークショップ型学習に関する実践研究 - お茶の水女子大学附属小学校の事例 - 」群馬大学教育学部紀要芸術・技術・体育・生活科学編、第48巻、査読有、2013、53-66

茂木一司・藤原秀博「遠足プロジェクト-震災支援アートプロジェクトの実践 - 」群馬大学教育学部紀要芸術・技術・体育・生活科学編、49巻、査読有、2013、33-54

茂木一司・郡司明子他10名、「地域アートプロジェクトにおける美術教育の実践 中之条ピエンナーレにおける表現と鑑賞のワークショップ - 」群馬大学教育実践研究 30号、査読有、2013、47-77

茂木一司他2名、「日本文化を学ぶworkshopをデザインする」日本美術教育研究論集、47号、査読有、2013、107~114

郡司明子他2名、「図画工作科において 触る 活動を重視した実践研究 - 卒業制作「Kihada」を活用した授業実践、群馬大学教科教育学研究、第12号、査読有、2013、35-44

苅宿俊文他3名、「コミュニケーションデザイン教育における学習成果の視覚化、日本教育メディア研究、第18巻第1・2号合併号、査読有、2012、1-11、

苅宿俊文他3名、「コミュニケーション教育としてのワークショップについての考察：コミュニケーションを促す場面に着目して、日本教育工学会論文誌 36(Suppl.)、査読有、77-80、2012-12-20

Tatsunori Hashimoto, and Masashi Toda, A Research on Visual Analysis of Badminton for Skill Learning, International Journal of Image, Graphics and Signal Processing (IJIGSP), 査読有, 4, 2012, 1-7, 10.5815/ijigsp.2012.03.01

郡司明子, 身体性を重視したアート教育 - 衣食住に着目して -, 群馬大学教科教育学研究 11, 査読有, 2012, 47-56

茂木一司, からだと造形のワークショップに関する実践研究, 群馬大学教科教育学研究, 47, 査読有, 2012, 51-61

高木光太郎他 2 名, 集団間対話を通じた異文化理解のプロセス-日本・中国の大学間における交流授業の試み, 国際教育評論, 9, 査読有, Pp. 1-17, 2012.

高木光太郎 L. S. Vygotsky による発達年齢時期区分論の特徴と現代的意義, 発達心理学研究, 22(4), 査読有, 391-398, 2011.

[学会発表](計 50 件)

刑部育子・古川聖・戸田真志・苅宿俊文, ワークショップ研究のこれから, ワークショップと学びとその後: 2011~13 年度科学研究費基盤研究 B「アンラーニングワークショップの分析過程に関する研究」報告会, 2014 年 3 月 15 日, 青山学院大学 (東京都)

茂木一司, ワークショップ実践研究分野から: 特別支援学校でのワークショップ実践「ワークショップと学び」その後 (2011~13 年度科学研究費基盤研究 B「アンラーニングワークショップの分析過程に関する研究」報告会), 2014. 3. 15, 青山学院大学

鈴木紗代・茂木一司, 身体的学びを取り入れた映像メディア表現による協同学習の実践的研究, 第 36 回美術科教育学会, 2014. 3. 30, 於奈良教育大学 (奈良市)

茂木一司他 2 名 (コーディネータ), 群馬大学長期研修院・美術教育開設公開シンポジウム「図工・美術教育の明日を担うために」 「これからの図工・美術科教員の新しい研修のかたちを考える」 2014. 3. 21,

茂木一司, 第 36 回美術科教育学会「アート&ケア研究部会」(仮)の設立準備会, 2014. 3. 30, 於奈良教育大学 (奈良市)

郡司明子, 「からだ・気づき・対話のアート教育」, 第 36 回美術科教育学会 奈良大会, 2014 年 03 月 28 日, 奈良教育大学

苅宿俊文他 1 名, 親子ワークショップにおける親の「まなびほぐし」第 29 回全国大会 日本教育工学会, 2013. 9. 21, 秋田大学

苅宿俊文他 3 名, 小学校の授業におけるワークショップ実践に関する一考察 演劇ワークショップの実践者へのインタビューを通して, 第 29 回全国大会 日本教育工学会 2013. 9. 21, 秋田大学

苅宿俊文他 3 名, 学校教育におけるワークショップの意義 現場教師へのインタビューを通して, 第 29 回全国大会 日本教育工学会, 2013. 9. 21, 秋田大学

植村朋弘・苅宿俊文: ワークショップにお

けるリフレクションツールのデザイン開発, 日本デザイン学会, デザイン学研究 第 60 回大会発表論文, 2013. 6, pp. 112-113.

植村朋弘: デザイン教育の中にあつたイタリア・レジオエミリアにおける幼児教育, 日本造形教育センター, 第 58 回夏の研究大会基調講演・パネルディスカッション, 夏の研究大会報告書, 2013. 8, pp. 21-25.

植村朋弘: 子どもの「声」に耳をすませて, 保育者のためのステップアップ講座 基調講演, 第 11 回保育者のためのステップアップ講座・立教女学院短期大学幼児教育科, 2013. 8

植村朋弘・松本和己・稲見昌彦: デザインすることの中に埋め込まれたデザイン研究は可能か?, パネルディスカッション, 2013 年度日本デザイン学会秋季大会, 2013. 11

植村朋弘: 表現・そのカタチの前に~子どもは何を見ているのか~, 蓮華の会, 基調講演・パネルディスカッション, 2013. 11

茂木一司 (コーディネータ・実施者) 郡司明子, 中之条ピエンナーレ参加企画「こどもわーくしょっぷすくーる@ぐんだいびじゅつ」シンポジウム「子どもたちがコミュニティを再生するアートにふれる・つくる・みる・かんがえることを通じたアート・コミュニケーションから何を学んだか」, 2013. 10. 5, 於中之条町ミュゼ

茂木一司他 2 名「日本文化を学ぶ Workshop をデザインする」, 第 27 回日本美術教育研究発表会, 2013. 10. 20, 東京家政大学

茂木一司「ワークショップデザイナー講座 ワークショップのひみつ【ワークショップ×美術】」講演, 2013. 12. 14, 鳥取大学

茂木一司・郡司明子他 2 名, 「日本文化・美術をテーマとしたワークショップ・デザインの検討」, 第 52 回大学美術教育学会 京都大会, 2013 年 10 月 13 日, 京都教育大学

刑部育子・郡司明子・植村朋弘他 8 名, ライフ×アートプロジェクト, 第 16 回 Half Mirror, 2013 年 8 月 23 日~26 日, お茶の水女子大学 OCHA HOUSE (東京都)

刑部育子, 探求力・活用力が発揮される生活, 茶の水女子大学附属幼稚園公開保育研究会, 2013 年 6 月 28 日, お茶の水女子大学附属幼稚園 (東京都)

①刑部育子・佐伯胖他 3 名, 子どもがケアする世界をケアする, 日本保育学会第 66 回大会, 2013 年 5 月 12 日, 中村学園大学・中村学園大学短期大学部 (福岡県)

②齋江貴志・郡司明子, 「平成 24 - 25 年度特別課題検討委員会活動報告 - 創造性を基軸とした図工・美術科内容学のテキスト科実現へ向けて」, 第 52 回大学美術教育学会 京都大会, 2013 年 10 月 12 日, 京都教育大学

③郡司明子, からだ・気づき・対話のアート教育, 第 35 回美術科教育学会 島根大会, 2013 年 3 月 29 日, 島根大学

④茂木一司・郡司明子他 5 名, The Mitate Workshop, InSEA European Regional

Congress:Tales of Art and Curiosity|Canterbury2013、2013年06月25日、Canterbury Christ Church University

②⑤郡司明子・町山太郎、ワークショップ「身体性と造形性」“からだで感じて考えて、からだは動く造形へ”、第39回幼児造形教育研究会「夏の研修大会」2013年08月09日、東京家政大学

②⑥寺内愛乃・郡司明子、「奏でよう 中之条ピエンナーレ」(ワークショップ) 中之条ピエンナーレ 2013 参加企画「こどもわーくしよっぶすくーる@ぐんだいびじゅつ」2013年09月15日、中之条町近藤公園~つむじ

②⑦郡司明子・春原史寛・茂木一司、「みる・きく・はなすうおーくつあー」(ワークショップ) 中之条ピエンナーレ 2013 参加企画「こどもわーくしよっぶすくーる@ぐんだいびじゅつ」2013年09月15日~2013年09月28日、中之条町・つむじ/伊参スタジオ/やませ(神保家住宅)/四万

②⑧郡司明子、「アートがつなぐ学びの可能性 - レッジョ・エミリアの教育を訪ねて - 」、OPEN HOUSE 2013、2013年09月28日、KCA House

②⑨宮川紗織・郡司明子、「クレープ de アート」(ワークショップ) 中之条ピエンナーレ 2013 参加企画「こどもわーくしよっぶすくーる@ぐんだいびじゅつ」2013年10月06日、中之条町近藤公園

③⑩齋江貴志・郡司明子、「平成 24 - 25 年度特別課題検討委員会活動報告 - 創造性を基軸とした図工・美術科内容学のテキスト科実現へ向けて」第 52 回大学美術教育学会 京都大会、2013 年 10 月 12 日、京都教育大学

③⑪Takagi, K., & Sakakibara, T. How Adult Guidance Effects Young Children 's Spontaneous Exploration in Learning: Theoretical Proposal from Sociocultural Approach. The 15th biennial ISTP (International Society for Theoretical Psychology) conference. May, 6, 2013. Santiago, Chili.

③⑫苅宿俊文他 2 名、リアルコミュニケーションツールを活用した実践研究 第 28 回大会講演論文集 日本教育工学会 593-594 2012

③⑬苅宿俊文、トークセッション JSET TALKS: 社会のデザイン、学びのデザイン 「越境する大学、そして学会」 第 28 回大会講演論文集 日本教育工学会 2012

③⑭植村朋弘・刑部育子・戸田真志、ワークショップにおける学びの観察ツールのデザイン 出来事の仕組みを捉えるための最小単位:F2L0 モデルの提案 日本デザイン学会(グットプレゼンテーション賞受賞)第 59 回春季研究発表大会、2012 年 06 月 24 日、札幌市立大学(北海道)

③⑮植村朋弘・刑部育子・戸田真志・苅宿俊文・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 2、日本認知科学会第 29 回大会、2012 年 12 月 13 日 仙台国際センター(宮城県)

③⑯刑部育子・佐伯 胖、保育と学びの原点としてのアート ~ レッジョ・エミリアの実践を通して ~ 子どもと保育実践研究会、第 16 回 夏季全国大会、2012 年 08 月 18 日、東京家政大学(東京都)

③⑰刑部育子・郡司明子他、実践を通して表現の源を考える お茶の水女子大学 第 7 回子ども学シンポジウム、2012 年 12 月 03 日 2012 年 12 月 16 日、お茶の水女子大学

③⑱茂木一司、障がい児のメディアアートワークショップー協同的学びにおけるケアとリフレクシオンーアートミーツケア学会 2012 年度大会、2012 年 12 月 16 日、愛媛大学

③⑲茂木一司、みんなのための美術教育 ~ アートな学びをアートな学びへ ~ 平成 24 年度神中美総会記念講演(招待)(招待講演) 2012 年 05 月 23 日、社のホールはしもと

④⑰横関秀樹、戸田真志、赤羽正章、カテーテル手技映像教材化システムのインターフェース改善と評価、情報処理学会コンピュータと教育研究会、2012.09、岡山大学

④⑱Hideki Yokozeki ,Masashi Toda ,Masaaki Akahane、Specific System to Make Teaching Materials for Catheterization and Interface Improvement、2012 IEEE/SICE International Symposium on System Integration (SII2012)、2012.12、九州大学

④⑳辰巳豊・郡司明子・南陽慶子、ライフ×アートを考える、お茶の水女子大学ライフ×アートプロジェクト、「Half Mirror」トークイベント、2012 年 8 月 23 日、OCHA HOUSE

④㉑佐伯胖・植村朋弘・刑部育子・郡司明子・他 2 名、「美術教育と幼児教育の融合と展望」(パネルディスカッション)「レッジョ・エミリア幼児教育から見たこと、学びの根源はアートにあった」シンポジウム、2012 年 8 月 1 日、多摩美術大学世田谷キャンパス

④㉒高木光太郎・榊原知美 幼児の自発的探索への社会文化的アプローチ 日本教育心理学会第 54 回大会 琉球大学 11.26.2012.

④㉓苅宿俊文他 1 名、「ズレ」に着目したワークショップデザインの研究、第 27 回日本教育工学会、2011.9.17、首都大学(東京都)

④㉔苅宿俊文他 1 名、現場でつくりかえるワークショップデザインの研究 偶発からの「はみ出し」のデザイン、第 27 回全国大会 日本教育工学会、2011.9.17、首都大学

④㉕苅宿俊文他 1 名、ワークショップデザイナーの人材育成の現状に関する研究、第 27 回全国大会 日本教育工学会、2011.9.17、首都大学(東京都)

④㉖高木光太郎 文化的、歴史的な脈に埋め込まれた実践としての「説明」 日本教育心理学会第 53 回総会 自主企画 「認知心理学と社会文化的アプローチのディベート: 説明研究をプラットフォームにして」 話題提供 北海道立道民活動センターかでの 2・7

7.24.2011.

④高木光太郎、指定討論「越境的な組織改革・コミュニティデザインの試み：企業、医療、教育の実践から」ISCAR-ASIA&DEE 共同企画ワークショップ「状況活動研究の最前線」大正大学、7.28.2011.

⑤高木光太郎、指定討論 日本質的心理学会第8回大会 会員企画シンポジウム「模倣と創発としての学習：ヴィゴツキーおよびフレイレのまなざしより」、安田女子大学、11.26.2011.

〔図書〕(計 19 件)

苅宿俊文他 15名、フィルムアート社、『現代アートの本物の学び方』、『子どものリアル』、2014.3、34-39

郡司明子他 10名、建帛社、『造形表現・図画工作』、2014.3、182

高木光太郎 菅原和孝(編) 既知から既在へフラッシュバルブ・メモリーへの生態学的アプローチ 身体化の人類学-認知・記憶・言語・他者 世界思想社、Pp. 228-252. 2013.

佐伯胖、東京大学出版会、『ワークショップと学び第1巻：学びを学ぶ』、『まなびほぐし(アンラーン)』のすすめ、2012、24-68

苅宿俊文、東京大学出版会、『ワークショップと学び第1巻：学びを学ぶ』、『まなびほぐしの現場としてのワークショップ』、2012、69-116

高木光太郎、東京大学出版会、『ワークショップと学び第1巻：学びを学ぶ』、『まなびの凝り』と「まなびほぐし」 「転倒しつつある場」としてのワークショップの可能性にむけて、2012、117-150

苅宿俊文、東京大学出版会、『ワークショップと学び第1巻：学びを学ぶ』、『昭和22年のワークショップ』、2012、243-272

植村朋弘、東京大学出版会、『ワークショップと学び第2巻：場づくりとしてのまなび』、『地縁型ネットワークと居場所づくり 地域コーディネーターによるコミュニティの再生』、2012、11-35

茂木一司、東京大学出版会、『ワークショップと学び第2巻：場づくりとしてのまなび』、『アートが学校や地域を変える 「芸術家と子どもたち」のASIASの活動などを中心に』、2012、37-71

苅宿俊文、東京大学出版会、『ワークショップと学び第2巻：場づくりとしてのまなび』、『地域に根付くということとワークショップ』、2012、73-91

刑部育子、東京大学出版会、『ワークショップと学び第2巻：場づくりとしてのまなび』、『図工の時間というワークショップ お茶の水女子大学附属小の実践』、2012、137-153

古川聖、東京大学出版会、『ワークショップと学び第2巻：場づくりとしてのまなび』、『学校を訪れるアーティスト』、2012、155-168

茂木一司、東京大学出版会 『ワークシ

ップと学び第2巻：場づくりとしてのまなび』、『特別支援教育とワークショップ 障害を乗り越える(造形)表現ワークショップと身体・メディアの可能性』、2012、169-195

苅宿俊文、東京大学出版会、『ワークショップと学び第3巻：まなびほぐしのデザイン』、『ワークショップをつくる』、2012、31-91

植村朋弘、東京大学出版会、『ワークショップと学び第3巻：まなびほぐしのデザイン』、『ワークショップの分析ツールのデザイン』、2012、205-235

戸田真志、東京大学出版会、『ワークショップと学び第3巻：まなびほぐしのデザイン』、『分析ツールの技術的展開と可能性』、2012、237-253

刑部育子、東京大学出版会、『ワークショップと学び第3巻：まなびほぐしのデザイン』、『分析ツールが実践を開くとき』、2012、253-279

高木光太郎、東京大学出版会、『ワークショップと学び第3巻：まなびほぐしのデザイン』、『ワークショップの評価』、2012、281-299

山本登志也・高木光太郎 ディスコミュニケーションの心理学：ズレを生きる私たち、東京大学出版会 2011.

6. 研究組織

(1)研究代表者

苅宿 俊文 (KARIYADO, Toshibumi)

青山学院大学・社会情報学部・教授

研究者番号：30307136

(2)研究分担者

郡司 明子 (GUNJI, Akiko)

群馬大学・教育学部・准教授

研究者番号：00610651

刑部 育子 (GYOBU, Ikuko)

お茶の水女子大学・大学院人間文化創成科学研究科・准教授

研究者番号：20306450

茂木 一司 (MOGI, Kazuji)

群馬大学・教育学部・教授

研究者番号：30145445

古川 聖 (FURUKAWA, Kiyoshi)

東京藝術大学・美術学部・教授

研究者番号：40323761

戸田 真志 (TODA, Masashi)

熊本大学・総合情報統括センター・教授

研究者番号：40336417

植村 朋弘 (UEMURA, Tomohiro)

多摩美術大学・造形表現学部・教授

研究者番号：50328027

(3)連携研究者

佐伯胖 (SAEKI, Yutaka)

信濃教育会教育研究所所長

研究者番号：60084448

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