

2 「モノ」から「体験」を作るために 京都市立紫野高等学校・秋田県立秋田中央高等学校との 連携実践

「モノ」と「体験」から「学び」をつくる

二〇一六年度は「京のイルカと学びのドラマ」の一環で、京都市立紫野高等学校と連携して、総合博物館所蔵の屏風絵とともに他館資料の屏風絵をもとにワークシヨップを作成し、秋田県立秋田中央高等学校との協力のもと、常設展ワークシートを作成、それぞれ実施した。詳しくは次説以降で展示パネルをもとに報告したい。

アクティブ・ラーニングの一種である「ワークシヨップ」、そして、今回主題となった「ワークシート」は単なる「モノ」から「体験」を生み出し、再構築するための装置である。「モノ」は多様な「体験」を誘発し、様々な感覚や思考を私たちに生み出す。感覚や思考を「生み出す」こと、そして、それらをつなぎあわせること、これらによって「モノ」から生じる「体験」が「学び」になるのである。

いつもの展示をひと味ちがう「体験」へ

京都大学総合博物館×秋田県立秋田中央高等学校

「常設展ワークシート」

いつもはただ「見る」だけの常設展の「モノ」から、「学び」という複雑な「体験」を生み出すために、今回「自然史」、「文化史」の2種類のワークシートを開発しました。

秋田県立秋田中央高等学校が協力、同校の修学旅行生たちが総合博物館1階の常設展「自然史」「文化史」をそれぞれのワークシートをもってに見学。3択問題をグループで競わせる形式に生徒たちは熱中しました。



ワークシートがないとき



ワークシートがあるとき

「常設展ワークシート」 実施の様子



ワークシート開発 3つの原則

1. ゲームの原則:シートを利用して勝ち負けや点数獲得などの「手応え」を獲得することで学習者の意欲が増す。
2. 一般性の原則:マニアックな知識を問うのではなく、その問題から一般的な法則や他の事例などに思考が行き着くようにする。
3. 全員参加の原則:その場にいる人はゲームに何かしらの役割で参加しないとイケない。熱中する人とボーっとする人の温度差を作らせない。

※謝辞: 本実践研究は、第10回児童教育実践についての研究助成「『大学博物館式探究活動プログラム』の開発と試行」(代表者 蒲生諒太)の一部として行いました。

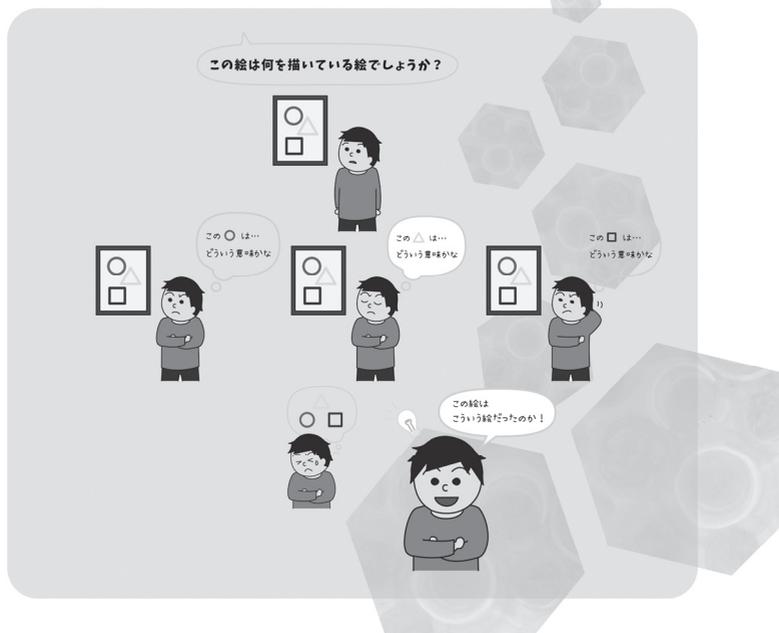
「モノ」から生まれる「思考」をつなぐ

京都大学総合博物館×京都市立紫野高等学校
(滋賀大学経済学部附属史料館・浦添市美術館:協力)

「屏風でワークショップ」

「モノ」は様々な「感覚」や「思考」を生み出します。この「感覚」や「思考」をつなぎあわせていくと一つの「学び」という体験が生まれます。

京都市立紫野高等学校と協力し、三館が持つ、とある「屏風」を題材としたワークショップを企画・実施。まずは屏風に描かれた個々の事物について考え、それをつなぎあわせてその屏風が何か明らかにするワークショップを開発しました。



「屏風でワークショップ」 実施の様子



ワークショップ開発 4つの原則

1. 汎用性の原則：誰でも利用可能のように手順を詳細かつ柔軟に決めておく。また「モノ」が変わっても展開できるように実践モデルを形作る。
2. ラフスケッチの原則：開発初期は荒っぽく手順を決め、試行事例の中から細かい手順を導いていく。
3. 思考の道筋の原則：ある「モノ」を見て、どのような思考が可能か、どのような思考を生み出せるのかを中心に据える。
4. カタルシスの原則：「モノ」から生まれた「感覚」や「思考」をつなぎあわせ、最後には学習者を「おー」という知的満足感（カタルシス）に導く。

※謝辞：本実践研究は、第10回児童教育実践についての研究助成「『大学博物館式探究活動プログラム』の開発と試行」（代表者 蒲生諒太）の一部として行いました。