

第一章 「京のイルカと学びのドラマ」について

本書の概要

本書は、京都大学総合博物館平成二十七年度特別展「京のイルカと学びのドラマ」及び付帯事業についての成果報告書である。本書では展覧会と付帯事業を合わせて「本プロジェクト」と呼ぶ。

本プロジェクトの目的は京都大学総合博物館が蓄積してきた生涯学習の手法や学校現場、教育委員会、公的機関、企業とのネットワークを用いて、「海の学び」及び博学連携事業を通じて、近年、学習指導要領での導入により騒がれている「アクティブ・ラーニング」についての実践事例を積み重ね、その全体像を広く社会一般に提示することである。

本プロジェクトは船の科学館・日本財団より支援を受けて行う三回目の展覧会であり、「学び」をテーマにした二度目の展覧会企画となっている。京都大学総合博物館では後述するようにこれまで様々な生涯学習活動を行ってきたが一年間を通して学校現場との連携を今回の規模で行うのは初めてであり、また、京都大学における高大接続、地域連携の取り組みを鑑みても類を見ないものと自負する。

「アクティブ・ラーニング」とは？

「アクティブ・ラーニング」はもともと、欧米の大学教育の中で生まれた言葉である（註¹）。この「アクティブ・ラーニング」の動きは日本においては大学教育が盛んになった二〇〇〇年代後半から取り入れられた。とくに文部科学省中央教育審議会の学士課程答申において次のように定義されて以降、この定義が日本国内で定着することになった。

教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学習者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である（註²）。

このアクティブ・ラーニングが次回の学習指導要領改訂か

1

詳しくは松下佳代編（二〇一五）『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房や溝上慎一（二〇一四）『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂、梶田毅「責任編集・人間教育研究協議会編（二〇一五）『アクティブ・ラーニングとは何か』金子書房。学校教育での取り組みとしては西川純「学び合い」などが近年は「アクティブ・ラーニング」を標榜している。

2

中央教育審議会（二〇一二）「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて―生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ（答申）」用語集 http://www.next.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_3.pdf 2016/2/2 閲覧

ら小中高校の授業にも取り入れられることになったため、学校現場で話題になってきている。しかし、重要なことはなぜ、その手法を小中高校、そして大学で用いるかである。

これは日本の教育の歴史を鑑みないと見えてこない。昭和の大半を費やした「詰め込み教育」からの転換を目指して、新時代の「新しい学び」を形作った八〇年代の臨時教育審議会（註3）以降、「生涯学習」を前提とした小中高校、そして大学教育で一貫した学習課程構築が求められるようになってきた。それに対応して小中高校、そして大学と十数年間の間に日本における学習者はおおまかに次のような能力を獲得すべきとなったのである。つまり、学びへの「主体性・能動性」、「協同性・社会性」、「問題解決能力・科学的思考」などである。これらは「学び」への志向性のみならず、「仕事」や「市民社会」への志向性でもあり、人的資本や市民としての、つまり「大人」としての資質を高める学習として理解することが出来る（註4）。

3

臨教審をめぐる文部省側からの証言として、寺脇研（二〇一三）『文部科学省』中央公論新社を参照。

4

これらの議論は「ジェネリックスキル」や「キー・コンピテンシー」の問題として教育学では確立されてきている。

私たちの「アクティブ・ラーニング」

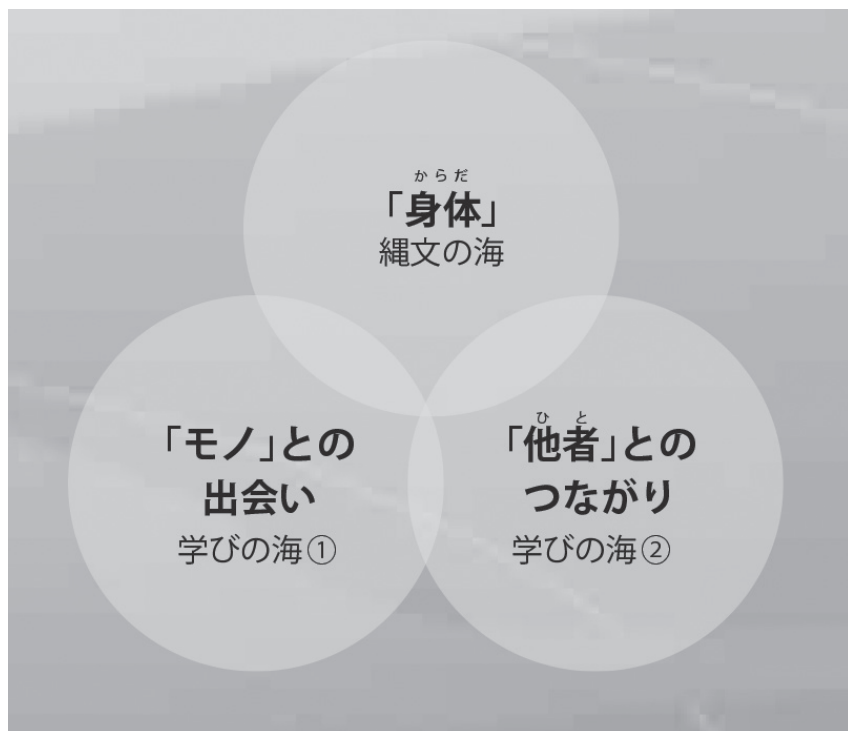
現在、議論されている「アクティブ・ラーニング」は前述のような背景の中で、このような能力を獲得する方法として存在するのである。しかしながら、「アクティブ・ラーニング」は実は、学校外の学びにおいては、目新しいものでなく、これまで蓄積がなされてきたものである。グループカウンスリングや市民活動、伝統的な習い事や職人集団、そして、ミュージアムでの鑑賞者教育や博物館での教育普及活動などの社会教育の現場においてである。

これらの活動と「学校教育」の最大の違いは「社会」との近さである。「学校」は「社会」とは違う論理で動いている独特な世界である。しかし、これらの学校外の「学び」は「社会」の延長線上の存在するものばかりである。

今回、様々な連携を通じたアクティブ・ラーニングを実践するにあたって、この点に注意し「アクティブ・ラーニング」を次のように定義した。

アクティブ・ラーニングとは、学習者が生きる社会のリアリティを前提としながらデザインされた時間・空間を学修者が生きること何らかの変化を遂げる学習活動。

そして、ここでいう「社会のリアリティ」として、従来の学校教育が忘れ取りこぼしてしまっている「身体」・「モノ」と出会う・「他者」とつながり」という三つの要素を核として学習プロジェクトを展開した。



プロジェクト概要

本プロジェクトは合計で十一のサブプロジェクトが同時並行している。内容については次の表にまとめたとおりである。

〔京のイルカと学びのドラマ〕学修支援総括 蒲生諒太

山の中から 学びの海へ

京都大学大学院理学研究科地質学鉱物学教室：実施
「古代イルカ研究」プロジェクト
(2015年4月)

京都大学総合博物館：実施
宇治田原町立宇治田原小学校/田原小学校：協力
出前授業「貝化石ワークショップ」プロジェクト
(2015年6月)

京都大学総合博物館：指導
宇治田原町立宇治田原小学校/田原小学校・京都市立第四錦林小学校：実施
「古代イルカ探究活動」プロジェクト
(2015年4月—12月)

京都大学総合博物館：提供
京都市立銅駝美術工芸高校：実施
「展覧会制作」プロジェクト
(2015年10月—2016年1月)

「京のイルカと学びのドラマ」 プロジェクト

学びの海

人と「モノ」の出会い

京都大学総合博物館・京都市立紫野高等学校：協同実施
「屏風でワークショップ」プロジェクト
(2015年8月—2016年2月)

京都大学総合博物館：実施 秋田県立秋田中央高等学校：協力
「京都大学総合博物館 常設展 ワークシート」プロジェクト
(2015年11月)

縄文の海 この「^{からだ}身体」で学ぶ

京都大学総合博物館：実施
京都大学初年次教育ゼミ「ボケゼミ ワークショップ」プロジェクト
(2015年4月—8月)

京都大学総合博物館・京都府立海洋高等学校：協同実施
「古代漁再現 探究活動」プロジェクト
(2015年5月—12月)

「^{ひと}他者」と「^{ひと}他者」をつなげる

主催：京都大学総合博物館
共催：兵庫県立尼崎小崎高等学校、奈良県立青翔高等学校、京都市立日吉ヶ丘高等学校、京都市立堀川高等学校、京都府立海洋高等学校、京都市立紫野高等学校
後援：京都府教育委員会、京都市教育委員会、宇治田原町教育委員会、株式会社リバーネス
協力：京都大学学術研究支援室、京都大学大学院教育学研究科 EFORUM、ウィッセン出版、株式会社コードー、船の科学館・海の学びミュージアムサポート、京都大学 COC事業(地・知)の拠点事業「COCOLO域」

「小中高生のミニ学会」プロジェクト
(2015年12月)

京都大学総合博物館：協力
京都市立日吉ヶ丘高等学校：実施
「小中高生のミニ学会運営」プロジェクト
(2015年9月—2016年2月)

京都大学総合博物館：実施
京都大学教職実践演習「小中高生のミニ学会運営サポート」プロジェクト
(2015年10月—2016年2月)