

島根大学研究見本市

研究テーマ名 パターンランゲージを用いた対話的な学習デザイン

(英訳) Interactive design for Learning with Pattern Languages

研究者紹介

富安慎吾 (教育学部・准教授)

Shingo Tomiyasu (Assistant Professor, Faculty of Education)

概要

学校や生活場面など、様々な場における「学習」のデザインを支援する方法として「パターンランゲージ」という手法を開発・実践する研究です。特に、言葉の学びを中心に扱っています。

「パターンランゲージ」を作ったり使ったりすることによって、「話し合いのこつ」や「漢字学習のこつ」などを言葉にしながら、学び方について考えていくことができるようになります。

特色 研究成果 今後の展望

この研究の特色は、「こつ」を考えていくときに、そもそも何のための学習なのか、ということ話し合う“場”を作ること

をねらいとしているところにあります。一般的に流布しやすい「スキル」や「マニュアル」は、多くの場合“何のため”というところが抜け落ちていることが少なくありません。この研究では、「こつ」を使う状況や、「こつ」を使う先にねがう姿を考える場を作ることで、より本質的に学習の仕方を創りあげていくことを構想しています。

これまでに「国語科授業デザインパターン」や「話し合いパターン」を作成しています。今後は、小学校においてパターンの作成を行ったり、教員研修においてパターンの作成を行ったりしていきます。

見通しのある話し合いがしたいときに、

現状

現在地の確認

《問題》
話し合いの話題がそれてしまい、何を話しているのかわからなくなる。

・意識しておかないと、今何を話し合おうとしているかを見失ってしまいがちである。
・話し合いは、目的から外れた方向へとそれてしまいがち。

背景

《解決》
今、何について話しているのかに意識が向くようにする。

・話し合いの途中で、司会がそれまでの話し合いを整理し、「それでは、ここまでのことは決まったので、次はこれを具体的にどうするかを考えよう」など、まとめをおこないながら進めていく。
・問題や疑問など、今何について話しているのかを書き置き、みんなが見ながら話すことができるようにする。
・話がそれぞれになっていたら、お互いに今何について話しているかの確認をするようにする。

方法

【観視の外在化】をしてあげれば、すぐに話し合いに戻ることができる。書誌や司会の【ロールプレイク】をしている人が、ここまでの話し合いの経過をまとめることで話し合いがすっきりとする。

キーワード

言葉の学び、パターンランゲージ、対話

リンク

<http://www.edu.shimane-u.ac.jp/staff/staff71.html>