

家庭科教育における自己生成的な学習環境のデザイン

心理学領域

平野 泰行・有元 典文

1. 問題と目的

Lave (1988) などにみられる近年の状況的認知研究により、学校と日常生活間の非連続性が主張され、学校と学校外の学習の差異が明らかにされている。上野 (1990) は、学校特有の談話の構造を「学校の言語ゲーム」と呼称し、学校と日常実践との間の学習者の学習に対するスタンスの質の違いを「自己生成性」の差異から説明した。

本研究が取り上げる家庭科教育は、各々が生活の実践者として、学習を自己生成的な観点から眺める必要がある。本研究では、家庭科の授業実践の分析を通し、状況的認知研究の視座から学習者が家庭科における学習を自己生成的に捉えるための学習環境のデザインについて考察を加える。

2. 方法

神奈川の市立 A 中学校における「お雑煮作り」の調理実習 (事例 1) と、神奈川の市立 B 中学校における「インスタントラーメン作り」の調理実習 (事例 2) を参与観察し、ビデオカメラを用いた映像記録、フィールドノーツの作成、授業資料の収集を行った。

3. 結果と考察

A 中学校における調理実習 (事例 1) は、調理に馴染みのない生徒でも調理に取り組むことができるよう手順書をはじめとする学習資源の布置がなされていた。しかし、それらがアルゴリズム的に生徒に参照されてしまうことで、活動自体の意味の喪失を招いてしまっていた。一方で手順書に記載のない「焼き鳥」をつくり出す生徒がみられた。この行為は調理作業の意味の理解や吟味に基づいていた。課題に対する捉え方の違いにより、同じ調理でもその質は大きく異なっていた。

B 中学校における調理実習 (事例 2) の特徴は、生徒自身が調理の計画を立てている点と、父兄が 1 名ア

シスタントティーチャー (以下 AT) として実習中生徒の指導にあたっていた点であった。本調理実習は、日常調理の熟達者である AT が調理作業の意味や理由を教授する中で、生徒達が文化的な知にアクセスできる学習環境になっていた。

以上、事例 1 と事例 2 の調理実習の分析より、家庭科教育における自己生成的な学習環境をデザインするために、①活動の意味の理解や吟味にいたるデザイン、②文化的な知にアクセスできるデザインの必要性を論じた。

4. 実施報告

技術・家庭科領域はなおのこと、他領域の現場の教師の方々と議論を交わすことができた。実地に根ざした教育研究であるだけに現場に伝わる研究とすることの難渋と、その重要性を再認した。



Figure 1 発表ポスター