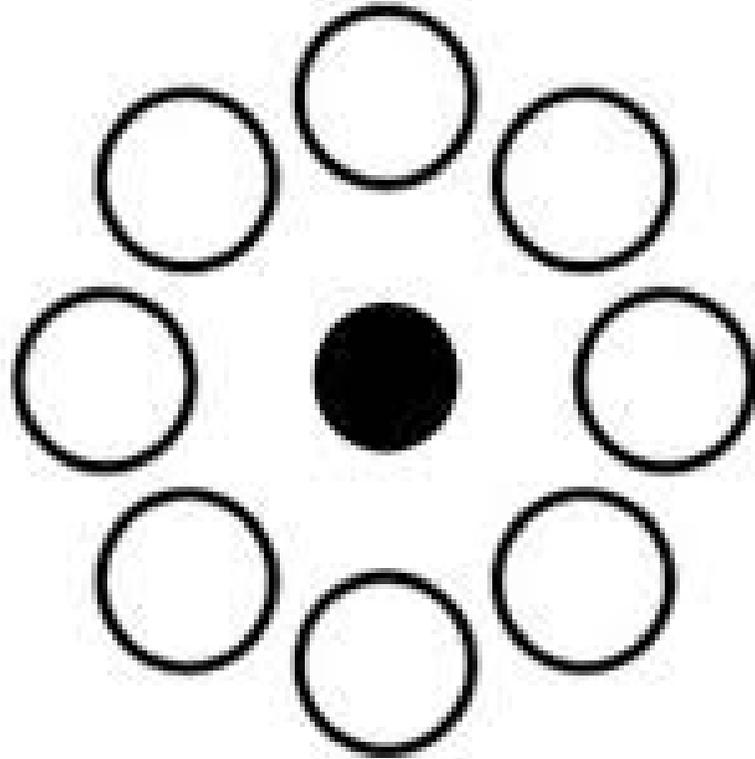
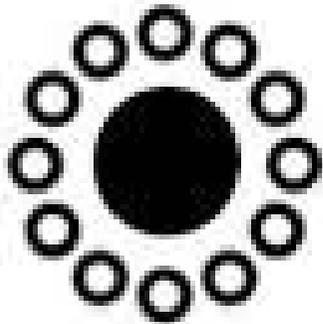


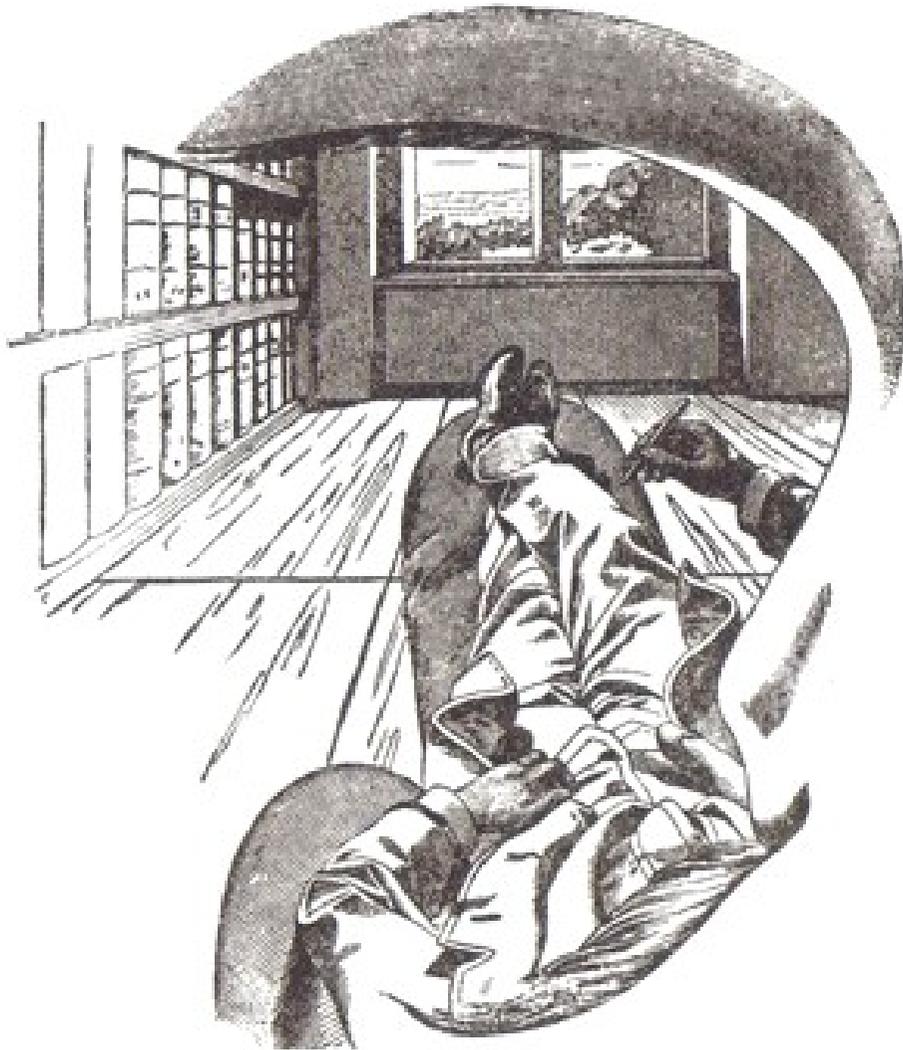


“知識は力である (Knowledge is power)”

“ものごとは確信を持って始めると、疑惑に包まれて終わるのがオチである。しかし初めに疑ってかかり、じっくりそれに耐えれば、最後は確信に満ちたものになる。”

(フランシス・ベーコン 16-17世紀、経験主義哲学者)





左の図：人間の視野  
(マッハ)

# 思い込み



ベーコン：4つのイドラ（＝偶像＝偏見・思い込み）

①種族＝人間、②洞窟＝自分、③市場＝噂、④劇場＝権威

人間には「思い込み」がある

- ・物の見え方（実はすべてのモノ）～ドッキリGP
- ・人間関係：あの人は明るい、〇〇さんとは気が合わない
- ・考え方：政府はだらしない、日本は同調圧力が強い

思い込みの良い点：「効率的」

ただし、一旦留保（ちょっと待ってみる）した方がいい時も。

# ヒト呼吸待ってみる効用（思い込み対策）



ノルアドレナリン  
緊張・集中

野生時代の名残  
= 反射的に判断する  
(逃げる or 戦う?)  
= 振り返る

やめてと言ったのに、お菓子をちよろちよろ触わる。

Let's Dance! と言って誘っているのに、ちゃんと踊らない。



反射的に  
「ダメっ！」  
「ちゃんと」と  
言ってしまうが  
ち。  
(野性/戦闘モードでは正解)



でも、反射神経で動かない  
(一呼吸待つ = アンガーマネジメントと同じ)

平時は「なぜ」を考えるなど「余白」を持つ



②ガイド(観察、分析、シェア)のステップ

1. 見る (Observe)	子どもの動きを観察する
2. 考える (Analyze)	事実を分析する
3. 接する (Approach)	様々な方法を試みる



# 民主主義と教育

(上)

デューイ著

松野安男訳



教育とは直接的な経験から出発し、これを絶え間なく再構成・拡大深化してゆく過程である。従って、それは子どもや学校の問題にとどまらない。とすれば民主主義社会における教育とは何か。教育に関する在来の

学説をこの観点から根本的に洗い直し、デューイ(1859 - 1952)自身の考え方を全面的に展開し世界の教育界の流れを変えた20世紀の古典。(全2冊)



青 652-3  
岩波文庫

THE DESIGN OF QUESTIONS

# 問いのデザイン

創造的対話のファシリテーション

安斎勇樹・塩瀬隆之 著



メンバーを本気にさせ、  
チームの成果を引き出す  
ワークショップの極意

商品開発・組織変革・学校教育・地域活性の  
現場を変える戦略&スキル

学芸出版社



## Another Brick In The Wall

by Pink Floyd

We don't need no education  
We don't need no thought control  
No dark sarcasm in the classroom  
Teachers leave them kids alone  
Hey! Teachers! Leave them kids alone!  
All in all it's just another brick in the wall.  
All in all you're just another brick in the wall.

教育や思想統制は不要。あなたも壁の一片のレンガに過ぎない、と学校制度の矛盾を叫ぶ(尾崎豊や櫻坂48の原型)

再生回数: 5億回(笑)

# Logic of Inquiry (探究の論理) John Dewey



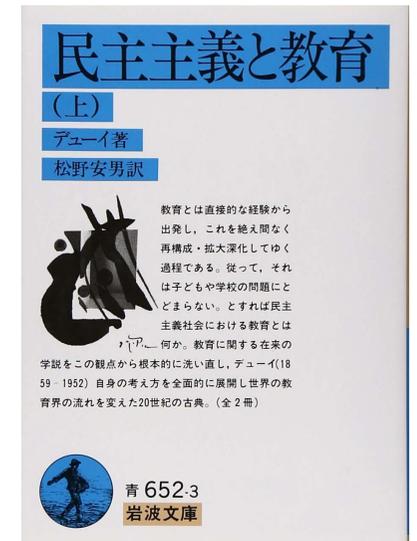
『探究』 = Inquiry (問い)

『デューイ』 = プラグマティズムの哲学者。アメリカ (戦後すぐの日本) の教育に多大な影響 (Learn by Doing : 経験から学ぶ)

- ・ 探究とは? : 疑問が出てきて、問いを立てて、解を求めて到達した地点が真理である。
- ・ 探究を民衆で行うのが「Democracy」である (要件 : ①多様な関心事の共有、②自由な交流、③等しく参加できる制度、④生活を通じて調整できる)
- ・ 民主的な教育とは、①自発的に興味を持つ、②混乱を伴わずに社会を変える心の習慣を持つ

## 「Unlearn (学びほぐし・脱学習)」 & 「Inquiry」

~Unlearn: 鶴見俊輔がヘレンケラーから聞いたという逸話





# サカイタニの最近のUnlearn & Inquiry

教育：「伝える」⇒「学び・育ち」を軸に再構築する時代

学びとは：自分の「学び方自体をUnlearn」し、再構築

- (1) Input ⇒ Output ～ ブログ、ラジオ
- (2) 一人 ⇒ 複数人 ～ セミナー参加 (探究、システム思考)
- (3) 読書 ⇒ 対話 ～ 会主催 (ムチャゴリ会、モヤ会)

サカイタニの理解：『智』のフェーズが変わった (一人で解決⇒共に創造)

⇒相当意識して**Unlearn**しないとヒトは変わらない

(例：ガリレオ地動説～古い世代は変えないまま、世代交代で変わった)



# まとめ：アンラーンと探究について

- ・人はイドラ（思い込み）に囲まれて暮らしている  
～①流す思い込み（効率性）、②問い直す思い込み（大切な領域）、に分けてみる
- ・思い込みの「反射神経」から逃れるには、一呼吸おく  
～アンガーマネジメントと同じプロセス
- ・探究＝Inquiry（＝問う）：アンラーンし、問う。  
～古い知識・考えがマイナスに働くこともある。一旦、保留し、疑い、捨てる勇氣。  
～大切なことは「Inquiry（探究）」を通して、新しい考え方・習慣を手に入れること。

大人も「Inquiry」&「Unlearn」を一生しつづける時代。  
問いは、子どもが育つ”Wonder”の中に転がっている。

⇒共育。親こそ伸びるチャンス（学生、仕事、子育て）

# 思い込み例：学級（クラス）

問：なんで同学年での学級なの？テストは？

（元々は教師の査定のため）

→当たり前を疑う／子どもへのシワ寄せの自覚

## ・「終わりの会」の思い出

～ 知識習得の機能の場が感情共同体化、民主的な運営とも言いがたい

～ 上下関係を作り、道徳を問う場 ⇒ 学校の再宗教化

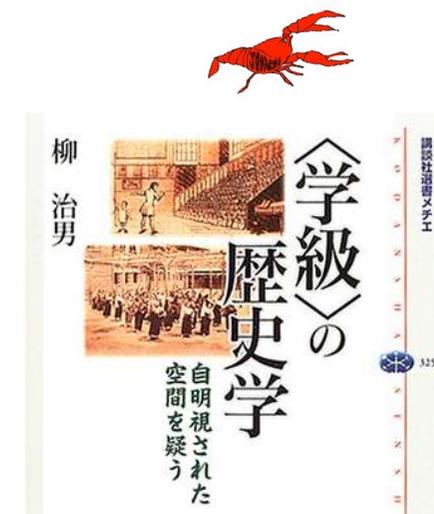
## ・経緯：試験×身分制度（平等）、天皇制×富国強兵

～ 需要ではなく供給側の論理にもとづいた制度、であることの意味は大きい

～ MacDonalization of Society（効率最優先の社会）

## ・イリッチ：制度への依存 ⇒ 脱学校が必要

～ 学び=学校、病い=病院、福祉=施設など「制度に依存させる」社会



# Design of Questions (問いのデザイン)



「課題（問題の本質）の解決に向けた問い」の罠

- ①自分本位、②自己目的化、③ネガティブ・他責、
- ④優等生、⑤壮大)

=いかに「思い込み=イドラ」を捨てるか。

= 「**Inquiry / Questions**」がカギとなる

