

(2月25日版)

## Explaygroundにおける産学の教育協働

一般社団法人東京学芸大Explayground推進機構 フジムー(藤村聡)

私はExplaygroundという産学連携による新しいプロジェクトに携わっています。この取り組みを紹介しながら、教育協働への企業の取り組み方について考えてみたいと思います。

Explaygroundの起源は、東京学芸大学(以下学芸大)とMistletoe Japan合同会社(以下ミスルトウ)の出会いにあります。次世代の教育支援や教育協働を主導している東京学芸大学は、活動をさらに推進するために民間企業などとの連携によるオープンイノベーションを求めています。一方、ミスルトウは未来の社会を変革していくスタートアップや起業家たちを支援する活動を行っており、これからの激動の社会を自らの手で良い方向に動かしていく人を増やしていくには教育、さらには人々の生涯に渡る学び方が変わっていくべきなのではないかと感じていました。この二者が出会ったことから、共同で社団法人を設立し、お互いの専門性を生かして教育や学びの場を包括的に変えていく模索が始まりました。私自身はミスルトウからこのプロジェクトの運営に携わっています。

「Explayground」という名前は、この活動のために生み出されました。playground(遊び場)に「ex」という接頭辞がついています。「ex」には expanded(拡張された)、extreme(突き抜けた)、experimental(実験的な)といった意味が込められています。中心となる思想は、「遊びから生まれる学び」。人は何かに没頭して取り組んでいるときに多くのことを学びますし、幼児を見ればわかる通り、人には元来その力が備わっています。「遊んでいる暇があったら勉強しなさい」と言いがちな現代において、遊ぶ心から駆動される学びの価値を再認識し、それを最大化する環境やサポートのあり方を探っていこうというのがこのプロジェクトです。

Explaygroundのもう一つの思想は生涯学習、ライフロングな学びです。これまでの社会では、おおよそ20歳くらいまでが学ぶ期間、その後60歳くらいまでが働く期間、その後が余生を楽しむ期間、と段階に区切られていましたが、これからの社会ではそのような区分が適切ではなくなっていきます。理由の一つは科学技術の急速な進歩。人工知能やセンサー技術、ビッグデータ、ロボティクスなどにより、必要な知識を取り出して適用することは機械に任せられるようになりつつあり、そのような機械を操って価値を生み出すことは大人より

もむしろ子どものほうが早くうまくやれるということも起きていますし、これらによって世の中の職業の種類もどんどん変わっていくと思われます。もう一つの理由は健康医療技術の発達で、昔であれば引退年齢であった60歳ではまだまだ心身ともに活発な人が増え、人生を100年と考えるべきだという話が出てきています。そうであればますます「勉強は20歳まで」などと言わず、長い人生に渡って、そのときどきの自分の関心と社会環境に沿って学び続けるという生き方が想定されます。そう考えたときに「大変だなあ」と思ってしまうのは「学び」を「勉強」(強いられて勉めてやること)と見なしているからであり、だからこそ「遊びから生まれる学び」という考え方が大事になってきます。

Explaygroundは、このような考えのもとで、どうすれば学びにつながる遊びが次々と生まれていくか、という環境づくりを模索しています。学芸大のキャンパスには、教育に関する様々な分野の研究者がおり、将来教育に貢献したいと学んでいる大学生がおり、附属の幼稚園、小学校、中学校、図書館があり、保育園や学童保育もあります。キャンパス内だけでなく、周囲には多くの大学が点在し、地域にも様々な学びに取り組んでいる人やアイデアを自ら形にしようと取り組んでいる人たちがいます。これらの人々が年齢や立場に関係なく共に遊び始め、学び合うことができるようにすることが、私たちのチャレンジです。

この活動では、趣旨に賛同した人たちが「遊びから生まれる学び」の具体例となるものや、それを生み出すことにつながるものをラボ活動として立ち上げています。その中から企業も参加している取り組み事例として「[Green Tech Engineer ラボ](#)」(以下GTEラボ)をご紹介します。



**GREEN TECH ENGINEER LAB**

### Green Tech Engineer Labの夢

Green Tech Engineer Lab活動、やりたいこと。  
共創パートナー募集について。



東京学芸大学 Explayground  
公教育のイノベーションを  
目指した産官学民こどもためのプラットフォームです。





**GREEN TECH ENGINEER LAB**

Explaygroundのラボの一つで、企業、行政、  
大学教員、大学生、中学生で構成。  
高での学び、暮らしを実践することで、これから必要とされる自然とともに、自然を活用して生きていく人材の育成を目指します。

**Dream 1**  
森を学ぶ、森で学ぶ、  
新しい「森と学び」のシステムの構築

- ・森を活用した新しい公教育の開発と普及
- ・森を活用した放課後の居場所の開発と普及
- ・森を活用した新しいコワーキングスペースの開発と普及
- ・森を活用した新しい子育て支援の開発と普及

**Dream 2**  
森を守りながら、森に暮らす、  
新しい森生活システムの構築

- ・森守が森を守りながら、オフグリッドに暮らせる森を開発
- ・森に暮らす人が森守となり、森を守る

**「森」について考える仲間、「森守」やりたいっ！人 大募集中です。**

2

GTEラボは「森を遊びつくす」ということがテーマです。その心は、一つには「自然に親しむ中からの学び」であり、もう一つには「木を理解し活用する中からの学び」です。いわゆる野外教育や木育に重なるところですが、専門家がアレンジしたプログラムを子どもが受けるということにとどまらない新しい遊びかた、学びかたを考えたり、木の新しい活用や林業のありかたにつながるところまで参加者全員が考え、実際に参画する環境づくりに取り組んでいます。このテーマに様々な人が集まってきました。発起人のえっち(鉄矢悦朗東京学芸大学教授)は、建築・空間デザインやものづくり教育などを専門とし、木材の活用にも強い関心を持っています。彼の問題提起から、学芸大が東久留米に所有している森を「遊びつくす」活動フィールドとする案が生まれました。また、レンさん(宮村連理東京学芸大学附属中学校教諭)は中学で理科を教えつつ、NPO活動で子どもたちとともに森林保護や間伐材活用などに取り組んでおり、彼の教え子の中高生もGTEラボに参加してくれています。民間企業からは、イッシーら住友林業株式会社新事業戦略開発室(以下住友林業)メンバーの方々が加わりました。イッシーらは、住友林業がExplaygroundの趣旨に賛同して、新しいコンセプトの木造建築物を学芸大キャンパス内に寄贈してくださったことの立役者でもあり、人々の暮らしに木を活用していくことに関心があります。さらに他にも木に関係のある企業や団体の人が次々と仲間入りし、前述の東久留米の森をどう遊びつくして学びをつくるかのディスカッションを行っています。



ここで敢えて教員の先生がたをニックネームで表記したり企業のかたの個人名を挙げたのは、Explaygroundの活動が、組織や肩書を超えてまず個人の想いで集まっていることを示したかったからです。従来、組織人が何らかの活動に関わる場合二つの方法がありました。

一つは組織の看板で参加する形であり、産学連携の多くもこのパターンです。組織として参加しているので、組織の思惑が先に立ち、連携はギブアンドテイクとなります。その組織が企業であれば、企業の経済活動への寄与が前提となります。その組織から参加している人は、あくまで「仕事」として組織を代表して参加しているのであり、個人は匿名化し、個人の興味関心や思惑は組織の論理の影に隠れます。一方、組織の論理に影響されずに自分のやりたいこと、貢献できることに取り組むには、もう一つの方法である個人活動(いわゆる放課後活動)にするしかないとされてきました。すなわち、業務時間外に取り組むわけですが、多くの組織では業務時間外であっても様々な制約(対価をもらおうとNG、業種が近い分野はNG、などの副業制限)を課しているのが実情です。しかし、考えてみると、これ自体が「仕事か遊びか」という二者択一の考え方であり、「遊んでいないで勉強しなさい」と言われて「学びか遊びか」の二者択一で育ったことの名残なのではないかと思います。「遊びから生まれる学び」があつて良いのと同様、実は「遊びから生まれる仕事」もあつて良いのではないのでしょうか。そこでは「遊び」は怠けて好き勝手なことをやるというのではないし、「学び」や「仕事」は嫌々苦行でやることではないということを意味しています。

そのような考えから、Explaygroundでは参加する人が個人としてそれぞれのテーマや分野に深く興味関心を持って取り組む気持ちがあることを前提としています。共通のテーマに対して様々な知識・特技・アイデアを持った多様な人が集います。そのテーマを徹底的に面白がることから始めます。そのうえで、どうすればそれが自分の組織の活動に関連付けられるか、組織の持つ資産を活用してこのテーマに貢献しつつ、その組織にも貢献することに繋げていけるか、を探っていきます。その結果としてwin-winな可能性が見えてきたときがExplayground式の「産学連携」の誕生です。

これを実現し発展させるには、各ステークホルダーがかなり発想を転換する必要があります。企業からの参加者は、自社のミッションをこなすという発想よりも先に、まず個人としてテーマに向き合い、没頭して取り組めなければなりません。しかしただ個人として楽しむだけで終わらず、どこかで自分の組織の強みを活かしたwin-winなポイントを見つけることも怠らないバランス感覚が必要です。企業は、自社のビジネスに新しい発想やアイデアを欲するのであれば、社員にそういったバランス感覚を持つことを推奨し、就業規則や副業制限を緩めて社外での活動機会を増やしていくべきだと思います。

大学からの参加者は、研究者という生業自体が興味関心事を深く掘り下げるというものである。そのため「遊ぶ達人」であるとも言えますが、近年は組織人としての役割が求められることも増えてきているようなので、改めてバランス感覚を見直すことが必要なのかもしれません。加えてExplaygroundのような教育支援・教育協働の取り組みにおいては、やはり教育の専門家として「これからの学びはどうあるべきか」という視点での貢献がとても重要であると思います。これらの活動は未来の新しい学びのかたちを作っていくものでありつつも、参加者たち自身が学ぶ場でもあるので、この活動のファシリテーション自体が新しい学びづくりの実践であり、そこに教育研究者はぜひ活躍していただきたいです。

そして、チーム内においては同じテーマを面白がる仲間としてフラットな関係性を作ることも重要であると考えています。Explayground全体を運営するチームも、大学教員、大学職員、民間企業人から成っていますが、会話するときに「〇〇先生」「〇〇社さん」「〇〇部長」などと呼び合ってしまうと、どうしてもその役割を背負っての発言(いわゆるポジショントーク)になってしまいますので、思い切って全員ニックネームで呼び合うことにしました(したがって私はフジムーです)。はじめのうちはとてもぎこちなく、会話がスムーズに進みづらいこともありましたが、最近では「自分はどう思うか」ということを自然に出せる人が多くなったと実感しています。おそらく、この場ではそれが許されるのだ、むしろ推奨されるのだという心理的安全性が大きいのだと思います。もちろん、勝手なことを言い放しにせず、それを自分の立場でどう折り合いをつけるか、良い方向に導けるか、という視点も常に持っているメンバーが集っているからこそ実現できることです。

異なる立場や年齢層の人たちがフラットに議論することに関連して、ラボとは別の試みとして、映画上映と組み合わせた対話イベントを定期的に行っています。教育や社会課題に関する映画を観たあとに、グループで学びのありかたについてディスカッションするもので、大学生や高校生、現任教員などの教育関係者、子を持つ親などが集まります。



各グループに学生・教員・親や企業人などが入るようにすることで、異なる年齢層や立場からの意見を出し合うことができ、各自の日頃の教育や学びへの取り組みを新しい視点から見直す機会になり、毎回「ディスカッションの時間が足りない」という声上がるほどです。ここでも最初に各自のニックネームを宣言してもらって誰もが対等な立場で個人的な想いを話していただけるように各グループに働きかける一方で、最後には「今から私は何をするか？」と問いかけることによって、各自の立場や組織でできることにも目も向けていただけるようにしています。

Explaygroundの活動は、大学キャンパスでの研究的な試みにとどまらず、今後附属学校など教育現場での実践にも広げていくべく、現場教員の方々や企業人の方々とも話し始めています。「チーム学校」にExplaygroundが貢献できるのはこれからです。実際に子どもを預かっている教育現場は新しいこと、特に確信が持てないことに慎重になりがちで、ついつい「当校では」「弊社は」という発言になりがちですが、そんな中でも子どもたちと教員と企業人が、さらには家族や地域の人らまでもが共に学び合える場をどう作っていくか、その鍵の一つは、一人ひとりが個の想いと組織の強みの両方を活かす、ということにあると思います。