

中野啓夫

「神よ、私を平和の道具として

使いなさい」

も：人権ってなに？ 人権教育ってなに？

—めざすは「ホリスティックな人権教育」—

by 森 実

a 人権とは何か？

- ①人権とは、法律的な取り決めによって認められた権利である。(人権法)
- ②人権とは、人間存在を理性を基礎に平等としてとらえる思想である(人権思想)
- ③人権とは、被抑圧者や被差別者が特権と闘ってきた運動である(人権運動)
- ④人権とは、すべての人の自己実現を可能にする文化である(人権文化)
- ⑤人権とは、私たちが大切にしたい生き方であり感性である。(人権感覚)

b「ホリスティック(holistic)」とは何か？

- ① Whole (丸ごとトマト)
- ② Holly (聖この夜)
- ③ Hori (ここ掘れワンワン)

b 人権教育とは何か？

- ①人権教育とは、人権を社会(制度・物)と人(個性と人間関係)、すなわち文化に具体化する全プロセス。
- ②人権教育がめざす人間像は、そのプロセスを担う力(知識・スキル・態度)を自らのものとする。
- ③そのためには、全体を統合する原理を自らの内に持つこと、すなわちホリスティックな性格が人権教育に求められる。

c「抑圧者の教育学」をめざして

- ①「この世界は、私たちが親たちから譲り受けたものではない。
この世界は、私たちが子どもたちから借り受けているものなのだ。」
(ニューヨークのユニセフ事務所にある言葉)
- ②「これからの成人教育は、いわゆる社会の周辺に押しやられた非識字者に向けられるのと同じぐらい、学歴と権力をもっているエリートを対象にしなければなりません。……学歴と富と権力をもった人々…が、これまでに学んだことをいったん忘れ(unlearn)、自らを問い直すことはきわめて重要です。」(ラリタ・ラムダス)

教育とは、人のために
自分の時間を使うこと。

り：「学習」に求められるもの

— 「学習」の基礎理論を探し求めて —

by 森 実

a「学習」に関する諸理論

①パウロ・フレイレの課題提起型学習

- ・沈黙の文化を強いられてきた被抑圧者が、自らの生活現実から出発し、自らの内にもてる体験と思考に根ざしつつ、世界を読みとり、自らの直面する課題を直視し、それを変革する力を培おうとする学習。

*貯金型学習

②ヴィゴツキーなど社会歴史学派の心理学

- ・学習とは、人々の置かれた社会歴史的な文脈を土台として、そこに生きる人々との関係を通して必要とされるものを内面化していくプロセスである。

*発達の最近接領域

③ジーン・レイブなどによる正統的周辺参加論

- ・生活知の学習は、社会的文化的実践に参加することを通して、最初はその周的部分に位置しつつ、集団・社会の全体像についてのイメージ、必要とされる知識やスキル、及び集団の構成員としての態度やアイデンティティなどを一体のものとして身につけていくことによって成立する。

*学習の再生産性と創造性

④ユリア・エンゲストロームによる拡張的学習論

学習Ⅰ：主体が対象に対して道具を使用する、その使用のしかたを反復的に修正していく。

学習Ⅱ：主体は、問題を所与のものとして提示されて、それを解こうとする。

学習Ⅲ：主体は、問題や課題そのものを創造し、それを解こうとする。

*発達のワークリサーチ

b「学習の場」に何が求められるか？

①受容的人間関係

②「癒し」と「チャレンジ」

③ネットワーク（社会的実践）

④内面への振り返り

み：「参加体験型学習」を再々考する

— 落とし穴を開拓し、広げるために —

by 森 実

a「参加体験型学習」とは何者か？

①「参加体験型学習」

=学習者が主人公となって能動的に参加するスタイルを重視。頭と体を使った体験を通じて、気づきや発見、とまどいや共感といった“感性からの学び”が大切にされる。あらかじめ決まった正解に至ろうとするのではなく、自分たちの経験や感じ方を出発点としながら、より具体的な自分たちなりの解答を探そうとする。ひいては、社会を参加型民主主義に満ちたところに変えようとする。

- 1.) 学習者の経験を学習資源として活用する
- 2.) 学習する過程をも内容として大切にする
- 3.) 心と頭を総動員した行動を通じて学ぶ
- 4.) 学習者相互の双方向コミュニケーションと対等な関係をめざす
- 5.) 学習者自身による問題分析を触発する仕掛けが組み込まれている

②参加体験型学習とは、ハウツーの集積ではなく、学習観である。

*たとえ参加型の手法を使っている、「いいか、分かったな」というまとめでは、参加型学習とは言えない。

b「参加体験型学習」再々考

①ネーミングは良かったのか？

②「ワークショップ」の概念を広げ、深める

1. 心の傷やストレスなどの癒し
2. 自分（たち）の感じ方や考え方についての気づき
3. 新しい人とのスムーズで意味深い出会い
4. テーマに関する知識や人間関係づくりのスキルなどの習得
5. 演劇や教材など新しい作品の創造
6. 運動方針や綱領（アジェンダ）などの立案
7. ボトムアップな討議の組織化

③課題としての学習活性役養成と学習活動（アクティビティ）の創造

④学習成立条件の明確化

⑤学習の効果測定

の：自尊感情とエンパワメント

—すべてを疑いながら探求するために—

by 森 実

a 1990年代に打ち出されたさまざまな概念

①セルフエスティーム（自尊感情・自己肯定感）

=自分自身をかけがえのない存在として認め、欠点も含めて自分という存在を引き受けて生きていこうとする気持ち。

▲《安心》と《自信》が土台となる。

②アサーティブネス（さわやかな自己主張）

=相手を傷つけずに自己主張する考え方と方法。自分を抑えず、攻撃的にならずに、自分の思いを的確に相手に伝えるには訓練が必要。自分や相手を何かの集団の代表にするのではなく、個人として接する。

▲「私メッセージ」（自分に踏みとどまり、自分の思いと経験を土台に）
「あなたメッセージ」（決めつけメッセージ、人まかせメッセージ）

③エンパワメント

=もともとの意味は権限付与。自らの内なる力を引き出して、社会に生き生きと参加していけるようになること。対等な関係を築くための力。

b 上の概念に見られる問題点

①心理学的概念は、問題状況から出発して組み立てられることが多い。

* もともとの問題状況を忘れて言葉だけが一人歩きする恐れ。

②被抑圧者の教育学という発想をもっており、抑圧者の教育学には逆効果も。

* 権力関係で強い側から考えると、正反対の意味になってしまう。

③新しい抑圧的な概念にしないために土台となる原則をはっきりさせるべき。

* できていないことが悪いのではない。それを現実として出発。

c 今後に求められるキー概念

①「しぶとさ」「したたかさ」「しなやかさ」= Resilience（レジリエンス）

②特権と権力関係（=暴力・財力・知力・魅力……）

③多様性とアンチバイアスの教育

* バイアス=物の見方のゆがみ（偏見）と人間関係のゆがみ（権力関係）

る：ファシリテーターとは？

— 個立を求めて連帯をおそれず… —

by 森 実

aファシリテーターとは何か？

①ディクテーター（独裁者）／リーダー（指導者）／ファシリテーター（促進者）／
カウンセラー（相談者）／セラピスト（心理治療者）

②ファシリテーターとは？

=学習者の中からいろいろなものを引き出し、それがお互いに交流され新しいものが生まれるように全体を見て学習を盛り上げていく役割を担う参加者。ファシリテーターも方向性やメッセージはもっているが、そこへつれていこうとするのでなく、参加者から引き出そうとすることによって、もともとのメッセージがより豊かにふくらんでいく。

bファシリテーターからアニマトールへ

①権力関係への自覚（とくに自分の持つ特権）

②対話への期待と畏れ（他者への誠実な関心）

③ホットボタンと意欲の源の自覚（ふりかえりをくりかえす）

④人とつながることへの熱と光（ネットワーキングと人間関係編集へのおもいとわざ）

⑤あそびごころ（想像力と創造力）

* 創造力の一番単純な源は比較

★人生や人間、世界に対する根源的な信頼感や肯定的な見方

★ Warm, Giving, Generous

cワークショップに関わるその他の役割

①コーディネーター

②リソースパーソン

③プロデューサー

参考) 参加体験型学習に向けられた疑問 (1996年版)

1 シミュレーションやゲームへの基本的な疑問

- ①「底辺の子」とくに障害をもった子にとって、ゲームは疎外感を強めないか?
- ②宗教団体などのマインドコントロールと同じ面があるのではないか?
- ③ゲームでの経験が深い傷になったりする恐れはないか?
- ④こんなに軽いノリでよいのか?
- ⑤部落問題をはじめ、身近な問題にはかえって適用しにくいのではないか?
- ⑥是非論から可能性論へと心が動くうえで、どんな経験や心の整理が必要となるのか?
- ⑦差別的な意見が出てきたら、どう対応すればよいのか?
- ⑧言葉や知識の力を軽視しているのではないか?
- ⑨学習活動に時間がかかりすぎるのではないか?
- ⑩特に一見さんでやるとき、わだかまりや問題が残ったらどうするのか?
- ⑪疑似体験で現実の権力関係を変えられるのか?
- ⑫カタカナが多すぎるのではないか?
- ⑬輸入物は日本文化の文脈で意味が変化する恐れがあるが、それを十分考慮しているか?

2 具体的な進め方に関わる疑問

- ①ゲームやシミュレーションで自己表現する力を育てるにはどうすればよいのか?
- ②同じゲームを同じ集団でくりかえしたらどんな効果があるか?
- ③ゲーム後の話し合いのなかで、教師はどう論評を加えるべきか?
- ④子ども自身が創っていくようなスタイルは導入できないのか?
- ⑤指導する側に求められる資質などとしてどんなものがあるのか?
- ⑥参加型と言っても、いろいろな種類があるように思える。種類分けはできないのか?
- ⑦乗ってこない学習者を前に、どうすればよいのか?

3 学校全体でとりくむことに関わる疑問

- ①カリキュラム全体の中にゲームやシミュレーションをどう位置づければよいのか?
- ②クラスにより結果が大きく違ってくることにいかに対処すればよいのか?
- ③「底辺の子の立ち上がり」を育てることとゲームなどをどう関連づければよいのか?
- ④人を思いやる心など、基本に座る心を育てるにはどうすればよいのか?
- ⑤クラスが荒れているところで、このようなゲームを導入できるか?
- ⑥子どもには疑似体験よりも現実の体験の方がはるかに大きい意味をもつのではないか?
- ⑦ふれこみと逆に、進行役や教師の資質に左右されるところが大きいのではないか?

4 同和教育の基本戦略に関わる疑問

- ①これまでの同和教育を総括せずして、「前」へ進んでよいのか?
- ②「このやり方」に勝算はあるのか?
- ③参加型学習は、能力主義とどう向き合うのか?
- ④「人権教育栄えて同和教育減ぶ」ような恐れはないか?
- ⑤普及にあたってマニュアルがかえって仇にならないか?