

社会教育演習での実践を通じた学生の学び

——防災ゲーミング体験を活かした防災学習講座の企画——

榊原 博美*

はじめに

本学の資格課程に社会教育主事課程が設置されている。「社会教育主事」とは、都道府県や市町村の公務員として教育委員会に所属し、生涯学習（社会教育）課で生涯学習の計画や運営に従事したり、公民館などで、地域住民の生涯学習・文化・スポーツ活動を支援するなど「社会教育をおこなう者に専門的技術的な助言と指導を与える（社会教育法第9条の3）」ことを任務とする専門職員のことである。本稿では、大学在学中に社会教育主事任用資格取得を目指す学生に向けての授業を担当する立場から、これまでに取り組んだ社会教育演習の授業内容やその成果等についての実践を報告し振り返ることで2020年以降の文部科学省省令改正による「社会教育士」（称号）創設に伴う社会教育主事課程の再編に向けた今後の課題を明らかにしたい。

1. 本学における社会教育主事課程受講生の状況

本学における社会教育主事課程の受講対象者は文学部の全学科と総合政策学部政策学科と心身科学部健康科学科の学生に限られる。大学での学びを経て社会教育主事になるための条件に、「大学に2年以上在学し、62単位以上を修得し、且つ、大学において文部科学省の定める社会教育に関する科目を修得した者で、1年以上社会教育主事補の職にあったもの（社会教育法第9条の4）」とされている。このことから受講開始と履修登録は2年次からとなる。このように限定された条件を背景に、ここ3年間の受講人数は、2016年度6名、2017年度2名、2018年度5名と常に少人数で推移してきた。資格課程においてその他の資格に比べてもかなり少ない受講状況がある。

その理由に対象学科の限定以外にも、本質的なものとして大学というのが学校教育法における学校に位置づけられ、大学生自身まだ学校教育制度の中に位置づいていることがあ

* さかきばら ひろみ 総合政策学部

る。そのことから社会教育法第2条にいうところの社会教育の定義である「学校教育以外の」というところに関する知識や経験が少ない、あるいはまったくない状況でこの資格を把握する難しさがあると感じる。さらに社会教育主事自体の身分や職務内容、その資格運用の前提として公務員となる必要があることなど、資格を活かすことに直結しない難しさもある。したがって受講学生の受講理由としては公務員を目指すうえで上乘的に役立つかもしれないとの期待があることや資格を名乗るに必要な単位数が他の資格に比して少ない(24単位)ことなどがほとんどで、残念ながら社会教育自体や社会教育主事の仕事自体への興味関心が動機づけになっていることはほとんどない。本人の希望というより親から「どんな資格でも取れるものはとっておくように」と言われているというケースも少なくない。そのような学生は(例えば文学部など)学芸員や司書の資格も同時に取得を目指していることが多い。半面、公務員にすらなる予定がなく民間の企業を希望している学生も存在する。そのような学生の思惑として就職活動でESの資格欄をなるべく埋めたいという意識がある。どんな資格であってもそれを取得したのであれば何もしなかった学生生活よりは充実していた、あるいは勤勉な学生であったことの裏付けにはなるという考え方なのであろうか。

いずれにしても資格への理解が不足したまま受講を希望していることが多いため、授業の冒頭において、自己紹介に加えて受講生ひとり一人の受講動機を必ず述べてもらうことにしている。それらをふまえ筆者からは社会教育主事(任用)資格がどのようなものであるかについて詳しく説明し理解を促し納得した上での受講をすすめている。

2. 「社会教育演習」の授業概要

「社会教育演習」は、社会教育主事課程修了に必要な24単位の必修および選択必修科目のうち、必修で設定された4単位のうちの2単位である。本学では「社会教育実習」2単位も同時に必修で設置されており、両科目のうち演習の履修を前提に実習を履修する必要があり、同年度に履修することとなっている。したがって演習で学んだことをふまえてそれを実習で活かすという流れを意識して演習の授業は計画されている。

授業の構成は前半と後半に大きく2つに分かれており、前半は主に社会教育に関する理論的な内容について、講義ではなく演習形式(学生が調べてきてレジュメにまとめそれを輪番で発表する形式)で行う。後半はより演習にふさわしく実践的で活動を重視した内容になっている。以下理論編、実践編に分けて詳しく紹介したい。

(1) 理論編の内容と取り組み

まず、理論編の内容として主に以下の6つの項目が挙げられる。すなわち、

- ①社会教育の法
- ②社会教育行政
- ③社会教育の歴史
- ④社会教育職員論
- ⑤社会教育の施設
- ⑥社会教育の今後の方向性

である。とくに社会教育主事の資格を目指す授業の性質から、④の項目についてはその歴史から現状に至るまでを詳しく扱うことにしており、授業も複数回割り当てている。

これらについて各自が担当の内容について資料を参考に調べてきたことをレジュメ形式にまとめ発表し、他学生も同じ資料を読み込んでくることで知り得なかったことや疑問点を持って授業に参加し発表者に質問するというゼミナール形式の演習である。担当がその回は先生の役割であると伝えているので進行も学生に任せている。教員の役割としては担当学生が答えられないことや補足が必要なことがらに関して解説し理解を深めることを促したり覚えるべき用語や内容について取り上げることを行う。

このような演習形式の授業方法においては、講義だと受け流していた用語の意味や内容について学生自身が調べ、また先生の立場でという前提でどのような質問がきても答えられるよう準備してくるということが授業への動機づけと学びにつながっている。理論編を講義ではなく演習形式で取り組むことによって、実際に「生涯学習概論の授業で既に習っていた用語だったが名称だけで意味が把握されなかったことが自身で調べてきて発表したことによってよくわかった」などの感想が語られることから効果的な方法であるといえる。

(2) 実践編の概要と取り組み

理論編で得た知識を実践に活かすべく、後半は現場の社会教育主事の仕事や社会教育施設での実習を意識した体験的・実践的な内容で取り組むことになる。実践編に入るに先立って理論編の総括を行っているが、それについて個別のペーパーテストで確認するという一般的な方法ではなく、全員参加のクイズ形式によって知識理解の確認を把握する方法を採用している。具体的には、自治体社会教育職員となった前提で教員が出題するクイズ(Q&A方式)に○×で答えるというものである。○×の札の作成など活動自体を楽しんだうえで(このような活動が社会教育施設での講座に必要な具体的事物の作成への実習とな

ることも視野に入れて) Q&A ○×クイズを行う。クイズは20問、そのQの文言を書いたカードを裏返しにトランプの山のようにシャッフルしたのちテーブルの上にセッティングする。上から順番にカードを引きそれを読み上げる。各自考えて○×の札を掲げる。全員が挙げたのち教員が正解を告げる。正解の場合ポイントが加算される。そのクイズの一例を示すと、「Q公民館主催の講座で、講師が講演後にその著作物を販売することを許可してよい」¹⁾など、現場を意識させる出題である。この場合答は○である。しかし○か×ではあてずっぽうや勘に頼っても正解を導くことができるため、必ずその理由を一人ずつ述べてもらう。この出題には補足がある。すなわち、社会教育法第23条1項で公民館が営利事業を援助することの禁止に関わる。もっぱら営利を目的としない場合に販売は許可される。このような説明がその他の出題ともかかわって内容把握への良いワークとなることもねらいになる。最終的には教員が答えについて詳しく解説したうえで関連する事項について学べるようになっている。

クイズ終了後ポイントを披露しあい優勝者をたたえるなどするが、点数の多い少ないが問題なのではない。学び方として事物の作成やクイズ形式など社会教育の現場での学びを間接的に体験することがねらいである。そして学生の感想としての「おもしろかった」「やっていて楽しい」「クイズだと頭に入りやすい」などを実感してもらうことで理論を説明するだけでは把握しえない社会教育の講座での学びの一つの手法として参加型で身につくことが期待される取り組みである。

上記の理論編の総括を終了後、いよいよ実習現場に赴く前提でより実践的に学ぶことをねらいとした演習として「防災ゲーミング(防災クロスロード)」の体験とそれを活かした講座企画がある。この演習がこの授業の最も中核に位置づく体験学習となる。それについては次節で詳しく紹介したい。

3. ゲーミングによる防災学習の体験と講座の企画シミュレーション

(1) 防災学習講座企画の意図

社会教育演習をふまえ社会教育実習に臨むことが前提で授業を構成する立場から、実習先である名古屋市の生涯学習センター(本学名城公園キャンパスの立地している北生涯学習センター)での講座企画をシミュレーションすることがねらいである。そのなかでとくに「防災学習」の企画を行う意義についてここに述べる。8年が経過したとはいえ記憶にも新しく現在も継続した問題関心である東日本大震災の経験を機に災害列島とも称される

わが国において、今後日本全国どこで起きても不思議ではないとされる地震などの災害について、とくにこの地域でかなり長い期間大きな災害、とくに地震には幸いにして見舞われていない現状があることから、他県（近隣では防災意識の高い静岡県など）に比しても防災に対する意識がやや薄い傾向が把握される。

実際、名古屋市生涯学習センターの主催講座の分析を行ってきたが、3年前の2016年度には防災の講座は企画されていなかった。2017年度に一部の区（南区など）で防災学習の講座が設置され始める。2018年度においてようやく各区に防災の講座が企画されだしており実習先である北生涯学習センターでも前期講座で防災学習が講座は企画された。このような状況で今後はおそらくすべての区で防災学習講座が企画されることが予想される。筆者担当の授業では実習先である北生涯学習センターで防災学習講座が企画される前にそれを先取りする形で講座をシミュレートする授業内容に取り組んできた。今年度からは実際の講座と比較検討することが可能となった。

(2) 防災ゲーミング体験とその講座企画への応用

講座企画をシミュレートする前提として、授業では防災ゲーミングを学生に体験してもらっている。ここで防災ゲーミングについて紹介したい。初発に作成された防災ゲーミングは当時において未曾有の都市型災害の経験となった1995年の阪神淡路大震災を契機にその災害対応過程について実際現場で災害対応業務に従事した人々のエスノグラフィーを通じて作成された「防災クロスロード」というゲームを使った学習手法²⁾である。ゲーミングは現実社会のある事象についての法則性を組み込んだゲームに参加することで、現実を仮想体験する手法であり防災分野においても現在では複数のゲーミング教材が用いられている。筆者が授業で採用しているのは、矢守らが開発した「クロスロード」で、これは阪神淡路大震災における神戸市職員の体験を元に作成された一般市民・行政職員向けのゲーミングである。大規模災害発生時の疑似体験を通じて災害対処行動を選択する際のジレンマ状況についての気づきを提供するねらいがある。クロスロードにはタイプAとタイプBがありそれぞれ行政職員向けと一般市民向けに対応している。授業では行政職員を意識しつつも将来彼ら自身が市民としての立場になることも踏まえ、また参加される市民の立場を想定した講座企画のため両方のタイプを経験してもらっている。

ゲームの方法について簡単に紹介しよう。まず事前に作成するのはゲームで使用するカードとポイント用の座布団チップである。これらは書籍の付録で添付されている印刷物を画用紙などの厚紙に印刷して手製のものを作成する。タイプAでは学生は行政職員の立

場になりきり、タイプBでは一般市民の立場になりきる。ゲームは10枚の問題カードとイエス・ノーカード1枚ずつを使って行われる。プレイヤーは順番に問題カードを読み上げる。

読み上げられるごとに全員が自分ならその状況でどうするかを考えイエスカードかノーカードかのどちらかを選ぶ。選んだカードを裏返しに自分の前に置く。全員がカードを置いたら一斉にカードを表に向ける。多数派の意見だったプレイヤーに得点として青の座布団チップが配布される。ただし1人だけ意見が他のプレイヤーと異なる場合にはそのプレイヤーにだけ金の座布団チップが配布される。ゲーム終了後に座布団チップが多いプレイヤーが勝ちとなる。

ここで注意が必要なのは「勝ち負け」は問題ではないことである。本当の目的は結果ではなくプロセスにある。すなわちゲームを通して災害対策について学ぶことが重要であり、かつゲームを通じて他者の考えを知ることである。そのためイエス、ノーの判定だけでなく、授業ではイエス、ノーそれぞれの理由を述べる機会を設けている。それによって多数派の意見だけではなく少数派の意見にも耳を傾ける価値のあることが体験的に把握される。

ここでタイプAタイプBそれぞれの問題カードにおけるクロスロードの一例を紹介しよう。タイプA「あなたは食料担当の職員：被災から数時間後、避難所には3000人が避難しているとの確かな情報が得られた。現時点で確保された食料は2000食。以降の見通しは今のところなし。まず、2000食を配る？」、タイプB「あなたは市民：市長が震災後独自のとりくみとして住宅再建に最大300万円の公的資金（税金）を投入した。私有財産である個人住宅の再建に税金を支出してもいいと思う？」、などである。どちらにも正解はない。理由もさまざまある。それを聴きあうゲームを体験後、次の課題として東日本大震災の経験も踏まえて今後想定される東海・東南海地震などに向けオリジナル新作のクロスロード作成に取り組ませた。

この課題に対しては、今年度たまたま実際に仙台で東日本大震災を経験した学生が1人受講していたことが大変よい刺激となったようである。彼の意見が実際の体験に基づくものであったことによってイエス・ノーの理由がより現実的なものとして把握され、他学生に対しての説得力があった。このことがオリジナルクロスロード作成にも反映され有意義な活動に結びついた。実体験をもとに彼が作成したクロスロードを1つ紹介しよう。「あなたは市民：地震の揺れは収まったが余震も懸念されるため避難所に行くことにした。防

災への意識があったあなたには自宅で家族3日分の食料や水の備蓄がある。避難所に持参して食べる？」である。彼の答えはノーであった。理由として、食べ物が無い人であふれる避難所で食べることがはばかれた経験があるとの話を聞いた。他の学生たちにとって説得力をもった理由であり学びとなった事例である。

ゲーミングの体験をもとに次の課題として実習先である名古屋市北生涯学習センターの前年度後期講座一覧を配布し講座の全体像と個別の講座のねらい、内容、講座の組み立て、講師などについて詳しく分析させる。そこから名古屋市に特有な講座の組み立てや企画について学ぶ。そのうえで今年度前期講座の実際を学生にはふせたくて北生涯学習センター前期講座として防災学習講座をシミュレーション企画する課題に取り組む。そのさい必ず1回は防災のゲーミング体験学習を組み込むことを条件にする。将来的に現場で求められるであろう「共同・協同・協働」を意識してここからは個人の課題ではなくグループワークでの取り組みになる。最終課題として企画した講座についてのプレゼンテーションと相互評価を行う。2016年度は6人の受講生だったため3人ずつの2つのチームに分かれた。2017年度は2人しか受講生がいなかったため2人で1つの講座を企画した。2018年度は5人の受講生を2つのチームに分けての実践となった。

(3) シミュレーション企画防災学習講座の実際

講座企画において求めた内容は以下の6項目である。

- ①講座タイトル
- ②講座開講日時
- ③講座案内
- ④受講料・教材費
- ⑤学習プログラム（講師）

これらについて名古屋市生涯学習センターの実際の講座概要に応じた形式でシミュレートする。それぞれに求めるポイントとして①のタイトルについては単なる「防災学習」というのではなく、学習者に呼びかけるような、あるいは惹きつけられるような、ある種キャッチーなフレーズを感じ取ることである。これにはコピーライティング的な能力も求められる。②については、どのような受講生を想定した内容であるかによっても曜日や時間が変わってくる。それらについての合理的な説明が求められる。③の講座案内には文章表現力や説得力が求められる。文字数や表現は実際の講座に準ずるので一つの形式を学んだうえでオリジナリティを出すことになる。学習プログラムについては何回計画で各回の

タイトルと内容、その内容にふさわしい講師選定が求められる。もちろんすべてはシミュレーションではあるが実際その分野に関連した実在の講師名を掲げることになるためインターネットなどで調べるなどで実際の講座企画しながらに毎回の講師を決定しなければならない。そして授業の主旨である防災ゲーミングの回をいつどの回に設定するかについてもその学習効果についての納得できる説明を伴う必要がある。

以上をふまえて学生が企画した講座の一例をここに紹介する。また実際の北生涯学習センター平成30年度前期講座において登場した防災関連講座を同時に紹介することで比較対照的に示した。ここで再度確認であるが学生はこの実際の講座企画は知らないままで企画している。したがって正解はないものの答え合わせ的な要素を含んでいるともいえる(なお学生の企画では講座内容に学生の説明をカッコ内に記述した)。

| | 〈学生の企画〉 | 〈実際の講座案内〉 |
|------|--|---|
| 曜日 | 土曜日 (午後) | 土曜 (午前) |
| タイトル | あなたの家族は大丈夫? ～楽しく学ぶ! 避難経路～ | 【北区社会福祉協議会共催】 災害への備えと被災後の支援の大切さ ～きた災害ボランティアとして活躍しましょう～ |
| 対象 | 一般 (小学生の親子)・20組 | 一般・20人 |
| 受講料 | 無料 | 無料 |
| 教材費 | 500円 (ワークで使用する地図・文具代) | |
| 講座案内 | 日常生活で過ごす場所、『もしも』のことが起こったら……という観念から改めて見直してみると新しい危険に気が付くかも!! いつ起こるかわからない巨大災害。その時あなたはどこにいて何をしていますでしょうか。ただ避難場所を決めておくだけでは、災害時に起こる予想外の出来事に対処できないこともあります。 この講座では日頃の家族の生活範囲から災害時の避難経路を確認します。 | いつ起きるかわからない巨大地震に対して、私たちはどのような備えができるのでしょうか。また、実際に起きてしまったらどのような支援が必要となるのでしょうか。災害への備えや被災後の支援の大切さについて学び、防災まちづくりに向けて、ボランティアとして活躍してみませんか。 |
| 第1回 | 【公開講座】災害時の避難方法について 名古屋市消防局防災部 (災害時の避難について小学生向きに解説。90分あるので基礎的なことから、保護者向けの応用や備えのことまで願います。) | 【公開講座】巨大地震が起きてしまったら ～防災まちづくりの担い手として～ 東京大学工学研究科都市工学専攻 准教授 廣井 悠 |

| | | |
|-----|--|--|
| 第2回 | <p>家族内災害予想ゲーム1回目 北区災害ボランティアの方々 (3～5人ほど) (ゲーム中、避難場所や危険区域について、各自親子に声をかけて教えてもらう。地図を利用して、災害が起こった際、何時頃に自分がどこにいるか確認し、そこからどのように避難場所へ行くことができるか、また、身近な危険区域を確認する。) (2回目は1回目の時にわかかったものを自宅で確認してきてもらう。)</p> | <p>「災害ボランティアセンター」の役割とは ～被災現場の実際と必要な支援～ 名古屋きた災害ボランティアネットワーク</p> |
| 第3回 | <p>家族内災害予想ゲーム2回目</p> | <p>【実習】いざというとき役立つ豆知識 ～ダンボールトイレ作り～ 名古屋きた災害ボランティアネットワーク</p> |
| 第4回 | <p>発表・まとめ (前2回で作った避難経路や危険区域のマップを見ながら、ゲームを行う前と後で気が付いたこと、等を、子どもが発表する。) 北区災害ボランティアの方々(子どもの発表をサポート) まとめ……名古屋市消防局防災部の方</p> | <p>【調理実習】楽しみながら活動してみませんか ～災害食作り体験～ 名古屋きた災害ボランティアネットワーク</p> |
| 会場 | 視聴覚室 | 視聴覚室 |

授業ではこの内容をパワーポイントで作成し他グループに向けての相互プレゼンテーションを行った。その後他グループから学んだことをふまえた相互評価に取り組んだ。

4. 演習での学びの確認と今後の課題

学生の防災講座企画ではゲーミングの回を設けることを条件にした。それに対して実際の北生涯学習センターの講座にはゲーミングは含まれていない。ただし名古屋市全域をみると平成30年度前期講座において瑞穂生涯学習センターの防災講座の第4回にゲーミングの講座が設けられている。タイトルおよび担当は「第4回 あなたならどうする～クロスロードで考えよう～」「第5回 いざという時にできることは?～避難所運営ゲームから考えよう～」(主催:みずほボボランティアネットワーク)であった。この講座ではシミュレーションに類似した学習の存在が確認できる。担当について防災ボランティアを想定していたことにも類似性がある。学生には北生涯学習センターだけでなく瑞穂生涯学習センターの講座も紹介することで実際に類似の講座が存在することを知らせている。自分

たちの想定した講座が架空のシミュレーションとはいえ実際の講座に類似したものになっており学習の成果を実感できたことでやりがいを感じる事ができた様子が確認できた。

筆者の担当する社会教育演習では、講座の企画を実際に企画することによって学生に以下の能力を養成することをねらっている。すなわち、

- ①企画力→ゼロから講座のねらいに沿って構造的に企画する能力
- ②コーディネート力→講習ごとの担当講師についてふさわしい人材を選択選定する能力
- ③ファシリテーション力→講座名や講座案内などで説得力ある呼びかけによって市民の参加を促す能力
- ④プレゼンテーション力→講座企画をグループ対抗で相互プレゼンテーションすることを通じて効果的に発表する能力

などである。

ここで平成30年2月28日文科科学省生涯学習政策局通知「社会教育主事講習等規定の一部を改正する省令の施行について」の改正の趣旨を確認しておきたい。そこで述べられた「……社会教育主事講習等における学習成果が広く社会における教育活動に生かされるよう、……社会教育主事養成課程の修了者は『社会教育士（養成課程）』と称することができる」ことに伴って改正される社会教育主事養成課程の科目及び単位数について平成32年度から旧課程では4単位のうちの1以上の科目として設定されていた社会教育実習が1単位以上必修となる。ますます実践力の養成に重点が置かれることとなるがこれについては本学ですでに実習2単位を必修単位としていることで大きな問題はない。社会教育演習の学習内容としては「……社会教育事業の企画・立案等に向けた演習や社会教育施設等における実習等を内容とすることとし、特にコーディネート能力、ファシリテーション能力、プレゼンテーション能力の基礎の習得が図られるように留意すること」とされており、まさに新たなる「シオンシオン社会教育」³⁾の幕開けを感じさせる様相である。これらについては先に掲げたように筆者担当の社会教育演習で当該能力についての養成はすでに企図されており、やや先取りしている感はある。今後はさらに社会教育特講で挙げられた多岐にわたる現代的課題に示された「防災・防犯と社会教育」との関連も含め社会教育実習との連携でより具体的な資質の養成を目指し学習内容を精査しつつ新たに規定される「社会教育士（養成課程）」に求められる能力が高められるよう授業を工夫していきたいと考える。

おわりに

本稿では、本学の資格課程で社会教育主事任用資格取得を目指す学生に向けての授業を担当する立場から、とくにこれまでに取り組んだ社会教育演習の授業内容やその成果等を振り返ることを試みた。それを通じて2020年以降の文部科学省省令改正による「社会教育士」(称号)創設に伴う社会教育主事課程の再編に対しても有効な防災ゲーミングの手法とそれを活かした防災学習講座企画について紹介した。

これまで大学の養成課程で取得できた社会教育主事任用資格についてはその資格の在り方の分かりにくさも含め認知度の低さと資格を実際に運用できる可能性の少なさにおける学生のモチベーション向上の課題が認識されてきた。この度社会教育主事養成課程修了者が「社会教育士(養成課程)」の名称を名乗ることが可能となることで資格に対するモチベーションが高まることが若干期待される。同時に養成課程での学習成果が広く社会における教育活動に生かされるよう今後求められる広範な資質能力についてはさらに精査しつつ演習だけでなく実習のあり方も含め検討していきたい。

注

- 1) 出典は授業の参考文献(社会教育行政研究会『社会教育行政読本』第一法規)より。
- 2) 矢守克也・吉川肇子・網代剛『防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション クロスロードへの招待』ナカニシヤ出版、2005、参照。
- 3) 「シヨシヨシ社会教育」とは戦後占領期にもたらされたアメリカンデモクラシーの集団学習の方法として導入されたグループ・ワークの技術の俗称。グループ・ワークの運営はレクリエーション、ディスカッション、インターアクションを重視し最後はエバリュエーション(評価)で終わることから、シヨシヨシ講習会などと揶揄するむきもあった(矢口 1998:75)。この手法はしかし1950年代青年団の共同学習運動や婦人講座・婦人学級、青年学級へと広がり自主的な小グループ活動を生み出し一定の成果をみている。