

シンポジウム

教育実践・研究における「成果」を改めて考える

【シンポジウム】

話題提供者

笠原 広一（東京学芸大学）
神野 幸隆（香川大学）
木下 博義（広島大学）
住元 俊亮（三原市立木原小学校）
若尾 裕（広島大学名誉教授）

指定討論者

松宮奈賀子（広島大学）

司会・進行

池田 吏志（広島大学）

実施日：令和4年1月9日（日）13：10～15：50
Zoom オンライン双方向で実施

教育分野の研究・実践には、様々な成果があります。いわゆる論文や実践報告はその代表例ですが、自らの研究・実践の成果をYouTubeやSNS等論文以外の方法で発信・発表する研究者や実践者もいます。また、近年では、研究方法にも新しい動向が見られます。例えば、ABR（Arts-based Research）とよばれるアートを基盤とした研究方法は、幅広い分野で用いられ始めています。*Educational Research Review* 誌に掲載された Coemans and Hannes (2017) では、1993年から2013年の20年間で5000件を超えるABRの論文が存在したことが記されています。また、査読付きのジャーナルでも、従来の社会科学的、心理学的な形式からの脱却が図られており、例えば *Journal for Artistic Research* 誌では、研究者がテキストと画像、オーディオ、ビデオ等を組み合わせることを許可しています。その他にも、*a/b: Auto/Biography Studies* 誌では、これまで研究対象になりにくかった、研究者自身を研究対象とした論文が掲載されています。

こういった動向は私達の学会が主な対象とする小学校でも見られ、『小学校学習指導要領（平成

29年告示）解説 総合的な学習の時間編』の「探究的な学習」の「④まとめや表現」では、文章表現のみならず図表やグラフ、絵、音楽などを使用したり組み合わせたりして表すことが記されています。

このように、多元化する価値の再評価をめぐる時代の転換点にある今日、本シンポジウムでは、多様な研究成果に焦点を当て、これからの研究・実践の在り方を考える場としました。

（文責・池田吏志）

Coemans, S. & Hannes, K. (2017). Researchers under the spell of the arts: Two decades of using arts-based methods in community-based inquiry with vulnerable populations. *Educational Research Review*, 22, 34-49.

アートベースの実践と探究がひろくもの

笠原広一（東京学芸大学）

1. 美術教育における成果としてのモノとコト

美術教育の教育実践や研究の「成果」を考えることは、私たちが何を成果としてきたのか、美術教育の目的が何であったのかとともに問われます。

美術教育において「作品」は確かに「成果物」ですが、それは表現の試行錯誤の過程も含んでおり、単に作品としての巧拙ではありません。アートの活動はその内実を言葉で表現することが難しい。しかし言語活動とは異なる仕方で物事や現象を捉え表現し、その意味を他の方法とは異なる仕方で理解させてくれます。そのときアートは新しい見方や考え方をもたらします。美術教育の成果は「モノ(化)」と「コト(化)」の分ち難い相互浸透過程として存在するのです。

2. アートをベースにした知のひろがり

近年、アートの表現と制作の過程を通じた探究的で生成的な気づきや理解、意味の創出をリサーチや探究と捉え、美術教育に位置付けていく動きが日本でも出てきています。もとはエリオット・アイスナーが美術教育の知的特性を探求する中で、他の科学分野や教科の特性とは異なる芸術ならではの人間の経験に根ざした物事の認識や理解を可能にする考え方であり実践方法として生み出され、Arts-based Research (ABR) (Barone & Eisner, 2012) として 2000 年代以降に研究や実践で広がりを見せています。

バロンとアイスナーによれば、研究は人間の経験を拡大し理解を促します。その点で科学も芸術も形式は異なるが同様に研究であり、ABR による人間固有の知覚体験に基づいた省察が生み出す知は、教育上そして社会的にも学術的にも知の可能性の拡大もたらします。(p. xi)。

3. 都市の「余／白」の創造性をアートで問う

こうしたアートによる探究的実践を 2020 年後期に教職大学院の 10 名の院生と「都市の「余／白」の創造性」を問う実践として行ないました。東京のお台場にあるオリンピックパビリオン ARTBAY TOKYO の展示がコロナ禍でキャンセルされ、そこで展示することになったのです。コロナ禍が私たちの日常を時間的・空有間的に宙吊りにしましたが、そこに出現した不／可視の様々な「余／白」を問い直すアートベースの探究です。ある院生はコロナ禍によって変わった時間の流れ

を普段は意識しない植物の時間と人間社会の動き(電車等)を対比的な映像の速度を変えることで表現し、今まで意識しなかった非人間的存在の共存性を具体化しました。別の院生はコロナ禍の前後で変わったものと変わらないものをスマートフォン内の写真に求め、コロナ禍の前と後の大事な写真を SNS で広く募り、展示室のガラス壁面の内と外に展示することで、コロナ禍によって透明な板で仕切られるようになった私たちの現在の生活の非／連続性を問いかけました。こうして都市に「余／白」を生み出したコロナ禍で様々な発見や意味を見出す探究を具体化しました。

4. アートベースの実践と探究の成果と意義

この探究の成果とは何か。作品、展示、オンラインイベントなど、コロナ禍での「余／白」をめぐる探究が、この時代を生きる私たちを支える知や生きる技法をどう具体化していったかであり、それがアートを通して／として具体的に立ち上がっていったことが成果の形です。それは院生と共に生み出した共創的な知でもあります。

アートベースの探究は今までならばリサーチ(探究)とも成果とも見なし難いものを、それも「ありかもしれない」という意識の開かれへと私たちを変化させる契機となる可能性をもっているのではないのでしょうか。こうした可能性を拓かんとする研究も教科教育学の役割だと考えます。

参考: Barone, T., Eisner, E. W. (2012). *Arts based research*. CA: Sage.

研究成果公開の対象と方法

神野 幸隆 (香川大学)

1. 研究成果とは

世の中には、多くの先生が認めるうまい授業というものが存在します。児童が生き生きと学んでいる授業や真剣に考えている授業です。実は素晴らしい授業には、既に理論が内在しており、本人が気づいているかいないかだけです。内在するエッセンスを一般化していくことが成果の生成です。また、実践をメタ的に分析し、言語化する過程を経たものでもあります。

まず、J. デューイの「プラグマティズム」に着目します。プラグマティズムとは行動や経験によって獲得された知識が重要であるという言説です。教育では「授業実践」と「子どもの事実」につながります。知識は使用することを通じて、常に改善が図られるべきであるという言葉は「成果公開」と「授業改善」につながります。デューイはこの一連の過程が、民主主義社会の実現や民主的な社会形成者育成につながると言います。つまり、研究成果を社会に公開して「批判」にさらされることが重要なのです。

次に、G. W. F. ヘーゲルの「アウフヘーベン」です。あるものをいったんは否定するが、それを契機として保存し、より高次の次元で生かすことです。研究成果公開の一連の過程も、批判されながら、より価値あるものに止揚していきます。「公開」と「批判」。そして、参与者との相互作用を踏まえて、児童・生徒にとって価値のある授業へと改善していく。この一連の過程が研究成果公開の意義なのでしょう。

2. 研究成果公開の対象と方法

対象	方法	内容
児童生徒	・教科書・資料集 ・副読本・学校放送	教育内容教材
学校現場の教員	・教科書・指導書 ・書籍や月刊誌 ・研究会での講師	研究成果教育内容教材
大学生	・講義 ・教育実習	教育内容教材
研究者	・学会発表 ・学会誌	研究成果
市民	・市民公開講座 ・選挙管理委員会や税理士等との連携	研究成果教育内容教材

3. 研究成果公開、研究発表大会への期待

学校現場の先生方は、誠実で真面目であるがゆえに、最新の教育用語を加えないと、流行りの横文字に乗らないと不安になります。かつての私がそうでした。その結果、お手盛りの発表となりがちです。研究とは「加えること」からコアを発見するために「そぎ落とすこと」であるといった発想の転換が求められるのです。

そして、参加者の役割は授業者や発表者を値踏みする評価者ではなく、共同生成者なのだという

転換です。なぜ、素敵な発言や作品が生まれたのか。「学び」を参加者が見抜き、授業者や発表者に伝える。そんな「学び」にシフトした研究発表会への転換を目指しています。

また、研究成果は成功事例に限らないという転換も求められます。研究開発学校が、先に研究して、先にした失敗も貴重な成果であり、隠さず公開して共有する。さらに、未解決な課題を参観者と一緒に解決するのが研究発表会であるという、コペルニクス的転回です。

最後に、初等教育における研究成果です。初等教育は学級担任制であり、複数教科を教えているため、研究成果の背後には教科横断的なカリキュラムマネジメントや学級経営などの隠れた要因があるはずです。このような、隠れている要因も積極的に公開したり、参加者が聞き取ったりすることも大事なのだと思います。

理科教育から生まれる成果とは？

木下博義（広島大学）

1. 教育実践・研究の成果

昨今、教育実践・研究の成果については、様々な議論がなされています。例えば、客観性に関しては一定の質を確保できているものの、再現性に関しては追試的な検討が必要であるという指摘もあります。

このような考えに対し、筆者は、高い再現性が得られなくても、①条件、②手続き、③結果、が明示されていれば、教育実践・研究の成果といえると捉えています。①条件については、理想の条件（実験群と統制群の設定、大きなサンプルサイズなど）が揃っていない場合であっても、その研究における条件を明確に示しておく必要があると考えます。続いて、②研究の具体的な手続き、③得られた結果を的確に示しておく必要があると考えます。これら3つのことを満たしていれば、事実が繰り返し観測されることで結果の蓋然性が高まり、緩やかな一般化が図られると推測されます。

2. 理科教育に関する研究レビュー

筆者が入会している理科教育関連学会の全国大

会では、「授業研究・学習指導」に関する発表が増えつつあります。そこで、「理科教育における実証研究が増えつつあるのではないかと考え、過去10年間分の『理科教育学研究』（日本理科教育学会誌）、『科学教育研究』（日本科学教育学会誌）、過去20年間分の『日本教科教育学会誌』（日本教科教育学会誌）を収集し、全体の論文数に対する実証研究の割合、量的研究と質的研究の割合などを整理しました。

その一例として、『理科教育学研究』と『科学教育研究』における実証研究の割合と10年間の推移を図1および図2に示します。

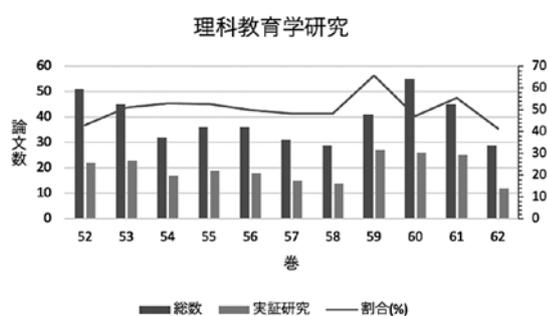


図1 『理科教育学研究』における実証研究

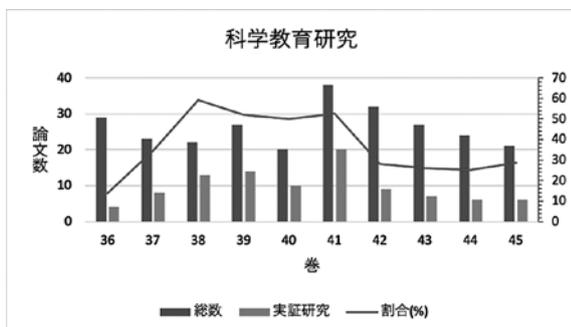


図2 『科学教育研究』における実証研究

図1からは、全体に対する実証研究の割合が概ね4割から5割程度を占めており、ここ数年はやや増加傾向にあることが読み取れます。一方、図2からは、一時期は実証研究の割合が5割程度を占めていたものの、ここ数年は減少傾向にあることが読み取れます。以上のことから、学会誌によって実証研究の占める割合は異なり、一概に近年増加しているとはいえないことが明らかになりました。

3. 教育実践研究の位置付け

教育実践研究の位置付けを捉えるため、理科教

育に限定せず、教育実践研究を中心的に扱っている学会を調べました。例えば、臨床教科教育学会では、学術研究的な側面だけでなく、実践研究者に受け入れられるものを研究の成果として評価していることがうかがえました。また、日本教育工学会では、約10年前から投稿論文の種別に「教育実践研究論文」が加えられ、教育工学分野における実践的な研究を評価していることがうかがえました。

このように、教育実践研究（教育実践そのものを含む）を発表する場は多く存在することから、今後は一層成果を発信していく必要があると考えます。

木原エコプロジェクトと資質・能力の育成

住元 俊亮（三原市立木原小学校）

1. 実践の経緯 地域特性と資質・能力

自然や伝統をはじめとした豊富な地域教材が存在する木原町ですが、児童数減少にともなってそれらを継承する者も減少の一途を辿っています。そのなかで、次代の担い手である児童と共に地域の魅力を再発見し、持続可能性を探ることは本校のミッションの一つとなっていました。また、平成30年5月改訂「ESD（持続可能な開発のための教育）推進の手引」に、ESDは資質・能力の育成やそのための授業改善にも貢献するものであり、ESDが児童生徒の心の発達や自己肯定感の醸成に寄与し、主体的・協働的に学ぶ力を高めると示されています。これは、本校が目指す資質・能力（論理的思考力および自信・主体性・協働）の育成につながるものでもありました。そこで、本校の教育研究テーマを「21世紀型能力である資質・能力を育成する生活科・総合的な学習の時間の創造～ESD・SDGsの視点からの授業の再構築～」と設定し取組を推進してきました。

2. 探求的な学習の推進と単元デザイン

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説【総合的な学習の時間編】で、問題解決的な活動が発展的に繰り返すなかで、物事の本質を探って見極めようとする探求的な学習は、総合的な学習の時

間の本質である、と示されているように、木原エコプロジェクトでも日常生活や社会に目を向けた時に湧き上がってくる児童の疑問や関心を重視して単元をデザインしました。

3. 疑問や関心を出発点にした情報の収集

令和3年3月「今、求められる力を高める総合的な学習の時間の展開（小学校編）」に、情報の収集は自覚的ないし無自覚的に行う場合があるが、そのなかで無自覚的な情報収集を行うことができる体験活動は重要である、と示されているように、木原エコプロジェクトでも、児童の疑問や関心を出発点にした情報の収集（河川水質調査、海洋ごみ調査）を行いました。河川水質調査では広島県府中市にある環境調査関連の企業から受けたCOD（化学的酸素要求量）パケットテストについてのレクチャーを生かして、校区を流れる河川を調査しました。上・中・下流の水質の違いを数値化することで、科学的根拠を基にした論理的思考力を培うことができました。海洋ごみの調査では、事前の予想に反して多種多様なマイクロプラスチックが集まったことで新たな視点を獲得でき、新たな課題づくりや主体性向上につながりました。

4. 思いを形にする、まとめ・創造・表現

平成28年中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」では、探究のプロセスの中でも「まとめ・表現」に対する取組が十分ではないと示されています。しかし、GIGAスクール構想により一人一台ICT端末が実現したことで、感染症拡大の影響を受けて招聘できなかった講師とのリモート連携や他県の小学生との交流など、学習内容の発信方法や発信対象の自由度が大幅に広がりました。また、様々な人から多種多様なフィードバックを得られたことは児童の自己肯定感醸成につながりました。

5. 教師のファシリテーターとしての役割

児童の疑問や関心を重視した探求的学習過程を展開していくなかで、教師が引っ張る形の学びか

ら学習者基点の学びへと転換させることができました。複式学級指導の要である「見守り型支援」をファシリテータースキルの側面から見つめ直すことで、児童の主体的・対話的で深い学びの実現だけでなく教師の指導力向上にもつなげることが期待できます。

授業とは即興演奏のようなもの

若尾 裕（広島大学名誉教授）

はじめに

まず、音楽科教育において実践の研究とその成果の学術的発表がどのように形成するかを考え、そのうえでそのもっともふさわしいとらえかたについて考察してみます。

1. マシンの合体としての学問

ここで言うマシンとはドゥルーズ＝ガタリが「千のプラトー」で使った〈機械〉という概念のことであり、それは欲動がある秩序で作動するシステムのことを指します。例えばドゥルーズ＝ガタリは人間のことを欲望機械と呼び、さまざまな機械の組み合わせや接続によってアッサンブラージュという機構ができ、それによって文化や文明は成り立ってきたと説明しています。

学問とはこういったマシンの集合体であり、その変形と合体によってできあがっていると考えられるわけです。その基本的なツールとしてのマシンとして、数学マシン、哲学マシン、歴史学マシン、フィールドワークマシンなどがあげられ、それらの合体として、例えばフィールドワークマシン+数学マシン=物理学、フィールドワークマシン+哲学マシン=文化人類学のように複合的学問マシンが開発されたと考えられることが出来ます。

こういった学問をマシンとしてとらえる考え方は、Sally McArthurがAcademic Music Machine (Sally McArthur & Judy Lochhead *Music's Immanent Future*, Routledge 2016) という論文で展開したのが私の知る最初です。

2. 学問のカーブ制度

学問マシンには時代によってその優位性に差が生じます。例えば18世紀までは哲学マシンが優位でしたが18世紀以後は物理学マシンが発展し優位に立ちます。またそこから実践<理論, 文系<理系, 質的研究<量的研究のような優位性の不等式が生じます。

こういったことを念頭に教育学を考察するとさまざまな研究デザインは次のように成立しているのとらえることができます。

教育実践+心理学マシン=教育心理学

教育実践+哲学マシン=教育哲学, 教育における質的研究

教育実践+フィールドワーク=教育実践学, 授業研究

教育実践+数学マシン=教育科学, 教育における量的研究

こういった学問のなかには必ずしもその研究領域の必要性から成立したわけではなさそうなものもあります。またマシンの合体には、うまくいかなかったものもあります。行動心理療法では量的研究が多く使われますが、カウンセリング、精神分析では量的研究は用いられることはないことがその例として挙げられるでしょう。

3. 音楽教育研究マシン

音楽教育の実践研究は観察（数値化による評価）や質問紙やテストなどと実践を合体させた量的研究と、実践とナラティブ、エスノグラフィーなど合体させた質的研究に分けられます。

音楽教育のような科目は主として、ハイデッガーが言う操作型知（handlability）と関わる科目です。こういった操作型知の授業の研究にはこれまで述べたような学問マシンのヒエラルキーによらない新しい見方が必要となります。これには授業を芸術のようにとらえる見方が有効でしょう。こういう考え方に例えばR. シュタイナーや音楽教育家のM. シェーファーの視点を挙げる事が出来ます。

4. 即興パフォーマンスとしての授業

上記のような視点を推し進めるなら、授業を芸術作品あるいは即興パフォーマンスとしてどのようにおもしろく意味深いかという視点から評価することを提案します。その評価のポイントとしてはオリジナリティー、即興性、多面性、強度などを挙げる事が出来ます。簡単に言えば、授業をスタンダップコメディ、即興演奏、即興演劇、即興ダンスと同じように評価するのです。

例えば、宮城教育大学学長であった林竹二は「人間について」という授業を子どもに行ないましたが、これは彼の研究フィールドであるソクラテスの即興的対話による一種のパフォーマンスアートとしてとらえることができます。

おわりに

世界には、(特に初等教育においては) 授業などもうやっていないところも生じてきています。これからは知識を正しく伝えること以外に、その後の学びに役立つ体験を提供できるかどうかのほうに、重要になるかもしれません。以上