

質問ワークを用いて対話を創発する場の設計 —大学連携で取り組む地域協働学習をケースとして—

Learning Environment Design for Dialogues using the Question Workshop: A Case Study of Collaborative Learning to the Local Problem by University Cooperation

田中 洋一^{*1*2}, 山川 修^{*3}

Yoichi TANAKA^{*1*2}, Osamu YAMAKAWA^{*3}

^{*1} 仁愛女子短期大学

^{*1} Jin-ai Women's College

^{*2} 熊本大学大学院 教授システム学専攻

^{*2} Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

^{*3} 福井県立大学 学術教養センター

^{*3} Center for Arts and Sciences, Fukui Prefectural University

Email: you@jin-ai.ac.jp

あらまし：福井県の高等教育機関連携で地域協働学習（Project-Based Learning）を設計・実施・評価しているフレックス PBL ワーキンググループでは、主体的・対話的で深い学びを実現するためには、「問いを立てる」と「関係性を創る」ことが重要だと考えている。この2つに大きな影響を持つのが対話（dialogue）である。2016年度及び2017年度の地域協働学習を観察していると、質問ワークを活用することにより、対話を創発する場が形成されている。本授業で用いている学習理論や授業設計等を報告する。
キーワード：質問ワーク、対話、問い、関係性、地域協働学習、Project-Based Learning

1. はじめに

福井県では県内の5つの高等教育機関が連携して活動を行うプロジェクト（フレックス）を2008年度から実施している。連携の強みを活かし、各機関に属する学生がチームを構成し、地域の問題解決に取り組む地域協働学習（Project-Based Learning）型授業を2014年度から行っている。2015年度から福井県立大学で本授業を単位化し、単位互換制度等を使って、他機関の学生も単位がとれるようにした。本授業の企画・実施・評価を担当するフレックス PBL ワーキンググループでは、主体的・対話的で深い学びを実現するためには、「問いを立てる」と「関係性を創る」ことが重要だと考えている（図1）。

本授業の設計理論は、エンゲストロームの探求的学習（①動機づけ、②方向づけ、③内化、④外化、⑤批評、⑥統制）であるが、学生が自律的に方向づけを行うことは難しかった。そこで、方向づけのフレームを与え、「問いを立てる」ことを支援するため、スタンフォード d.school が提案しているデザイン思考のステップ（①共感、②問題定義、③創造、④プロトタイプ、⑤テスト）やマインドセットを2015年度から取り入れた。また、「関係性を創る」ことを支援するため、立教大学 BLP を参考に、参加者個々にリーダーシップを意識させる最小3要素（①目標共有、②率先垂範、③同僚支援）を2016年度から導入した。

2. 地域協働学習のスケジュール

2016年度に実施した本授業のスケジュールは下記のとおりである。

【第1回】10/10 事前学習@福井県立大

- ・発想法演習
- ・リーダーシップの目標設定
- ・デザイン思考ミニワークショップ

【第2回】10/16 @福井市殿下地区

- ・共感：地域の方からの問題提起
- ・共感：フィールドワーク
- ・問題定義

【第3回】10/23 @福井市殿下地区

- ・問題定義
- ・創造
- ・共感：フィールドワーク
- ・プロトタイプ
- ・テスト

【第4回】10/30 @福井市殿下地区

- ・ストーリーテリング（寸劇発表）

【第5回】11/13 事後学習@Fスクエア

- ・ワールドカフェによる振り返り
- ・質問会議によるレポートテーマの再定義

3. 質問ワーク

デザイン思考のステップ①共感において地域住民に対してインタビューする場合、ステップ②問題定義や③創造においてチーム内で対話する場合、学生

が主体的に質問する（問う）ことをファシリテートしている。また、ファシリテータ役の教員は、学生の発言やアイデアに対して、良いとか悪いとか評価せず、質問する（問い掛ける）というルールを共有している。そのため、教員の事前打ち合わせでは、立教大学 BLP の質問会議を簡易化した質問ワークを実施している。

2016年度地域協働学習の最終課題レポートは、自分が現在抱えている問題に関する問題定義（ユーザ、ニーズ、インサイトの明示）を行い、デザイン思考の5ステップを活用した解決アイデアを述べるテーマとした（プロトタイプは写真か画像を必ず掲載すること）。デザイン思考の中で、最も重要で難しいステップが問題定義である。そのため、多様な学生たちが対話することが大切である。そこで、集中講義5日目の事後学習において、課題レポートのテーマを再定義する質問ワークを実施した。事後学習の設計を担当した筆者の意図は、質問ワークによって「問い（仮説）を立てる」ことを支援することであったが、実際に行ったところ、対話が非常に白熱し、「関係性を創る」ことができた。もちろん、最終日までの4日間にわたる対話、SBI フィードバック（どんな状況【Situation】で相手のどんな行動【Behavior】が自分にどのような影響【Impact】を与えたかを実名で記入し渡す）、毎日最後に記述するURシート（リフレクションシート）が積み重なった効果もあるが、身の回りの問題に関する学生同士の質問ワークは相手の経験を追体験し共感しやすいようである。

4. おわりに

2017年度の地域協働学習では、2016年度の事後学習を参考にして、1日目の事前学習で質問ワークを取り入れた。テーマは、2016年度同様に、自分が現在抱えている問題とした。また、各グループのファシリテータを務める教員は、2017年9月のフレックスFD合宿研修会において、早稲田大学の日向野先生と早稲田大学及び立教大学の学生がアクションラーニングコーチを務める質問会議ワークショップを体験した。この質問ワークを実施した時点から、やはり「関係性を創る」ことができたようである。2018年度は、アンケートやインタビューで質問ワークの効果を明らかにしたいと考えている。ただし、2017年度5日目の事後学習で実施した質問ワークはあまり盛り上がりなかった。これは、テーマ設定及び進行の声掛けによって、学生の動機づけに変化があり、共感する対話が創発されにくかったことが原因だと考えられる。

参考文献

- (1) エンゲストローム, ユーリア: “変革を生む研修のデザイン—仕事を教える人への活動理論”, 鳳書房 (2010)
- (2) ハッソ・プラットナー・デザイン研究所: “デザイン思考家を知っておくべき39のメソッド”, (一般社団法人デザイン思考研究所編) (2012)
- (3) 日向野幹也: “大学教育アントレプレナーシップ”, ナカニシヤ出版 (2013)
- (4) 清宮普美代: “質問会議”, (株) PHP 研究所 (2008)
- (5) 田中洋一, 山川修, 谷内眞之助, 長水壽寛, 近藤晶: “ディープ・アクティブのための問いと関係性のデザインと実践Ⅱ”, 日本教育工学会研究報告集 17(1)pp.709-714 (2017)

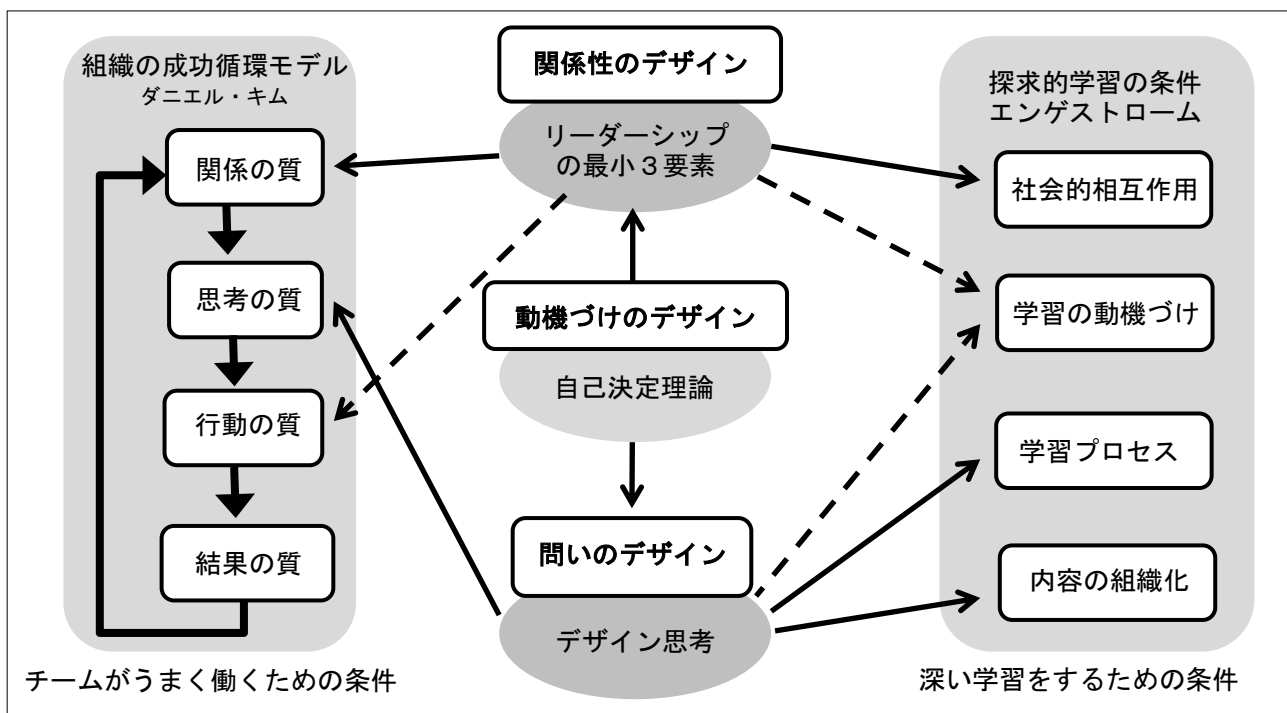


図1 アクティブ・ラーニングのための問いと関係性のデザイン