

研究課題	多様なアクターが交差する創発の場における学びの可能性		
氏名	齋藤真智子	所属 教育インキュベーション 推進機構	職名 助教
APRIN e-ラーニングプログラムの受講 <input checked="" type="checkbox"/> ←受講済の場合はチェックをすること			
<p><b>【研究成果の概要】</b>（文字の大きさ9ポイント・字数800字～1600字程度）</p> <p>課題解決だけでなく価値創造が求められる社会では、一人ひとりが自身のクリエイティビティ（創造性）を発揮していく場や機会がより一層求められている。本研究は、「学び」を生み出す場としての「地域」への関与的な調査を通して、美術教育や学校・組織の枠組みに閉じず、多様な人やモノなどのアクターが交差しながら「創発」が生じる場の教育的・社会的意義を明らかにすることを目的とした。また、第2に、ワークショップの実践を通して、創造性を発揮することへの自信や面白さの実感を持ち、学びを深めるための効果的なプログラムデザインやファシリテーションを研究開発することを目的とした。</p> <p>本研究は地域の子どもや大人が集まる場づくりをしている国内の3カ所で、数日間のフィールドワークを行ったが、その中でも子どもを起点として創発が起こっていた現場で観察できたことを報告する。（紙面の関係上、本報告書では第1の目的に対しての内容のみとする）</p> <p>◆新潟県佐渡島   団体A</p> <p>団体Aでは、空き家を利用して地域の子どもからお年寄りまで集まることができる場を提供している。8月、団体Aがこの居場所に、より多くの地域住民に足を運んでもらえるようにと「お祭り」を企画した。このお祭りの中で、日常的に足を運んでいる小学6年の子ども達が企画したクレープとアイスの屋台があった。お祭りを実施することが決まってから、子ども達から屋台を出すアイデアが生まれ、子どもと団体Aのスタッフが一緒に試行錯誤を繰り返してきたという。実際にクレープもアイスも手作りで本格的であり、子ども達が自信満々に販売している姿はとても頼もしく見えた。仲良くなった小学4年生の子どもは「ぜったいきてね！」と何度も言っていたが、それは味に自信があり多くの人に食べてもらいたい、と思っていたからであると推察できた。</p> <p>今回の参与観察では、子どもがクレープやアイスの味や見た目をとことん追求する過程で調理やデザインについての知識の獲得や、自己効力感が高まっていったことが示唆される。普段学校ではできないことを思いきり思うままにできる場、創発が生じる場では、そのプロセスの中で知識習得だけではなく、物事を深める楽しさ、創造したものを他者に共有する中で自己効力感を伴う学びが生じていたと考える。</p> <p>また、お祭りの場だけでなく、団体Aが生み出している日常の場を観察していると、大人がつくり出した環境に子どもがいるのではなく、子どものやりたいことを起点に環境が作られていた。そこでは、地域の大人がこれまで培ってきた経験や持っている資源が、子ども達のやりたいことのために還元されていく様子を見ることができた。決まったプログラムや環境があるわけではなく、自然発生的に子どもたちのやりたいことが生じていく環境であるため、大人達が関わる余白や関わり方の柔軟さも多分に生じていると考えられる。</p> <p>今回は創発が生じる場においては、子どもが知識習得だけでなく自己効力感が高まる学びが生じていることや、地域の大人にとっては関わり方の余白が多いことや柔軟性が高いことにより、これまでの知見や資源が還元しやすい状況であることが見受けられた。一方で創発が生じる場の教育的・社会的意義を多面的に掬い取っていくためには、さらなる関係者へのインタビューや参与観察が必要である。今後も研究を続けていき、研究成果としてまとめ上げていきたいと考えている。</p>			
<p><b>【研究成果発表方法】</b></p> <p>上記の研究成果をさらに精密化し、日本文化人類学会の機関誌または本学の紀要に投稿予定である。</p>			

※発表論文名（口頭発表を含む）、氏名、学会誌等名（投稿中・投稿予定・執筆中）を記入すること。

※本経費を用いて、報告書（冊子等）を作成した場合には、本様式とともに1部を提出すること。

なお、提出された報告書は教育実践研究推進本部を通じて附属図書館へ寄贈する。