

创造“互学场域”

# 从环境教育中学习

## 10 个协作技巧





# 目录

前言 对你而言什么是学习? .....2

什么是协作? .....4

## 备课

技巧① 课程设计 从单向到双向、到全方位 .....6

技巧② 场域营造 准备要缜密、运作需灵活 .....9

技巧③ 小组规模 如何有效地分组 .....13

## 授课

技巧④ 破冰 缓解孩子们的紧张情绪 .....15

技巧⑤ 提问 让对话更活跃 .....18

技巧⑥ 接纳 营造让孩子们可以放心大胆发言的环境 .....22

技巧⑦ 传达技巧 做发表演示要简明扼要 .....24

## 评价与改善

技巧⑧ “回顾”与“分享” 加深学习的宝贵时间 .....26

技巧⑨ 反馈 进一步提升授课质量 .....28

## 全体

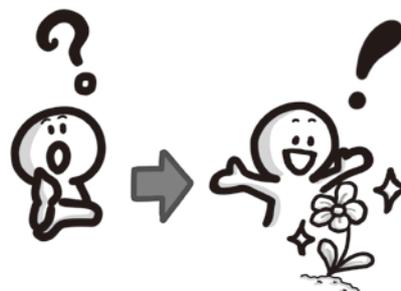
技巧⑩ 运用工具 有助于协作的7种工具 .....30

结束语 为了更好的明天 .....31

## 前言 对你而言什么是学习

如果有人问,“对你而言什么是印象深刻的学习?”你会想到什么?

也许是在埋头做理化实验时,自己领悟到了某个法则的含义;或是通过和当地人的交流,开始设身处地地理解当地的问题。很多人想到的,也许就是像这样自发地重新认识事物、发现新事物的情景吧。



光看课本、或光看视频和实验来学习,学到的东西很快就会忘掉。

你有没有过这样的经历呢?相反,如果通过引入角色扮演、讨论、体验或让孩子们互教互学等参与式要素,那么学到的内容即使过了一段时间也不会忘记。

像这样,如果光是讲解课本上的内容,或只是把测验的重点写在黑板上让孩子们看的话,是很难让他们真正学到什么东西的。为了让孩子们获得真正意义上的学习,让他们自己去体验、去发现,这一点非常重要。

近年来,学校教育中也开始对“理想的学习方法”进行讨论。在日本文部科学省公布的新学期中小学学习指导纲要中,使用到了“自主性、对话性深入学习(Active Learning)”这一说法,由此可见如何打造“互学场域”正在引起人们的关注。

表 1: 教育中的活动类型

	室 外	室 内
校外教育	① 自然体验活动	② 讲座、研讨会
校内教育	③ 教学科目以外、课外 / 特殊活动	④ 教学科目、领域

在环境教育领域,除了对校外教育(①和②)中的学习方法进行研究外,还推动了对校内教育中的教学科目以外、课外及特殊活动等户外活动(③)的实践和研究。

教学活动的参加者们通过推进①至③的各领域的发展，在打造“互学场域”方面积累了不少经验。我们认为这些经验对于推进近年来在校内教育的教学科目及领域的学习过程（④）中所要求的“自主性、对话性深入学习（Active Learning）”，应该具有一定的参考价值。

这本指导手册正是为那些希望给孩子们打造一个“互学场域”或提供支援的中小学教师等人士而编写的。在这本手册中我们将为大家介绍在环境教育的领域中积累起来的、为孩子们设计“互学场域”的相关技巧。

那么接下来就让我们一起踏上打造“互学场域”的旅程吧。

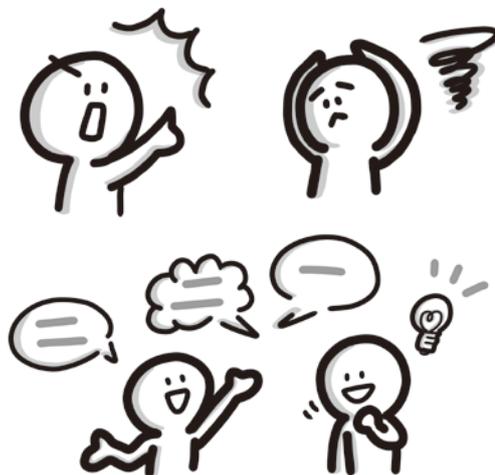
## 什么是协作？

协作（Facilitation）的意思是“促进”或“使其易于实施”。也指人们聚集一起学习、对话、创造时，“以参加者为主体，促进整个过程顺畅、有效地进行的技法”。在设计“互学场域”时，教师们需要具备这种协作能力。

“互学场域”中最关键的就是沟通交流中的“对话”。我们经常会在上课或小组活动中听到“接下来进行分组讨论”这样的话。那么，“讨论”和“对话”究竟有什么不同呢？

“讨论（discussion）”中的词根“cuss”意为“敲击”，由此可见“讨论”意味着双方相互交换意见、相互敲打。因此自然就会分出胜负，结局便不一定皆大欢喜。

那么，“对话（dialogue）”又是什么意思呢？戴维·伯姆对于“对话”是这样说明的：对话一词来源于希腊语 dialogos，dia 是指“通过……”，logos 表示“语言”，而 dialogos 就是流淌于人们之间的“意义溪流”。此外，关于“对话（dialogue）”，他还形容为“在整个团队中产生了一种意义的流动，并且从中传达出产生某种新的理解的可能性”。由此可以看出，对话中包含了一起去发现、去创造的创造性行为。



也就是说，“对话”不像“讨论”那样给人一种意见相互碰撞的印象，而是侧重于通过语言分享各自的想法（语言的意义）。而且，这个过程还同时隐含了产生出原先没有想到的新的价值观和想法的可能性。

因此，在涉及“已有正确答案”的情况时，“讨论”非常有效；而在涉及“还没有正确答案”或“正确答案不只一个”的情况时，“对话”更为合适。

为了深化孩子们的学习，我们需要理解“讨论”与“对话”各自的特点，灵活运用“对话”所具有的价值。重要的不是找到正确答案，而是让孩子们自己去体验、去发现的过程本身。此外，在与他人的“对话”中得到灵感，从而发现新的价值观和想法，可以将人们领向更深层次的学习。

为此，老师们需要掌握协作的能力，像润滑剂一样，创造出能让孩子们自己去体验、去发现的“互学场域”，促进孩子们之间的相互学习，把他们领到更深层次的学习中去。



那么，老师们应该打造的“互学场域”，究竟是一个什么样的场所呢？可以说，那是一个能够让人轻松地说出自己的感受和想法，让人安心的场域。老师需要对孩子们做的是鼓励、守候和培养，并且和他们一同喜悦。

在这本指导手册中，我们将为大家介绍 10 个具体的协作技巧。这些技巧可分别在备课、授课、评价与改善等阶段中加以运用。让我们掌握这 10 个协作技巧，创作“互学场域”吧！

表 2：10 个协作技巧

备课	技巧① 课程设计 技巧② 场域营造 技巧③ 小组规模	技巧⑩ 道具の活用
授课	技巧④ 破冰 技巧⑤ 提问 技巧⑥ 接纳 技巧⑦ 传达技巧	
评价与改善	技巧⑧ 回顾与分享 技巧⑨ 反馈	

【引用及参考文献】

戴维·伯姆《Dialogue 从对立到共生，从讨论到对话》（日文版），英治出版，2007 年

技巧① 课程设计 从单向到双向、到全方位

在设计“互学场域”时，需要事先制定好计划。在规定的时间内，将提供话题、几个活动以及回顾等环节组合起来，构成一个课程，我们称之为课程设计。



在进行课程设计时，如果按照“起承转合”将整个课程划分成几大部分的话，就能把握好整体计划，更容易打造出“互学场域”。我们可以把以下要素分别放到起承转合中去。

- 起** 抓住人们注意力的部分，通常是活动说明或破冰时间
- 承** 能够让参加者去体验、感受的，具有包容性的活动时间
- 转** 创造性活动时间，比如通过小组作业进行创作
- 合** 总结部分，用来作小组活动报告或全体回顾等

将希望实现的目标和终点的形象画在中心位置，沿着中心将起承转合排列成一个圆形，这个图案我们称之为“课程设计曼陀罗”。使用这个圆形图案可以让课程的整体流程和时间分配一目了然。



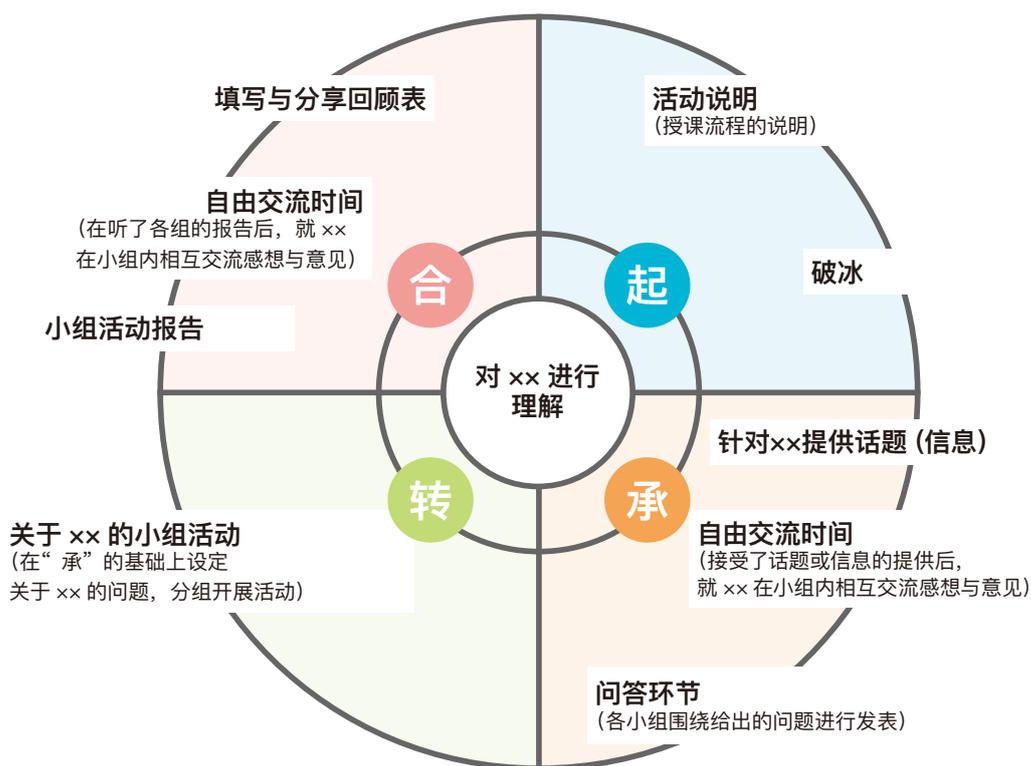
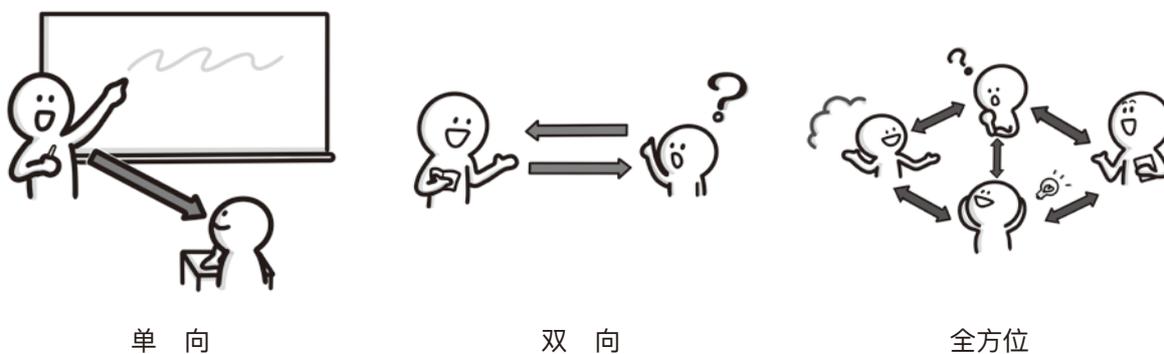


图 1：课程设计曼陀罗的使用示例

注：时间分配可根据课程内容自由安排。



根据课程设计曼陀罗的指示，除了单向沟通以外，如果再加入双向和全方位的沟通，便能更好地营造出“互学场域”。

单向沟通：老师单向地传递信息

双向沟通：通过“问答环节”等，让老师和孩子们之间进行互动

全方位沟通：让老师和孩子们、孩子们相互之间进行互动

比如，先由老师提供话题(单向) →孩子们就听到的内容在小组内进行自由交流，分享各自的感想和疑问等(全方位) →各小组就小组内提出来的问题请老师回答(双向)。凭借这样的互动方式，可以将孩子们领向多视角的学习。下面为大家介绍两种双向沟通与全方位沟通的手法。

### 沟通手法① 自由交流时间 Pecha Kucha Time(PKT)

指的是在话题提供以后，随即让参加者用几分钟的时间和周围的人进行自由交流，分享各自的感想和疑问。分组时，如果小组人数过多，可能会产生固定的“说的人”和“听的人”，所以一组 2-3人比较合适。



### 沟通手法② 圆桌君会议

这种手法指的是用 4-6把椅子围成一个小圈，然后将一个圆形的瓦楞纸板(直径 1米)放到全体小组成员的膝盖上，大家围着它进行交流。这个圆形瓦楞纸板被称为“圆桌君”，近年来活跃在各种小组活动、培训及员工会议上。



小组成员们围坐在一起，面对面的促膝谈话可以拉近彼此的物理上和心理上的距离，在短时间内营造出亲密的空间。



此外，在圆桌君上还放着一张同样大小的牛皮纸，可以用文字或图画将大家的发言当场记下来。通过这样一种“语言可视化”，可以让大家一边看一边发散思维。

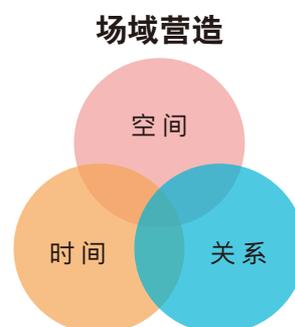
另外还可以通过一次次的“换座”，让各种新的想法在同一张圆桌上不断累积起来。由于圆桌君的制作工艺简单、材料朴素，因为是圆形，“没有棱角”也“不分上下”，直径 1米的长度又恰好为彼此间营造一个合适的距离，而且因为是由每一个人的膝盖支撑起来的，所以更能产生共同作业的感觉。因此，光是把圆桌君放在膝盖上，就能让孩子们之间产生不可思议的团结意识和欢笑声。



#### 【引用及参考文献】

中野民夫《协作革命——参与式场域营造的技法》，岩波 Active新书，2003年

参与式的课堂上常常会出现预想不到的情况。老师需要根据孩子们当时的具体情况灵活应对，而这种高度的现场应对能力只有在做好充分准备的前提下才能发挥出来。也就是说“准备要缜密、运作需灵活”。在此，我们为大家介绍一下在准备“互学场域”时所需的“空间”、“关系”和“时间”的设计方法。

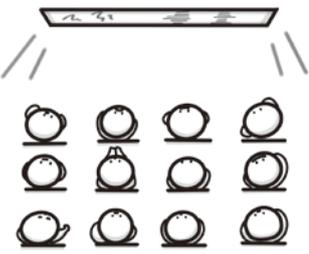
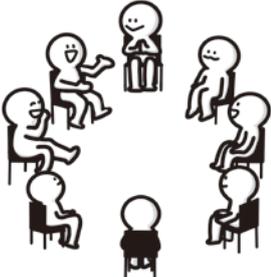
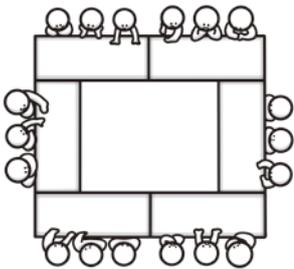
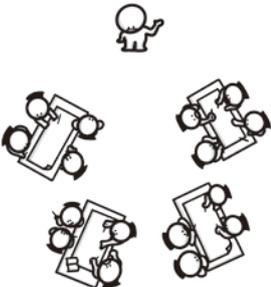


### 空间设计

在考虑空间设计时，如何摆放桌椅非常重要。请参考以下摆放示例，根据课程内容和希望营造的场域，选择适合的形式，必要时可以在上课途中积极地改变摆放方式。桌椅位置的变化可以给课程带来强弱起伏的节奏感。建议有时候可以脱了鞋子坐在地板上上课或开展小组活动。因为这样能让大家放松身心、增加亲近感，孩子们相互间的距离也会一下子缩短。此外，除了教室以外，如果有可以自由摆放桌椅的体育馆或多功能厅之类的话，也不妨多加利用。让孩子们一起帮忙搬动桌椅的话很快就能布置好，孩子们也可以转换心情，提高参与意识。

表 3：桌椅的摆放方式与特点

摆放方式	特点
<p>The diagram shows a traditional classroom layout. At the top, there is a horizontal line representing a teacher's desk with a chair and a small figure of a teacher. Below this, there are two columns of student desks, each with a chair. The desks are arranged in a grid-like pattern, facing the teacher's desk.</p>	<p><b>学校型</b></p> <p>孩子们熟悉的摆放方式，多数孩子能够产生安心感。但看不到彼此的脸。</p> <p>用例：提供话题等</p>

摆放方式	特点
	<p><b>剧场型</b></p> <p>学校型中撤掉桌子的摆放方式。参加者的注意力集中于站在前面的人，而令人出乎意料的是，在这种摆放方式下，参加者与旁边的人的联系会变得稀薄。</p> <p>用例：提供话题等</p>
	<p><b>扇型 (半圆形)</b></p> <p>与剧场型相比整体上具有一体感。</p> <p>用例：提供话题等</p>
	<p><b>圆型</b></p> <p>特点是所有人离中心的距离都是相同的，并且不分开始与结束。圆的大小和每个人之间的间隔也会引起意识的变化。</p> <p>用例：与所有成员对话、带动作的活动等</p>
	<p><b>口字型</b></p> <p>面对面容易使参加者之间产生对立关系，这种摆放方式本身就有着很强的特性。坐的位置不同，意识也会产生巨大的变化。</p> <p>例：提供话题、与所有成员对话等</p>
	<p><b>岛屿型</b></p> <p>常用于小组活动。参加者一般把注意力集中在自己的桌子上，对站在前面的人的关注程度会降低。</p> <p>用例：小组活动等</p>

除此之外，在摆放桌椅时，也应该连同考虑教室里的温度、空调风向、灯光，还有挂在教室墙上的物品以及是否要配上音乐，这样才能设计出让孩子们觉得舒适的、可以集中精神的空间。

## 关系的设计

对于在授课和小组活动的途中是否需要改变小组的结构，老师们也不妨有意识地考虑一下。改变小组构成有助于孩子们相互接触到各种不同的意见，可以让更多的孩子们进行交流。相反，如果不改变小组构成的话，可以加深同一小组的孩子们之间的关系，从而推进更深层次的对话。老师们可以在充分理解这两者的不同效果的基础上，根据小组活动的目的进行不同的关系设计。另外，在下一个技巧中将要介绍到的小组规模，对于关系设计而言也是一个非常重要的因素。



初次见面的孩子比较多时，老师们应该尽可能地提前掌握孩子们的知识量、性别、年龄、参加动机等信息。这些信息可以帮助老师判断课程是否适合这些孩子、应该设置怎样的问题、有没有需要增加的课程内容等，这对于设计课程以及确认课程是否合适是非常有必要的。此外，孩子们还会因为年龄的差距和性别差异等而难以打成一片。因此，老师们不妨根据事先收集到的信息，对年龄、男女比例和人际关系等加以考虑，进行分组。

还要注意的，应当建立起适用于所有课程的“基本规则”（比如不互相指责、欢迎差异，发言要简短，不要中途打断别人的话等等），即作为老师和孩子们都能遵守的约定，并且将这些规则在一开始上课时就用口头说明或张贴在教室里。这样做有助于老师和孩子们、以及孩子相互之间安心地建立关系，这一点也非常重要。

## 时间设计（参考课程设计曼陀罗）

为了在有限的时间内完成所有环节，老师们需要事先仔细确认，以保证每一部分都有足够的时间。实施课程时经常会发生时间多出来或者时间不够的情况。因此，老师们应该提前决定好哪些是需要重视的地方、哪些是需要传达的内容。这样，课程便有了轻重之分，更容易随机应变，也可以不受时间的影响而将老师想要在课程内传达的内容毫无遗漏地传递给孩子们。留足备用时间，留有余地地进行时间设定非常重要。



此外，老师们还需要考虑一下是否要在一些特别需要重视的地方增加一些内容，准备几个供候选方案就更放心了。像这样，只要在课程设计的阶段预先设想好所有可能出现的情况，老师们在课堂上便能轻松应对。

另外，一定要根据孩子的年龄在课程中加入休息时间。孩子们的注意力集中时间是有限的。休息时间不但能让孩子们放松，对于老师来说也是确认进展状况的宝贵时间。而且在休息时间内老师还可以考虑一下是否需要更改休息时间之后的课程；同时如果在上课时发现某个孩子需要提醒一下，也可以在休息时间里确认一下他的情况。

**【引用及参考文献】**

中野民夫《协作革命——参与式场域营造的技法》，岩波 Active 新书，2003 年

中野民夫、森雅浩、铃木麻里子、富冈武、大枝奈美《协作——从实践中学习技巧与精神》，岩波书店，2009 年

技巧③ 小组规模 如何有效地分组

在“互学场域”里，常常会进行分组活动。假设每个小组讨论的时间为 10 分钟，如果是五人一组的话，平均下来每个人有 2 分钟的发言时间。如果是两人一组的话，那么一个人就有 5 分钟的发言时间，与五人小组相比发言的时间更长。老师希望有多样对话的时候，可以安排 4-5 人一组；希望有深入对话的时候，可以安排 2-3 人一组，请根据课程的目标和目的调整小组规模。

而且不一定所有的内容都分组进行，有时候安排一些个人思考的时间，或者所有人一起思考的时间也能获得很好的效果。图 4 为小组规模及其效果的对应表。

图 4：小组规模及其效果

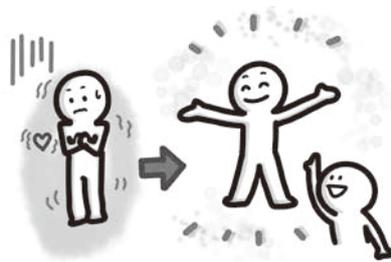
小组规模	效果
<p>1人 (个人)</p> 	<p>尝试让个人面对自己的课题，能够让学生具体地思考自己下一步该怎么做。即使是在小组活动中，一个人静下来和自己对话，或者将想到的东西写出来，回味一下自己的想法，这样的时间也是非常珍贵的。</p>
<p>2人</p> 	<p>两人一组可以仔细聆听对方的发言，并且充分阐述自己的想法。老师可以观察对话的情况，中途换人重新组合也非常有效。</p>

小组规模	效果
<p>3人</p> 	<p>俗话说，“三个臭皮匠赛过诸葛亮”，作为亲密而又方便的最小单位的分组，这个人数已经能够产生相互作用和协同作用的效果。</p>
<p>4人</p> 	<p>两个二人小组合在一起就是4人，在需要切换场面的时候这个规模最为理想。这个人数也适合大家促膝谈心。既有家庭式的温暖，也能产生多样性。</p>
<p>全体</p> 	<p>可以感受到小组全体的一致团结与活力。由于所有人都在进行同一体验，因此可以一次性地与大家分享信息。</p>

【引用及参考文献】

中野民夫《协作革命——参与式场域营造的技法》，岩波 Active新书，2003年

孩子们彼此初次见面总是会紧张的。即使是一个班的同学每天都一起共享时间和空间，也有可能对其他人不甚了解。破冰是指缓解（破）孩子们初次见面时紧张情绪（冰），从而提高大家对之后活动的期待。即使是每天见面的同班同学，通过破冰，也可以将孩子们的情绪朝着授课和小组活动的方向调到同一个音律上。



然而，为了有效地进行破冰，老师们需要注意以下几点。

### 注意不要在破冰上花过多的时间

破冰只不过是让大家更好地度过之后的时间的一种导入。破冰时间最好控制在课程整体时间的1到2成以内。

### 注意不要“表演”过头

“过火”的破冰是没有必要的。如果孩子们执着于胜负、过于兴奋而引起争执的话，这就失去了破冰的意义了。请将孩子们的注意力顺利地引导到接下来的活动上。

此外，破冰可分为“孩子与孩子”和“孩子与老师”两大类。在这里为大家介绍几个能让孩子们愉快参加的破冰方式，对于已经建立起了一定关系的孩子之间也同样适用。

### “孩子与孩子”间的破冰

#### 1. 初次见面时的自我介绍

这是一项相互介绍对方不了解的情况的活动。在同学关系良好的班级内进行也非常有效。

对象年级：中高年级

所需时间：3分钟左右

适合人数：1组 2-3人



- ① 孩子们 2-3 人组成一组。
- ② 老师示意开始后，由孩子们在小组内进行自我介绍。发言人说完“大家好，我是（自己的名字）”后，接着要介绍别人所不知道的自己的情况。只有说出了其他人不知道的事情后，自我介绍才算完成。
- ③ 说出其他人不知道的事情后，换一个人作自我介绍。这时候，先发言的人也要同样地倾听其他人的发言。

## 2. 妖怪猜拳

这是一项在教室里一边走一边用到手（猜拳）和动脑筋（计算）的活动。

对象年级：中低年级

所需时间：5 分钟左右（实施次数以 3-5 次为宜）

适合人数：偶数为宜



- ① 孩子们在教室里自由走动。
- ② 一听到教师说“出来啦”以后，每个孩子就和离自己最近的伙伴组成 2 人组。
- ③ 2 人组听到“3、2、1 开始”后，像猜拳一样用单手（或双手）的手指做出一个数字。
- ④ 先说出两人所表示的数字之和的人获胜。

## “孩子与教师”间的破冰

### 1. 按照指示跳跃

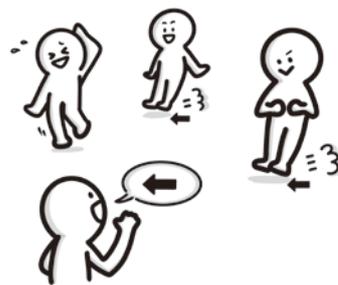
老师给出“前后左右”4 个方向的指令，孩子们根据指令在相同（或相反）的方向进行跳跃的活动。由于要活动身体，因此，无论是室内还是室外，最好在宽敞的地方进行。

对象年级：低年级至高年级

所需时间：5 分钟左右（实施次数以 3-5 次为宜）

适合人数：适合人数：在室内进行的话，以不撞到他人的人数为宜

- ① 老师给出“前后左右”4 个方向的指令。
- ② 孩子们一边说出指令的方向，一边做动作（跳跃）。（例：一边说“前、前、后、右”一边朝着这些方向跳跃）
- ③ 老师也可在下指令之前给出“反方向”的指示，要求孩子们做出与指令的方向相反的动作，以此来调节难度。



## 2. UFO

孩子们观察老师的动作，配合老师的动作拍手的活动。

对象年级：低年级至高年级

所需时间：3 分钟左右

适合的人数：人数不限



- ① 老师面向孩子们向右转体 90 度, 伸出双臂。(保持向前看齐的状态)。
- ② 右手固定不动 (保持伸直), 伸直左手并上下摆动。孩子们在老师两手心重合时拍手。
- ④ 老师可以加进一些比如在双手快要重合时突然停止不动之类的假动作, 这样气氛会更加热烈。

老师们提出的“问题”和“课题”在“互学场域”中起到非常重要的作用。比方说，如果老师问孩子们：“怎样才能防止气候变动？”这样的问题，由于提问的主语和条件模糊不清，孩子们在回答时就可能出现自己应该怎么办、或学校和地区应该怎么办等参差不齐的回答。像这样，提问的主语和课题的提出方式会改变现场的气氛，可能使对话变得更加活跃，也可能让现场陷入沉默。



“问题”分为封闭式问题和开放性问题两种。封闭式问题主要指让孩子们回答“是或否”或者“A或B”的“问题”。例如，“吃过早饭了吗？”或“你赞成A的意见还是B的意见？”等等。可以在课程导入时设计这样的提问或检查孩子们的理解程度时使用。

而开放性问题则是让孩子们自由地回答自己所思所想的“问题”或“课题”。例如，“对于xx，你是怎么看的？”或“站在xx的立场上试着想一想吧！”等等。主要在探求某些事物或自由发挥想象力时使用。此外，如果在开放性问题中引入6W2H的话，设置问题就会更加容易。

表5：6W2H

What：何事	When：何时
Why：何故	Where：何地
Who：何人	How：如何
Whom：对谁	How much：多少

在设计“互学场域”时，充分利用开放性问题的特点设置问题，可以让对话变得更加活跃。

## 充满魅力的提问

归根究底，如果老师提出的问题或课题本身没有魅力的话，孩子们就无法对小组活动中的对话产生兴趣。再说，孩子们的知识量和背景也是各不相同的。我们不应去迎合某一部分特定的孩子，也不要提出需要一定的知识量才能回答的问题，而应该提出一个对所有的孩子来说都是“充满魅力的问题”。注意以下两点，我们就能更加容易地提出充满魅力的问题。



- ① 即使在知识量或经验上有差距也能回答
- ② 在解决问题或课题的过程中，会不断产生新的问题和疑问（为了解决这些问题人们会主动去调查去学习）

老师们经常会根据自己想要听到的答案去设置问题，但这个时候不妨忍一忍，试着去提出一个正确答案不止一个的问题。老师的责任是和孩子们一起去创造新的想法和价值观。在面对正确答案不止一个的问题或课题时，对于孩子们来说是一次可以放心大胆地发表自己想法的机会。由诱导性提问所产生的活动，乍看上去好像是不错的团队活动，但事实上对话可能无法深入也无法展开，因此老师们需要注意。孩子们也有可能为了得出老师所期待的答案而开展小组活动。

此外，在让孩子们对问题和课题进行意见交换的时候，要告诉他们头脑风暴的4个原则，让孩子们认识到这里是自己可以自由发言的地方，这样可以使对话变得更加活跃。

- ①不要批评对方的意见
- ②鼓励自由发言
- ③注重发言的量而非质
- ④尝试将各种意见联系起来

### 【充满魅力的问题或课题示例】

例 1：

如何让自己居住的地方成为一个可持续发展的（将来可以一直居住下去）社区？

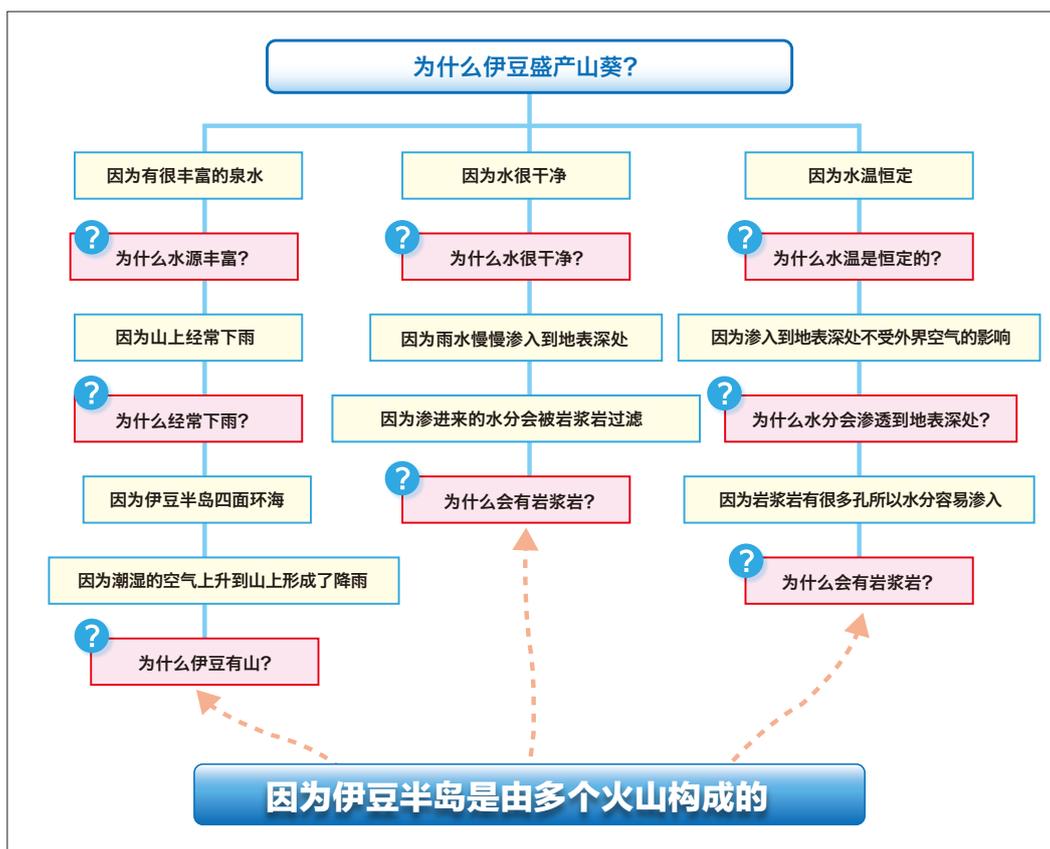
比方说，通过社区探险或小组活动去找出不可持续的原因。然后针对原因找到解决方案或者自己能够做的事情，并开始行动。



例 2：为什么剩饭剩菜是不对的？

比方说，通过对剩饭剩菜进行调查和参观垃圾处理厂等，让孩子们思考一下全世界和自己的身边有多少剩饭剩菜。然后审思自己的行动，想出解决办法。

下图为在现实的授课中使用过的例子。



静冈县的伊豆作为优质山葵的产地而闻名。从“为什么伊豆盛产山葵？”这个问题开始探寻原因，最后可以得出因为伊豆是由火山构成的这一结论。也就是说，让孩子们认识到伊豆山葵是来自于火山（大地）的恩赐。

一个好的提问（问题或课题）可以不断地引发出新的问题和疑问。将这些问题深究下去的话，就可以认识到事物间的种种联系，从而把孩子们引向更深层次的学习。

大塚明（共同项目委员会委员、前初中校长）

## 技巧⑥ 接纳 营造让孩子们可以放心大胆发言的环境

在“互学场域”中会产生多种多样的意见和想法。作为老师，听到有人提出预料之外的意见或想法时，往往会将其按照自己想要到达的方向加以修正，然而多样性才是“互学场域”的乐趣所在。让我们对任何意见都以“原来如此”的态度来接纳，对孩子们能够表达自己的意见这件事加以肯定吧。说出来的意见和想法被人接纳，由此产生的效果远远超出我们的预想。

如果当着很多人的面，自己的意见被批评、被无视，那么发言人就会受到打击，然后开始退缩，对于之后的发言也变得消极起来。即使某个孩子的意见或想法没有答到点子上，老师也不要批评，而应该完完全全地接纳，首先要对他能够表达自己的想法这件事给予肯定。但是，如果这个孩子所掌握的知识或信息明显错误，则应该给他一些提示，帮助他自己发现这个问题。其实很多时候根本不需要老师指出错误，孩子们在与伙伴们的对话中自己就可以发现错误，或者被伙伴们指出错误，然后进入深层次的思考并朝着解决问题的方向前进。因此，作为老师，充满爱心地守护孩子们的这种发现与成长是非常重要的。



“互学场域”的目标在于让孩子们设身处地地去看待问题，并由此引发出其后的行动变化。让孩子们积极主动地去探求问题和课题的解决办法，这一点非常重要。有时候孩子们也会给出老师所期待的标准答案。这个时候，即便是标准答案，作为老师也不应该就此接受了事，而要利用开放性问题，进一步引导出孩子们本来的想法和感受。

被人接纳的经历能让孩子们认识到“这是一个可以放心大胆发言的地方”。2014年日本内阁府发行的《儿童青少年白皮书》中表明，与其他国家的孩子相比，日本的孩子们自我评价较低，对于不知道能否顺利进行的事情，很少主动去做。这难道不是因为他们一直被要求拿出正确答案，而正确答案以外的各种想法很少被接纳而造成的吗？接纳各种不同的想法，发掘孩子们的优点非常重要。

接纳孩子们的意见，深入探讨问题，可以促进老师与孩子们之间的深层次相互学习。比起与孩子们各持己见，更重要的是不同年代的人之间对于不同的感受和看法予以相互理解。和孩子们一起思考不止一个正确答案的未来，让我们带着这样一种理念来打造快乐的“互学场域”吧！

**【引用及参考文献】**

日本内阁府《儿童青少年白皮书（2014年版）》，日本印刷，2014年

## 技巧⑦ 传达技巧 做发表演示要简明扼要

说话的人往往会认为自己说的话已经传达给了对方。然而事实上，重要的不是“说没说”，而是“收没收到”。而是“收没收到”。为了能把自己的意见更好地向对方传达，我们在这里为大家介绍一下在授课和小组活动中有效地进行传达的一些窍门。



## 老师注意不要说得太多

“互学场域”的主角不是老师，而是孩子们。老师说得太多的话，孩子们参与的积极性就会降低。有句话叫做“发表演示要 KISS”。“KISS”取自“Keep It Short and Simple”中各词的第一个字母，意思是应当简明扼要。孩子们能够一次处理的信息量是有限的。老师应该尽力减少自己的发言在全体时间中所占的比例。

## 公布授课的目的与时间表

尽管孩子们在课程的说明时记住了授课的目的与时间，但随着时间的推移难免会淡忘。老师不妨将授课的目的和时间表一起挂在教室内孩子们看得见的地方。这样孩子们就可以根据自己的情况再次进行确认。



## 如何更好地传达

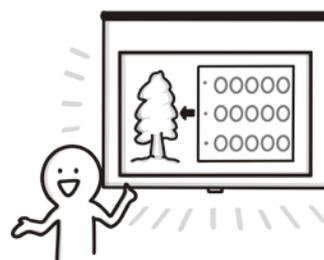
为了帮助孩子们理解，将言语“可视化”非常重要。老师要随时注意让孩子们知道自己在说什么，说到哪里了。传递信息的方法有很多种，例如“口头表述”、“使用幻灯片”、“边说边写板书”、“运用 KP 法（纸戏剧演示法）”等等，这些方法都各有利弊。请根据实际情况选用适合的方法。另外，老师在使用幻灯片进行演示时应当注意以下几点。

### **文字是否容易阅读**

虽然教室的大小也有一定影响，但老师请注意，幻灯片使用文字的大小、颜色和字体，要让离屏幕最远的孩子也能看清楚。此外，最好根据孩子的年龄在汉字旁边注上拼音。

### **幻灯片是否通俗易懂**

为了让孩子们在投影时间内能够读完，文章应当尽量写得简短。不要光用文字，使用图片或照片的话会有很好的效果。



### **小组活动的流程说明方法**

在小组活动中，首先要让孩子们简单地了解一下整体情况。然后再分阶段进行说明。一开始先让孩子们对活动的目标有个大致了解的话（例如：20 分钟后各小组进行 3 分钟以内的报告），小组活动便能顺利开展。

## 技巧⑧ “回顾”与“分享” 加深学习的宝贵时间

回顾分为个人的“回顾”和集体内的“分享”两个阶段。

一个人自己和自己的对话便是“回顾”。通过“回顾”反省自己，可以发现至今为止没有意识到的问题。



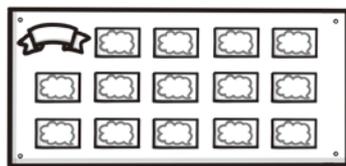
将回顾的内容和几个人进行交流便是“分享”。在“分享”的过程中，我们可以从别人的发言中注意到自己无法通过语言表达的感情，也可以将自己的回顾表达出来，度过一段加深学习的宝贵时间。

对于“互学场域”而言，“回顾”与“分享”有着特殊的意义。对已经进行过的活动进行回顾，思考“发生了什么事？”，“有什么想法？”，“为什么会那样想？”，“今后应该怎么办”，可以从中看到自己和伙伴们的深入思考与成长。

在“回顾”与“分享”中可以采用以下方法引导孩子们踊跃发言。

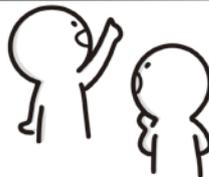
### **把感想或疑问写下并公布出来**

因为不需要发言，所以能减轻孩子们的紧张感。同时也能看到别人提出的问题，“啊，那个问题我也想问的！”，这样可以与他人产生共鸣。

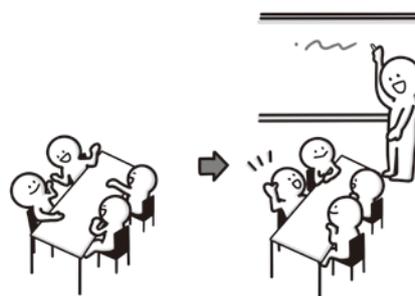


### **让孩子们在小组内就感想和疑问进行交流，然后举手发言**

可以在小组内整理和确认自己的意见和疑问，比起在全体面前发问，孩子们这时更容易举手。



回顾并不仅限于在上课和小组活动中进行。比方说，晚上睡了一觉或吃过午餐后，随着时间的推移，各种各样的经历联系在一起，也可以加深学习。因此，即使在上完课和小组活动结束后，也请向孩子们继续提问吧。



### 技巧⑨ 反馈 进一步提升授课质量

为了进一步提升授课和小组活动的质量，除了自我评价以外，他人评价（反馈）也是一项重要的因素。每次授课和小组活动结束后，不妨设置一个反馈时间用于评价和改善。

反馈并不是要给授课和小组活动打分。反馈就好像一面“镜子”，是一次了解别人如何看待自己的机会。而“镜子”的数目越多，就越能立体地照出自己的身影，更加有效地改善授课和小组活动。

在这里为大家介绍几个有效地收集成长材料的反馈方法。



#### 客观信息的收集

首先我们需要收集客观的信息。孩子和家长们的发言便是一项重要的信息。比方说，在技巧⑧的“回顾”与“分享”中孩子们给出的感想和提问是非常有益的。在小组活动中有时候也会以课程的评价和改善为目的进行问卷调查。请将这样的客观信息作为反馈加以运用吧。

#### 教师间的反馈

老师之间进行反馈的顺序是：(1) 信息的共享→(2) 每一位老师针对自己在意的地方进行发言→(3) 确认从下次起需要改善的地方。(2)的发言从经验较少的老师开始进行的话，可以从新的视角发现问题，效果会更好。此外，除了让老师们对课程整体进行发言外，也可以将课程分成几个部分，针对各个部分就让大家自由发言。对于耗时数日的课程或小组活动，可以每天回顾一次，这样有助于改善第二天的课程。

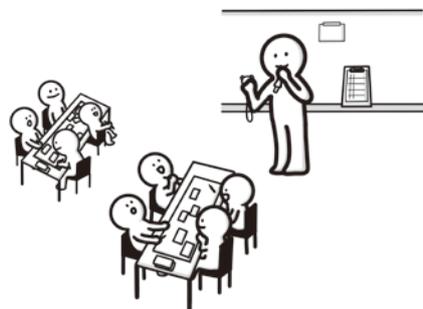
#### 反馈方的窍门

反馈往往会被当作唯一的一种改善方法，但事实上改善方法并不仅限于此。因此，反馈的人在反馈时加上一句“如果是我的话……”，那么接受反馈的一方便可以获得缓冲时间来进行思考。

在进行反馈时，不妨先肯定对方的优点，在此基础上再用“如果是我的话……”来开头，对改善点提出建议。人们常会担心进行反馈时出现“反馈方伤害被反馈方”的情况，但只要我们将反馈变成一种习惯的话，这种情况就可以避免。

**技巧⑩ 运用工具 有助于协作的 7 种工具**

在这里我们为大家介绍一下环境教育的导师们经常用到的 7 种工具。大家可以根据课程或小组活动的内容进行增减或变更。

**①进度表**

用于进行时间管理。进度表除了能够帮助我们了解目前的进展是比计划超前了还是落后了，还能帮助我们对填写反馈表的时间和问答的时间等做一些细微的调节。

**②秒表（计时器）**

以个人或小组为单位进行限时的发言时，秒表（计时器）是必备的工具。建议大家使用附带显示当前时间（也就是钟表）功能的计时器。

**③笛子、响铃**

在需要发出“时间到”的信号时使用。像“鸭哨”这样发出呆萌声音的笛子还能够缓和现场气氛。

**④大白纸、纸**

在“回顾”和“分享”时使用。可根据用途将纸裁剪成各种大小。也可以利用废纸的空白背面。

**⑤马克笔**

集齐各色的水性马克笔，使用起来会非常方便。油性的马克笔可能会弄脏桌子。请在小组活动的准备工作时检查一下马克笔是否能够书写流畅，备用墨水也请准备好。

**⑥便条贴**

要注意便条贴的尺寸是否和用笔匹配。请根据需要写多少字以及用笔的粗细来选择便条贴的大小。

**⑦磁贴**

将写好的纸贴在黑板或白板上时使用。请根据用途，灵活使用直径 2-3 厘米的圆形磁贴和条状磁贴等。

## 结束语 为了更好的明天

在环境教育中培养起来的“互学场域”，非常注重通过孩子们之间的对话来加深学习。刚开始的时候，孩子们可能不知道该说什么才好，可能会觉得困惑。

不过当他们慢慢习惯了“互学场域”以后，就会因为可以自由表达自己的意见和想法，并且能和伙伴们一起去发现、去创造而感到高兴。然后老师们也将重新认识到“互学场域”的重要性。

怎样才能走近理想的“互学场域”呢？

依照 PDCA 循环（计划、实施、评价、改善）持续提升授课与小组活动的质量，不断积累经验非常重要。

现今世界上除了气候变化、森林砍伐等环境问题外，还存在着战争、贫困、饥饿、教育差距等各种各样的问题，已经变成了一个不可持续的社会。

2015 年可持续发展目标（Sustainable Development Goals: SDGs）被联合国采纳为全世界共同努力的目标。在此影响之下，近年来人们越来越强烈地要求“改革世界”，实现“不放弃任何一个人”的社会。因此，生存在地球上的所有利益相关者通过对话、从多方面共创一个可持续发展的社会具有重大的意义。

而能够促成这种对话的正是协作，“互学场域”正是关键所在。

和充满魅力的提问一样，协作的方法也不止一个。在这本指导手册中我们为大家介绍了 10 个协作技巧，请反复阅读不断学习，进而开拓可能性。

最后，让我们为了更好的明天，不断地创造“互学场域”吧！





## 设计“互学场域”从环境教育中学习10个建导技巧

策划、制作：日中韩环境教育网络（TEEN）共同项目委员会

饭田贵也 大塚明 近藤顺子 篠田真穗 諏访哲郎 高桥尚也 中野民夫

编辑：公益社团法人日本环境教育论坛（JEEF）

插画：中尾有里

设计：株式会社大川印刷

---

发行日：2020年3月

发行人：日本环境省 大臣官房 総合政策课 环境教育推进室

邮编100-8975 东京都千代田区霞关1-2-2

---

all rights reserved