

## SS3 伝える技術

執筆者：川嶋直氏（財団法人キープ協会常務理事）

自然学校やエコツアー事業者が提供するプログラムの内容は様々ですが、一つの「教育活動」という意味で共通しています。環境問題や社会問題などを認識・解決するための入り口として、一般の人々がそのテーマについて楽しく学び、気づきを得、行動につなげるきっかけを提供することが大切です。単なる体験で終わらせず、メッセージを参加者の心に届けるために、エコインストラクターは“伝える”ことについて高い意識を持つ必要があります。ここでは“伝える”ということの意味、考え方、そして具体的な方法について学びます。



### 1、伝える技術概論

エコインストラクターはプログラム参加者に対して「伝える」ことが仕事です。

#### 1) 何を伝えるのでしょうか？

「情報」と「意味」を伝えるのです。これは、「インタープリテーション(5ページで説明します)」とほぼ同じ機能です。そして、インタープリテーションをする人のことをインタープリターといいます。「情報」は、来訪者が必要とする様々な情報です。「あの山は××という山です・・・」「この花は××という花です・・・」「この屋敷は××年に建てられて・・・」「この町で有名なお菓子がありまして・・・」全部情報です。その時のプログラムのテーマによって、自然・歴史・文化・くらしなど、様々な情報を伝えます。さらに「水筒に水は入っていますか？水道はあちらです」「トイレはあちらです、次のトイレまで1時間かかりますから、今のうちに行っておいてください」「お弁当を食べたら、次の集合時間は××時です」「この葉っぱがウルシです、触らないように」と、プログラム参加者に対して、基本的に必要な情報を伝えます。

さて、一方の「意味」とは何でしょう？ここで言う意味とは、上記後者の「プログラム参加者に基本的に必要な情報」ではなく、上記前者の「自然・歴史・文化・くらしなど、様々な情報」に係わるものです。「この木は××といいます」これは情報です。「今日、私が皆さんにこの××のことをお話しするのは何故かと言いますと」これが意味です。さらに続けてみましょう「ほらよく見てください。木の上のほうが枯れているでしょ？××枯れ病って聞いたことありませんか？こんな標高の高いところにまで××枯れ病がやってきています。このあとどうなるのでしょうか？どうしてこんなことが起きるのでしょうか？ちょっと考えてみましょうか・・・」例えばこんな感じです。

## 2) 何を(WHAT)、どんなふうに(HOW)、何故(WHY)、誰に(WHOM)、誰が(WHO)伝えるのか？

この5つをよく理解することが、インタープリターが「伝える」時に求められていることです。

何を(WHAT)伝えるのかをよく理解すること＝伝える内容、対象について、よく理解していることが大切です。決してその情報量の多さだけではなく、深さも大事です。何か一つ「得意な」ジャンルを持つことをオススメします。全部を知ることは無理です。

どんなふうに(HOW)伝えるのかよく理解すること＝「伝え方の技術」と呼ばれるのが、この部分です。正確に、感動を持って伝えるには、「伝え方の技術」が大事です。

何故(WHY)伝えるのかよく理解すること＝この部分は、結構忘れられてしまう要素です。上記の「伝える意味」にも通じることです。伝える側の「問題意識」が大事です。

誰に(WHOM)伝えるのかよく理解すること＝「対象者理解」と言われる要素です。相手を理解しなければ何も伝わりません。

誰が(WHO)伝えるのかよく理解すること＝さらに、「自分自身の理解」も大事です。自分とはどんな人間なのか？他者にはどのように見えているのか？この理解は重要です。

以上、5つの理解について、これから学びを進めてゆきましょう。

## 2、何を伝えるのか（伝える内容をよく理解しましょう）

### 1) まずは「自分のフィールド」を持つことです

「自分のフィールドを持つこと」が何よりも大切です。毎日歩き見つめて日々の変化を知る、一年を過ごして四季の移り変わりを知る。何年もそこに暮らして経年の変化を知る。それは、初めてその地を訪れた人に対して、何よりも自信を持って「伝えられる(あなた自身の)情報」となるはずです。その地に暮らすこと。その地が好きなこと。その地を選んだのは自分だということ。忘れないでおきたいものです。

### 2) 自然・歴史・文化・くらしの編み物

何を伝えるのか、の「何」は自然だけではなく、歴史や文化、そしてその地のくらしもあります。そしてそれらはお互いに深く関係しあっています。複雑に絡み合った「編み物」のようなものもあります。その土地にはどんな編み物があるのか？ 最初のうちは自然・歴史・文化・くらしのそれぞれの情報がバラバラに入ってくるでしょうが、そのうち、自然の情報相互の間でも編み物は出来てきますし、それに地域の歴史や文化やくらしの情報が入って、素敵な編み物になってゆくはずですよ。

写真：

「自分のフィールド」で、日常的なくらしの変化や自然の移り変わりを観察・記録しておくことで、情報が蓄積される。



### 3) チームで情報データベースを持ちましょう

所詮一人の人間がもつことが出来る情報量は大した量ではありません。ここは共同作業で大きなデータベース（情報倉庫）を確保してみたいかがでしょう？「でも、うちの自然学校はそんなに大きな組織ではありませんから・・・」そうかもしれません。そもそも大きな自然学校なんて日本では数校しかありません。日本の殆どの自然学校やエコツアー事業者は数人規模で運営されています。「チームと言ったって、2~3人じゃ無理です」いや、決して無理ではないのです。もちろんまずはその2~3人でも上手に情報を共有しましょう。そうは言ってもお互いの頭の中を「コピー&ペースト」することは出来ませんから、いろいろな工夫が必要です。月に1回とか定期的に、それぞれの得意とすることをチームのメンバーに伝える時間があっても良いでしょう。

次に大切な方法は、地域の人材とチームを作ることです。地域には、その地に生まれ育った人が必ずいます。年配の方がいれば情報量はその分多くなっているはずで、地域にたくさんの「先生」を作りましょう。「分からなくなったら××さんに教えてもらおう」という人材を仲間にするということです（仲間に入れてもらうことでもあります）。

### 4) お客様も、味方にしてしまう方法

これは、究極の方法かもしれませんが、実際の現場ではよく起こることです。つまり、その日のプログラムのテーマについて、インタープリターよりも情報量が豊富な参加者がいる、というケースです。こうした場合は、上記の「地域の先生」と同じように、「即席地域の先生」という仲間にしてしまいましょう。もちろん程度問題ですが、上手にその「先生」に登場してもらい、あなたの考えたプログラムの補完をしてもらいましょう。

何から何まで、自分ひとりで抱え込むことは出来ませんし、すべきではありません。たくさんの仲間を作ってください。

## 3、どう伝えるのか（伝え方の技術をよく理解しましょう）

### 1) 伝えるためには、「役者」の仕事と「脚本家」の仕事があります

「伝える」という作業は、大きく2つの要素に分けることが出来ます。一つは、「こんにちは」から「さようなら」までの時間、案内したり、お話ししたり、質問に答えたり、行動を促したり、一緒に笑ったり、考えたり・・・という要素です。これは、演劇で言えば「役者」の要素です。もう一つは、「こんにちは」から「さようなら」までの時間を、どのように行動し、何をテーマに、どこで、何を、どう伝えるか（あるいは、話すか）を決めるという要素です。これも演劇に例えると「脚本家」の要素です。この2つの要素に加えて、演劇に例えれば「プロデューサー」の要素、つまりお金や人を集め、管理してゆくという仕事もありますが、この「伝える技術」では触れません。

脚本家がいなければ役者は舞台の上ただ立っているだけで、動くことも話すことも出来ません。プログラム（いつ、だれが、どこで、何を、どう伝えるか）をデザインするということから「プログラム・デザイン」と呼ばれる行為です。

## 2) プログラム・デザインの「導入・本体・まとめ」の3段階

「導入・本体・まとめ」は、プログラムをデザインしてゆく上での基本の流れです。こうした流れは「起承転結」とも言いますし、能楽の世界では「序破急」とも言います。受け手が入りやすい最初の導入があること。次にその時間を引き継いで、本来のメッセージ部分があること。そしてまとめの時間があること。エコインストラクターが展開する「プログラム」は、どのような対象の、どのような場所の、どのようなテーマ(ねらい)のものであっても、この「導入・本体・まとめ」の流れを意識して時間構成をデザインしてゆくこと＝プログラム・デザインすることは同じです。

極端な悪い例を紹介しましょう。「わらじ作り」というイベントで参加者を募集して、導入など全くなしていきなりわらじ作りの作業が始まり、わらじが完成すると「はい、今日はありがとうございました。これでわらじ作りを終了します。お気をつけてお帰りください」で終わってしまう。どうですか？ 違和感がありませんか？ 一般募集の「わらじ作り」に参加して、確かにわらじは作って家に持ち帰ったけれど「それだけ」でした。本当はどこかで「それ以上」を期待していたのに、何か物足りなさを感じている。一体これは、どうしてなのでしょう？

確かにわらじを作るというプログラムに参加したけれど、同じように参加してきた人と仲良くなったり、指導してくれた地元のおじいさんや、主催したグループの人とも知り合いになったり、笑ったり、汗を流したりしながら、最終的には「わらじ」そのものの完成に加えて、何とも言えない「充実感」というお土産を手にして帰ることをどこかで期待していたのではないのでしょうか？ 最後まで隣に座っている人の名前も、住んでいるところもわからず、主催者からのメッセージも何も届かずプログラムは終了してしまう。こうならないように、本体をはさんで、導入とまとめの時間が少しずつでもしっかりと必要なのです。

## 3) 導入

導入時には、通常「アイスブレイク」と呼ばれるアクティビティを実施したりします。これはその場の緊張を解き、和やかな雰囲気を作り、参加者と主催者・講師、参加者同士のお互いの心の外側を覆っている「氷(アイス)」を一気に「ぶち壊す(ブレイク)」というアクティビティなどです。また、緊張を解くことと同時に、その場の「規範づくり」もこの時間帯の重要な要素です。して良いこと、してはいけないこと、推奨されることなどの「規範」を上手に参加者に伝えます。アイスブレイクの時間を「チューニング」の時間だという人もいます。第1バイオリンの出す基準音に、オーケストラの全メンバーはそれぞれの楽器の音の高さを合わせます。チューニングが出来ているから指揮者の振り下ろすタクトに反応して、すばらしいハーモニーが生まれるのです。「緊張を解く+規範を作る」この2つの要素に加えて、「次の時間への期待を高める」という3番目の要素もあります。

## 4) 本体

参加者の気分も解れ、期待も高まったところで、いよいよ本体の時間帯に移ります。募集型のプログラムの場合、募集要項に書いてあることは、ほとんどこの本体部分のことでしょう。逆に言えば導入やまとめの部分を書くことは普通ありえませんが、書いたとしても妙なこととなります。本体の時間帯のプログラム・デザイン上の留意点としては、適度に休憩を取ること、一方的な詰め込みの時間が1時間以上続かないようにすること、緩急、強弱、メリハリをつけたデザインにすることなどでしょうか。

## 5) まとめ

「やりっぱなしにしない」と私たちはよく言います。本体での様々な体験、感動や驚きもあったでしょう。せっかくのそうした体験をそのままにしないで、少しの時間でもよいので振り返り、思い出し、同じ体験をした参加者同士でその振り返った言葉を分かち合う時間を持つと良いでしょう(24ページの体験学習法参照)。体験をただやりっぱなしにするのではなく、参加者同士のふりかえりや分かち合い、そしてインタープリターのまとめのお話などで、プログラムのクロージングにつなげていきます。

まとめのお話の仕方にも様々な方法があります。インタープリター自身の言葉でまとめる方法(その時どう思ったかとか、過去の自身の経験から話すこと)も良いでしょう。誰かの書いた詩や文章を朗読することもあります。また、参加者に一人ずつ感想を言ってもらおうという方法もあります。その場に合った適切なまとめ方を選択すれば良いでしょう。

## 6) インタープリテーションとは何なのか?

インタープリテーションとは、100年ほど前にアメリカの国立公園で始まった「伝える手法(技術)」です。伝える対象は自然だけではなく、歴史や文化、最近では環境教育的な意味を伝えることも、インタープリター(インタープリテーションする人のこと)の重要な役割となっています。別の言い方をすれば「人と自然との架け橋(つなぎ役)」とも言われています。また「見えるものを通して、見えないものを伝える」行為だとも言われています。見えるものとは、植物、動物、鉱物、天体、遺産、道具などなど。見えないものとは、歴史、過去、未来、意味、価値などです。



写真(左):  
身近な自然への気付きの扉を開くのが  
インタープリターの大切な役割。



写真(上)  
美しい月の光を見つめる時間に言葉は要ら  
ない。言葉だけが伝える手段ではない。



写真(左)  
紙漉きを生業とする方がインタープリタ  
ーとして、紙の文化を伝える。本物の価値  
を知っていることが質の高いプログラム  
を生み出す。

### 7) 輝く！インタープリテーションのためにインタープリターが磨くもの3つとは

感性を磨く＝インタープリター自身が感じる力、感動する力を持たないと、伝えるもの自体がありません。「センス・オブ・ワンダー」はレイチェル・カーソンの著書名ですが、「自然界の不思議さや神秘さにハッと目を見張る感性」と訳されています。こうした感性を常に磨いておきましょう。アーティストの仕事から学ぶことは多いです。

知識を磨く＝自然・歴史・文化・くらしのことは、知れば知るほど奥深く楽しいものです。たくさん知っていることはインタープリターにとって「余裕」につながりますから良いことです。しかし、逆に「知っている」ことが、初めて出会ったときの驚きや感激の気持ちから遠ざかることにつながる可能性もあります。あなたの地域のあなたにとっての「先生」を確保しましょう。

コミュニケーション能力を磨く＝知っていることとうまく伝えられることは別のことです。伝え上手を目指しましょう。テレビ番組には様々な「伝え上手」がいます。寄席に出かけて、ライブの落語家と客席とのやりとりを見ることも学びとなるでしょう。

### 8) インタープリテーションの役割分解

インタープリターは様々な役割(責任)を負っています。主な役割としては「シナリオライター(脚本家)」「時間編集者」「表現者」「クリエイター」「教育者」「エンターテナー」「時間管理者」「安全管理者」などです。インタープリテーションの場面をよく演劇に例えたりしますが、演劇では上記の役割などは分業され、多くの人々の共同作業がなされていますが、インタープリテーションの場合は大抵の場合には一人で全ての役割を担います。だとするとこうした分解には意味がないと思われるかもしれませんが、それぞれの役割についての能力を高めようと思ったときに、どの頂(いただき)を目指せばよいのかが、この分解作業によって見えてくるのです。

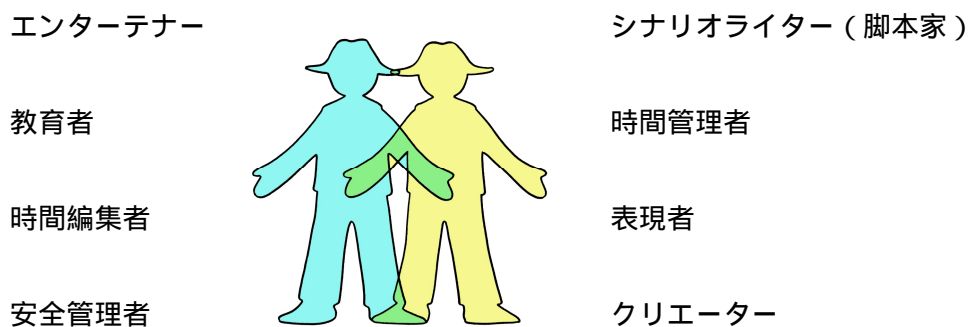


図1：インタープリテーションの役割分解

### 9) 教育の理解

教育(education)の語源である(educere)の意味は、「教え込むこと」ではなく、「引き出すこと」だと言われています。学び手の能力・個性・やる気・元気を引き出すことだと言われています。この「引き出す教育」は、効果的な学びのためには非常に有効であり、かつ主体性のある人材を育てることを目的としている「環境教育」の教育手法としては必須のものと言えます。

### 10) 「言えば伝わる」ものではない

英国の古いことわざに「聞いた事は忘れる(to hear is to forget)」「見た事は思い出す(to see is to remember)」「体験したことは理解する(to do is to understand)」「発見したことは身につく(to find is to use)」というものがあります。これは学び手の立場から言ったことですが、逆に伝え手側からこれを言い直すとどうなるでしょう？

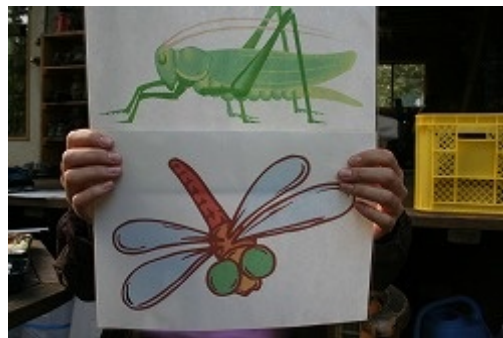
「言ったことは忘れられる」「見せたことは思いだしてもらえない」「やらせたことは頭で分かってもらえない」「自ら発見したことが身につく」ということになるでしょう。「言ったら伝わる」はウソです。無理です。「言って見せて体験させて発見してもらったこと」がようやく伝わるのです。よって私たちはプログラムの中に「聞く・見る・体験する・発見する」の要素を組み込んで、出来るだけ体験・発見から分かってもらうように「参加体験型の教育」への工夫をしています。

### 11) 小道具や衣装などにも工夫を

インタープリターは様々な小道具を持っています。インタープリターのベストやバックの中には「参加体験型」への様々な小道具だけではなく、「聞く・見る」を助ける小道具も入っています。インタープリターの小道具は「インタープリテーション入門(1994年小学館)」が参考になります。



写真：色の違いを自ら発見する色見本。



写真：視覚的に伝えるイラスト。



写真：素材の名前や性質を知るための図鑑。



写真：野生動物の鳴き声を真似する道具。

#### 4、なぜ伝えるのか（「環境教育」であることを自覚しましょう）

##### 1) 私はなぜこのことを伝えようとしているのだろうか？

これは、つまりその組織のミッション（使命）なのですが、「何故」「何のために」このことを行っているのか？という確認作業は定期的に（年に1回くらいは）組織内で行うべきでしょう。しかし同時に毎回のプログラム実施の度に、このことを思い出して、「今日のこのプログラムは、何のために行き、プログラム終了時に辿り着きたい到達目標は何なのだろうか？」という問題意識は指導者として常に持ち続けるべきでしょう。

環境省がこのエコインストラクターの人材育成事業に予算を用意しているその背景には、言うまでもなく「環境問題解決に向けた環境教育の普及」というミッションがあります。エコインストラクターにはそうした役割が期待されているということを忘れないでおくべきでしょう。

##### 2) 環境問題解決のための3つの方法

環境問題解決のためには大きく分けて3つの方法があると言われていています。それは「規制による解決の方法」「技術革新による解決の方法」そして「意識改革による解決の方法」です。この意識改革をうながすのが環境教育だと言われていています。別の言い方をすれば「環境規制」「環境技術」「環境教育」とも言えます。この3つのうちどの方法が効果的で重要かは問題ではありません。全部大事です。でも、人々の意識が変わらない限り誰も規制を守らないでしょうし、その前に新しい規制を作ることさえ出来ません。また、人々の意識が変わらない限り新たな発明（技術革新）は起こり得ないでしょう。

##### 3) 持続可能な開発のための教育

環境教育を含む、持続可能な未来に向けた教育を「持続可能な開発のための教育」と呼びます。「Education for Sustainable Development (ESD)」と呼ばれます。「持続可能な開発のための教育の10年」は、日本が提案して国連が提唱しているプロジェクトで、その10年とは2005年～2014年です。

##### 4) 生物多様性の理解

2010年10月に愛知県で生物多様性締約国会議（COP10）が開催されます。「気候変動と生物多様性は車の両輪。生物多様性の減少を食い止めるためにも気候変動の緩和・防止が必要ですし、また気候変動の防止のためにも、生物多様性を保全することは意味があるのです。」（足立直樹）とも言われています。しかし、気候変動の代表選手である「地球温暖化」という言葉の浸透と比較して「生物多様性」という言葉の浸透はまだまだです。生物多様性の理解を深めるためにも、環境教育や自然体験活動の機会における、自然の中の直接体験を大切にして、多様な生き物、多様な種、多様な生態系を維持することの重要性の理解を促す活動が求められています。



## 5、誰に伝えるのか（対象者を、そしてコミュニケーションの理解をしましょう）

### 1) コミュニケーションとは

コミュニケーションの語源には、二つの意味があるといわれています。「To import 授ける、情報を伝える、伝える」という意味と「To make common 共同化、共通のものをもって作り出す、交わりを通じて共有化する」という意味です。ただ情報を伝えるだけではないのです。「共感を得ながら情報を伝える」という感じでしょうか？ 別の言い方では「通じ合い」という言い方をすることもあられるようです。

コミュニケーションとは「共感を得る」という意味もあるのですから、共感を得るために、情報を出す側と情報を受け取る側の「関係性」が良いことが大切です。良い関係性さえあれば、多少下手糞な伝え方でも受け取り側は理解しようと努力してくれますが、悪い関係性のある間柄では、どんなに上手な伝え方をしても全く何も届かないでしょう。

コミュニケーションはキャッチボールのようなものだとも言われます。ボールに例えられるのが、言葉であり同時に非言語（言葉以外）のサインです。このボールは、相手が誰かによってその「投げ方」は大きく違ってきます。相手がプロ野球の捕手でしたらどんな球を力いっぱい投げても受け止めてくれるでしょうが、相手が80歳のおばあちゃんだったら、相手が3歳の子供だったら、投げるボールは違ってくるでしょう。相手を確認せずにボールを投げることほど危険なことはありません。怪我をさせてしまうかもしれません。

コミュニケーションを上手に取る上で、「相手を知ること」はこのように非常に大切なことなのです。この例えは同時に「自分自身を知ること」の大切さにも気付かされます。自分がどんな球を投げるピッチャーなのか？ 軽く投げたつもりでも、相手にとっては剛速球になっている場合もあります。またその逆だってあります。自分自身を知ることが、安全&確実なコミュニケーションにとって非常に重要な要素なのです。

### 2) 対象者を理解すること

フランス料理の有名シェフである、三国清三さんは、自分のことを「料理人」として、料理人の意味を、「材料（素材）を理解する人＋食べる人を理解する人」と言っています。自分の料理を食べてくれる人がどんな人なのか？ という理解があれば、美味しい料理を作ることはそう難しくないと云うのです。これはインタープリターにも当てはめることができます。インタープリターにとって材料とは、その地域の自然・歴史・文化・暮らしです。そして食べる人とは、プログラムに参加されるお客様です。「お客様は一体何を期待してこのプログラムに参加しているのか？ 何に喜び、何に感動し、何が珍しいのか？」こうした理解がないインタープリテーションは、目隠しをしてお話をしているようなものです。

プログラム開始前に得られる情報は出来るだけ多く収集すること。それが難しい場合には、プログラムの「つかみ（導入）」の段階で、出来るだけ参加者の情報を得るようにすること。人は共通項を見出せば急に親しくなります。様々な方法で参加者を味方につけるのです。

## 6、誰が伝えるのか（自分自身を理解しましょう）

### 1) 自分理解のためのいくつかのワーク

自分を知ることの重要性は先に（コミュニケーションの項で）書きました。でも自分自身を知ることとは非常に難しいのです。大きく分けて二つの方法での知り方をここでは書きましょう。一つ目は自分で自分を掘り起こす方法、もう一つは他者から自分を教えてもらう方法です。

### 2) 自分で自分を掘り起こす方法

これには、いくつかの方法があります。「自分史・自然史」(CES:自然教育研究センター：古瀬浩史氏考案)というワークシート記入方式もありますし、「自分史年表作り」(川嶋直考案)という方法もあります（詳細は付録3参照）。どちらの方法も思い出し作業です。自分自身の過去の様々な経験・体験を書き出しながら、そうしたものが今の自分にどのように影響を与えているかという作業です。一気にやってしまうしないで、少しずつ思い出すたびに書き足すという方法が良いでしょう。

### 3) 他者から自分を教えてもらう方法（フィードバックを得るという方法）

これは、一般的な意味での自分理解というよりは、「インタープリターとしての自分の理解」という意味が濃い作業です。

自分のインタープリテーションの成長のために、フィードバックをもらうという方法があります。そのインタープリテーションを体験した参加者から、スタッフとして手伝ってくれた同僚から、遠巻きに見つめていた先輩や同業者から、率直な感想を聞きます。

参加者からの感想で一番効果的なのはアンケートなのですが、なかなか本当のことは書いてくれません。率直に悪かった点や改善点などを書いてもらえれば次の成長へのヒントになるのですが、基本的に参加者は主催者が頑張れば頑張るほど「良かったです。ありがとうございました」と上っ面のことしか書いてくれません。では、どうしたら良いでしょう？それは「お願いすること」に尽きます。「皆さんの率直なフィードバックが、私たちを成長させてくれるのです。どうぞ遠慮しないで、率直な感想をお書きください」と、お願いするしかありません。

同僚や先輩からのフィードバックは、大抵の場合改善提案も伴ってきますので、大いに見てもらい、参加してもらい、フィードバックを得る機会を作りましょう。誰だって、未熟なものを経験のある人に見せるのは恥ずかしいものです。でも、言ってもらってナンボの世界です。逃げていては永遠に成長することはないでしょう。

同僚や先輩に見てもらえる機会がなかなかないときには、誰かにビデオ撮影をお願いすると良いでしょう。それも無理ならば、胸のポケットに小さな録音機をしまっておきましょう。あとでじっくりと自分の言ったこと、そして自分の仕草を見直してみましょ。そのビデオを見ながら同僚や先輩からのフィードバックを受けられるようでしたら最高でしょう。

## 付録1 体験学習法とは何なのか（学びの理解）

ここで話す「体験学習法」とは、通常言われている「体験学習」とは少し違う意味合いで使われている「学びのプロセス（過程・関係）」の考え方を整理したものです。

「DO 実施する（体験する）」「LOOK 体験したことをふりかえる（個人）」「THINK ふりかえたことを分かち合う、考える（グループ）」「GROW 話し合ったことを一般化する（教育者からのまとめ）」というプロセスをグルグルまわしてゆく学び方のことです。

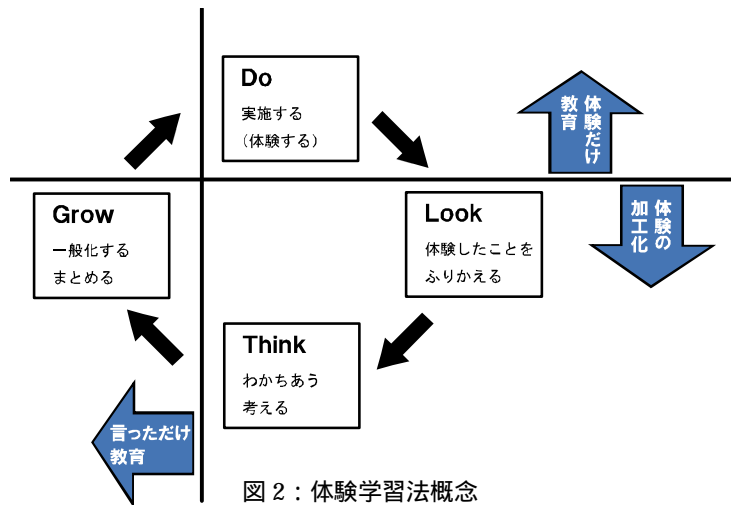


図2：体験学習法概念

上図は、体験学習の学習循環過程をあらわしたものです。一般的に「体験学習」と呼ばれるものには、この循環をまわさずに、体験だけして、それを「体験学習」と呼んでいるケースがあったりします。これを私は「体験だけ学習」と呼んでいます。せっかくの体験を全く活かしていない「もったいない」と思うのです。「DO = 体験」は、上図にある「LOOK」「THINK」「GROW」のプロセスを経て全体で学ぶための、一つの素材なのです。素材だけでは深い学びに結びつきません。このDO以下のプロセスを「体験の加工化」とも呼んでいます。

また、通常の教育は、歴史など追体験が難しいものなどは特に、上図で言う「GROW」のプロセスだけでひたすら情報（知識）を詰め込むことが多いようです。私はこれを「言っただけ教育」と呼んでいます。もちろん、体験、あるいは追体験不可能な事柄もありますから、全ての学びで上図の4プロセスを経ることは不可能です。しかし、インタープリター自身の成長のプロセスを考えた場合、インタープリターがDO・実施し、LOOK・自身のパフォーマンスを振り返り、THINK・可能な範囲で同僚や参加者との意見交換もして、GROW・先輩や上司のサジェスションを受ける、という成長のための学びのプロセスと考えることも出来ます。

体験学習法の考え方は、プログラムのデザイン上でも、自分自身の成長のためにも生かすことが出来る「学びのプロセス」なのです。

## 付録2 「これからの（ワークショップ的）学び方」と「これまでの学び方」の比較

|           | これまでの学び方 | これからの学び方   |
|-----------|----------|------------|
| 学習スタイルの比較 | タテ型（講義型） | ヨコ型（参加体験型） |
| 学ぶ側の態度    | 受動的      | 能動的        |
| 教える側の態度   | 権威的・機械的  | 相互的・援助的    |
| 主な学習内容    | 知識概念     | 態度         |
| 価値伝達方式    | 一方的      | 交流的        |
| 目指すもの     | 価値到達     | 価値創造       |
| 評価        | 客観的      | 主観的        |

## 付録3、自分史年表の作り方

基本的にはエクセルなどの表計算ソフトを使います。1列目：誕生の年から現在までの年代、2列目：自分の年齢、3列目：学校や仕事、諸活動のこと、4列目：その学校や仕事、諸活動で実施したこと、5列目：影響を受けた人・本・場所・施設などを書きます。以上の列を眺めたうえで、6列目：出会った環境教育に関わる「キーワード」、7列目：環境教育者としての意識の変化、8列目：その頃出会った・自分で見つけた(よく言っていた)「言葉」などを書いてゆきます。6列目から8列目の間は、あとでゆっくり書き足してゆけばよいでしょう。ポイントは5列目です。ここは思い出して書き進めるだけで楽しくなります。懐かしくなり、嬉しくなり、がっかりしたりも…。いずれにしても、この方法に囚われずに、それぞれが書きやすい方法で始めると良いでしょう。

### 1) 自分史年表作成のポイント

人に見せるものか、見せないものかを決めておく

それによって書くことの範囲が決まってきます。人に見せることによってフィードバックを受けることができますし、個人作業では見つけられなかったことを指摘してもらうこともできます。また、人に見せないことを前提とするのであれば、思い浮かんだことを全て(書きたくないことも全て)書けば良いでしょう。全ては今に関係しているのですから、こちらの方法もお勧めです。正確さに拘らない

正確に書くことが大切なのではなく、何が何に起因しているのか、あるいは何が何に影響を与えたのかが浮かび上がることが大切なのです。年代や固有名詞などの正確さはそのうちに徐々に明らかになりますから、まずはそういったことに拘らずに書き始めましょう。

キーワードを浮かび上がらせること

年表の各列の「様々な事実」を俯瞰しながら、それらに関連してどんなキーワードが浮かび上がってくるのか「思い出し作業」をしてみましょう。全て今の自分に関係するキーワードとなっているはずです。

「永遠の未完成」と思って作業を持続

自分史年表作りは終わることがない作業と思い、思い出したときに開いて、書き直し・書き直しをしてみましょう。新たな列等を加えたりしているうちに、最初A4版で印字できた情報量が、A3版に拡大したりします。気にせず、拡大傾向を受け入れましょう

### 2) さて、何が見えてくるのでしょうか？

インタープリターの意識の変化にいくつかポイント(時期)があったことに気がつくはずですが、同時にそのポイントは「必然」であって、きっかけはきっかけに過ぎず、全てがつながっているという事にも気づくでしょう。

こうした作業をすることによって、自分が何者であるかを知るということは、人とのコミュニケーションを日常的な仕事とする環境教育者にとって、必要な基礎的自己認識だろうと思います。「答えは自分の中にある(川嶋)」はこの作業を進めて行く中で思い出した言葉です。答えは自分史年表の中から見えてくるのです。