

Narrative learning
ナラティブ・ラーニング

第4回 立教教育研究国際セミナー
 公開シンポジウム
 「子どもの発達と遊び:フィンランドのまなざし」
 2010年3月6日(土) 13:30 ~ 17:30
 立教大学(池袋キャンパス) 14号館D501教室

Pentti Hakkarainen
 Kajaani University Consortium
 University of Oulu, Finland



Two types of learning 二つの学習タイプ	
Narrative (Play and other imaginative activities) ナラティブ的学習(遊びと他の想像的活動)	Cognitive (PISA, school tests) 認知的学習(PISA、学校的テスト)
<ul style="list-style-type: none"> - open problems and challenges in imaginative situations 想像的状況での開かれた問いと挑戦 - what kind of human being, person I would want to be and how it feels to be another ("perezhivanie") どんな人になりたいのか、他者を生きる時の感じ) - how I want to change myself, to become some one 誰かになるために自分を変えたい - how to relate to others, what are important values and ideas in life 他者に結びつく、生活の中で大事な価値と観念 - what is the others' point of view 他者の視点 - how to carry out imaginative actions and make stories (improvising) 想像的行為を実行し、物語化する(即興) 	<ul style="list-style-type: none"> - knowledge of subject domain (math, science, language etc.) 教科の知識(数学、科学、言語など) - specific skills of solving problems (問題を解くための特定のスキル) - excellence depends on the number of correct solutions in limited time (限られた時間の中で正しい解答をたくさんできることが良いこと) - individual learning (個人的な学習)

What is narrative learning?

「ナラティブ・ラーニング」とは何か？

- ◆ Psychological mode of learning 学習の心理学的様式
 holistic (from wholes to details),
 (全体から細部に向かうという意味で) ホーリスティック / 総括的,
 unity of knowledge and affects, 知識と感情(アフェクト)とをまとめ
 あげたもの,
 based on experiencing, 経験にもとづく,
 not directly result oriented, 直接に結果を主眼とするものではない,
 not programmed (like school learning),
 (学校での勉強のように) プログラム化されていない,
 not analytic (like adult learning)
 (大人の学習のように) 分析的ではない

What is narrative learning?

「ナラティブ・ラーニング」とは何か？ (続)

- ◆ Narrative does not refer to literature, texts or books, but rather to the form of psychological processes (e.g. memory “we remember stories, not perception of events”)

ナラティブとは、文学、テキストあるいは本のことではない、むしろ、心理的なプロセスのことをいう
 (例：記憶では「個々のできごとは認識していないが、全体のストーリー(話のあらすじ)は覚えている」)

Challenges of learning in play?

遊びの中にある学びが挑戦するもの？

It is necessary to divide play-age (2/3 – 8) to periods during which different aspects of (narrative) learning is central (But there is no age norms!)

幼年期の時期によって、(ナラティブ・)ラーニングの異なる側面が中心となることに配慮し、遊びの年齢(2/3 ~ 8歳)を区分することが必要
(しかし、年齢基準はない！)

Challenges of learning in play?

遊びの中にある学びが挑戦するもの？(続)

1. Meta-communicative message “this is play”
「これは遊びです」というメタ・メッセージ
2. Mutuality and turn taking (peek-a-boo)
相互性と役割の交替(いないいないばー)
3. Symbolic actions and replacements
象徴的行為と代置
4. Emotional relating (sense making, signification).
情緒的な関連付け(わかる, 意義づける)

What is learned in pretend role-play?

役割遊びにおいて何が学ばれるか？

- ◆ Construction of imagined situations (the scenery of play) 想像状況の構築(遊びの光景)
- ◆ Two subjects (me in role and real me)
二人の主体(役のなかの私と実際の私)
- ◆ Mutuality of roles and acceptance of different points of view 複数の役割の相互性と異なる視点の受容
- ◆ Joint construction of imagined events (elementary plot development). 想像したできごとを共同で作り上げる(基本的な筋の展開)



Plot elaboration in play and learning

遊びと学びにおける筋の練り上げ

- ◆ Transforming the idea to narrative events and turns in timeline 進行していくにつれ, アイデアがナラティブなできごとや交替へと変換される
- ◆ Construction of consequent (according to narrative logic) continuity and wholes (e.g. The structure of a tale) (ナラティブの論理にもとづいた)必然性の連鎖と話全体の構成(例:物語の構造)
- ◆ Emotional immersion in the events of the play 遊びの中のできごとへの情動的な没入
- ◆ Dramatic collisions – the birth of a hero 劇的な衝突(不調和) – ヒーローの誕生



Elaboration of open rules and learning オープンなルールの醸成と学び

- ◆ Formulation of mutual relationships and conditions of operationalizing them

相互関係の形成, そしてその相互関係を保つ条件

- ◆ Consequences of breaking the rules

ルール破りの必然的な結果

- ◆ Conditions of ending the play (How to decide which party wins)

遊びを終える条件(どちらが勝ったかをどのように決めるか)

Narrative problem solving and learning ナラティブな問題解決と学び

- ◆ Definition (dialogue) of joint problem and readiness to attack the problem as an answer to the question "can you help?"

共通の問題の定義(対話)と「手伝ってくれる?」という問いかけへの答えとしてその共通問題にとりくむレディネス

- ◆ Initiatives and intentions in joint activity

共同活動におけるイニシャティブと意図

- ◆ Participation in joint elaboration of alternative solutions and dialogues on the joint solution

他の解決を一緒に考えることや一緒にその問題解決に取り組む対話

- ◆ Emotional involvement in joint work

共同作業に情動的に巻き込まれる

The Plural World environment



The Plural-person,
a worker in the Car Factory
車工場の労働者である複数形人間



Mister Singular,
the supervisor of the Car Factory
車工場の監督である単数形氏

