

2022年8月2日 拡大園内研修
「学びを生成する環境デザインをめぐる対話」

学び続けるコミュニティを広げるべく、

教職大学院生である高校・中学校の先生方や他園の先生方

・大学の先生方と協働して「環境」について探究しました。

幼児教育の基本は「環境を通した教育」であり、子どもが主体的に環境と関わる中で対話し、関わり方や意味に気づき、世界の中に意味を生成していくことを大切にしています。

本研修では、子どもとともに学びを生成する環境デザインについて、実際に幼稚園で環境を構成し、環境に身を置き、遊び学ぶ行為を通して、自らの実践理論と環境について対話し省察することを目的としています。

環境を構成するときに、どのような環境との出会いをデザインするのか、子ども達はどんな学びを生成するのかを想像するときのワクワク感、実際に子ども(役の私達)が遊んでいる際に環境を再構成しながら学びを支え、学びの痕跡そのものがまた環境に還っていき意味としてそこに在る面白さを共に味わいましょう!



- 14:00 「環境を通した教育」を体感する @つき組
- 14:30 実際に環境を構成してみよう!
—「環境との出会い」を仕掛け、空間に新たな意味を生成する環境をグループで構成します
(グループは裏面参照)
- 15:00 ■構成された環境に身を置き、遊ぼう!(20分)
■構成した環境で他者と意味を生成しよう!(20分)
- 15:40 対話 —環境に身を置いて感じ考えたことについて
異質な他者と語ろう
- 16:30 終了

<参加者のふりかえりより（抜粋）>

「かたち」と遊ぶ環境とは



改めて、生徒の予想される動きについて考えさせられました。

幼稚園の環境のなかに様々な学びのスイッチがあることで、指導者の意図するものとはかけ離れたところにおいてもまさに主体的に学ぶことができるという考え方を再認識することができました。

自分で環境を構成する際、形を「教え」ようとしていたことに気がついた。想定していたのは、それを「受け」止める子どもだ。それを越えた学びのためには、子ども自身の「遊び」が必要だった。

では「遊び」とは何か？他のグループが作った環境で自分が遊びだと思ったのは、置いてあるモノを使って、自分が遊びを工夫した時に感じた楽しさだ。面白くない素材では、遊びが生まれない。また、整いすぎた素材でも、遊びは生まれないのだろう。良質な素材を前にして、子ども自身が頭と体を使って工夫した時、遊びが生まれる。（工夫の余地、そういえば、余地のことは「あそび」と言いますね。）



「ひかり」と遊ぶ環境とは



構成された環境の中で自分が遊ぶ際に、自分の動きを受け止めてくれる相手がいることに嬉しさを感じた。後から聞くと、その環境を構成された高校の先生方は、「これくらいにしておいたらあとは何とか遊ぶだろう」と思っていたようだ。

“何とかしてくれる”と託すことは、子どもが自ら学びを生み出す力を信じることであり、共に学びを創り出していく伴走者としての教師のあり方だと感じた。「このように学びなさい」と押し付けられるよりも、もっと「何か」やってみたくなる。環境は、「何かしたくなる」きっかけを与えるものなのだろう。

「環境を通した教育」はそのきっかけをつかまえた子どもの心の動きと共に歩むことだと感じた。

「教師のための教室か、子どものための教室か。」という問いを出され、あらためて学びの場づくりについて考えさせられた。子どもたちが自ら考え学びの場を作っていく過程こそが大切だと感じた。特に、教師がすべての環境を整えることで、生徒主体に活動させるにあたり教師の枠組みの中でしか学べないのではないかと考えた。教師と生徒（子ども）がともに学びの場を創ることでより生徒（子ども）の学びは自分ごととなり主体を育むのだと感じ、自校でも意識していきたい。

