自分に合った学び方を学ぶ

「台風が来たら…」

夏休みのキャンプでの出来事です。

天気予報が台風の接近を告げています。子ども達の目が、なぜかニヤニヤしています。風が強くなり、屋根を叩く雨の音もしだいに大きくなってきます。さらにニヤニヤしてきます。それは子どもだけではありません。ボランティアの大人たちも同じです。私がGoサインを目で合図すると、ボランティアとともに子ども達が外へ駆け出しました。雨具を着ている子もいれば、普段の洋服のままの子もいます。もちろん、ほんの数分でビショ濡れです。それでも、ニヤニヤしています。この子ども達の“企み”は、広場の斜面を使って「ウォータースライダー」をすることです。「???」の方がほとんどだと思いますので、詳しく説明すると、斜面に大きなブルーシートを数枚敷きつめて、上から勢いよく滑り込む遊びです。ただし、これをやるには、大量かつ継続的に「水」が必要になります。だから、台風大歓迎なのです。頭の中で、ウォータースライダーのイメージができる子どももいれば、全くわけも分からずに一緒にいる子どももいます。そのカオスな状態の中で、実際に滑ってみると…。

「あれ、思うように滑らない」。滑るけれどもスピードが出ない。そこで、ブルーシートの敷き方や斜面の選び方、滑る時の姿勢などを「やりながら」微調整していきます。さすがに寒いだろうなぁと思いつつ、ぐっと見守っていると、だんだんと彼らのイメージするウォータースライダーになってきました。さらに、ある子どもが固形石鹸を持ち出してくると、本人の予測を上回るスピード！これには、みんなが大絶賛。最初は、部屋の中で見ていた子どもや、遠くで傘を差しながら見ていた子どももいつの間にビショ濡れになりながら、ウォータースライダーの列に並んでいます。全身びっしょりの状態になりながら子どもが言うのです。「今までの人生の中で一番楽しかったかも！?」

（もちろん、フィールドの状況や天候の確認、安全面を考慮した上で、自然体験活動の経験豊富なスタッフが判断をした活動です。）

「教えない教育という手法」

私は、栃木県日光市霧降高原を拠点に、子ども達（主に小学生・中学生）を対象にした体験教育プログラムを実施しています。そこでは、滝遊びや雪遊びと言ったアウトドアアクティビティもあれば、活動内容を子ども達が自分達で決めるフリースタイルなキャンプもあります。自然体験を通じて、様々なことを学んでいます。しかし、難しいのは、「この体験をすれば、これが学べます」という類のものではないところです。つまり、同じ体験をしても子どもによって感じ方、捉え方が違います。当然、学び方も違ってきます。ですから、体験を通じて、「これ」という目に見えるもの、評価できるもの、数値化できるものというよりは、それぞれの「学び方」を学んでいるとも言えます。

よく言われることですが、「自然体験」というと「サバイバル技術」を教える活動と捉われがちですが、決してそれだけではありません。むしろ、私の活動では、「教えない」ことに重きを置いています。ついつい大人達は、自分が持っている知識や情報を子ども達に教えたがります。しかし、子どもが欲しているのは、「教えてもらう」ことではなく、「やってみる」こと。だから、この「やってみる」ができる限り可能な環境設定、学習環境を整えてあげることが重要になってきます。

例えば、「火」です。子ども達は火遊びが大好き。いつもは、落ち着きがなく、注意散漫な子どもも火遊び＝焚き火をしている時は、ものすごく集中しています。学校の宿泊行事でも、「野外炊飯」があると思います。その時、「火」の扱いを子ども達にどのように指導するでしょうか？「火のつけ方」を“教える”のが一般的です。私は学校行事の受入をしていた経験もあるので、よくこんなシーンを見かけました。「火は下から上に燃えます。」「空気を入れないと燃えないのよ！」「薪の組み方がおかしいんじゃない‼」「理科の授業でやったでしょ――――！」「やってやるから貸してみろ。ほら、できただろう！！！！」。火がつかないことにだんだんとイライラしてしまう大人達、自分で火をつけたことに安心してしまう大人達…。（もちろん、そんなシーンばかりではないですが…）。

私の活動では、ちょっと違います。とにかく、「やってごらん」からスタート。どんな薪の組み方でもOK、マッチを何本使ってもOK、何時間かけてもOK。そんな環境を作った上で、子どもがやりたいようにやらせてみる。子どもはマッチに火をつけるだけでも楽しく仕方がない。始めてからほんの5分でマッチ箱が空になることも良くあります。それでもうまく火がつきません。何度もやっているうちに、ようやく「何かがおかしいぞ」と気づく子が出てきます。そこから、子ども達が自分達で持っている知識や情報に総動員をかけます。活動中なので、“スマホでググる”こともできません。ここまで来てようやく、「何が必要なのか、何が足りないのか」を考え始めるので、ちょこっと「理科の授業を思い出してみて」とつぶやいてみると「そう言えば、理科の授業で…」というようになります。授業で得た知識を引き出すこと、その知識を活かすこと。その引き出し方、活かし方が学び方を学ぶチャンスになります。授業で学んだことが実体験としてつながるようになります。そして、火がついた時

は、純粋にうれしいし、楽しい。この感情が学びの喜びにもつながります。

「A-B-Cトライアングルで自分の学び方のスタイルを知る」

体験教育の分野では、A-B-Cトライアングルという言葉があります。A（Affect）は感情、B（Behavior）は行動、C(Cognition)は、認知です。この3つの要素のバランスと統一性が学びの動機づけになるとされています。先に挙げた「火」の例にあてはめてみると次のようになります。Aの感情は、マッチに火がつくだけでも楽しい。火がついたらうれしいし、楽しいから、さらに次の行動へのモチベーションになる。Bの行動は、「まずはやってみよう」というスタイル。やりながら、体験しながら気づく、体験したから気づく。Cの認知は、授業で得た知識や情報を持っていること。この3つの要素が相互に作用することで学びが深まるわけです。子ども一人ひとりの学び方の個性や特質が、この3つの要素にも反映されているのではないでしょうか。もちろん、A感情という要素だけでは学びにはならず、A感情とB行動の中間点から学び方がスタートする子もいます。B行動とC認知の中間点からの学びが得意な子もいます。だからこそ、子ども達同士の学び合いも大切になってくるのでしょう。その過程で、「自分の学び方のスタイル」を知ることができるのです。C認知から学びをスタートさせ、B行動で記憶に定着し、それがA感情に反映されるスタイルが多い今の子ども達の日常生活。もしくは、C認知のみを押し付けてしまうスタイル。そうではなくて、B行動やA感情から学びをスタートさせるスタイルがこれからはもっとあってもいいのではないでしょうか。

逆に、大人の視点でこのA-B-Cトライアングルを見たらどうでしょう。いずれか一方に偏ってはいないでしょうか。子どもの特質を考慮に入れた学びのデザインがされているか。この3つのバランスが取れているか。このトライアングルは等辺形です。そんな指標の一つにもなります。

「つながる」と「つなげる」

風が強い日は「ワクワクとドキドキ」がいっぱいです。こんな風が強い時は「あれ」をやるしかないです。子ども達とともに「あれ」にチャレンジです。「あれ」というのは、「風をつかまえて飛ぶ」という遊び。自分の体よりも一回り大きなシートを広げて、パラシュートのように飛んでみる遊びです。

この遊びで、何が学べて、何が得られると思いますか？

実際には、色々考える前に①風が強い、②並の強さじゃない、③飛べるかも！?、④やらずにはいられない、⑤楽しそう、⑥やってみよう、という勢いでやってしまうわけです。つまり、A（感情）→B(行動)→C(認知)のスタイルです。だからこそ、“やりながら”、学びを見つけられるようになります。ちなみに、ここで言う学びとは、唯一絶対の正解としての「学び」ではなく、結果的に導かれた回答に近いものです。（そもそも遊びと言うものは無目的無目標なものなので、そこに成果や効果を求めること自体に無理があるようにも思えますが）

その１　「課題解決能力」。

理由は、こういう突発的な遊び、自然を利用した遊びには、

完璧なマニュアル・完全な準備などがありません。流動的かつリアクション型の遊びになります。だから、限られたモノと今持っている知識や情報を駆使してあれこれやってみて、トライ&エラーを“愉しく”繰り返します。実際にやってみて、足りないものやことがわかり、工夫をして、またやってみて・・・。

これは、課題解決能力を養う一番の近い道ではないでしょうか。そして、得た知識や情報をうまく自分の中から引き出し、活用することができるようになります。こういう体験をしないで大人になると、“●●”がないからできません」、「達成するためのマニュアルはないんですか」などと、できない理由を探す名人になってしまいます。完璧な準備・唯一の正解が載っているマニュアルがないと何事も進められない。結果、課題解決能力が低く、不確実性が多い事象には弱い思考になってしまいます。この時の子どもは、強風で折れて落ちていたたくさんの長い枝を使って風をつかまえるシートの面積を増やしました。これで飛べるわけではありませんが、風をつかまえているという実感は、倍以上です。この手応えが一番の“学び”です。

その２　「想像力」

理由は、体験すると五感をフル活用します。五感をフル活用すると記憶に定着します。それも知識としての記憶ではなく、感覚としての記憶。この感覚としての記憶が、知識と実生活実社会を結びつける役割を果たします。例えば、学校で「風が強いので外で遊んではいけません」と言われます。例えば、テレビで「突風に注意してください」とアナウンサーが言っています。例えば、マニュアルに「風速10ｍ以上は危険」と書いてあります。それらは、知識もしくは情報として頭に入ります。いわゆるＣ認知の分野です。ただ、それだけでは、何が、どのくらい、どのように危険なのかはわかりません。だから、「遊ばない」「外に出ない」「やらない」という選択肢しか持てないのです。でも、風で遊んだことがあったり（Ｂ行動）、強風の中で風をつかまえた手応えがあると、「ああ、このくらいの風ならば、あれくらいの手応えかな」と想像できます。だから、「今日は外で遊ぶのはやめておこう」「突風には注意しなくちゃね」「風速10ｍはさすがに危険だよー」と自分で選択し、自分で判断し、納得できる。だから、「Ｃ感情」の要素につながります。知識や情報があっても動かない人・動けない人はたくさんいます。しかし、想像力があれば、授業で得た知識や情報と目の前の事象がつながり、行動できるようになります。このように「遊び」を通じて、「つながる」ことを繰り返していくと、やがて「つなげる」力が育まれていきます。この「つなげる力」こそ、「学び方」でもあるのです。

さて、冒頭のウォータースライダーの話ですが、実は、「つなげる力」の結晶です。台風という環境でも楽しめて、「摩擦をいかに減らすか」という物理的な側面から知識と情報を引き出し、つながった結果です。きっと、この体験をした子ども達は、「重力」や「角度」、「台風」と言った単元になった時にワクワクすることでしょう。そこでまた、知識と実体験がつながる。このサイクルを回していくことが、学ぶ意義を感じることにつながると考えています。