

体 験 学 習

星 野 欣 生（南山短期大学教授）

1 体験学習とは

体験学習とは、学習者の体験をベースにした学習のことである。

“人は体験から様々なことを学ぶものである”とはよく耳にする言葉である。私たちは幼少時より人と人との間で、あるいはいろいろな集団や社会の中で、様々な体験を積み重ね現在に至っている。ひとつの側面から言えば、人は体験をベースにして、そこから様々なことを学ぶことで成長するものである。“体験は成長の源泉である”と行うことができよう。高校生のAさんの話をしてみよう。小学生のキャンプに参加したAさんが、リーダーとして子供達を引率し、ゆるやかな山道を歩いていた時のことである。いつのまにか、歩く速さがAさんのペースになってしまっていた。ふと気がつくと、子供達は、はあはあ言いながら走るようにしてAさんの後ろについている。Aさんは慌ててペースをおとし、子供達にあわせた。あとで、このことをふりかえりながら、Aさんは、ともすると相手のことを忘れてしまう自分に気づき、そのことからリーダーというのはいつも相手のことを思って行動しなければならないものであることを学んだという。そして、その事はその後のAさんの対人行動に大きな影響をあたえている。このようなことは、私たちの周りにいっぱい起こっているのだが、意識せず過ごしてしまっていることが多いのではないだろうか。体験学習は、このように私たちが日常生活の体験から、あまり意識せずに学んでいる学び方を、教育方法として構造化したものである。

学習場面を中心に考えると、体験学習は二つにわけることができる。

(1) 学校等の“教室”で行なわれる場合

多くの場合、あらかじめ用意されたプログラムにしたがって（それは学習者の状況にあわせて柔軟に変更されるが）、様々な教材（構造化された

“実習”)を用いて行なわれる。

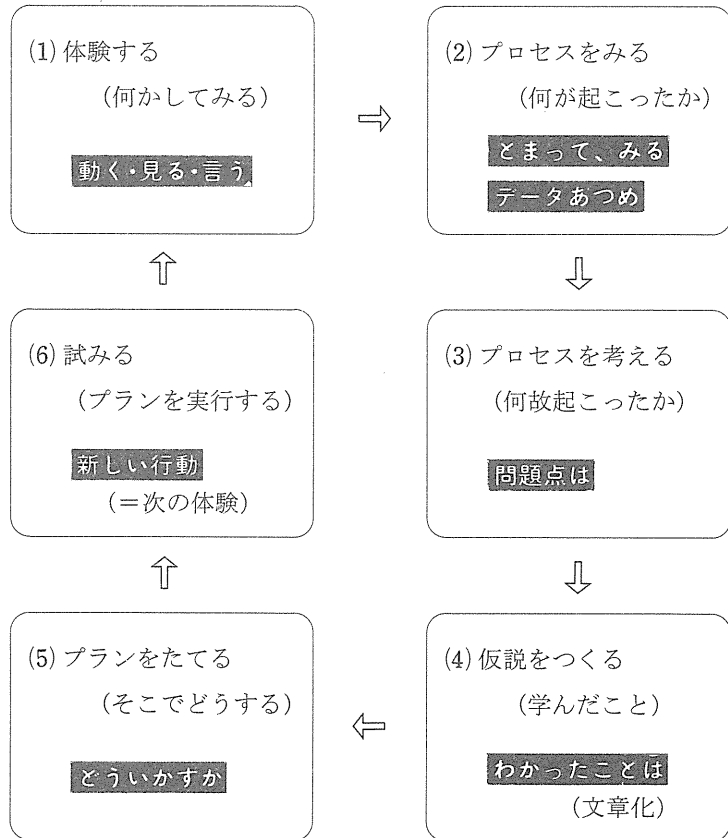
(2) 学校の外での特別なフィールドで行なわれる場合

特定の目的のために、社会の現場に出かけていって行なう。例えば、南山短大人間関係科では、人間関係実習(必修科目)として、県立の養護学校や老人施設などにでかけている。「フィールド・ワーク」といっているが、詳しくは『人間関係』第2・3合併号参照)

体験学習が学習効果を最大限に発揮できると思われる領域は、何らかの形で人間の行動が絡んでいる領域である。それは、個人の態度や行動、対人関係、グループや組織の問題などかなり広範囲におよぶ。例えば、個人の感情、コミュニケーションのありかた、リーダーシップ、グループや組織の目標や規範に関することなどなど。それらは、一方的に知識として詰め込まれるのではなく(知識を持つことは否定されるのではなく、むしろ、それは奨励される)、学習者の体験として体得されるものであるだけに、学んだことが様々な場で自然に実現されやすい良さをもっている。

2 体験学習のステップ

ここでは、体験学習を6つのステップにわけて考えてみたい。
詳細は次のページに述べるが、簡単に図示してみると



*矢印に従って、繰り返し循環する

(1) 体験する（何かしてみる）——自分の具体的な体験

キーワード

- ・参加
- ・没入
- ・何でもやってやろう
- ・行動

内容

教室・フィールド・
生活の場などで行動
する



動く・見る・言う
など（その反対も）

具体例

グループである課題を達成するために話し合いが始まった。Aさんが口火をきる。つづいてB、Cさんが発言するが発言は途切れがち、Aさんに促されてDさんもポツリと一言。なかなか盛り上がらない。結局、Aさんがひとり喋りまくって、何とか課題は達成されたが、E、Fさんは一言も発言せずじまいだった。終わったあとみんな浮かぬ顔をしていた。

(2) プロセスをみる（何が起こったか）——体験のわかちあい

キーワード

- ・データあつめ
- ・とまって、みる
- ・感受性
- ・泥くさく
- ・知覚

内容

そこで起こったこと
についてのデータ
あつめる



自分について
他人について
グループについて

具体例

- ・殆んど時間Aが喋っていた。
- ・何事もAが一人で決めてしまった。
- ・BとCは少しだけ発言した。
- ・DはAに促されて発言しただけだった。
(その時Dは言いたくなかったのだが仕方なく発言。いやな気持ちが残っている。)
- ・E、Fは一言も発言せず。
(後半、言いたくなかったが言えなかった。)
- ・課題は達成されたが、みんな満足していない。

みたこと
感じたこと
きづいたこと

- *いつ (when)
- *どこで (where)
- *誰が, 誰に (who, whom)
- *何を (what)
- *どのように (how)

(3) プロセスを考える (どのように、なぜ起こったのか) — データの奥にあるもの

キーワード

- ・深く
- ・内にあるものに向かって
- ・本質に迫る

内容

データの分析
集められたデータ (事柄) の意味すること、そのような事が起こった理由、その背後にある流れ、をつきとめる

具体例

- ・ A は、はじめメンバーのことを気にしていたが、途中から課題達成に気をとられ、周りが見えなくなってしまった。
- ・ D は言いたくなかったのだが、黙っていると除け者にされないかと不安だったので、適当に言った。
- ・ E, F は、後半言いたくなかったが、A がどんどん進めていくので、さえぎると悪いと思いついて黙っていた。(結果に対しては不満足)
- ・ 互いに相手のことが分からず、遠慮のかたまりだったことが、発言をおさえていた。
- ・ A に頼り過ぎていた。



自分 }
他人 } の問題点を考察
グループ }

(4) 仮説をつくる (学んだこと) — 体験が私に教えてくれたこと

キーワード

- ・発見
- ・自分のもの
- ・創造

内容

分析し、考察したことを
基にして、自分なりの仮説 ⇒ 文献・資料などの活用
説をつくる (文章化)

具体例

- ・ A グループで共に作業する時はあせらず、いつもメンバーの動きに注目する。
- ・ D 意思表示を明確にすることが、結局はグループに貢献することになる。
- ・ E, F A に悪いと思って遠慮したことが、かえって A の努力を傷つけてしまった。



次の機会には、どのような行動をとるか
(分からなかったことを明らかにしておくことも必要)

(5) プランをたてる（そこでどうする）——新しい行動への適用

キーワード

- ・大胆，緻密
- ・新鮮さ
- ・計画

内容

仮説（分かったこと）を次の場や機会にどのように適用するか，具体的に計画をたてる

具体例

- ・A ゆっくりと，チームの意思を確認してすすめてみよう。
発言しにくい雰囲気がないかチェックしてみよう。
- ・D 自分の意思を明確にして，はっきりと相手に伝えるようにしよう。
- ・E, F 遠慮しなくてもすむような雰囲気をつくるよう，メンバーに働きかける。
積極的に発言していく。



いつ，どこで，どのように

(6) 試みる（プランを実行する）——

新しい行動=(1)体験する

キーワード

- ・勇気
- ・実行

内容

次の場や機会に，プラン通り，積極的に行動する

具体例

2度目のグループミーティング。Eが口火をきる。Fも続いて発言しようとするが，つい躊躇してしまう。Fの様子を見ていたAはFにはたらきかける。また，Aは場の雰囲気を和らげようと笑いを誘い出すように振る舞うが，なかなかうまくいかない。



新しい体験学習のサイクルがはじまる。



体験を通して学んだり発見したことが，次の新しい場や機会で，積極的に試みられないと，体験学習は完結したことにはならない。

3 体験学習の特色

(1) 体験学習は学習者中心の学習である——教師の役割

体験学習の主人公は学習者自身である。ともすれば、教育の場では教師が中心になってしまっていて、学習者は追従者になりがちである。教師は様々な知識を与える者、学習者は与えられる者になってしまう。いつのまにか学習への動機づけも、学習者の内からでなく外から与えられるものとなってしまっている。自ら学ぶ姿勢は消え、自分以外の誰かのために学ぶことにもなりかねない。

体験学習は、学習者自身の体験が学習のベースになる。それは、自身の体験であって他者の体験ではない。教師ができることは、学習者がそれぞれの学習のための豊かな体験ができる場を設定することであり、学習者が、その体験を明確化し仮説化するのを助けることである。その意味で、教師は脇役であり援助者に徹しなければならない。

(2) 体験学習は生涯学習である

体験学習は、“学び方を学ぶ学習である”(Learning How to Learn)。例えば、知識教育が既につくられた食べ物を与える形の学習であるとすれば、体験学習は、食べ物の作り方を学ぶ学習である。作り方を学んでおけば、食べ物がなくなっても自分の手で作ることができる。“学び方を学ぶ”意味がそこにある。私たちの学びの場は学校だけでなく、いま生きている場がすべてそうであるとするならば、体験学習は生きることから学ぶ学習であるといってよい。生活の中で、体験学習のステップをどこかで意識しておくことは、その人の成長に大きく寄与する筈である。

(3) 学習者に期待される態度＝体験学習がアウトプットするもの

a 主体性—『わたくしが』

体験学習は主体的な学習である。体験は他人のものではなく学習者自身のものでなくてはならない。学習に主体的に参加すること、つまり、心も身体もそこにあることが強く望まれる。一人称の教育であるといってよい。

b 現実(リアル)性—『いま、ここ』

体験学習はリアルな学習である。学習者がいる場、いま、この場で起こっていること—自分、他人、グループあるいは相互の関係の中で—が学習の素材になる。そのためには、開かれた心、聴く耳や観える目をもっていなければならない。それらは体験学習によって体得されるものでもあるが。

c 協働性—『たすけ、たすけられる』

体験学習は協働の学習である。学習に参加する者が、互いに助け合うことにより、その学びはより深いものとなる。互いに相手をうつす鏡にな

るといってもよい。自分のもとより他者がそこにあることで学習が深められる。

d 創造性 —『つくる』

体験学習は創造的な学習である。学習者自身が自分の手でつくりあげていく学習である。教師は与える人でなく、学習を援助する人であることは既に述べたとおりである。従って、学習者の能動性が強く望まれる。

e 試行性 —『こころみる』

体験学習は試みる学習である。新しい自分を発見し、可能性を見つけ出すためには、これまでの行動の枠にとらわれず、新しい状況に挑戦することが期待される。体験から導きだされた仮説は、試行されることによって始めて生命をもつことになる。挑戦することが、更に新しい体験を産みだしていく。

(4) 体験と理論の統合

体験学習では、体験を強調し過ぎるために、ともすれば理論を横においてしまうきらいがある。しかし、学習者が体験したことが、現場（現実の生活）に適用されるためには、体験が仮説化（あるいは理論化）されなければならない。明確に仮説化されたときに、その体験は様々な新しい状況の中で生かされることになる筈である。そのためには、文献や資料などを充分活用することによって、学習者の体験と結び付けられる必要がある。学習者の体験に結び付いた小講義はそのための有効な方法である。

4 体験学習と社会

体験学習は、“変化すること”に価値をおいている。“変化する”とは“成長する”ことである。ここでいう変化は、個人に関していえば態度や行動傾向に関することであり、その意味で、体験学習は個人の成長に大きく寄与するものであるといっていよう。

一方、目を個人の外に転ずると、同じことを“社会”（あるいは集団）にあてはめることができる。つまり、体験学習のステップは、そのまま、社会変革のステップに適用することができるのではないだろうか。具体的にいえば、社会（あるいは集団）のある現状について、そこに起こっている事柄についてのデータを集め、整理し、分析して（診断）、あるべき状態を考え（仮説化）、それに向かってプランニングし、行動していく。この過程を繰り返すことによって、社会の状況は少しずつ変わっていくことになる。いわゆる、アクション・リサーチである。

体験学習の変化（成長）指向は、このように個人の成長から社会の変革まで、広い範囲に適用されるものである。