

「東京デジタルオリエンテーリング」

ICTを用いた都市のフィールド学習の可能性

○遠藤忍* 斉藤賢爾** 緒方大輔***

*慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程

**慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科特任講師

***アカデミーキャンプ実行委員会 事務局長

*enshino@sfc.keio.ac.jp, **ks91@sfc.wide.ad.jp, ***info@academy-camp.org

キーワード：ICTと学習環境、フィールド学習、仕掛け、気づき、被災地保養プログラム

1. はじめに

ICT技術の発展、とりわけソーシャルメディアによって、人々との「つながり」や体験・想いの「シェア」が重視されるようになり、近年、ICTを媒介として、人々の生のやりとりを誘発する様々な試みがなされている。特に、「発見」や「気づき」からコミュニケーションを誘発するワークショップなどにおいて、ICTがツールとして用いられている。そうした実践の蓄積では、ICTを「仕掛け」と捉えて、その背景や狙いも含めて説明されることが必要である。

本発表では、福島県の児童のための保養プログラム「アカデミーキャンプ」のなかで実施した「東京デジタルオリエンテーリング」について、背景と狙い、実施の方法をまとめて報告する。そして、このプログラムを「仕掛け」として位置づけた時、参加者にどのような学びが生じたかを考察し、ICTを用いた都市フィールド学習の可能性について検討する。

2. 実践の背景と概要

2.1. 「アカデミーキャンプ」の取り組み

本発表で報告する「東京デジタルオリエンテーリング」は、「アカデミーキャンプ」という宿泊学習のなかで行われた。この「アカデミーキャンプ」は、2011年3月11日に発生した東日本大震災に伴う東京電力福島第一原子力発電所事故による放射能汚染の影響を受けた、福島県下の子どもたちのために企画された保養プログラムである。詳細は斉藤ほか(2012)に譲るが、ここでは、「アカデミーキャンプ」が掲げる、3つの標語を紹介する(斉藤ほか 2012)。

標語1「福島のこどもたちのためのキャンプ」

標語2「『これから生きていく力』をつけるためのキャンプ」

標語3「最高の学びを体験する場としてのキャンプ」

斉藤ほか(2012)は、後述する「仕掛け」に基づきこれらの関係性を説明している。それによると、標語1と標語2はキャンプの目的であり、標語1では参加者たち全員が周囲の問題を自分たちの社会の問題として捉える当事者意識を持つことを、標語2では大人たちや大学生などが自らの知見や経験を「これから生きていく力」として子どもたちに引き継ぐことを含意している。そして標語3は標語1・2で示された

キャンプの目的を達成するための「仕掛け」として作用すると説明している。

「アカデミーキャンプ」では、「大学教員・研究者や、企業人、アーティスト、アスリートらによる、彼らの専門分野のワークショップをふんだんに採り入れたプログラム」を実施し「最高の学び」を提供することを試みた(斉藤ほか 2012)。これは大人から子どもの一方向の「学びの授与」ではなく、参加した関係者(講師、スタッフ、学生リーダー、子どもたち)全てに相互のコミュニケーションを生起させ、「学び」を引き起こしたといえる。

さて、「アカデミーキャンプ」は2011年度中は通算4期間を実施した。2012年度の夏休みも3期間、それぞれ場所を変えて実施された。本発表で紹介する実践は、このうち2012年夏の第1期(東京・代々木ほか。以下、東京1期)において実施したプログラムである。

2.2. 「東京デジタルオリエンテーリング」の背景

東京1期は、2012年8月5日から8月10日にかけて5泊6日で実施された。霞ヶ関訪問や企業の社屋に向いてのワークショップなど、都心だからこそできるプログラムを企画した。子どもたちにとって、東京は頻りに訪れる場所ではないため、東京散策を組み入れることが企画されていた。しかし、班ごとに散策をするだけでは面白みに欠け、「最高の学び」を提供できるだけの仕掛けになり得ないということから、ゲームの体裁をとることとなった。

一方、「アカデミーキャンプ」は全体を通して、活動の周知に重点を置いており、ソーシャルメディアを多用してきた。また、2011年は、子どもたちが学びを蓄積できるようにデジタルカメラを貸し出した。これらの要素から、散策した場所をモバイルデバイスを用いて記録し共有する形をとることになった。そして「Windows Phone 7」の貸与を日本マイクロソフト社から受けることが決まり、「東京デジタルオリエンテーリング」のプログラム化に着手した。東京1期の4日目・2012年8月8日に実施し、結果的には全員無事に日程を終えて帰還することができた。

3. 実践の理論的説明

3.1. 「仕掛け」の視点：意図と行動変化

この実践は「人の意識や行動を変える『仕掛け』によって社会的課題を解決することを試みる研究テ

ーマ(松村 2012)」である「仕掛学」によって説明づけられる。「仕掛学のアプローチ」を整理すると、以下のような特徴を挙げることができる(松村 2011, 松村 2012, 齊藤ほか 2012)。

- ・仕掛けを通じて行動変化を促し、人々の行動の主作用ではなく、副作用を通じて問題解決を図る。
- ・コストと時間をかけるのではなく、誰でも使えるもの・身近な範囲で仕掛けを設定している。
- ・仕掛ける側は意図をもって仕掛けを設定するが、仕掛けに取り込まれた側は意図に気づかない。

特に、齊藤ほか(2012)がの3つの標語の関連性を説明したように、仕掛けの背景に意図があること、参加者を仕掛けの中に取り込んで行動変化を促すことが、仕掛けの設定において重要であるといえる。

3.2. 仕掛けと知識構成主義

ワークショップを仕掛けとしてデザインする場合、参加者の行動変化とは、「気づき」を得ることことである(松村 2011)。仕掛けの中に取り込まれた参加者は、自ら主体的に「気づき」を得ていくと考えられる。これは、「知識はその社会を構成している人々の相互作用によって構築され...世界は...社会的相互作用の所産としてのものである」という知識構成主義につながる(久保田 2000)。久保田(2000)は、構成主義的な学習環境デザインの指針を示しており、主体性・現実性・当事者性・相互作用性・多様性がその要素としてまとめられる。これらは、仕掛けとしてのワークショップのデザインにおいても重要である。また、ICTを活用することで、構成主義的な学習を促すことができることも説明されている。

3.3. 感性を磨くためのまち歩きと気づきの記録

知識や世界を相互作用のなかで主体的に構成していく学びにおいて必要となるのは、いかに「気づき」を得るか、であると考えられる。加藤(2009)は、「知識を生み出し、さらに創造的に『世界』を語っていくためには...私たちの五感を駆使することが求められる」と述べている。すなわち、「気づき」から知識を構成していくためには、まず五感＝感性を開拓する必要がある。この感性開拓の題材としてまち歩きを行い、その「気づき」をカメラ付き携帯電話やスマートフォンで記録していくという実践はすでに行われている(加藤 2009, 諏訪・加藤 2012)。つまり、まちを散策するというワークショップは、日常生活での「気づき」を豊かにする感性を磨くという意図に基づいた仕掛けであると捉えることができる。さらに、デジタルデバイスで記録を残すことは、記録を残すという主作用の他に、「気づき」を促すという副作用をもたらし仕掛けであるといえる。

4. 実践の手法：仕掛学のアプローチに従って

前章の説明から、東京散策の実施とモバイルデバ

イスの使用という要素で、「最高の学びを提供する」ための仕掛けを構成できていると考えられる。しかし、「東京デジタルオリエンテーリング」では、さらにゲーム性のある仕掛けを設定した。本発表では意図と仕掛けを整理して提示する。

4.1. 「東京デジタルオリエンテーリング」の意図

筆者は、「アカデミーキャンプ」の3つの標語に即して、以下の3つの意図をプログラムに込めた。

- 意図1 面白いもの・興味をもてるもの・不思議だと思えるものに気づく感性を養う。
- 意図2 他者と協力すること、他者を感じることに、他者とつながることを体感する。
- 意図3 自分の持つ情報や感情を、きちんとコントロールして発信する。
- 意図4 全員が安全に行動し、安全に帰還する。

最も重視した意図は意図1である。これは、「アカデミーキャンプ」の標語2にある「これから生きていく力」の一つとして筆者が子どもたちに引き継ぎたいものであると同時に、標語1が含意する当事者意識を涵養するために必要なものと考えられる。

意図2は、このプログラムが集団行動を伴うものであり、班のメンバーが相互に結束を強める機会になると考え設定した。同時に、列車内や公共の空間でのマナーを守ることを意識してもらいたい考えた。マナーという点では、意図3に示したように、デジタルデバイスを用いて撮影・情報発信をする際に気をつけるべきことを意識してほしいと考えていた。しかしそれは発信をし続けながら、気をつけてほしいことであり、むしろ情報発信に慣れてもらいたいという意図が前提となっている。

4.2. 「東京デジタルオリエンテーリング」の仕組み

ここからは、このプログラムの仕掛けについて説明する。「東京デジタルオリエンテーリング」は、名前の通り自然活動で行われる「オリエンテーリング」を模して、東京都内のランドマークを回り、実際にそこに行った記録を残すことで点数を得られるというゲームである。このゲーム性全体が、意図1に対応する仕掛けとして働いており、細かなルールもまた仕掛けとして位置づけられる。

ランドマークを回った記録はデジタルデバイスを用いて写真と文字で記録し、これをソーシャルメディアで共有した。具体的には「Windows Phone 7」を5つの班に配布した。事前に全ての班のTwitterアカウントとfoursquareアカウントを取得してお互いを連携させ、各デバイスに設定した。ランドマークに到着したらfoursquareまたはTwitterで写真を撮影しコメント付きで投稿することを課した。プログラム中では、これを「チェック・イン」と呼んだ。

当日は、参加メンバーを5つの班に分けて行動した。午前10時に出発し、東京都内を以下のルールに

則って行動し、16時に宿泊施設に戻ってきた。また出発前にはルール説明と作戦会議を、帰還後には振り返りの時間を設けた。

4.3. 「東京デジタルオリエンテーリング」のルール

ここでは、プログラムにおいてポイントを得るための主要なルールについて説明する。

・ルール1：チェックポイント

以下のカテゴリから1つずつチェックポイントを選び、チェック・インが成功すると100ポイントを得られる。事前報告制とし、他の班と被った点数が山分けされる。

- ▶ 高いところ(文京区役所・東京都庁・電通本社)
- ▶ デジタル(ソニービル・ヒカリエ・テレビ朝日)
- ▶ 東京名所(皇居・雷門・スカイツリー)

・ルール2：駅でチェック・イン

地下鉄駅に到着したら駅名の看板を撮影してチェック・インをすると10ポイントを得る。

・ルール3：ボーナスチェック・イン

チェックポイント以外で、ビルやオブジェ、銅像など、「おもしろいもの」や「有名なもの」でチェック・インすると20ポイントを得る。

・ルール4：ランチポイント

昼食場所を探し、その昼食場所チェック・インすると、50ポイントに、その店の口コミ評価の点数を乗じたポイントを得る。

・ルール5：他班やスタッフを見つける

散策をしている他の班や、各班の動向を追っているスタッフを発見するとポイントを得る。

・ルール6：天の声ポイント

上記5つのルールに従って投稿された内容について、おもしろさの度合いに応じて、「アカデミーキャンプ」公式Twitterアカウント(=天の声)の気分次第で10～50ポイントを得ることができる。

これらのルールは全て仕掛けとして作用している。全てにおいて「チェック・イン」を課しており、これらは意図1と意図3を反映した仕掛けとなっている。また、ルール1から4、特にルール2は各班の動向を確認する意味で意図4を反映している。

4.4. その他の仕掛け

出発の前に、ルール説明と作戦会議の時間を設けた。ここでは、以下の「お約束」を提示した。

- ・外歩きは短く。水分補給と帽子的着用。[意図4]
- ・使用していいのは地下鉄のみ。[意図4]
- ・デジタルデバイスのマナーを守る。[意図3]
 - ✓歩きながら使わず、立ち止まって使う
 - ✓個人名や「イヤなこと」は発信しない
 - ✓写真撮影には気をつける
- ・電車内でのマナーを守る。[意図2, 4]
 - ✓電車のなかでは静かに過ごす

✓ドアの近くでかたまらない

✓ホームでの安全に気をつける

・「みんなで動く」を忘れない。[意図2, 4]

✓勝手に1人で行動しない

✓体調が悪いときは必ず誰かに言う

特に、炎天下での散策は熱中症の危険があるため、企画当初から外歩きの制限や地下鉄のみの利用を想定し、ルール説明時には意図4に関連する注意事項を入念に伝えた。また、班には大人スタッフを1名ずつ随行させ、手の空いているスタッフも各班の行動を予測して都内を周回した。このことは同時に、子どもたち・大学生リーダーだけでなく、大人スタッフたちもこの仕掛けの中に取り込まれたということを意味している。

全員が帰還した後は振り返りの時間を30分ほど設けた。そこでは、ルール6「天の声ポイント」でポイントが付与した投稿の写真を見ながら、以下の3点を振り返るように指示した。これらは全て意図1に基づいている。

- ・がはは：おもしろかったこと、気づき
- ・へえー：興味を持ったこと、気づき
- ・じまん：自慢できる出来事、気づき

5. 仕掛けの評価・考察

ここでは、「天の声ポイント」を獲得した投稿や、振り返りの時間に各班から挙げられたエピソードなどから、仕掛けの効果を考察したい。

5.1. 気づきの感性の発揮

この実践では、モバイルデバイスとソーシャルメディアの利用という仕掛け、その利用を促すルールの仕掛けを通じて、意図1：面白いもの・興味をもてるもの・不思議だと思うものに気づく感性を養うことを試みた。そして実際、図1～3のような「気づき」が投稿された。

図1は、半蔵門線押上駅の壁面画である。普段ならば素通りしてしまいがちだが、グループのメンバーはこの神輿担ぎの絵のなかに混ざって写真を撮ったのである。一方の図2は、大手町駅を通行中に天井が低いことに気づいて写真を撮っている。それに併せて「気づいたことは、東京は交通網がおおくて地下鉄が複雑だということ!!すごいなー!!」とも投稿している。図3は、地下鉄ホームの新聞社の広告であるが、「『LOVE』と『LIKE』はどうちがうのか」という広告の問いかけに対して「だれか教えてください」というタイトルをつけている。

これら3つの気づきは異なる観点で投稿されているが、共通しているのは、都市で生活している人々が見過ぎてしまう気づきを記録に残している点である。この他にも、興味深い・面白いという観点での気づきは多く写真に残っている。従って、この実践全体の仕掛けが、最も重視した意図1が達成され、子ど



図1：押上駅にて
「お祭りに混ざってます！」



図2：大手町駅にて
「天井が低くてびっくり(笑)」

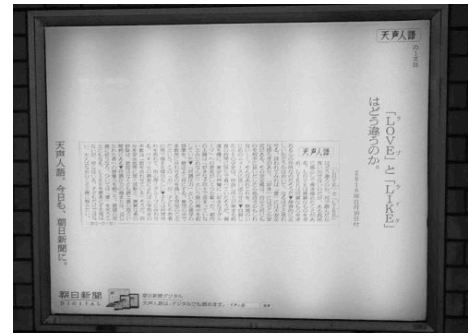


図3：六本木駅にて
「だれか教えてください」

もたちの気づきの感性の幅が広がったと言えよう。そしてこのことは、ICTを用いることと都市散策を行うことによって可能となったといえる。

5.2. 他者とながら、他者を感じる体験

この実践ではフィールドに出るという仕掛けを通じて、集団行動やマナーを守ることなど、他者との関わりの体感を意図した(意図2)。これについて、振り返りの時間で「じまん」として共有されたエピソードを2つ紹介する。

1つは、スカイツリー近辺でラーメンを食べた班の出来事である。その日は大変暑かったこともあり、ラーメン屋の店主は班の全員に対してアイスをプレゼントしてくれたのである。彼らは「アイス貰った！下町のやさしさ感動！」と、東京の人との触れ合いを記録に残している。いま1つは、振り返り時間の最後に共有された話である。ある班の中学生男子は、地下鉄乗車時に、お年寄りに席を譲った。その理由は「おばあさんが疲れてそうだったから」というものだった。しかもこのエピソードは本人からではなく班の別の子どもから共有された。このエピソードに触発され、別の班でも同様のエピソードが共有された。しかもその班では、随行した大人スタッフが席を譲った行為について、子どもから報告があった。

他者とながら、他者を感じる体感が起こることは、班の集団行動を通じて結束力が高まるというレベルで意図していたことであり、これらのエピソードはその意図を遥かに超えるものであった。この点では、仕掛けを設定した筆者たちも仕掛けの中に取り込まれ、筆者が予期しなかった形で、子どもたちの対人感受性に気づくことができた。

6. まとめと展望

本発表では、「東京デジタルオリエンテーリング」という実践の背景と意図、仕掛けを提示し、また仕掛けとしてのワークショップの意義を考察し、実践のなかで参加者が得た「気づき」から仕掛けによる意図の達成の評価を試みた。この試みを通じて、ICTを用いた都市フィールド学習は、気づきの感性を高めるとともに、他者とのつながりや他者を感じる体験

に結びつく仕掛けであることが分かった。

今後の展望としては、子どもたちやスタッフたちから挙げられた、じっくり散策することができなかったという課題を、時間的制約や仕掛け自体を見直して改善し、また子どもたちの「チェック・イン」の軌跡を地図に表して振り返るといった新たな仕掛けを実践することが挙げられる。

最後に、この「東京デジタルオリエンテーリング」は「アカデミーキャンプ」以外にも様々な展開方法が考えられる。修学旅行などの教育文脈に限らず、万人が楽しめる身近な仕掛けとして、さらに改善を加え、多くの人々に「これから生きる力」としての「気づきの感性」を豊かにしてもらいたい。

謝辞

「東京デジタルオリエンテーリング」の実施にあたっては、「アカデミーキャンプ」2012年夏・東京1期に関わったスタッフや学生リーダーの協力なしには実現し得なかった。また、「Windows Phone 7」をお貸しいただいた日本マイクロソフト社さまはじめ協賛各社さま、そして寄付をいただいた全ての皆さまのおかげで実施できた。ここに謝意を表する。

参考文献

- 加藤文俊 (2009) 『キャンプ論 あたらしいフィールドワーク』 慶應義塾大学出版会
- 久保田賢一 (2000) 『構成主義パラダイムと学習環境デザイン』, 関西大学出版部
- 松村真宏 (2011) 「仕掛学:気づきのデザイン:参加型ワークショップにおける仕掛けの事例」, 『人工知能学会誌』, 26(5), 425-431
- 松村真宏 (2012) 「双対問題としての仕掛学」, 『第26回人工知能学会全国大会』
- 斉藤賢爾・中村俊介・黒澤伸一郎・緒方大輔・南政樹 (2012) 「アカデミーキャンプ - 集団生活を通じた遊びと学びの空間醸成」, 『第26回人工知能学会全国大会』
- 諏訪正樹・加藤文俊 (2012) 「まち観帖:まちを観て語り伝えるためのメディア」, 『第26回人工知能学会全国大会』



「東京デジタルオリエンテーリング」 - ICTを用いた都市のフィールド学習の可能性

遠藤 忍*、斉藤賢爾、緒方大輔
慶應義塾大学 湘南藤沢学会
ORF2012 第10回研究発表大会



「アカデミーキャンプ」のなかで実施した
「東京デジタルオリエンテーリング」について報告します

このプログラムを「**仕掛け**」として位置づけ、
参加者の**気づき**を考察し、
ICTを用いた都市フィールド学習
の可能性について検討します

Keywords : ICTと学習環境、フィールド学習、仕掛け、気づき、被災地保養プログラム

詳しくは、発表論文集 p.29 - 32 をご覧ください

実践の背景 - 「アカデミーキャンプ」と「東京デジタルオリエンテーリング」

3

● 「アカデミーキャンプ」とは…

- 東日本大震災に伴う福島第一原子力発電所事故による放射能汚染の影響を受けた、**福島県の小中学生を対象とした保養プログラム**。
- 「**最高の学びと遊び**」を提供すべく「**大学教員・研究者**や、**企業人、アーティスト、アスリート**らによる彼らの専門分野のワークショップをふんだんに採り入れたプログラム」を実施。
- これまでに7期にわたって開催。

● 「東京デジタルオリエンテーリング」とは…

- 2012年夏・第1期で実施したプログラム。
会期：2012年 8月 5日～10日 / 5泊6日
場所：東京・代々木ほか
- この期は、**東京開催**を活かして霞ヶ関訪問や企業に出向いてのプログラムなどを企画。**東京散策**を組み入れることになっていた。
- 「**最高の学びと遊び**」の提供のため、散策した場所を**モバイルデバイス**(Windows Phone 7)を用いて**記録し共有**することを組み込み、**オリエンテーリング**として設計。

「アカデミーキャンプ」・「東京デジタルオリエンテーリング」は
子どもたちの感性を「これから生きていく力」「世界を変える力」に
むすびつけるための「**仕掛け**」として作用する学習活動である

理論的価値づけ：「仕掛け」と「気づき」

- 「仕掛け学的アプローチ」としての実践 (松村 2011ほか)
 - 人々の**行動変化**を促し、問題解決を図る
 - **誰でも使えるもの・身近な範囲**で設計する
 - 仕掛ける側が持つ**意図**は、取り込まれた側は気づかない
- ワークショップという「仕掛け」が促す「気づき」
 - 参加者は**自ら主体的に**「気づき」を得る
⇒仕掛けによる行動変化 (松村 2011)
 - **ICTの活用**が、学習者の**主体的な知識構成**を促す (久保田 2000)
- 「気づき」のための感性開拓と街歩き (加藤 2009、諏訪・加藤 2012)
 - 「知識を生み出し、さらに創造的に『世界』を語っていくためには…**五感を駆使することが求められる**」 (加藤 2009)
 - 「気づき」を豊かにする**感性を磨く、街歩き**という「仕掛け」
⇒**デジタルデバイスによる記録**が「気づき」をより促す

実践の手法：仕掛学的アプローチから

5

実践＝仕掛けの「意図」

- 意図1 **面白いもの・興味**をもてるもの・
不思議だと思ふものに**気づく感性**を養う
- 意図2 **他者と協力**すること、**他者を感じる**こと、
他者とつながることを体感する
- 意図3 自分のもつ**情報や感情**を、きちんと
コントロールして発信する
- 意図4 全員が**安全**に行動し、**安全**に帰還する

仕組み＝技術的な仕掛け

東京都内の**ランドマーク**を回り、**記録を残す**と
点数を得ることができる。⇒「**チェック・イン**」

- ・参加した5つの班にWindows Phone 7を配布
- ・全機にTwitterとfoursquareのIDを設定
- ・写真とコメントを添えて投稿し共有する
- ・終了後に点数を集計して結果発表

ルールという仕掛け

- チェックポイント**＝**必ず通過**する場所
 - ・高いところ　・デジタル　・東京名所
- 駅で**チェック・イン**＝駅名の看板を撮影
- ボーナスチェック・イン**
＝「**おもしろいもの**」や「**有名なもの**」を共有
- ランチポイント＝1000円以内で昼食を探す
- 他班やスタッフを見つける
- 天の声ポイント**＝**投稿の面白さ**によって付与
※面白さの度合いは、**事務局の独断と偏見**

その他の仕掛け

- 安全とマナーのための「**お約束**」← 意図2, 3, 4
 - ・外歩き中の熱中症対策
 - ・デジタルデバイスのマナー
 - ・電車内での過ごし方とマナー
 - ・団体行動の意識
- 全員が帰還した後の「**振り返り**」← 意図1, 2
 - ・**がはは**（面白かったエピソード）
 - ・**へえー**（興味や不思議に感じたこと）
 - ・**じまん**（自慢できるエピソード）

評価①：気づきの感性の発揮

- 子どもたちの「チェック・イン」は、**都市で生活している人々が見過ごしてしまう気づき**を記録に残している。
⇒意図1「面白いもの・興味をもてるもの・不思議だと思うものに気づく感性を養う」の達成



半蔵門線押上駅にて
「お祭りに混ざってます！」

評価①：気づきの感性の発揮

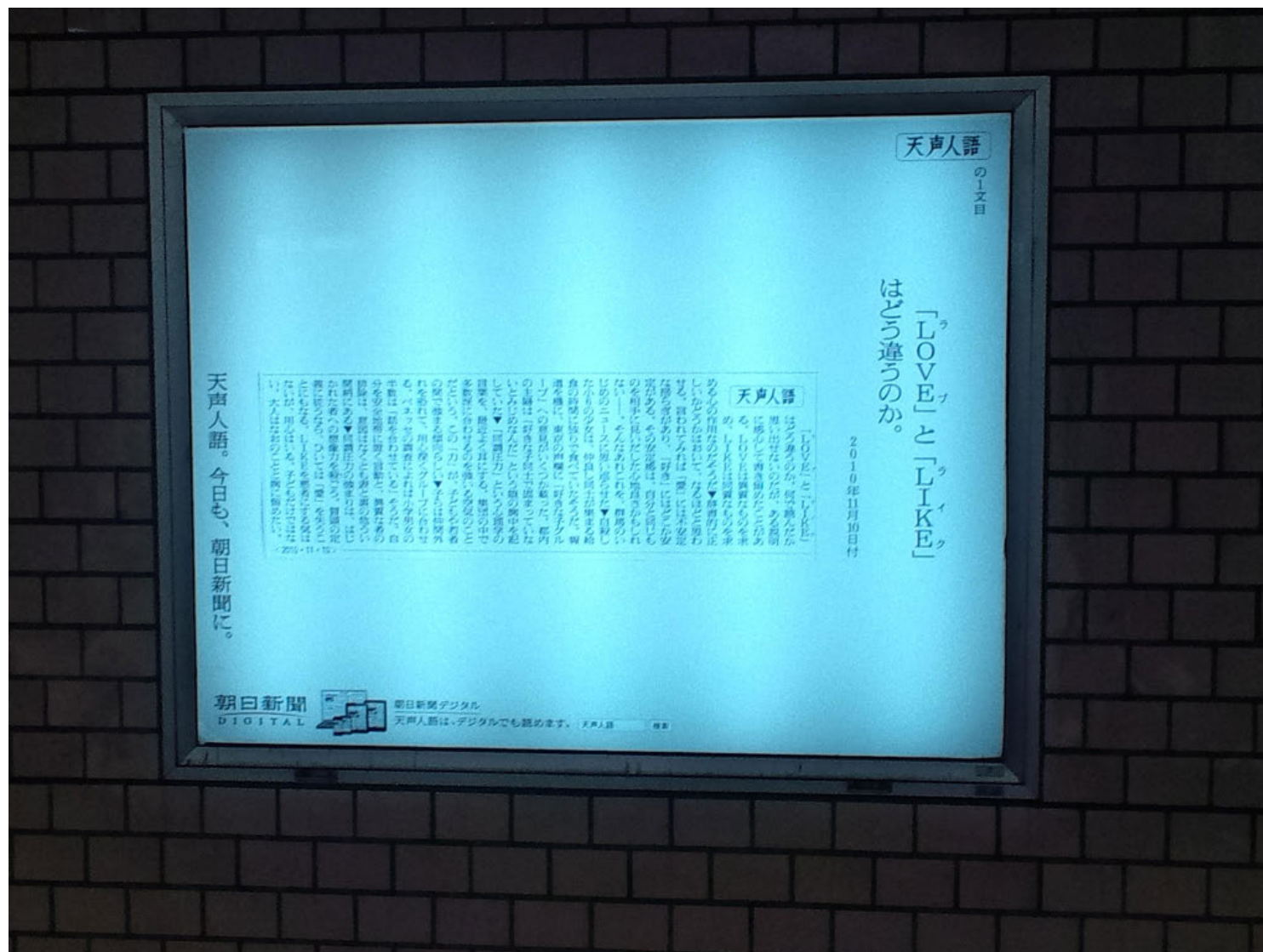
- 子どもたちの「チェック・イン」は、**都市で生活している人々が見過ごしてしまう気づき**を記録に残している。
⇒意図1「面白いもの・興味をもてるもの・不思議だと思うものに気づく感性を養う」の達成



大手町駅にて
「天井が低くてびっくり(笑)」

評価①：気づきの感性の発揮

- 子どもたちの「チェック・イン」は、**都市で生活している人々が見過ごしてしまう気づき**を記録に残している。
⇒意図1「面白いもの・興味をもてるもの・不思議だと思うものに気づく感性を養う」の達成



六本木駅にて
「だれか教えてください」

評価②：他者とつながる・感じる体験

9

- 他者とつながり、他者を感じる体感が、グループ内・外で、意図を超えたレベルで起こっていた。
←振り返りの「じまん」で共有されたエピソードから

「アイス貰った！下町のやさしさ感動！」



スカイツリー近辺でラーメンを食べた班の出来事。

当日は大変暑かったこともあり、

ラーメン屋の店主は班の全員に対して

アイスをプレゼントしてくれた。

東京の人との触れ合いを記録に残している。

評価②：他者とつながる・感じる体験

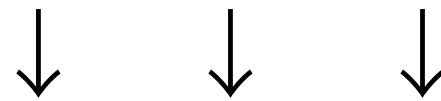
- 他者とつながり、他者を感じる体感が、グループ内・外で、意図を超えたレベルで起こっていた。
←振り返りの「じまん」で共有されたエピソードから

「〇〇が席を譲ってたんだよ！」

振り返り時間の最後に共有されたエピソード。
ある班の中学生男子が、地下鉄乗車時に、お年寄りに席を譲った。
理由は「おばあさんが疲れてそうだったから」。
しかもこのエピソードは班の別の子どもから共有された。

これに触発され、別の班でも同様のエピソードが共有された。
しかもそこでは、随行した大人スタッフが席を譲った
行為について、班の子どもから報告があった。

「東京デジタルオリエンテーリング」を
「仕掛学的アプローチ」から説明・考察し
ICTを用いた都市のフィールド学習の可能性を検討した



街に出て、気づきをICT技術で記録する取り組みは…

①参加者の「気づき」に対する感性を高める

②他者とのつながりや他者を感じる体験に結びつく

「**仕掛け**」として作用することが分かった

参考文献

加藤文俊 (2009) 『キャンプ論 あたらしいフィールドワーク』 慶應義塾大学出版会

久保田賢一 (2000) 『構成主義パラダイムと学習環境デザイン』、関西大学出版部

松村真宏 (2011) 「仕掛学:気づきのデザイン:参加型ワークショップにおける仕掛けの事例」, 『人工知能学会誌』、26(5)、425-431

松村真宏 (2012) 「双対問題としての仕掛学」, 『第26回人工知能学会全国大会』

斉藤賢爾・中村俊介・黒澤伸一郎・緒方大輔・南政樹 (2012) 「アカデミーキャンプー 集団生活を通じた遊びと学びの空間醸成」, 『第26回人工知能学会全国大会』

諏訪正樹・加藤文俊 (2012) 「まち観帖:まちを観て語り伝えるためのメディア」, 『第26回人工知能学会全国大会』

世界を変える力を、
こどもたちに。

アカデミーキャンプ実行委員会

<http://academy-camp.org/>

※11/23・10:30- OpenBにてセッションを実施

