

体験学習法とは？

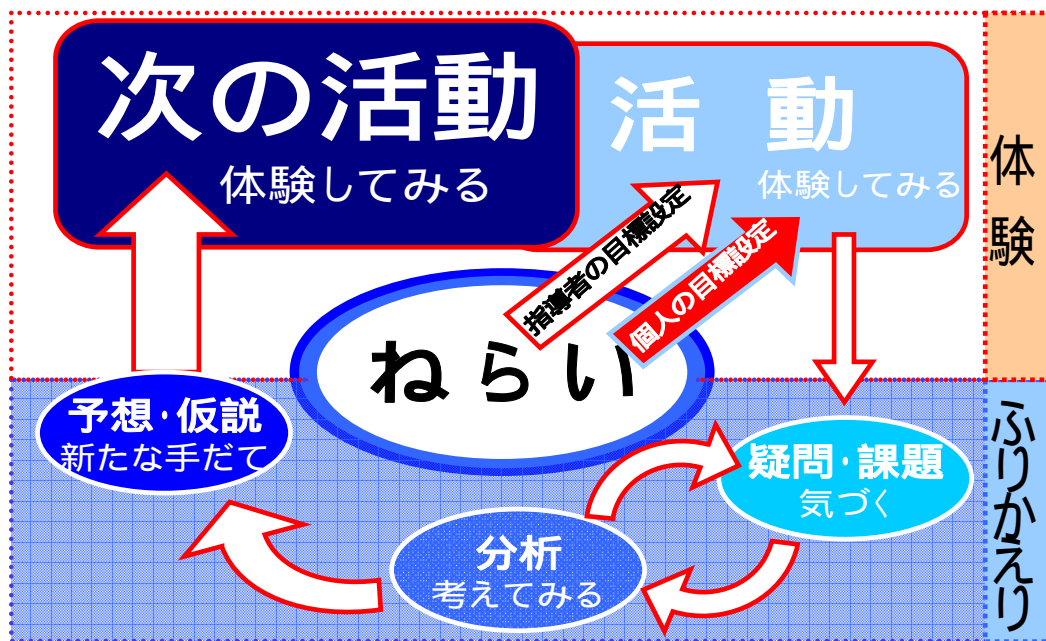
体験学習という言葉

体験を伴い、態度や行動の変容、能力の拡大などの学習効果を期待するものを総称して、体験学習と捉えています。

例 田植え体験，芋掘り体験，職業体験，自然体験，生活体験，集団宿泊体験 等
広義の意味で、これらは「体験学習」として捉えることができます。

体験学習法とは？

何らかの体験をすると、そのことだけで、終わってしまうことが多く、学習にはつながりにくい。「今、ここで」の体験によつての気づきを大切にし、さらには、ともに体験し、気づいたこと、感じられたことをわかちあい、その理解から学びを深め、次の行動へと生かしていく循環過程として構造化された教育手法を「体験学習法」と呼んでいます。



体験学習法の前提条件

(1) 学習者（参加者）中心の学習です

教師が行う役割は、学習の場の設定、課題の準備・掲示などの指導ではなく学習促進のための援助的な役割（ファシリテーター）を果たします。体験の内容そのものにはあまり介入せず、体験したことの明確化や概念化の段階において、関わるのが普通です。

(2) 体験は、単に気づきや感じたことの確認や解釈に終わりません。

現場への適応や、新しい状況での試みに活かされます。

(3) 学び方を学ぶ学習です

学ぶことによって知識の蓄積を旨とはしません。学習者が主体的な学び方を身につけて、自分自身の日常生活の中で、体験学習法の循環過程を活かしていくものです。

ファシリテーターとは？

体験学習法において、学習の機会の提供者は、ファシリテーター（促進者、援助者）と呼ばれます。ファシリテーターは「指導者、先生、トレーナー」など、状況に応じ様々な機能を果たします。しかし、その特徴、根本的姿勢は、学習者の学びが促進されるように、適切な援助をしながら状況を整えることです。

「ファシリテーターは、人を学ばせることではなく、人が学ぶことを助けることしかできない」これは、心理学者ロジャースの言葉ですが、言い換えれば「外からの圧力で人は変わらない」ということです。ファシリテーターが学習者を変えようとするのはタブーです。変わる力は、学習者の内にあるということです。

コンテンツとプロセス

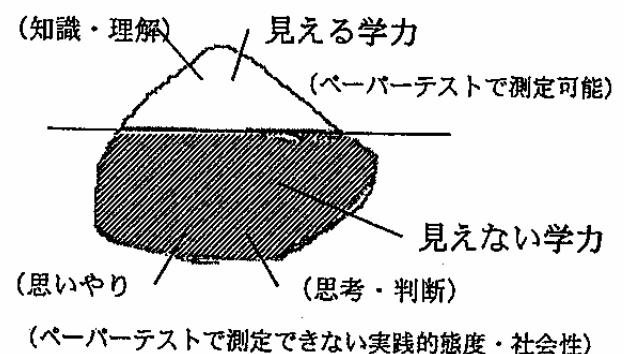
コンテンツとプロセスは・・・

コンテンツとプロセスは海に浮かぶ氷山で表すことができます。海の上に浮かぶ白い部分がコンテンツであり、海の中に沈んでいる部分がプロセスです。

学力で考えると、コンテンツは「見える学力」、プロセスは「見えない学力」として捉えることができます。

海の上に出ている白い部分に目がいきやすいように、われわれはコンテンツのレベルに意識が意識が向きやすい傾向をもっています。

しかし、コンテンツを支えているのは、プロセスの部分です。



プロセスとは・・・

グループの中では、コンテンツの流れと同時に、グループそして個人の動き（感情・行動など）が、刻々と変化していると言えます。

また、グループの雰囲気も、あるときは緊張したり、緩んでしまったり、あるいは和やかになったりします。今ここで、状況は目まぐるしく変わっていきます。

こうしたことがまさにプロセスの側面であり、このプロセスをいかに扱えるかがグループの成長・個人の成長に大きく影響すると考えられます。

つまり、結果だけではなく、そこに至るまでの過程が重要になってくるということです。