

1. 背景

1-1. 概要情報

株式会社 a.school (以下 a.school) は、週末や長期休暇期間中に中高生向けの複数日のワークショップを行い、動機の育成や創造性の向上を目的とした教育プログラムを提供している。また、a.school は、NPO 法人 Motivation Maker(以下 MM) の4年間にわたる活動を経て、代表岩田が創業した株式会社である(岩田は MM の理事も兼任)。

1-2. 理論的背景

MM での実践的知見として、学習の動機付けには、「主体的に何かを発見、製作、発表する」及び「他者(大人)の原体験や動機を理解する」という要素が効果的であることが分かった。a.school では、MM での動機付け教育と東京大学 i.school のイノベーション教育の知見を活用し、中高生にあわせた独自のプログラムを実施している。

1-3. 実施に至った経緯

a.school は、2013年10月よりワークショップを開始し、2013年12月からは複数日かけて学ぶキャンプ型プログラムを実施している。今回の対象は、2013年12月に実施したキャンプであり、テーマは「2030年に向けて必要な授業のデザイン」である。

1-4. 教育プログラムの目的

今回のキャンプでは、新しい授業のアイデアを生み出すだけでなく、チームメンバーと一緒に授業のアイデアを形にして実践する(プロトタイプングする)ことで、「一歩踏み出して行動する姿勢」や「他人と一緒に創造する姿勢」の育成を目的としている。

2. プログラムの構造

2-1. プログラム内容と目的 (参加者: 中高生 10名 (3チーム))

時間	内容	目的
day1 (9h)	t-1: 3日間のゴールの説明、創造性教育の実践者のトーク (1h)	p-1: 受講する意義・目的を参加者自ら見出し、主体的に参加できるようになること
	t-2: 2030年の未来のデザイン (3h)	p-2: 未来の色々な可能性に気づき、自ら想像してみるようになること
	t-3: 多様な生き方をしてきた社会人の「人生最大の学び」の分析 (3h)	p-3: 人生における、学校外の学びの幅の広さ・深さに気づくこと
	t-4: 「未来」×「学び」のかけ算で、新しい授業のアイデア創出 (3h)	p-4: 自分でも新しいアイデアを生み出せるという可能性に気づくこと
day2 (8h)	t-5: アイデアブラッシュアップ (3h)	p-5: day1で学んだアイデア創出手法を自ら実践して身につけること(反復練習)
	t-6: 授業の設計 (3h)	p-6: 自分たちが考えたアイデアを形にする難しさと楽しさを実感すること
	t-7: 発表・実践練習 (2h)	p-7: 他人に説明・表現することで、自分たちの思考の論理性や蓋然性を確認すること
day3 (7h)	t-8: アイデアの発表、授業の実践 (40人に対する授業の提供) (2h)	p-8: 緊張感のある環境下で実践することで、一歩踏み出す姿勢を身につけること
	t-9: 会場・ゲスト(茂木健一郎氏)からのフィードバック (2h)	p-9: 授業の受け手の意見・感想を聞き、受け手の視点に立つ姿勢を身につけること
	t-10: 3日間の振り返り (3h)	p-10: 様々な視点で振り返り、自分や物事を俯瞰する視点を手に入れること

表1: プログラムの構成と目的

3. 実施概要

3-1. 概要情報

日時: 2013/12/15(日), 22(日), 23(祝) 10:00 ~ 20:00

場所: 3331 Arts Chiyoda (千代田区)、co-ba library (渋谷区)

参加者: 首都圏在住の中学3年生~高校3年生 10名

主催者: スタッフ 10名 (設計・運営メンバー 6名、当日ボランティア 4名)

3-2. 実施時の様子



図1: チームで授業のアイデアを議論する様子

プログラム詳細を理解せずに参加した中高生が大半を占めたが、day1はプロセスに則ってアイデア創造を楽しんでおり、徐々に主体的な行動が増えていった。day2-3は、各チームで自主的に行動する時間の割合を増やし、中高生はday1に学んだプロセスを活用しながら議論を重ね、発表・授業の内容を創り上げた。

3-3. 成果物



図2: 40人の大人を相手に授業を実践する様子

3つの成果物のうちの1つは、「Another Sense」という授業。彼らは、2030年には全く新しい価値観が沢山生まれ、「生まれてくる子どもを遺伝子操作できるようにしたら?」といった新しい問いに1人1人が自分なりに答えを出さないといけなくなると考えました。そこでは、新しい価値観を否定せずに知ろうとする姿勢がより重要になるので、高校生のうちにその姿勢を身につける授業が必要との主張です。

4. 考察

4-1. アンケート・事後インタビュー結果

(アンケート有効回答数 10/10名、インタビュー対象者数 5/10名)

ワークショップ実施直後に参加者の中高生にアンケートを行い、その後うち5人に対して事後インタビューを行った。以下に、アンケート・インタビューの中で教育効果を最も表していると考えられる質問と回答を抜粋する。

質問: 自分の中で成長・変化を感じることは何ですか?

回答1: 「今まで、世界が狭い中で競争していたことに気づいた」

回答2: 「自分でも何か出来る、ということに気づいた。労働問題に対して問題意識があったので、そのテーマに関して何か行動してみたいと思うようになった」

回答3: 「1つのテーマについて本気で考えるということを学んだ。最初は他の人の意見に相づちしか出来なかったが、だんだん意見を言えるようになってきた」

4-2. 示唆

アンケート・インタビューの回答から、「視野・視点の広がり (p-2, 3)」「一歩踏み出して行動する姿勢の獲得 (p-6, 8)」「議論する能力の向上 (p-5)」に関して、特に教育効果が認められた。

本プログラムの目的達成に寄与している要因に、「多様な社会人との深い議論 (t-1, 3)」と「自ら考えたアイデアの実践 (t-4, 5, 6, 8)」が挙げられる。日常的に接することのない社会人の内面に深く触れることが、視野・視点の広がりにも効果的でありそうである。1チームに1人の社会人がメンターとしてつき、密に交流できたこともその効果を高めたと考えられる。また、アイデア創造は「楽しさ」の要素が強いが、アイデア実践は「楽しさ」と「難しさ」の両方の要素を兼ね備えているからこそ、中高生の思考・行動特性の変化に大きな影響を与えたと考えられる。

5. 今後の課題

イノベーション教育の文脈に於いて、本プログラムの質を向上させるためには、本プログラムの設計の型を固め、より多くの人数に提供する中で効果検証を繰り返していく必要があると考える。