

基調講演

ワークショップ

# プレイフルラーニングで子ども学をROCKしよう — 創造的な学びを耕す学習環境デザイン —

上田信行 (同志社女子大学現代社会学部 現代こども学科 特別任用教授)



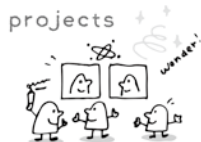
「楽しく学ぶのではない、楽しさの中に学びは溢れている」、このフレーズこそプレイフルラーニングの真髄である。すなわち、「楽しい」ということが、情熱的な学びを駆動するエンジンであり、未知なる憧れに向かって私たちが駆り立て、プレイフルマインドセットを開花していく。共に楽しもうという仲間が集まり、遊び (play) という冒険の海にでかけようとするプレイフルスピリット (心意気) が新しいプロジェクトを誕生させ、形作っていくのである。このことを感じさせてくれたのが、ニューヨークのスタジオで目のあたりにしたセサミストリートの制作風景であった。そこには、多様で革新的な分野の専門家がスタジオに集まり「まだ誰も見たことのないテレビ番組をつくって、子どもたちをあっという間に驚かせたい!」という強い思いが溢れていた。まさに接続された情熱 (connected passion) がスタジオを圧倒的な熱量で沸騰させていたのである。この風景が私にとっての playful learning の原風景である。

ここは「モノづくりの場」であると同時にパワフルな「学習環境」そのものであった。MIT Media Lab の Mitchel Resnick が提唱する創造的学びのための 4Ps (Projects・Passion・Peers・Play) がすでにここでワークしていた。すなわち、憧れのヴィジョンに溢れるプロ

ジェクト (projects)、未知なるものを開拓しようとする情熱 (passion)、多岐にわたる専門家集団 (peers)、そして、ラディカルで夢のある数々の実験 (play) である。

このような環境を教育の場で実現したいという思いが、私の「子ども学」研究の軸となり、前へ前へと向かわせるモチベーションになっている。セサミストリートの現場で見たように、多様な研究者、学生、子どもたちが一緒になって、自ら立ち上げた憧れ (ゴール) を実現するために、プロトタイプをつくり、実験、省察、改善を何度も繰り返していく。この「フォーマティブ・リサーチメソッド」、そして、世界を変えたいという圧倒的な「情熱」が、私にとっての「子ども学的アプローチ」の基底になっている。このプロセスに埋め込まれた「学び」こそがプレイフルラーニングであり、既成概念をROCK (揺り動かし) し、自らの未来を私たちの手で創っていくという情熱に駆動された学び (Passion-Driven Learning) なのである。

このセッションで行った「ブロックの高積み」を通して、参加者の方々に、本気で夢になることの楽しさを体験していただき、対話と省察を通して協働することの意味を見出していただけただけのなら望外な喜びである。



イラスト：岩田花奈

## ◎プロフィール

同志社女子大学現代社会学部現代こども学科特別任用教授、ネオミュージアム館長。1950年、奈良県生まれ。同志社大学卒業後、『セサミストリート』に触発され渡米し、セントラルミシガン大学大学院にてM.A.、ハーバード大学教育大学院にてEd.M.,Ed.D. (教育学博士) 取得。専門は教育工学。プレイフルラーニングをキーワードに、学習環境デザインとラーニングアートの先進的かつ独創的な学びの場づくりを数多く実施。1996～1997、ハーバード大学教育大学院客員研究員、2010～2011、MIT メディアラボ客員教授。著書に『プレイフルシンキング：仕事を楽しくする思考法』(2009, 宣伝会議)、『協同と表現のワークショップ：学びのための環境のデザイン』(2010, 共編著、東信堂)、『プレイフルラーニング：ワークショップの源流と学びの未来』(2013, 共著、三省堂)、『発明絵本インベンション!』(2017, 翻訳、アノニマ・スタジオ) など。