

氏名	守屋 建
学籍番号	21863001
論文題目 (和文)	「汎用的資質・能力の獲得のための学習環境デザイン研究」 — 情動の媒介性に着目して —
(英文)	A Study of Learning Environment Design for Fostering Generic Skills — Focuses of the Emotion-Mediated —
研究指導教員	小林貴史
研究補助教員	石賀直之 窪田美穂子

博士論文要旨

本研究は、小学校での図画工作科における教育実践事例をもとにした、汎用的資質・能力を獲得するための学習環境をデザインする取り組みと、そこから得られた知見を実践で検証することから明らかにし、学校教育に還元するための研究である。本研究では子供の情動の表出を鍵概念として、研究を進めてきた。そこから汎用的資質・能力の獲得のための媒介として、子供の情動を観点にすることで学習のためのデザイン原則を導き出す。

実践の検証では主として造形遊びの領域での実践を基にして行ってきた。これは、子供が造形活動に取り組みながら、身体性と共に様々な資質・能力を存分に働かせる豊かな体験の場として造形遊びの場が機能していることにある。そのような活動の場をつくること、他の教科や子供の生活などにも横断的につながる。またこれからの学校教育の在り方にも示唆を与える、子供の学びの場としてのモデルになる価値をもつと考えている。本研究の成果として示された学習環境デザインのモデルにより、子供の汎用的資質・能力の獲得のための一般的な学習環境デザインへの活用と、学校教育で縮小されつつある美術教育の価値の再確認に貢献できることを期待する。

研究をする上では、先行文献や先行研究より理論をまとめていった。そこから自分自身の実践者として子供たちや授業そのものを俯瞰して観察することで、子供の活動を現象として捉え、そこで起こっている変化を整理していった。動画やカメラ、子供の感想などを客観的な理解として臨んでいった。筆者が授業者として学習環境の1つになる参与観察の手法をとることは近年手法としては増えている。動画や学習感想などの子供の記録も長期にわたり継続して変化を追って検証を行った。特にウェアラブルカメラにより視点を追う子供の行動観察や、学習感想を年間に渡り記録してその変化を追うことなどに研究としての独自性があると考え。その結果から、子供の造形活動の姿の中で汎用的資質・能力との関連を明らかにしつつ、教育心理学や認知科学などをヒントにして子供の資質・能力の獲得を検証していった。

第 1 章では、本研究の概要を社会的背景と現代的教育課題への筆者の問題意識、それらを踏まえたうえでの研究目的及び方法について記している。この章の論旨としては教育がコンテンツ・ベースからコンピテンシー・ベースへの変化が明確化されつつあることが大きな要素の 1 つになっている。コンピテンシー・ベースはコミュニケーション・ベースの評価が必要とも言われることもあり、子供の相互行為分析などから資質・能力の働きの見とるといふ、美術教育において大切にされてきたことが実際には学校現場において広がっていない状況、若しくは今現在、進行形で行われている。また、その相互行為分析の見とりを他教科へ提案していくことを含みこの章の重点として 1 節において割き、のちの章にも補填しつつ記している。また、この後の章のために、2 節において情動という鍵概念を含む用語の定義についても先行研究を基にして筆者の考えを記している。用語の定義の一つとして学習環境デザインという語についても定義とこれまでの研究の歴史についても記す必要があると考え、3 節では本研究で考察している学習環境をデザインするということの意義についてまとめている。用語の定義に合わせて、4 節では本論で考える教科の本質についても定義づけた。汎用的資質・能力という、教育全般に関わることに軸をおいているが、本研究が美術教育と関連し、美術教育本来の学びに繋がることを見落としてはならないからである。むしろそれらが両輪として機能するのが、本研究のねらいである。その点をおさえた上で、本研究の主旨である汎用的資質・能力について先行研究より明確化している。現在、非認知能力であったり、21 世紀型スキル、社会情動的スキルと呼ばれたりすることで分類されていることから、曖昧になっている箇所について本研究を進めていくために 5 節において定義づけた。

第 2 章では、学習環境デザインと汎用的資質・能力について、先行研究からはどのように美術教育分野にアプローチされているかについて文献調査を行った。本章の論旨としては、これまでの汎用的資質・能力研究の知見を活かし、現代の学習指導要領など法令とも関連をさせつつこれまでの歴史的経緯を考察しまとめることにある。美術教育と汎用的資質・能力の関連について、主に美術教育分野の立場に立脚した研究が進められている。しかしながら異なる研究分野の立場に立ってみてみると、また、統合的俯瞰的に見てみると、その汎用的資質・能力の理解や扱い方に違いが生じている。1 節では教育心理学や認知科学など学際的に横断することで学習科学として研究されている教育実践の学問として、汎用的資質・能力を考察しまとめた。また、それらを踏まえ、2 節ではこの論文で扱う汎用的資質・能力について選択を行った。本論で扱うべき汎用的資質・能力については、筆者の教育的理念であったり、将来に必要な資質・能力としての筆者が強く願う思いであったり、研究理念や目的と関連させながら選択されている。この章の最後の 3 節では、そこまでの論を基にして、なぜ図画工作科の造形遊びでこの研究をすすめることになったのか、遊び概念について言及しながら、それまでの節と同様に先行研究を基にしてその理由を記している。

第 3 章では、実践事例から汎用的資質・能力の働く子供の姿について具体的に記している。1 節では実践事例としてフロー理論から情動を媒介とした学習環境デザインについて記

した。また、2節では子供が没入するフロー理論を基にした学習環境デザインと異なり、認知的に思考を働かせる教師の介入からなる学習環境デザインとして、認知的葛藤のための学習環境デザインに事例とその検証について示した。3節では没入感覚は、身体性を活性化させることにも着目し、その身体性の活性化が、子供の視点の変化を及ぼすという事と、それが感性とどのような関連があるかについてもまとめた。最後に4節で、協働的な学習についてその効果を年間の子供の学習感想から分析を行い、カリキュラム・デザインとカリキュラム・マネジメントの観点から検証を行った。

第4章では、学習環境デザインのモデルについて記す。3章までの実践事例を論拠として、情動が媒介するということが学習環境において、どのような価値・意義をもつことになるのか、そのための事例から研究をまとめる。情動が媒体となる学習環境では視点の変化や子供の身体性の活用が著しいことを前章でもまとめているが、そのことにも関連させ、子供たちの学習で得た価値を記している。学習環境の価値としてよりよい集団に向かおうという性質をもつことをウェルビーイングなどから考察をしていった。協働性による人間関係の構築と人間としての本来宿る性質として認知科学や心理学等を基にして検証を進めた。1節では集団としてのよさに向かうことについての情動の有意性について記した。2節ではICTなどを活用し学習を進めていく姿を検証し、動機づけと合わせて検証を進めた。3節ではウェルビーイングなどについて実践を交えて検証をした。

第5章では、期せずして実施することになったオンライン教育での学習環境デザインと、その成果について記す。オンラインでの学習環境デザインの提案は、対面での情動を媒介とした学習の研究への比較対象となる。1節では休校期間の記録として筆者の勤務校で行われたオンライン教育の経緯を記している。2節では実践や知見をもとにして、オンライン学習での学習環境デザインの拡張についてまとめている。そのような事例を踏まえながら、オンライン上働く資質・能力について整理を行った。3節では、本章のまとめとして、オンライン教育と対面での教育の比較を通じて、対面での学習の効果について資質・能力を超えて得られることについてまとめた。汎用的資質・能力の獲得の議論において、必ず付随する新しい能力主義の批判への回答として、汎用的資質・能力の働きと共に在る子供の現在性を示している。

第6章では、本研究の成果を2つに分類して記している。一つ目はカリキュラム化への可能性として第1節で記している。二つ目には子供の見とりとして本研究の評価化への還元として、具体的な子供の姿と学習環境デザインとを合わせて記した。

第7章では、本研究の総合考察としてまとめている。今後の展望についても記載しながら、本研究が社会的に還元できる意義を筆者の所感も加えながらまとめた。

以上