

OPEN-LAB REPORT 5

Report on University of California, San Diego &  
5thDimension

5<sup>th</sup> D 訪問報告書

竹内身和 Miwa Takeuchi

OPEN-LAB

June, 2004

# Report on University of California, San Diego & 5thDimension

Miwa Takeuchi

Second Language Education-Comparative, International, Development Education,  
Graduate School of Ontario Institute for Studies in Education of the University of  
Toronto

## Abstract

What's featured "learning" in 5th Dimension? Through visiting on some sites of 5th Dimension in California, we reached to this simple but multi-layered question. This report aim at describing our view on visiting on LCHC(Laboratory of Comparative Human Cognition) in University of California, San Diego and some sites of 5th Dimension, the after school learning and play activity (Solana Beach Boys&Girls club, LCM in St.Leo's Catholic Mission, LCM/MCM in Imperial Beach, Earl Warren's middle school, "Cyblary" in Riverside). For these sites of 5th Dimension we shared thoughts that there is no same one. That is, the contents and style around learning in 5th Dimension seems flexible but sensitive to surrounding needs at the level from local to more macro society. This substantial aspect would work for sustainability of 5th Dimension as social organizations. In addition, we considered about how the leaning setting between institutional learning in school and free play make themselves original.

## 目次

0 . はじめに	p 3
1 . 5thD の概要	p 3
1 - 1 . 「5th Dimension」という場の位置づけ	p 4
1 - 2 . 「La Clase Magica」という場の位置づけ	p 5
1 - 3 . 5thD と社会的機関の関係	p 6
1 - 4 . 5thD への学生の参加	p 7
1 - 5 . 5thDを特徴付ける文化的アーティファクト	p 8
2 . 訪問記録	p 10
2 - 1 . 訪問先と日程	p 10
2 - 2 . ソラナビーチ児童クラブ内の 5thD	p 12
2 - 3 . LCM in エデンガーデンの St.Leo 教会への訪問	p 15
2 - 4 . MCM / LCM in インペリアルビーチの小学校	p 18
2 - 5 . 5thD in アールワレン中学校	p 22
2 - 6 . Cyblaly in リバーサイド	p 24
3 . 論点 放課後教育の場で参加者は何を学ぶのか?	p 27

## 0. はじめに

2004年1月26日から2月2日の期間、私たち<sup>1</sup>は、カリフォルニア大学サンディエゴ校の比較認知研究所(LCHC:Laboratory of Comparative Human Cognition)と当研究所の所長であるマイケル・コールが中心となって立ち上げ、現在は世界各地に拠点をもち展開している放課後教育の場、5thDimention(以下、5thD)とその発展形のひとつである La Clase Magica(以下、LCM)を訪問した。本報告は、その訪問の記録としてまとめられたものである。今回の訪問は、私たちに短期間ながら5thDに一参加者として参加する機会を提供してくれるものであった。また、サンディエゴ市内に点在している5thDを複数箇所、訪問することによって、その本質的な特徴である、「ひとつも同じ5thDは存在しない」ということを理解することができた。5thDは単に子どもたちの補充学習の場を越え、それぞれの地域特性、家庭、学校教育などその場を取り囲む文脈に制約されるかたちでローカルに発達した、それぞれにオリジナルなコミュニティである。しかし、一方でその特徴ゆえに私たちは5thDとは一体何なのかという疑問も同時にもった。その問いを言い換えるならば、社会的な学習の組織体である5thDという場に期待される一般的な役割や全体として目指されているものはありつつ、なぜそれぞれは異なってくるのかということになる。以下では、まず5thDの概要を述べ、今回の私たちの訪問からみえた5thDの姿を簡単に紹介する。そのうえで、学習の場としての、そしてコミュニティとしての、5thDという活動から導かれる問いを提出して、今回の訪問の記録としたい。

## 1. 5thDimention の概略

まずは、5thDimentionについて、そこがどういう場として位置づけられているのかをここでは概略的にまとめる。5thDは、現在はカリフォルニア大学サンディエゴ校の発達心理学者マイケル・コールの活動拠点のあるサンディエゴ市内を中心に近隣地域やアメリカ以外の国にも広がっている。その活動は展開されている地域によってそれぞれ異なる特性をもつが、基本的な共通項は、学校教育が終わった放課後の数時間の時間帯で行なわれる、大学の研究者や学生、地域、学校が協働して運営している学習の場だということである。学習において、コンピュータが媒介する道具として用いられる点、遊びの要素を盛り込むための独自の人工物が導入されている点などがその特徴とされる。

5thDは1987年にその活動が始まり、以来、現在まで20年近く活動が継続されている。その間に、活動地域にしても活動内容にしても幅を広げているのだが、その開始から10年経った1997年にコールが5thDの5つの基本原則としてまとめたのが、次の5点である(Cole, 2001)。このように、基本的枠組みを原則のようなかたちでまとめておくことは、5thDをひとつの社会的な施設とし

---

<sup>1</sup> 石黒広昭・宮崎隆志・藤野友紀・内田祥子・長谷川まどか(北海道大学大学院教育学研究科)、池上愛(北海道大学文学部)・竹内身和(北海道大学教育学部)

て外的にアピールしていくためにも、そして活動が発展していく中で内部的な組織を集約するための拠り所をつくるためにも必要であったと考えられる。

5thD は大学と地域の施設との共同的なプロジェクトである。大学はプロジェクトの重要な一員としての学生を、地域の諸機関は場所や機材、そして学生にとってそこへの参加が価値あるものとして維持されるための管理者などを互いに提供する。

5thD での活動は、「主導的活動(Leading Activities) (文化歴史的理論の中での用語。人々の多岐にわたる社会的活動を統合するような中心的活動のこと。幼児なら遊び、学齢期の自動なら学習)」として社会的な組織への参加、学習、遊びなどを含む。

5thD における参与構造は、参加者間、特に学生と参加している子どもたちとの間の力関係の差異を最小化するようにデザインされている。

5thD で最も価値が置かれていることは、設定された活動状況のなかで、問題解決のためのコンピュータや会話、書くことなどの媒介物を通してなされるコミュニケーションの価値である。

子どもたちの参加は自発的なものである。帰りたければ帰ってもいい。それゆえ、5thD で行なわれるゲームや他の活動は参加者にとって「面白い」ものでなければならない。

### 1 - 1 . 「5thDimension」という場の位置づけ

ここで、5thD という場がなぜ研究の対象となっているのかについて簡単に述べておきたい。5thD は、コール(Cole, 1996)を中心に 1986 年に立案された研究プロジェクトに端を発する。コールの 5thD 以前の研究には、リベリアにおけるパイ族のリテラシー研究のプロジェクトやフィールド大学(Field College)と呼ばれる、「LD(Learning Disorder)」と診断された子どもたちの読み書き能力の生態学的に妥当な診断を目指したプロジェクトがある。そこでの強調点は、普遍的な尺度で人間の能力をはかることへの論理的・実証的な反駁、そして固定的・個体中心的な能力や障害観を否定し、リテラシーなど人間の心理的能力を文化に媒介されたものとみなすアプローチの提唱であった。そこから、コールは、たとえば、リベリアのプロジェクトであれば、局所的な技能、知識、関心の文脈のなかで、現代の経済的、社会的、政治的实践に参加するために、重要な知識や技能を教える新しい学校教育のかたちをつくりあげるといった教育的関心に向かう。しかしながら、そこで直面するのが「持続性」の問題である。効果的と思われるプログラムも、それは内部だけでは持続しない。社会的な機関に認められなければ、結局は資金的に枯渇してしまう。そこで、研究者が教育活動に責任をもつ場をつくり出すことによって、「持続的な教育改革の過程」、子どもたちの学習を取り巻く場のマクロな発達を研究する道具として 5thD が生み出されていったのだ。5thD の具体的なプロジェクトとしては、地域社会のなかの 4 つの施設(全米に広がる学童保育の場である Boys&Girls Club、児童保育センター、図書館)に、4 つの放課後教育のためのコンピュータを媒介にした活動を創り、そこを UCSD の学生らの実習場所としても機能させるというものであった。ここでの対象は、主に初等教育段階の就学児童であった。

この研究プロジェクトを違う視点からみるならば、そこは狭義の数量的実験的アプローチのオルタナティブとしてコールが提唱する「第二の心理学」(Cole, 1996)の研究の場、理論的な理解と実践的な結果のふたつの目標を擦り合わせようという試みの場である。一方で、我々の精神がどのように文化に媒介されているのかということ、そしてそれがどのように発達していくのかということに関する理解を深めることを意図しつつ、他方で、日常の活動のなかの実践に変化を引き起こすことも計画する実践フィールドだといえる。

それでは、5thD という場は、対外的にはどのようにアピールされているのだろうか。当初のアピールポイントは、アメリカの初等教育段階にある子どもたちの学習時間の短さを改善したいという要求の高まりを請け負う場として、学校教育以外の時間で補填しうるような教育的な活動が展開される場であるという点にあった(LCHC, 1994)。共働き世帯の増加によって放課後の子どもたちの居場所づくりの要請が高まっていたという状況、そしてその受け皿になる社会的機関の多くが寄付で成り立っているボランティア組織であり、人材、教材ともに開発の動機に乏しいプログラムになっていたという状況から考えると、放課後の時間に遊びと融合した、子どもを惹きつける教育的な活動を行なう 5thD という場は社会的な意義があったといえる。それに加え、コンピュータがまだ各家庭、学校に十分に浸透していなかった時期にコンピュータ技術が習得できる場であったということなどの背景もその場を魅力的なものに仕立てた。初期の 5thD は、主にこの 2 点において社会的な意義を訴えていったのだ。

## 1 - 2 . 「La Clase Magica (LCM)」の位置づけ

ここで、5thD をサンディエゴ市内のスペイン語を生活言語(Home Language)とする子どもたちの暮らすコミュニティに移植した「La Clase Magica (LCM)」(Vasquez, 2003)の起源について概観する。5thD が軌道に乗り出すと、コールは、当初は、サンディエゴ北部地域に限定されていた活動をシカゴやニューオリンズ、またロシアのモスクワなどのアフリカン・アメリカンのコミュニティに広げていく。その成果は、人種や言語が多様であるコミュニティにおけるコンピュータを媒介とした教育活動としての 5thD の可能性を広げるものではあったが、「多様性」という観点からのバイリンガル・バイカルチュラルな資源を用いた言語的マイノリティの子どもたちの学習の研究や新たな教育実践のカリキュラムづくりを検証する場として 5thD を位置づけるものではなかった。そこで、そうした視点から 5thD の活動を展開させていったのが、コールと同じく、カリフォルニア大学サンディエゴ校の教授であるオルガ・バスケス(Olga A Vasquez)であった。

バスケスは、サンディエゴ市内のスペイン語を第一言語とする、第一世代のメキシコ系移民が多く、彼らの精神的な拠り所としても機能しているカトリック教会のあるコミュニティに 5thD を移植する。それは、カトリック教会のミサに集まってくる親たちやそうしたコミュニティとは接触を普段もたないカリフォルニア大学の学生たちを巻き込み、5thD の基本的な構造を取り入れつつ、それを改変し、バイリンガル教育を柱とする新たな学習の場をつくっていく過程である。その場は、5thD が対象としていた就学児童のみならず、就学前の子どもたちの補償教育である「ヘッドスタートプログラム」の場、また成人のためのメディアリテラシー獲得の場としても位置づけられる地域の人材、

場所などの資源を集結して始動した 5thD の発展形のひとつが、La Clase Magica (LCM:「魔法の教室」という意味のスペイン語)である。

### 1 - 3 . 5thD と社会的機関の関係

5thD や LCM の組織に関わっている基本的な機関は大学、地域の諸機関、そして親である。地域の諸機関というのは、初期の 5thD であれば、図書館や児童保育センター、そしてボーイズ & ガールズクラブなどが該当する。これらの機関は、人材、場所を提供する。大学側は、学生ボランティア、そして独自の 5thD の教育的なプログラムを提供する。コンピュータは、企業などからの寄付によるものもあるし、地域の機関が用意する場合もある。このように 5thD は、大学側が独自に設置する実験的なフィールドとは異なる。

LCM の場合には、その活動の発足、変遷において 5thD とは異なる、独自の形態をとっている。特に LCM の場合には、アフーマティブアクション後のマイノリティに対する教育政策として、カリフォルニア州のカリフォルニア大学、そしてカリフォルニア州立大学を含んだ、「UC ラティーノ エリジビリティ タスクフォース (UC Latino Eligibility Task Force)」というカリフォルニアにおける、特にメキシコからのラテン系アメリカンの高等教育参加の機会を広げようという施策の一環としてその活動が始まっている。80年代に盛んになった、マイノリティ研究の中でも、LCM は、ラティーノのコミュニティ自らが研究に積極的に関わっている点でその独自性を打ち出している。発足にあたっては、バスケがその中心となっているが、彼女はラティーノたちの精神的な拠り所ともなっているカトリック教会を核とするコミュニティに赴き、ミサに通ってくる地域の親たちを説得して運営上の人材と場所とを確保し、ヘッドスタート計画と共同してコンピュータを用意している。既存の社会的機関と共同するかたちで運営されている 5thD とは異なり、LCM の場合には、独自に活動をつくりあげている点が特徴的であり、長期的な運営スタッフも 5thD が地域の社会的機関の有給スタッフをあてているのに対し、LCM の場合には無給の親のボランティアで成り立っている。学生が大学の授業の単位の取得を兼ねて、子どもたちの「兄貴分」として参加している点も同じではあるが、バスケは LCM の場合には、ラティーノのコミュニティに入っていくことに対する戸惑いとラティーノというラベルに対する反省的な態度が学生のフィールドノーツの記述の変化からはみられると述べている。

ところで、5thD はサンディエゴ市内でも各地に点在している。これら各 5thD はどういっつながりをもっているのだろうか？ 各サイトでは、地域の機関のスタッフ、大学関係者、親などがそのサイトの責任者であるサイトコーディネーターをしている。そのほかに、これらのサイトを統括する人材がいて、それぞれの責任者とメール上でコンタクトを取り合ったり、定期的に各サイトを回ったりしている。また、学生たちの書くフィールドノーツやそれに対するコールのコメント、サイトコーディネーターのコメントは、全体で共有されるよう電子化され、ウェブサイト上で閲覧できるようにされている。この他に、サイトコーディネーター同士が集まる研修会などが LCHC を中心に行なわれている。

### 1 - 4 . 5thD への学生の参加

5thD の活動において、大学からの学生の参加は重要な位置を占める。カリフォルニア大学サン

ディエゴ校始め、私たちの訪問したカリフォルニア大学リバーサイド校においても、学生が参加者として活動に継続的に関わっていた。学生にとっては、5thD での参与観察は、「発達心理学実習」という講義の単位取得の必要条件にもなっている。

5thD での学生の役割は、「兄貴分」として子どもたちの学習パートナーとして関わる傍ら、自らも5thD の一参加者となることである。学生たちの多くは、実習の特定期間에만のみ参加するため、長期的に参加している子どもの場合、学生よりも5thD の場におけるルールやゲームに精通していたりする。また、LCM の場合であると、バイリンガル環境を保障するその場では、英語しか話せない学生たちよりも、スペイン語のできる子どもたちの方が有利な場面もある。そのため、学生と子どもたちのインタラクションは、学校教育場面における教師 生徒たちのそれとは異なり、大人の側が必ずしも主導するわけではない。

また、5thD を学生たちの「研究」の場とする工夫は、5thD へ参与観察した後の、その日のエピソード、インタラクション、感想などを記録したフィールドノーツの作成とそれをめぐるディスカッションがあげられる。学生たちのフィールドノーツは、プロジェクト全体に共有されるよう、電子メールを使ってやりとりされ、保存される。学生にとっては、5thD は研究方法を身につける資源として働き、また学生のフィールドノーツとその変化は、5thD のミクロ、マクロなレベルの発達的研究にとって重要な資源となる。今回の訪問でわかったことだが、5thD での参与観察でのエピソードは、他の授業のなかでもリフレクションされ、共有されている。大学の授業のディスカッションにおいても、5thD の経験を理論的に意味づけようとする態度が学生の中からはみられた。

ここに参加しているのは、ひとつの学部の学生だけではない。コミュニケーションや心理、教育など専攻の異なる学生たちが各々の目的でこの場を共有している。訪問の際に、そこに参加している学生に参加理由を尋ねると、様々であった。5thD は、教員を職業として目指している学生が子どもたちの教育について実経験を積む場であったり、子どもたちの認知発達に関心のある学生の参与観察の場であったり、あるいはかつて参加者であった学生のボランティアの場であったりする。このように5thD は、子どもたちだけでなく、学生にとっても「教育」の資源として共有されているのだ。

### 1 - 5 . 5thD を特徴付ける文化的アーティファクト

5thD は、学校教育の場以外の放課後教育の場に位置づく。学校教育とは異なり、子どもたちの参加や課題に関しての強制度は低く、基本的には子どもたちが自由に過ごす時間帯にある。つまり、子ども達にとって 5thD は、学校的な学習と完全に開放された自由時間とのあいだに存在しているのだ。それゆえ、そこである種の教育的な活動を展開するためには、子どもたちが惹きつけられる何かがある活動にともなっていなければならない。5thD では、子どもたちの学習時間と自由時間とのあいだにある活動に「遊び」の要素を取り込むことによって、そこに学校空間でのタスクと遊びとが独自なかたちで結びついた場、つまり「第五次元 (5th Dimension)」を創り出すことを狙っている。

その工夫とは、 コンピュータを媒介としたゲーム活動、 虚構世界を司る存在としての魔法使



い(Wizard)の創造と「迷路の中の旅」というメタファー、想像上の世界での、読んだり、書いたりといったコミュニケーション活動に大別される。まず、コンピュータを用いた活動に関しては、活動が開始された当初、コンピュータのまだ十分に普及していなかった時期にあっては、コンピュータ技術が習得できるというこの場の社会的な意味づけを為すと同時に、子ども達にとってコンピュータに触れられる魅力的な場をつくる道具であったのだといえる。個々のコンピュータゲームは、認知的なタスクを含みうるようなゲームであるが、そのソフト自体は、特別に工夫されたものではない。寧ろ、それは参加者の工夫なしには面白みを書くようなゲームであったりする。コンピュータを用いることをひとつの主眼に置きながらも、その使用はあくまで参加者間のコミュニケーションの媒介物としてはたらくという点で重要視される。この魔法使いや迷路という道具は、この場をいかに特別な場に仕立て上げるかという工夫だ。普段、児童センターや図書館として使われている場を魔法使い(Wizard)の存在とその存在が司る想像上の世界の場に 5thD を見立てることによって、そこでの個々ばらばら活動な活動をひとつの世界に統合する。そして、その世界は魔法使いとのコミュニケーションツールである手紙やメールでのやりとりを通して、接触しえないものとしてあるのではなく、子どもたちのそこへの参加を可能にさせる。

それでは、こうした工夫は 5thD という場をどのように特徴付けているのだろうか。Hakkairainen (2002)は、表1に示されるように、5thDと伝統的な教授学習の場との比較を学習対象、学習コミュニティ、インタラクションの構造、学習に働く力関係、そして教授法の基盤の5つの視点から行なっている。ここで決定的なのは、学習における大人の権威が 5thD という場では崩れるという点である。Mehan(1979)の指摘しているような、大人が正答をもつ存在としてある、典型的な教師 生徒間のインタラクションの構造はここでは変わりうる。5thDにおいて子どものタスクに関して最終的な決定権をもつのは、虚構上の存在である魔法使いなのである。

環境	学習の対象	学習のコミュニティ	インタラクションの種類	力関係	教授法の基盤
5thD の場	子どもによって決められる	同年代のコミュニティと異年齢のコミュニティ	サイトごとの局所的な文化に導かれたインタラクション	大人 = 媒介者、あるいは虚構の世界の権威	子どもたちに意味のある活動、子どもたちにとっての「意味」の創造 (sense-creation)
伝統的な学校教育の場	教師、カリキュラム、教科書によって規定される	クラス単位の同級生	教師によって先導された指導的なインタラクション	教師=権威	大人の説明が主導の単線的なモデル

表1. 伝統的な学校教育の場と 5thD の比較 (Hakkarainen.P, 2002)

## 2. 訪問記録

それでは、実際に訪問してみても、5thD あるいは LCM とはどのような場であったか。以下では、各サイトを訪問しての感想を整理する。私たち、訪問団の多くのメンバーが共有した感想は、訪問した 5thD の全てのサイトが異なるということ、そして単なる革新的な学習プログラムという側面からそれが何なのかをとらえようとすると、掴めないということであった。

これは学校のような場と 5thD が大きく異なるということの意味する。学校という場は、たとえそれが異なる地域にあるものであったとしても、その基本的な構造の共通性やそこで用いられる道具の特殊性(教室や黒板や整列された机など)から「学校」として認識されやすい。しかし、5thD の場合、そこで用いられている道具やそこでのルールに至るまで、訪問箇所によってまちまちであり、共通性というものをみつけにくかった。

このことが 5thD の特徴をもっとも如実に表しているのだと私は考える。つまり、それが移植されるコミュニティによって、たとえ同じサンディエゴ市内という地域であっても、異なる場となる。それは一見当たり前のことだが、それが学習の場であるとき、子どもたちが普段生きる場の独自性は、標準化された内容、教材、教授法によって消し去られることが多い。5thD は、学校教育の補充学習のための場としての「塾」のように存在しているのではなく、その地域で独自の学習を発達させるための模索を続けている場なのだろう。

それでは、何をやっても 5thD ということになるのか？ それもおそらく違う。「5thDimention(第五次元)」ということばで意味されているのは、あるいは「La Clase Magica(魔法の教室)」ということばで意味されているのは、子ども達にとっての特別な場所をつくるということであろう。学校での学習と家庭というふたつの子ども達にとっての主要な場以外の場でそれをつくりあげようというのである。これは、5thD が学校で学習上の達成が障害としてみえる子どもたちの場として、そして LCM が学校での主要な言語が彼らの生活言語とは異なる子どもたちの場として活動を開始させたことを考えれば重要な要素である。その場を特別な場とするための仕掛けが「魔法使い」であったり、「空想の世界への旅」であったりしたのだ。しかし、どういう場が「特別」となるか否かは、そこに通う子どもたち、親たち、そして地域によっても異なってくるはずで、こうした仕掛けすら、活動が継続される中で膨らまされたり、逆に萎められたりするのだろう。私たちがみた、どこもが「異なる姿」というのは、その表面的な結果なのだ。ともすれば、第五次元のような活動も、コンピュータを用いた学校の補填学習に矮小化されかねない。つまり、その場があくまで学校教育との延長線上にとらえられ、学校教育に困難を抱える子どもたちの学習を補い、最終的な目標としてそこでの成功に結びつかせる、単線的な目標をもつものになりうる可能性ももつのである。そうなったとき、それは「5thD」であるとはいえないのではないだろうか。

## 2 - 1 . 訪問先と日程

私たちは、2004 年 1 月 26 日から 1 月 29 日の 4 日間、以下の日程でカリフォルニア大学サンディエゴ校とサンディエゴ市内に点在している 5 箇所の 5thD、LCM、MCM を訪問した。カリフォルニア大学サンディエゴ校の近隣地域で、その学生、研究者が中心的に関わっている地域が、ソラ

ナビーチ(Solana Beach)、エデンガーデン(Eden Garden)、インペリアルビーチ(Imperial Beach)、アールワレン中学校(Earl Warren's middle school)の4地域で、リバーサイド市では、カリフォルニア大学リバーサイド校の研究者、学生が携わっている。地域にある既存の資源を用いるという5thDの方針から、学校のカウンセリングルーム、地域の児童保育センター、教会の施設、ショッピングモールの一角などその土壌となる場は多岐にわたった。以下の表2にこれから説明する私たちの訪問先とその簡単な特徴をまとめる。

【日程】	【訪問先】
Jan 26 <sup>th</sup> (Mon), 2004	9:30-11:00 LCHC にて研究交流
	15:00-16:00 <u>5thD ( in ソラナビーチ(Solana Beach) Boys&amp; Girls club : 児童保育センター)</u>
	16:00-17:30 <u>LCM ( in エデンガーデン(Eden Garden) / St.Leo's Catholic Mission :カトリック教会)</u>
Jan 27 <sup>th</sup> (Tue), 2004	11:00-12:45 <u>MCM</u>
	14:00-15:30 <u>LCM ( in インペリアルビーチ小学校(Imperial Beach))</u>
Jan 28 <sup>th</sup> (Wed), 2004	15:00-17:00 <u>5thD ( in アールワレン中学校 (Earl Warren's middle school) )</u>
Jan 29 <sup>th</sup> (Thu), 2004	15:00-18:30 <u>"Cyblary" ( in リバーサイド(Riverside) )</u>

	5thD in ソラ ナビーチ	LCM in エデンガーデン	LCM in イン ペリアルビーチ	5thD in アールワレン	Cybraly in リ バーサイド
<b>連携している社会的機関</b>	ボーイズ&ガールズクラブ (NPO)	教会 Weber& HOUSE(NPO) ヘッドスタート	小学校 ヘッドスタート	中学校	公共図書館
<b>指導者</b>	クラブの指導員	親	親	大学研究室関係者	ボランティア + 大学研究室関係者
<b>活動頻度</b>	週4回	週2回	週2回	週3回	週2回
<b>活動の構造</b>	学校での宿題、スポーツクラブ、アート、コンピュータゲームなど混在	学校での宿題とコンピュータでの言語学習やゲーム	学校での宿題の後に迷路、タスクカードを用いたコンピュータ活動	学校での宿題の後に組織立っていないコンピュータ活動やゲーム	学校での宿題、コンピュータの基本的スキル学習、コンピュータでの活動など混在
<b>主な参加者</b>	・対象 = 小学生 ・UCSD の大学生 ・クラブのスタッフ	・対象 = 幼稚園児 小学生 ・UCSD の大学生 ・地域のボランティア(親、青年)	・対象 = 幼稚園児 小学生 ・UCSD の大学生 ・親のボランティア	・対象 = 中学生 ・UCSD の大学生 ・大学関係者であるスタッフ	対象 = 幼稚園児 小学生 中学生 高校生 成人 ・UCSD の大学生 ・スタッフ

表2 訪問先と各サイトの特徴

## 2 - 2 . ソラナビーチ児童クラブ内の 5thD

### 【場所の概要】

San Diego 市内、ソラナビーチという地域のボーイズ&ガールズクラブ内にあるこのサイトは、コールが最初に 5thD を手がけたところで、5thD の原型ともいえる場所である。コールの自宅がこのすぐ近くだということもあって力を注いできたようだ。ボーイズ&ガールズクラブというのは、全米に広がる公的な学童保育施設である。ここでは、子どもたちが放課後を過ごす場として多様なクラブ活動が取り入れられている。施設が広く、スポーツのできる設備としては、屋内の体育館、屋外のバスケットコート、プールがあり、屋内にコンピュータの置かれた部屋、ホール的な広場、机の並べられた大きめの部屋があった。私たちが訪問したときには、子どもたちが屋内には 15 人くらい、屋外と合せると、30 人くらいはいた。子どもたちにボーイズ&ガールズクラブのスタッフ、UCSD の

ボランティアとして来ている学生とたくさんの方が来ている。子どもたちのいる場所は、6箇所くらいに分かれていて、水泳をしていたり、バスケットボールをしていたり、何やら工作していたり、カードゲームをしていたり、コンピュータをしたりといった具合にその活動に凝集性はない。しかも、コンピュータに取り組んでいる子どもたちの多くは、Web からゲームをダウンロードして PC ゲームをしている。コンピュータに子どもたちの人気に殺到しているかといえばそうでもなく、空いている機械もみられた。

【サイトの様子】



ハリーポッターゲームが人気！



コンピュータールーム

壁には「Technology can take your place」の標語も。

Wizard から  
の手紙...



かつては使われていたという魔法使いからの手紙



空想世界の迷路



体育館とバスケットコート

意外に広い。屋外にはプールもあって、猛特訓中だった



ホールと作業用の部屋



なにやら工作中

ここ( )でつくった紙の人形をつかって劇遊び？

#### 【この 5thD サイトの特徴】

5thD は、ここではボーイズ & ガールズクラブの多様な活動のひとつに過ぎない。毎日行なわれているクラブの活動の中で週に何日か、「Multi-Media Mondays」というひとつの活動として、このクラブの一部を間借りして行なわれているようだ。

5thD の世界をつくりあげる人工物については、その使用の変遷がみてとれた。このサイトには、5thD の場を組織立てる、「魔法使い」や「迷路」、コンピュータ室の入口に、「魔法使い」への手紙を入れる箱や「魔法使い」から子どもたちへのメッセージを貼るボードなどがある。コンピュータ室の中央には、子どもたち一人一人の 5thD に取り組んだ記録が挟まれたフォルダが置いてある。しかしながら、現在はこれらの道具のすべてが組織立って使われているということではなく、断片的に用いられているものはあるものの、もはや使われなくなったものもあるとのことであった。現在残っている道具であっても、その使い方が当初の 5thD の設定とは異なってきているものもある。たとえば、「手紙」や子どもたちがそこで行なう活動を定めるタスクカード、そしてタスクの進み具合を

管理するフォルダなどは今も用いられているようである。ボランティアの学生によれば、子どもたちは課題に取り組んだ最後には、大抵「魔法使い」に宛てて手紙を書くという。5thD の全体的な空想世界はなくなっても、その断片はなお子どもたちと学部生とのコミュニケーションのなかで残っているようだ。

コンピュータについては、先ほども述べたように、ここでは web 上のゲームに取り組んでいる子が多く、またコンピュータの何台かはあいているといった具合に、コンピュータ自体は子どもたちが特別惹かれる道具ではもはやないようであった。5thD 特有の活動の道具として、というよりもゲームを単独で楽しんでいるようだ。

一方、多様な資源の混ざり合う児童保育センターという場で行なわれているがゆえに、ここでの 5thD は、コンピュータを媒介とした学習活動のみを指すのではなく、指人形をつくるなどのアートプロジェクト、チェスのようなゲーム、屋外で遊ぶこと、そして学校の宿題やコンピュータでの活動などを含んだこのクラブ全体の活動に世界を広げているということである。ただ、一回のしかも短時間の訪問者である私たちには、同時時間帯に多様な活動が広範囲で展開されているこの 5thD は、活動が組織立ってはいないため、一見、無秩序にもみえた。

## 2 - 3 . LCM in エデンガーデンの St.Leo 教会への訪問

### 【場所の概要】

ここは 5thD のなかでも、バイリンガルの子どもたちに対するプログラムが意識的に取り入れられたサイト、LCM (La Clase Magica) のひとつである。ここが、オルガ・バスケス教授が最初に LCM を手がけたコミュニティである。もとは、カトリック教会の所有物であった平屋の家を活動のために提供してもらったり、ヘッドスタートのプロジェクトと協力する中でコンピュータを提供してもらったりしながら始めたとのことである。このサイトの特徴は、このカトリック教会を中心としてメキシコから出稼ぎ労働のためにやってきた人々が歴史的にコミュニティを形成した地域にすっぽり入り込むかたちで活動が行なわれているという点にある。エデンガーデン自体のヒスパニックの占める割合は 45% 程度なのだが、このカトリック教会を中心とした地域では 85% くらいになるそうだ。ここでは、来ている子どもたちの多くは第一世代移民の子どもたちたちである。また、入り口に看板が掲げられていたが、ここは幼少期の子どもたちの「Head Start」の場とも位置づけられており、参加者は学齢期の子どもたちだけに限定されない。第一世代のメキシカンの青年や大人たちもやってくる。ただし、活動の時間帯が分けられているとのことである。

ここは、先に訪問したボーイズ & ガールズクラブの施設とはまったく雰囲気が異なり、一民家のなかという感じだ。入り口をあければ、冷蔵庫やキッチンがあり、家庭的な雰囲気がある。そのなかで、10 名くらいの学年がまちまちであろう子どもたちと大学生が二人ほどいる。LCM の責任者であるという女性を紹介されたが、その 2 人はこのコミュニティの子どもたちの母親であるということだった。また、このコミュニティ出身で、かつては参加者として通っていたという男性はボランティアとして、LCM に戻ってきていた。こうして、その建物の外観だけでなく、人材もそのコミュニティ内で循環しているというところから、「家庭的」という印象を強くもった。ここでは、子どもたちにも、そし



で教える側のボランティアによっても、スペイン語と英語が併用されていることが多かった。壁に貼られている標語類も、スペイン語であった。

部屋のなかには、大きく分けて3つほどのグループができていた。ひとつは、算数やアルファベットの宿題を行なっている集団。そして、コンピュータが6台ほど置かれている部屋で、いろいろなプログラムに取り組んでいる集団。そのほかに、読み書きに関する学校の宿題だとか、書き方の勉強だとかをしている集団。この3つである。宿題をすることや英語の読み書きを習うこと、英語の教材としてのコンピュータプログラムやゲームなどがここの主な活動である。

#### 【サイトの様子】



サイトの入り口

一見すると民家のように



「ヘッドスタート(Head Start)」の看板も



コンピュータールームと宿題スペースはすぐ隣



中の様子・・・

キッチンもあって家庭的な雰囲気

コンピュータールーム



名前の綴りを練習中！

宿題スペース



宿題にみんなで取り組んでるところ

#### 【この LCM サイトの特徴】

ボーイズ&ガールズクラブで活動が、スポーツからゲームに至るまで多様に行なわれていたのに比べて、ここで行われている子どもたちの活動は「学習」に整理されている。そこは、ボーイズ&ガールズクラブの 5thD が放課後の空き時間を過ごすための場所として、活動の幅に比較的自由度をもたせていたのと比較すると、学習のための場としての位置づけが明確であった。

私は、今回の訪問では、学習の場であるこの LCM の特徴を、コミュニティに根ざしている場でありつつ、学校的な学習や英語の学習がその活動のメインになっている場であるというようにみた。そこで焦点になっているのは、学校的な課題の補充学習や学校やこの先の子どもたちの進路において必要になってくるだろう英語の学習を補充することなのである。この場で、低所得層の子どもたちのための早期教育も並行して行なわれていることをみても、それを担う場という役割は明らかである。ここの活動は、たとえば、以下のような感じである。私が訪問したとき、コンピュータに取り組んでいる男の子がやっていたのは、スペイン語で表示された単語を同義の英単語に直す、あるいはその逆をするというソフト。闘牛士の絵が出ていて、間違うと牛に襲われるというような仕組みである。また、短い単語のスプリングをコンピュータで反復練習している女の子もいる。宿題をやっているグループは、 $125 \div 5$  のような算数の宿題を学生と一緒に取り組んでいる。まずは、学生が解き方を教えて、それを子どもたちが自ら解くといった手順で、両者ともに英語で話しながら学生が子どもたちの作業を確認するというインタラクションを進めていた。このように、とくにこのコミュニティに根ざした学習が創造されているという様子はみられなかった。そのため、ここを特徴付けるとされる「バイリンガル・バイカルチュラル環境」についても、たとえばここに集っている親や兄弟同士と話すときには生活言語であるスペイン語を用いるというような言語使用が可能になっている様子は確かにみられたのだが、それを越えた、コミュニティの独自性は学習という面においては、今回の訪問ではみられなかった。ただし、ここの一番の特徴である、この場自体が親、青年たち、子どもたちが集う、「家庭的」なコミュニティという特徴が、参加者それぞれの広義の学習をどのようにうながしているのかをみるためには、長期的な参加が求められると感じた。

## 2 - 4 . MCM / LCM in インペリアルビーチの小学校

### 【場所の概要】

メキシコ国境近くのこの地域では人口の 80%ほどがスペイン語を母語とする。このサイトでは、スペイン語やメキシコ文化を 5thD に導入した MCM、LCM の活動が小学校の一教室で行なわれている。MCM (Mi Clase Magica: 「私の魔法の教室」) というのは、幼稚園の子どもたちを対象としたヘッドスタートのプログラムである。建物全体は緑色の平屋で、中庭があり、海も近いせいか開放的な印象を受ける。到着するとまずは、受付で名前を記入し、名札をもらう。小学校では、すぐ隣にある距離の教室への移動でも子どもたちは整列をし、教師について移動をしている。子どもたちの安全管理の強さに驚かされる。

地理的には、ここまで UCSD から車で 30 分強かかる。それでも、ここにも学生たちは週に一度参加している。

MCM と LCM の教室は、教室全体の棟からは少し離れたところにある。教室の入り口には「Welcome to LCM」と書かれている。午前中の 11:30 から 12:45 までが MCM、午後の 13:30 から 15:00 までが LCM という具合に時間帯でやってくる子どもたちが変わる。

教室に入ると、出迎えてくれたのは、ここの責任者兼指導者である Gabby という女性だ。彼女がこのサイトの説明をしてくれる。彼女は、ここに来ている子どもの一人の母親で、5 年前にメキシコからこの地域にやってきて、3 年前からこうした活動に取り組み始めたのだという。

教室の中は、5thD の迷路が張られていて、子どもたちのコマがそれぞれ移動していく仕組みになっている。教室全体にコンピュータがコの字状に並んでいる。そしてコンピュータの活動以外を行なう机と椅子が並べられたスペースがある。ここでの子どもの学習は、コンピュータプログラムを順番に初級から中級、上級レベル別に進んでいくという。魔法使いの代わりに「El Maga (エルマガ)」という空想上の魔女がいて、子どもたちはそれを信じている。エルマガってなに？と聞けば、子どもたちは「知らないの？」と喜んで教えてくれるだろうとも言っていた。エルマガはスペイン語でおばあちゃんという意味だとのこと。

子どもたちの学習についての記録の重要性を Gabby は強調していて、子どもたちの学習はここでは系統だって進められることが必要であり、毎回、異なるステップに移行することが大事なのだと言う。ここでは、子どもと一緒に学習を行なう、学生や親たちのボランティア、「アミーゴ (スペイン語で「友達」)」は、その日の子どもが行なったこと、その達成度について綿密に記録しておく必要があると説明された。

部屋の全体像 広めな一部屋



コの字状に並んだパソコンと学習スペース



「おやつを食べたら勉強よ。」



宿題、宿題・・・



大人と子どもがペアで取り組む。すっかり参加！

【このサイトの特徴】

私たちは初めての訪問者であったが、ここではそうした私たちにも役割を与えることが可能とされていた。私たちは、子どもたちの「アミーゴ」として子どもたちと一緒に課題に取り組むチャンスを得た。

この活動は、幼稚園や学校が終わると子どもたちがやってきて、おやつを食べ、MCM の子どもはアルファベットなどの課題を、LCM の子どもたちの場合は、学校の宿題を行ない、その後、レベル別に進んでいくコンピュータ活動が行なわれる。コンピュータを用いた活動では、「アミーゴ」としての大人と子どもがほぼ一対一になるように一緒に取り組み、大人は子どもたちの行なったプログラムやその達成などを記録する。この記録をもとに子どもたちの行うプログラムのレベルが決定されるのだが、そのときに迷路の中を旅しているという例のしかけを用いているという仕組みだ。ここは、このように構造化されたかたちで学習が進められている。ここも、エデンガーデンの LCM と同じく学習のための場であるという位置づけが明確にみられた。

それでは、まずはMCMの活動に一ボランティアとして参加してみても感想から、ここで感じたのは子どもたちの学習に大人の積極的な参加が求められるということであった。MCMにあるコンピュータプログラムは、それだけで子どもたちが一人で学ぶことができるような完結しているプログラムではない。コンピュータ上に表示される言語が英語であり、子どもたちが取り組むにはその指示の理解が困難であることやそれ自体はゲーム的な要素があまりない、単調なプログラムであることなどから、子どもに学ぶインセンティブが生まれにくいのだ。それゆえ、コンピュータのソフトを介して積極的に関わってくれる大人の存在が必要なのである。今回の訪問のみでは、そのコミュニケーションの質は十分に理解できなかったが、この大人たちは、介入的な指示を子どもたちに対して出したり、スペイン語で指示を置き換えたり、ひとつのタスクを終えるごとにオーバーにもみえるほどほめ言葉をかけてあげたりしていた。そうした働きかけなしに、子ども一人のコンピュータ学習のみでは完結しないのはこの場の特徴であった。また、子どもたちの達成についての記録も、単にその課題達成度が数値化されて示されるようなものではなく、子どもたちの観察して掴める微細な動きの記録を含んでいる。こうした特徴に気づききっかけとなったのが、以下のAという子どもと一緒に課題に取り組んだときのエピソードであった。

私は、まず子どもたちが数字とアルファベットの練習をしているところに行った。ある子が A,B・・・とつぶやきながら、書いているそばに行くと、"Can you work with me?"と彼が言う。私が頷くと、それまでやっていた練習をいったん中断して、Gabbyにそれを見せに行く。Gabbyから、「ボランティアをやってくれる？」と委託され、その男の子のファイルを渡される。そこには、初級(beginner)、中級(beginner-expert)、上級(expert)の欄があってそこに子どものその日の達成度をチェックするようになっている。彼は、前回「beginner-expert」であったので、そこからの出発である、とGabbyが言うが、私にはそれら3つのレベルを分ける基準がよくわからない。Animal Worldというソフトが前回のときからの続きで、前回がここまでできているので、今日はここからという具合に、Gabbyはそのファイルを見ながら、男の子のやるソフトを選択した。Gabbyの説明によれば、男の子がどのような achievement をソフトに取り組むときにしていたかをファイルに書いてほしいと頼まれる。こんな具合に、ここでは初めての訪問者である私にも役割を与えることが可能になっている。

男の子は、Aという名前だということがファイルからわかる。Aは、ソフトを始めると、画面上に出てくる動物を指して、嬉しそうに笑っている。Aのすぐ隣に座った私は、Aの反応に相槌をいれる。しばらく、動物を指したり、画面上に出てくるカエルがということばを読もうとしたりしているが、マウスを動かすだけの動作を繰り返して、ゲームのようなプログラムを始動させることができない。私はヘルプを出そうとするが、どうすれば始められるのかが私にもわからない。Aは何度かマウスを動かす動作を続けているが、しばらくすると肘をついて画面の前に寝そべるような姿勢をとる。最初は、画面に向かって話しかけていたりしたのだが、それがなくなり、退屈そうである。肘をつきながら、マウスだけを動かしている。

ボランティアの大学生が私たちの後ろでフィールドメモをつけている。彼は最初にAにスペイン語で挨拶をした。二人は既に顔見知りで、Aも彼が来ると嬉しそうな顔をした。彼に「やり方を教えてもらえませんか？」と尋ねると、彼はAに英語で、「まず、マウスを左上までもって行って・・・そう。そこでクリックをする。いや、違う。ダブルクリック。そうそう。」というように、具体的に指示を与え始める。「そうして・・・」と言いながら、ファイルの記録をみて



「今日はここからだよ。」と言って、始めるプログラムを指定する。そうすると、クイズが出て(たとえば「海のなかで暮らす動物は?」のような)その答えに該当する動物の写真を選ぶようなプログラムが始まる。大学生の彼は、A に対し、そのクイズを読み上げて、自作のヒントを出し始める。そして、「キリンは違うよね」「ライオンは? そう違う。」のように、答えを誘導していくようなやり方をとり、A が正答すると「Great!」とオーバーリアクションのようにも見えたが、そうやってほめる。そうすると、私の指示がまったくない状態ではつまらなそうにしていた A が、ゲームを積極的にやるようになっていく。ファイルの余白部に関して、私は書くべきことがわからなかったの、その大学生に「いつもはどんなことを書くの?」と尋ねると「彼の様子を見てみて。マウスはきちんと使えている?」「肘がつかかってしまっとうまく使えていないようだ。だから、そのことを書く。」と言ってファイルに「マウスがまだうまく使いこなせない」と書き込む。それから、「彼は動物あてクイズに自分で答えられた?」と尋ねられたので「ヒントが出ればわかったけれど、大体をあてずっぽで答えているように見えた」と言う。「そう、なのでこのゲームはまだ彼には難しい。けれど、ヒントを出されれば、彼は答えられる。」と言ってそのことを記入する。

この他の特徴としては、子どもたちの系統だった学習を支えるために、元祖 5thD の様々な仕掛けが用いられているということがあった。指導者である Gabby が、子どもに関わる人ごとに子どもの学習に差がでることを防ぐ必要性や子どもたちが系統だったプログラムに沿って学習することの重要性を強調するこの場では、迷路、タスクカード、子どもたちのタスクファイルなどが「きちんと、使われているのだ。たとえば、子どもたち一人一人のファイルに書かれる内容はソラナビーチのボーイズ&ガールズクラブのそれに比べると、具体的で、別の日の記録と関連をもっているものであった。同じ 5thD で用いられる道具であっても、その場の目標によって記述されることが異なるのはおもしろい。

さらに、ボランティアとして参加している親たちや、子どもを参加させている親たちを巻き込む活動であるということがここを特徴づけている。指導者、責任者のボランティアとして参加している親たち自身が、メキシコからやってきて新たな社会に参加しようとしている人たちである。このサイトの指導者である女性も、3 年間のあいだに、この場を通して子どもたちの学習に、一人の子どもの親という立場から移民としてアメリカにやってきた子どもたち全体に向き合う指導的立場で取り組む人になっていったのだ。現在は流暢な英語もその過程で身に付けたという。そうしたバックグラウンドゆえか彼女は親たちを変えていくことを強調する。たとえば、彼女は子どもたちの課題は単に記録としてこの場に留めておくのではなく、コメントをつけて親に渡すという。それが、親との子どもの学習についてコミュニケーションをとる手段となるからだ。今回の訪問では、自分の子どもに付き添って来て、遠巻きに子どもの活動をみていた母親が、子どもの「どうやればいいのか?」と言う質問に応じて、子どもたちの学習にボランティア、指導者とともに参加していく様子もみられた。この場は、初めての訪問者である私たちも役割を与えられたような誰もが参加できるルールを維持することで、ここに参加するひとを子どもたちの学習からその人自身の学習に巻き込んでいく資源として働いているのかもしれない。

## 2 - 5 .5thD in アールワレン中学校

### 【場所の特徴】

ここは、地理的にはソラナビーチやエデンガーデンなど UCSD から比較的近い地域にある。UCSD の学生がボランティアとして参加している。この 5thD は、中学校のカウンセリングルームとコンピュータルームのなかで活動が行われている。部屋は一続きになっている。カウンセリングルームは、3セットくらいの円卓と本棚が並べられた新しめの部屋。コンピュータルームは、パソコンばかりが 40 台くらい並べられた部屋だ。

ここでの対象は、アールワレン中学校に通う中学生である。学校での授業が終わったあと、15:00 から 17:00 にここにやってくる。また、ここでは朝、授業が始まる前に「Breakfast Club」という学校側が経済的サポートや栄養面のサポートが必要だと考えられる子どもたちに朝食を提供する場が設けられているが、5thD に参加している子どもたちの中には、この Breakfast Club から活動に入る子たちもいるようだ。

ここでは、「ホームワーククラブ」という時間でまず宿題をして、その後、コンピュータの時間になるというかたちである。活動自体は整理されているが、魔法使いや迷路、手紙などの 5thD を特徴づけるような道具は使われていない。

### 【サイトの様子】

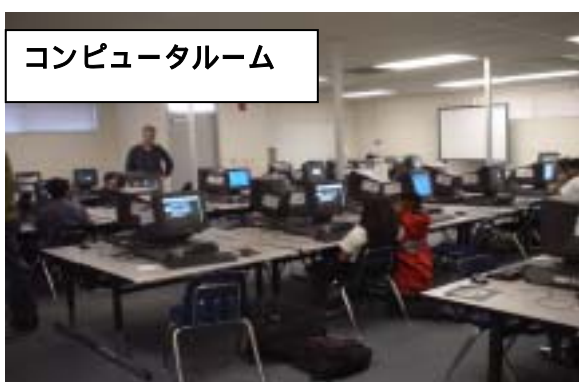


ふだんはカウンセリングルームの部屋



宿題スペース

難しい数学にチャレンジ



コンピュータルーム

ずらーっと並んだコンピュータ、わりときれい



「私の一日」をレポートに



壁に貼られた「朝食クラブ Breakfast Club」の記事



サイトの外観

学校内のカウンセリಂಗルーム&コンピュータルームです

そのほかにも・・・



カメラをもってみんなにインタビュー



「シムシティ」を利用した院生のリサーチ

#### 【このサイトの特徴】

ここは、何か組織だっで行なわれているというよりも、放課後の空いた時間に子どもたちが宿題をし、その後は思い思いにゲームをしたり、友達と話したりする場になっているとの印象を受けた。

大学生がずっと付き添って一緒にゲームをやるということはない。コンピュータで子どもたちが行っている活動はまちまちである。たとえば、ボランティアに付き添われている女の子は、ワープロでレポートをついている。学生と女の子とで会話しながら、彼女の一日をレポートにするという作業だ。これも、二人だけで集中してやっているかというそうでもなくて、他の子が違うゲームをもって話しかけたりしていく。

他のパソコンに向かっている子どもたちが何をしているのかをみると、ゲームセンターなどで



きるようなゲームも好きに行なっている。Web 上から自由にダウンロードして、好きなゲームを選択している。中には、学習用のソフトの類に取り組んでいる子どもたちもいる。

そのため、このサイトの指導者が子どもたちの文章や写真を Web サイトにのせたり、関わっている研究者がビデオカメラを用いたアート活動に取り組んでみたり、といったようにコンピュータを媒介にして多様な活動を仕掛けているようだ。

サイトコーディネーターの話によれば、ここに来ている子どもたちは人種も、社会的な階層もまちまちだが、そうした子どもたちが、段々この放課後学習の場の「regular member」としてひとつのグループになっていくのだという。カウンセリングルームで行なわれているということも関わってか、カウンセラーや中学校の教師、校長などこの場は繋がっており、学校での子どもたちの様子、そして放課後教育の場での子どもたちの様子が一人一人の細かな記録として残されている。

## 2 - 6 . Cyblary in リバーサイド

### 【場所の特徴】

Cyblary は、これまで訪問してきた 5thD とは随分異なる。そこは市民図書館であったところに移植されたものらしいのだが、ファーストフード店やスーパーマーケットの並ぶ、大型ショッピングモールの一角にある。蛍光灯で”Cyblary”と書かれたガラス張りの建物のなかに、コンピュータが 15 台ほどある。入り口には受け付けもあり、整備された環境ではあるが、コンピュータはブースにはなっておらず、隣の声が響き、それなりに騒々しい。5thD を思わせる迷路や教育的な標語、魔法使いなどの組織だった仕掛けはここにはない。

活動時間は 15:30 からだが、ここは子どもたちだけでなく、大人のための学習の場としても機能している。ここの目的として掲げられているのは、子どもたちは、コンピュータスキルのほかに、学校の宿題、情報へのアクセスの仕方などを学ぶことであり、大人たちはコンピュータのスキルや第二言語としての英語、そして就職に必要な情報の収集を学ぶことである。

活動の中心的存在になっている二人の女性から、まずは説明をうける。ひとり、UCRiverside の非常勤講師をしている人、もう一人は、ここでボランティアとして活動に携わっている人である。まずは、この Cyblary の置かれたコミュニティの特徴であるが、このコミュニティの特徴は、85% が英語を母語としない人たちから成るという点にある。メキシコからの移民が多いが、彼らは定職に就かずに、一時的にここに滞在して去っていく。中には、モテルのような短期宿泊施設で滞在期間を過ごす人々もいる。Cyblary が対象とするのは、そうした移民として来た人々の子どもたちでもあり、家ではコンピュータをもたない子どもたちが多いとのことである。ここに来ている子どもたちの問題は、単なる学校での学習不振でなく、心理的、精神的な問題を抱えている子どももいる。「ADHD」と指摘されている子どもも多いと言う。ボランティアとしてやってくるのは、カリフォルニア大学リバーサイド校の学生で、それは実習の単位として認められているここでは、教える側のためのマニュアルをつくっているのも、ボランティアとしてくる学生たちはこれに沿って子ども達に教えることになる。ここでは、コンピュータを用いた実験的な研究もずっとなされており、学生たちのフィールドノートもデータとして蓄積されている。学生たちがここに参加する意義は、ひと

つはそうした研究面での貢献であるが、もうひとつは、進学率の伸び悩む低所得層の移民の子どもたちにとって、身近に大学生と接するということが大学への道を開くことにもなり、意味があると考えている。これらがサイトの責任者によって話された内容である。

【サイトの様子】

サイトの全景



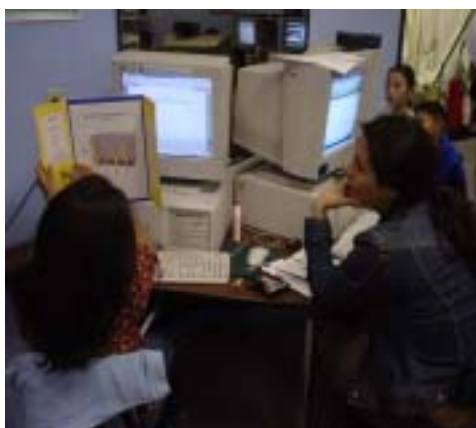
ひとであふれる部屋…



公共図書館。受付もある



音楽をかけながらパソコン～



学校の宿題もここで。



親子で参加、宿題中



一緒に本を読む学生と子ども

### 【サイトの特徴】

施設のなかでは、コンピュータでゲームをしている子たち、学校での宿題をやっている子たち、女性に本の読み聞かせをしてもらっている男の子がいる。ここでの活動に特に凝集性や組織だった様子はない。私たち、訪問者は子どもたちとゲームをして過ごすなどしていた。

ゲームをしている子どもたちもいる一方で、コンピュータをボランティアの学生に習っている子どもたちもいたり、宿題を教えてもらっている子どももいたりする。コンピュータを習っているのは、小学生の女の子。教えているのは大学生。マニュアルをみながら、教えている。ここで特徴的だったのは「手は洗った？」というようなマナー的なことから教えられていること、「(Key board をさしながら)これはなんて言うんだっけ？」というようなかなり基本的なコンピュータの操作が教えられていることなどである。これまでの 5thD ではこうしたやりとりはみられなかった。この子どもたちの家庭では、コンピュータをもっていない子がほとんどだという。そうした子どもたちが学校で必修であるコンピュータの授業についていけない、という事態を何とかしたいという動機に、ここの活動はある部分、支えられている。また、子どもたちがコンピュータに触れられる場としてこの場は意味づけられる。

この場は他国からアメリカにやってきた移民の人々にとって、新たな社会的活動に参加していく際の移行期を過ごす場ともなっている。親や兄弟と一緒にこの場に参加している青年の一人は、カレッジに進学するための願書をこの場で書いていた。親の中には、この場を就職の情報を得たり、就職のための基本的なスキルを身に付けたりする場としても利用している人もいるという。他国からアメリカにやってきて英語はあまり話せないという母親は、子どもを育てるために英語を身に付けたいと話した。

### 3. 論点

それでは、5thD そして LCM / MCM への訪問から生まれた問いを最後に提示して、今回の訪問の記録としたい。それは、「放課後教育の場で参加者は何を学ぶのか」というものである。

5thD の特徴は、その活動が主として放課後に位置づくということにあった。成人のための活動が行なわれる場合には、それは仕事のあとの時間に位置づく。その場は、学校の勉強や仕事など、その人の生活にとって主要な活動であるものからは外れたところにあるのだ。それでは、人々がそういう「隙間的時間」にこの場に参加することの意味はどこにあるのだろうか。

この問いは、アメリカで暮らすヒスパニックの人々を対象とし、言語教育も含めた学習支援をうたっている LCM という活動で経験したあるエピソードから生まれた。そこには、子どもたちだけではなく、メキシコ移民一世としてやってきた人々であり、子どもたちの母親である人々が集っていた。「英語は話せないの」と言い、その場へやって来ても、遠巻きに活動を眺めていたある母親は、自分の子どもに課題解決の助けを求められて、その活動に参加していった。しかしながら、そこでの課題は学校的な数学の文章題であり、その表示は英語である。母親は、その活動の指導者を呼び、説明を求めた。しばらく子どもが指導者とともに課題に取り組む横に付き添いながら、その様子を見ていた母親は、その後、また活動の隅に戻って子どもが活動に取り組んでいる姿を遠くから見ていた。この場にこの母親が参加している意味は何なのだろう。

このサイトの指導者である女性は、私が母親にこの場での役割は何かあるのか？と尋ねたとき、たとえ英語が話せなくともこの場の運営面で色々補佐してくれていると話し、それから彼女自身がメキシコからやってきたときには全くスペイン語が話せなかったのが、今や話せるように、そして指導する人となっていったことに触れた。更に、彼女は移民としてやってくる母親の中には子どもの学習に無関心であるひとも多いということを懸念し、この場を通して親自身が変わっていく可能性を強調した。

しかし、この場が学校的な課題を補充する場、そしてスペイン語を母語とする子ども達にとっての英語学習の場であるとき、そこで子どもたちが、あるいは親たちが向き合うものは、子どもたちが普段主として生きている学校でのものと同じになってしまう。そうしたとき、学校での学習に対して何らかの困難を抱えている子どもたち、親たちは、この場においても同じく困難を抱えるのである。そこは、特にメキシコ移民1世としてやってきた親が自分たちとは異なる文化体系に参入していく子どもたちの学校教育における学習に参加する際に感じる戸惑いを再生産する場となってしまふ。

学校教育の補充学習という側面を超えて、「隙間的時間」に位置づく 5thD であればこそできる、それ独自の活動を展開していく可能性はないのだろうか。そのひとつの可能性として、Hakkarainen(2002)は、ナラティブラーニング(Narrative Learning)という物語を導入した試みを提唱し、フィンランドにおける5thDに導入している。それは、5thDの場における典型的なおとぎ話的物語の背後にある文化的意味の探索を最大の目的とする活動である。この主張が重要であるのは、「遊び」も「学習」も、そのどちらもが主導的活動に位置づかない移行的で探索的な活動の時

間にあっては、「問題解決」型の学習ではなく、学習の対象として向き合っているものの意味を探索する対話的活動が決定的になるのだとされる点である。

問題解決型の学習、つまり学校での学習の補充学習やスペイン語を母語とする人々が英語を頭に詰め込むべき固定的な知識として学ぶとき、学習者と学習対象との関係は垂直的である。学習の到達地点は、学習者に先んじて設定されてそこに到達することが学習上の目標とされる。しかし、学習するもの自体が学習者によって探索されていくとき、そこには唯一最大の目標は存在しない。隙間的な時間に位置づく 5thD や LCM の場の独自の学びをつくりあげていくのは後者のような活動ではないだろうか。特に、それが言語を学ぶ場であるとき、それは重要な活動となってくる。スペイン語を母語とする人々が英語を学ぶというとき、そこにはスペイン語で切り取ってきた世界と英語で切り取る世界とのあいだのぶつかり合いがあるだろう。「家」ということばひとつをとっても、その意味するところの広がり異なる。そうした文化的な意味の交渉に、子どもたち、親たちが巻き込まれる場として 5thD や LCM をとらえなおすことはできないだろうか。

このように、隙間的時間に位置づく 5thD の場における活動の内的な価値を考えていく際に、問題になってくるのはその社会的な価値との葛藤である。フィールドとしての 5thD が特徴的であるのは、その場が短期的な研究のために助成金や寄付を得て行なわれ消滅していく活動ではなく、長期的に維持され、それ自体がひとつの社会的機関として、あるいは他の社会的機関と共同したかたちで、自己運営が求められるようになってきているということである。

自己運営が求められるということは、それがどういう組織であるのかについての社会的な説明が求められるということでもある。その活動がどういう点において意味があるのかを訴え、それによって組織として維持していかなければならない。そして、長期に活動が続けば続くほど、その場の意味を更新していく必要に迫られるのだ。文化心理学のなかでは、4つの地域と社会的機関に移植された 5thD の「持続」が困難にされたり、逆に促進されたりした条件について述べられていたが、それによって学習的な意味という内的な価値だけでその場が維持されていくわけではなく、それは、その施設がおかれている社会的な文脈や役割とのあいだの葛藤にさらされることが描いている。

たとえば、メキシコからの移民の子どもたちに対するバイリンガル教育の場、LCM の活動を考えてみる。訪問先のなかでは、ふたつの LCM の活動が学校教育の延長上にある学習に近く、子どもたちの学習記録や学習計画がタイトであったことが印象的であった。その背景には、ひとつには、そこがカリフォルニアにおける、移民制限措置、アフターマティブアクションへの反省、そしてそれに変わる「一国家一言語 (One Nation, One Language)」が体現された、英語のみの教授による教育政策に対する、言語的マイノリティからの社会運動のひとつのかたちであるという点が考えられる。学校教育以外の場でつくられたバイリンガル環境の学習がいかにメキシコ移民第一世代の子ども達にとって有効であるかを研究者が示すことで、学校での単言語教授を批判の対象とすることも意図されている。さらに、親のボランティア、ヘッドスタート、教会などの利用可能な資源を寄せ集めるかたちで運営されている組織であり、その場の意味を社会的にアピールし続ける必要があることも関わっているのかもしれない。その場が学校教育の補充学習的な支援をおこなっている

ると意味づけておくことは、そのわかりやすいかたちでもある。このように、この場を取り囲む政治的な意図やその場の社会的な説明など、そこを取り巻いている背景に目をやるならば、学習内容を考えていくということは、それらとどのように交渉していくかということでもある。親や地域の青年たちがその活動に長期間にわたり関与しており、ひとつのコミュニティとして機能している LCM という場、そこでの学習を組織しながら研究する際には、その場の学習をどのように意味づけていくかが問われるべきことなのだろう。

## 謝辞

今回のLCHC、5thD、LCMへの私たちの訪問を受け入れていただき、実り多い訪問プログラムを組んでくださった、カリフォルニア大学サンディエゴ校マイケル・コール教授とLCHCの皆さん、5thDのサイトコーディネーターであるリック・スミス氏と5thDの実践者の皆さんに感謝します。また、訪問にあたっては、早稲田大学人間科学部宮崎清孝先生に大変お世話になりました。ありがとうございました。

本報告書をまとめる際には、訪問団の皆さんに資料提供等のご協力をいただきました。どうもありがとうございます。

## 文献

Cole, M. (1996). *Cultural Psychology: A Once and Future Discipline*. Cambridge, MA: Harvard University Press. (天野清訳 2002 文化心理学 新曜社)

Cole, M. (2001). *Sustaining Model System of Educational Activity: Designing for the Long haul*. Paper Presented at Symposium Honoring the Work of Ann Brown, Berkeley, California, January 19-20 (<http://communication.ucsd.edu/LCHC/People/MCole/ann.htm>)

Hakkarainen, P. (2002). *Narrative learning in the fifth dimension*. Proceedings of the third Nordic Conference on Activity theory

(<http://kajaaninkampus.oulu.fi/vaka/viidesdimensio/Narrativelearning.pdf>)

Laboratory of Comparative Human Cognition (1994). *The Official Incomplete Guide to the Fifth Dimension*. La Jolla, CA: The University of California & The Laboratory of Comparative Human Cognition.

Olga A. Vasquez (2003). *La Clase Magica: Imagining Optimal Possibilities In a Bilingual Community of Learners*, Lawrence Erlbaum Associates

OPEN-LAB series No. 5の発刊によせて

久々のOPEN-LAB レポートである。本報告書は2004年度の一月末にKODOMO projectの参加メンバーを中心に北大の研究者がカリフォルニア大学サンディエゴ校のLCHCのMichel Cole氏が中心となって実施している放課後教育実践の場である5th Dを訪問した時の記録である。5th Dについては既に日本でもよく知られる所であるが、その具体的な状況についてはやはりいって見ないことにはよくわからない。今回の訪問で我々は多様な形態の5th Dがあることを実感した。この報告書はそれらの実践の背景にも言及した竹内身和の研究報告書である。放課後教室という実践について、多文化多言語状況について、学校と類似しながら異なる活動を行う機関について、等々ここから考えさせられる事は多い。ここには事実誤認や推量に基づいた見解もあるかもしれないが、こうした形で訪問をまとめた竹内氏の努力は賞賛されるべきであろう。また、本報告書のHPでの掲載にあたって、Cole氏から許可と暖かいお言葉をいただいた。記して感謝したい。

2004年6月

石黒広昭



## OPEN-LABシリーズの発足に際して

OPEN-LABとは開かれた研究室という意味である。これにはさまざま思いが込められているが、大きくは2つの点でオープンでありたいと願っている。一つは参加者の

開放性、即ち多様性(diversity)であり、もう一つは内容の開放性、即ち日常性である。

大学では学生と教師が講義、演習、実習などを通してコミュニケーションをすることになるが、その質は必ずしも多声的なものとはなっていない。教師の声を支えに、単声的な疑似対話の場が構成されることがむしろ普通である。テーマに対する知識の量の違いはあるにせよ、本来大学でのコミュニケーションは対話の場であったほうがおもしろいに決まっている。意見の表明があり、反論があり、また沈黙もある。声の響き合いの場であってほしい。

OPEN-LABは在校生だけでなく、卒業生、またまったく大学と関係のなかった誰かを巻き込む。ある特定のテーマに対して関心を持つ人々の集まりがOPEN-LABである。多様な歴史を持つ人々が集うことによって、「おもしろい」活動が組織される。そんな場でありたい。

大学での授業のもう一つの特徴は、その内容である。学校的知識に対する批判は多くは義務教育にむけられているが、大学もその例外ではない。むしろ大学アカデミズム的知識の再生産に精力を傾け、人々の常識から限りなく離れていっているという声も多い。教科書的常識を離れた現実を見る視点が必要だろう。それがまた歴史的な遺産となり、我々の知識を豊かなものとする。OPEN-LABではアカデミズムの文脈にこだわらない。そこではこれまで振り向かれもされなかったようなものでも、独自の関心によって研究の対象とすることがある。

この小冊子はこうした願いのもとに組織されたOPEN-LABの研究報告書である。テーマの選定の仕方、テーマに対する切り込み方、テーマの吟味、どれをとっても十分とは言えない。しかし、磨かれていない荒削りの作品だからこそ、表現できることもある。この報告書の主とした役割は「おもしろさ」を追求する人々の活動を組織していく媒体となることである。もちろん読者にとってアイデアブックにでもなれば望外の喜びである。

1995年3月

石黒広昭

OPEN - LAB 研究報告書 No. 5 (2004年6月発行)

5th Dimension 訪問報告書

Report on University of California, San Diego & 5th Dimension

竹内身和

Miwa Takeuchi

バックナンバー

- |  |         |
|--|---------|
| No.1 学習環境としての科学博物館                                 | 1995年7月 |
| No.2 ティームティーチングの授業ーその現状と問題点ー                       | 1995年7月 |
| No.3 異なる文化との出会いによるアイデンティティの形成<br>ー保健室と国際学級の調査を通してー | 1995年7月 |
| No.4 国際化する仙台の保育所(園)                                | 1997年4月 |

編集発行： 北海道大学大学院教育学研究科石黒研究室

編集責任者：石黒広昭