教職研究　第 13 号（2022）　pp.75-81

授 業 記 録

「共生」と向き合う

荒井　英治郎（信州大学学術研究院総合人間科学系）

１．はじめに

本稿は、2021 年度に開講した教職科目（選択）「現代社会と教育問題」（2021 年 11 月 25 日）の授業にオンラインゲストとしてご参加いただいたゲストティーチャー（中川綾氏 : 株式会社アソビジ代表取締役）の講演内容を再構成したものである。記録作成に当たっては、本学の学生である竹山侑希さんに尽力いただいた。記して感謝を申し上げたい。

２．ゲストティーチャーの話

（１）自己紹介

【ゲスト】今回の「共生と向き合う」というテーマに関してですが、教育における「共生」を考えると言ったときに、今の私としては、「共生って、大変なこと」ということに気を付けることになるかなと思っています。

肩書としては株式会社アソビジと、学校法人茂来学園の両方に関わっていて、今回も両方のお話をしたいなと思っています。

まず 1 つの肩書としては、株式会社アソビジという会社をやっています。「遊び」と「ビジネス」で、「アソビジ」という名前です。11 月で 14 期目に入ったので、10 数年やっている会社です。私は元々中学の保健体育の教員でした。数年間体育の先生をやっていて、その中でずっと学校を作りたいと思っていたので、そこにチャレンジするために、まずは NPO 法人を作りました。NPO ではプロジェクト・ベースド・ラーニング、つまり PBL のプログラムを学校に提供することもやっていましたが、当時はあまり浸透せず NPO の難しさも感じていました。そこで株式会社の方がちゃんと社会に「稼ぐ」という意味で、すんなり受け入れてもらえると感じたので、株式会社を作りました。今は NPO の方は役割を終えて、会社と学校をやっています。

（２）アソビジの目指すもの

【ゲスト】株式会社アソビジについてですが、理念は「それぞれにとって居心地のよい世界をつくる」です。そのためにやっていることは、元教員という経歴もあるので、

学校現場や企業のためのファシリテーションやチームビルディング、つまり組織開発です。子どものためにまず大人がチームとなって居心地のよい環境をつくることが大事ということで始めました。その間にイエナプランやヨーロッパなどの教育からも学びました。その中で「遊びって大事だよね」という思いもあり、対話が生まれる「コーポラティブゲーム」、いわゆる協力しながら進めるゲームや対話が生まれるゲームなどがあれば、「人の繋がりがつくられるきっかけになる」と考えて作ったりしました。最初は、アメリカの PBL の関係者が、サークル対話をするときに小さな単語帳みたいなものにテーマが書かれているのを使ったワークショップをやっていて、テーマが指定されているのは便利なことだと着想を得て、似たようなものを作りたいと思いました。そして作ったのが、「シャベリカ」というカードゲームです。カードはトランプで 1 枚ごとに別々のテーマが書かれていて、引いたカードのテーマでおしゃべりをするという気軽に遊べるものです。この他にも数々の商品を作ったり売ったりしています。

中でも「オニミチ」というボードゲームがあります。これは、駒が 1 個しかなく、皆で協力してゴールを目指すという内容のものです。参加者全員が 1 人の主人公になって進んでいくのです。普通のすごろくは「競う」と思うのですが、これは参加者全員が協力しなければなりません。すると、そこに気軽な対話が生まれるのです。ヨーロッパやアメリカ等ではこういった協力するゲームを学校で行うのは一般的で、なぜやるのかというと、肌の色や言語、人種などが違う人ともうまく生きていくことが当たり前になるように、教室などにおいて遊びながら学ぶのです。

一方、日本では空気を読むことや共感することは美徳とされています。だけど、そのせいで「空気を読みすぎて本音が言えない」ということもあると思っています。同じコーポラティブゲームをやるにしても日本では、机上で気軽に遊びを通して、自分の意見を場に出し、皆の役に立てるという場面を作り出せるという点から、効果があるのではないのかと思います。遊びはやっぱり楽しいのが一番ですし、気軽な方が良いと思います。

「シャベリカ」は実は先生が教室で子どもたちと話をするための便利グッズとして作りました。年月こそ経っていますが、意外と売り上げもよく、1 万 5000 個ほど売れています。またシリーズものになっていて「宇宙兄弟」とのコラボ版も出ています。つい最近ではデザインをしてくださった会社が「街」をテーマとしたトーキングテーマカード「まちカタルカ」を作っています。

トーキングテーマカードは、1 枚引くだけで問いが生まれるのが一番便利なところです。一般的に何かの問いを立てるとなると重くなりがちなのですが、大事なのは、対話を始める前の土台として人間関係を作ることだと思っています。その時にその相手の人となりや背景などがわかります。そのためには、なんでもない会話を増やすことも重要です。そういう機会を教室でも生み出せるように、教室の中に遊びを入れたいという気持ちで、弊社は商品を作っています。

先ほどの「オニミチ」は、鬼が完全に目覚める前に 5 つのお宝を集めて帰ってくるというもので、マスによっては鬼が起きたり、寝たりするというすごく単純なゲームなのですが、参加者で合意すれば途中でルールを変えてもよいという独自のルールもあります。例えば、鬼が目覚めるマスに止まると普通の 2 倍目覚めるだとか、宝物のマスにはぴったり止まらなければならないとかがあります。こういった「ルールを皆で決めていく」ということで、ゲームだけど皆でなにかを合意形成していくことの練習もできるようなゲームになっています。また、「宇宙兄弟版」にはオリジナル版にふりがなが無いという意見から、ふりがなをつけています。また、カードの中にはプロポーズの言葉やプロポーズをされたい場所などのテーマがあるのですが、「小学生にはちょっと…」と抵抗がある大人と違って、子どもたちは意外と素直に答えてくれます。

アソビジでは、ゲームを通してハードル低く対話の場を作るということを目指しています。

（３）共生とは

【ゲスト】私は大学時代から学校を作りたいと思っていて、縁があって PBL などのオルタナティブ教育に触れながら、「どうしたら学校を作れるか」と思っていたところ、今の学校法人の理事長がイエナプランで学校を作りたいと声をかけてくれ、「ぜひ」ということで学校をつくるプロジェクトが始まりました。詳しくは本を出していますので（中川綾『あたらしいしょうがっこうのつくりかた』星雲社，2019 年）、もし良かったら読んでください。

大日向小学校・中等部の建学の精神はみんなで決めました。建学の精神は抽象度が高いのですが、「誰もが、豊かに、そして幸せに生きることのできる世界をつくる。」というところで、イエナプランのコンセプトから学んで学校を作っていくことを重点にしました。決して、イエナプランスクールを作ることを目的にはしていません。建学の精神を掲げたときに、イエナプランのコンセプトはすごく親和性が高く、私たちはそこから学びながら学校を作っていったという流れです。誰もが豊かに、そして幸せに生きることのできる世界ってどういうことなのかということですが、まずすべての人々が「個」として大切にされ、それぞれ皆違う、価値のある人間なのだということが大前提です。だからこそ、お互いに協同して共に生きるということをして、皆で世界を作っていくことが大切だと思います。皆が幸せになれるためには、皆自由なのは良いことなのですが、誰かの自由は自分の自由を脅かす可能性もあり得るし、その逆もあり得るのが自由だと思っています。自由には同時に責任や秩序が必要だということです。ですので、好き勝手やっていい共同体でなく、自由と責任、秩序がある共同体をつくることが、世界平和に貢献することができると考えています。そんな理想の共同体をまずは学校の中から作っていこうというのが、イエナプランのコンセプトの 1 つでもあります。

学校という場は社会に出るための練習の場ですが、同時に学校の中で理想の共同体を体験する、経験する、作ることに寄与

した経験があれば、そういう社会を作ろうとする人が育つ、と考えています。子どもは必ずしも常に未熟で、練習のみをしていれば良いのではなく、自分の小さな一歩や、活動、働きかけが世界を変えていくという経験を積むことも大事です。

（4）「コンセプト」としてのイエナプラン

イエナプランは、コンセプトであってメソッドではないと言われていて、やり方やこの教材を使えばイエナプランだということではないのです。常にコンセプトであるため、「あり方」の話をしているということであります。

イエナプランを最初に提唱したのは、ペーター・ペーターセンというドイツの研究者ですが、オランダでフロイデンタールがイエナプランを広めたことにより、今日ではドイツよりもオランダでイエナプランスクールが多く設立されています。そのなかでフロイデンタールはイエナプランのコンセプトを 8 つのミニマム条件として整理しています。個々人で物事の捉え方は異なるので、こうして言語化されることで多くの人たちが語り合うことができ、指針にもなっています。

8 つのミニマム条件があるのですが、中でも重要とされているのが、1 つ目の「インクルーシブな思考に基づく教育」です。インクルーシブという言葉が、日本に入ってきたときは「障害がある人もない人も一緒に過ごせる」ことをインクルーシブだと伝わっていた部分も多くありましたが、そういう意味だけではなく、もっと広いインクルーシブで捉えるべきだとされています。人はみんな年齢も性別も国籍も性的指向も趣味も違い、色々なものが他人と違うことが当たり前であり、そのような人々が共に生きていくことを重視する教育を、ミニマム条件の 1 つ目として挙げているのです。とても広い意味でのインクルーシブです。

2 番目の「学校を人間的なものにし民主化すること」の民主化や民主的とは、それぞれの人が意見を場に出すことができ、そこから第 2、第 3 の案をつくり、皆が納得できる解が出せることでもあります。もちろん言わない選択肢も認められます。どちらにしてもそういうことができる場が学校にあることが大事であり、そのためには、3 番目の「対話の重視」が土台にもなります。気に入らないからと誰かを殴っていたら戦争が始まってしまうわけで、対話を重視していこうというのが大切です。対話は個人個人で価値観が違うためにとても難しいものだと感じますが、だとしても諦めずに続けていきたいものです。4 番目の「教育の人類学化」は、学校はあくまでも子どものための場であり、経済や政治、宗教などに左右されるべきではなく、子どもを真ん中にして考えていくことを重視しています。5 番目の「真正性（ホンモノ性）」は、本物から学ぶことを重視します。本物を目で見て触って経験することで生きた学びが生まれます。6 番目の「自由」とは、先ほども言いましたが、自由には責任と秩序が伴うということです。7 番目の「批判的思考に向けた教育」は、先生や大人が言ったことをそのまま受け入れるのではなくて、疑問を持ち、子ども自身の問いから

学びが始まるということです。8 番目の「創造性」は、創造性の重視、何かを生み出す、作り出すことは大事であるし、それと同時に今あるものを継続していくこと、例えば、文化の継承なども大切ということを言っています。

8 つのミニマム条件を基に、細かい 20 の原則が作られています。全部を紹介できないのですが、1～5 では「人間について」、人間はこうありたいということが書かれており、6～10 で「社会について」、11～20 では「学校について」です。中でも 1～10 は抽象度が高くなっています。20 の原則すべてができていなければイエナプランを語ってはいけないといったことではないと私は思っています。20 の原則を常に意識して目指す、この原則が守られる世界を体現していきたいと思う人たちがイエナプランに共感しているのではないかと思います。だからこそイエナプランはコンセプトなのです。11 からは少し具体的になっていきます。異年齢グループ、刺激的な教材がある、対話と遊びと仕事と催しのサイクルがあるようになどが書かれています。

（５）大日向小学校・中等部での日常

大日向小学校と中等部では、イエナプランのコンセプトからも学び、「大切にすること」として、自立すること、共に生きること、世界に目を向けること、という 3 つのことを掲げています。大日向小学校・中等部でこの 3 つはよく浸透しています。言葉は浸透しているのですが、実際は難しいことも子どもたちは実感しています。日々主張同士がぶつかり合っています。世界に目を向けるという点については、インターナショナルな人を育てよう、ということではなく、自分の外にある世界に自分がどのように関われるか、自分も繋がっているということを認識したり経験したりすることが大事だということを考えています。自立した市民を育てるということが意識されており、それは子どもだけの話ではなく、そこに関わる大人にとっても重要な視点です。

総合的な学習の時間のコンセプトとも親和性のある、教科横断的で探究的な学び、協同的な学びの時間でもある「ワールドオリエンテーション」は、イエナプランの「ハート」と言われています。それと同時に「ブロックアワー」という自立学習で、読み書きや計算などの基礎基本のことを学ぶ時間もあります。この時間は自分の役立つ道具にするための基礎を、学び方を学びながら身につける、自立的な時間です。「ブロックアワー」で学び得たことを「ワールドオリエンテーション」の時間で活用する。総合的な学習の時間については学習指導要領では「活かす時間」と書かれていますが、それと同じです。「ワールドオリエンテーション」でできなかったところを「ブロックアワー」で基礎的に学ぶことで、学びが循環していきます。毎日「ワールドオリエンテーション」も「ブロックアワー」もあり、対話・遊び・学習・催しという 4 つの営みがリズミカルに行われる心地の良いカリキュラムになっています。

ちなみに、必ずしも 1 人きりで行うことがブロックアワーではありません。誰かと協働して学ぶことも当然あります。1 学年

だけ集まって学ぶ時もあれば、3 学年集まることもあります。休み時間の体育館では小学 1 年生から中学 2 年生までごちゃまぜでドッチボールをしたりしますし、オンラインで外部の専門家と繋がったりもしますし、プルーン畑を地域の方から借りていて、地域の方に助けていただきながら保護者の方と一緒に管理したりもしています。

学校で課題だと思うことに対して、子どもは子どもで、保護者は保護者で、教職員は教職員で、理事は理事でそれぞれ話し合って「学校セッション」という場で話し合うという機会もあります。子どもたちも 1 週間、毎日、中休みを使って話し合いを行っています。

「共生」を考えたときに、自立することとか共に生きるとか、世界に目を向けるとかのすべてにおいて「共生」はあると思います。大日向小学校・中等部は廃校になった元公立学校の校舎を活用しており、移住してくる人が多い学校です。元々地域に住まわれている方々と共に生きることは、そんなに簡単なことではないですし、丁寧に関わりを続けていきたいと思っています。人はみんな違うという大前提の上で考える共生は、決して美しいだけのものではありません。本気でやろうとするからこそ「ドロドロ」としたものになるのだと、開校 2 年半でひしひしと感じていますが、そこにやりがいも感じています。インクルーシブも、1 つの学校の中だけで完結することはまずないと思っていて、学校があるその地域全体を含めてインクルーシブな環境をどのように作っていくかが、私たちの役目だと感じ始めています。

（６）質疑応答

【参加者】分断を生まないためにも、乗り気な方とそうでもない方との融合が大切だと思いますが、地域の取り組みで何か行っていることはありますか。

【ゲスト】今はコロナでできていませんが、大日向食堂を地域に開き、地域の方にも給食と同じメニューを提供していました。地域の方の反応はとても良かったのでコロナが落ち着いたら再開したいです。

地域の運動会と学校の運動会の融合もやったことはありました。地域の仕事が増えるという声もあったので、学校の運動会に地域の方々にも参加していただく方向になりました。また、文化祭のような交流会も開校前は予定していたのですが、コロナの影響で今は地域交流はできていません。

【参加者】元々その地域に住んでいる人は新しく来る人に対して良い反応を示すことは少ないと思いますし、色々な市区町村でそういったケースがあると思いますが、どのようなアドバイスができますか。

【ゲスト】相手の立場ややりたいことにもよると思います。反発する人に対しても対応が必要ですが、前向きな方から賛同をしてもらうことが良いと思います。また、地域の方々に向けて学校の情報を載せた「新聞」を発行したのは良かったと思います。

【参加者】小中学校の参加者は本当に純粋

だと感じたのですが、その純粋さを社会に出てからも活かすには大人はどうしたらいいと思いますか。

【ゲスト】取り返しがつかない大失敗をさせないことは大事だと思います。多少の失敗は学びに繋がりますし、ちゃんと立ち直りができると思いますが、立ち直れないような大失敗をさせないことは、大人の仕事の 1 つだと思います。

【参加者】縦割りの良いところについて教えてください。

【ゲスト】クラスに新入生が入ってきても、年長者が新入生を自然とサポートすることで、教室の文化が自然と引き継がれていくことはとても良いものだな、と 4 月に感じることができました。また、異年齢でいると、誰かが何かを知らなかったりうまくできなかったりすることや、自分が知らなかったりできないことを誰かに助けてもらうことが、当たり前になっていくのも良いことだと思います。

【参加者】大人が学校に介入しやすい環境で万が一に事故が起きた場合、どのような責任が問われますか。

【ゲスト】学校の責任になります。確かに校門に鍵をかけるような環境にはないので、不安な点がないわけではないのですが、お互いに顔を知っているし知られているということ、つまり互いに顔見知りになることが、一番の安全に繋がると思っています。

最後に。私は、自分で決めることを大事にしてほしいと願っています。誰かのせいではなく、物事は自分で選ぶことができます。選択肢が多くあれば幸せな気がしますが、決められないとしたらそれは不幸なことでもあるので、「決められる」ということが自分の財産だと思って大切にしてほしいと思います。