The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	スタートアップキット : 初心者のための子どものテツガク授業集第3版
Author(s)	ジャクソン, トーマス; バトナー, アシュビー・リン; 中川, 雅道
Citation	臨床哲学. 2015, 16, p. 110-134
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/51582
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

スタートアップキット ©
初心者のための子どものテツガク授業集
第３版

Dr. トーマス・ジャクソン
と アシュビー・リン・バトナー

目次

レッスン１：コミュニティボールを作る
知的にセーフなコミュニティを創る
コミュニティボールを作るための説明と図解
スピードボール　コミュニティボールを使った協同活動
コミュニティボールの「ルール」 誰がボールを持ってる？とパスする権利
レッスン２と３：セーフな場、セーフティ、コミュニティとは何だろうか
ぐるっとボールを回す
セーフティという主題を導入するための直接的アプローチと間接的アプローチ
セーフティとコミュニティをつなげる
コミュニティソング　コミュニティ感を強める
コミュニティを評価する
レッスン４：考える
考えることを考える
「頭を働かせる」ものとしてのテツガク
セーフに賛成すること、セーフに反対すること
レッスン５：理由を出す
オレオクッキージレンマ：問題を解決し、理由を出すための課題
レッスン６：プレーンバニラ
ステップ＃１：読む
ステップ＃２：問いかける
ステップ＃３：規準を適用する／問いとテツガク対話を選ぶ
ステップ＃４：対話を評価する

レッスン１：コミュニティボールを作る

知的にセーフなコミュニティを創る

コミュニティボールとは毛糸のことです（あるいは、毛糸玉と言ったほうがいいのかもしれません）。この毛糸玉がテツガク[1]の輪を結びつけます。コミュニティボールを使うことで、今話している人が誰なのか分かりやすくなり、クラスの様子を観察できるようになるだけではありません。もっと大切なのは、自分自身の考えを伝え、お互いに発言を求め、対話の流れを自分たちで調整する力をコミュニティボールが与えてくれることなのです。そのボールはコミュニティ自身の目に見える表現にもなります。ボールを作り上げているすべての毛糸が、コミュニティの一員である一人一人を表現しているのです。一本一本の毛糸は、子どもたち[2]の考えや考えを表現する方法が多様であるように多様な色を持つのですが、探究と子どもたちの互いへの尊敬という中心によって束ねられているのです。まさにこのコミュニティボールを一緒に作るという作業は、私たちが自ら知的にセーフなコミュニティを創る、その始まりを告げるのです。

コミュニティボールを作るための説明と図解

必要なもの

★ ペーパータオルの「芯」

★ 芯の中心に入れる結束バンド。少なくとも芯の両端よりそれぞれ５センチくらいの長さが必要です。この結束バンドで毛糸を結ぶのです。

★ カラフルな毛糸

目的

□ うまくコミュニティボールを作ること

□ 自己紹介をして、お互いをよりよく知ること

□ て–つ–が–くを紹介すること

□ これらすべてを楽しく行うことで、通年の授業の雰囲気を作ってしまいましょう

コミュニティボールはただペーパータオルの芯に毛糸を何度も何度も巻き付けていくだ

けで作るのですが（芯の中に結束バンドを入れておき、両端から出しておきます）それを毛糸が十分に分厚く巻き付けられるまで続けます。その後、毛糸の中から芯を抜き、結束バンドのほうは抜きません。結束バンドは毛糸のまとまりの中を通るように残しておきます。次に、結束バンドの両端をつなぎ、できる限り強く結束バンドを締めます。すると毛糸がベーグルの形になることが分かるはずです。その「ベーグル」の外側の端っこにある毛糸をぐるっと切っていきましょう。ボールをふわふわに膨らませて、ゆるい糸を振り落として、長い毛糸を切っていきます。そしたら……あら不思議、きれいなコミュニティボールの完成です！

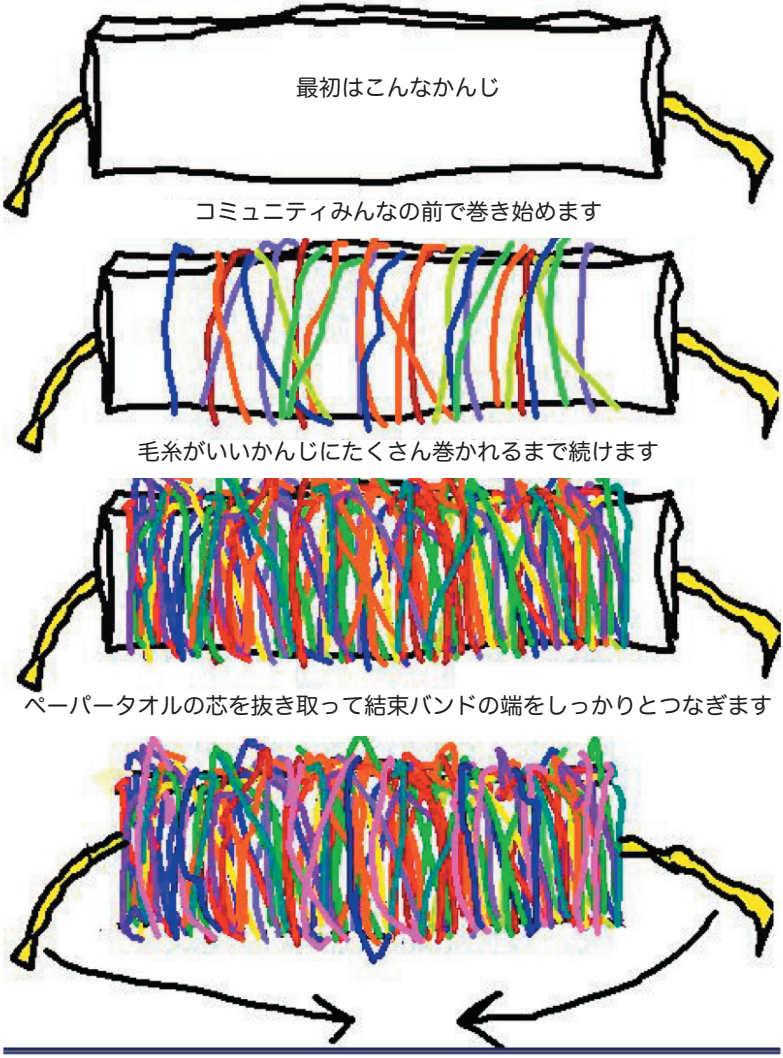
（詳細については 114 ページのイラストを見てみましょう）。

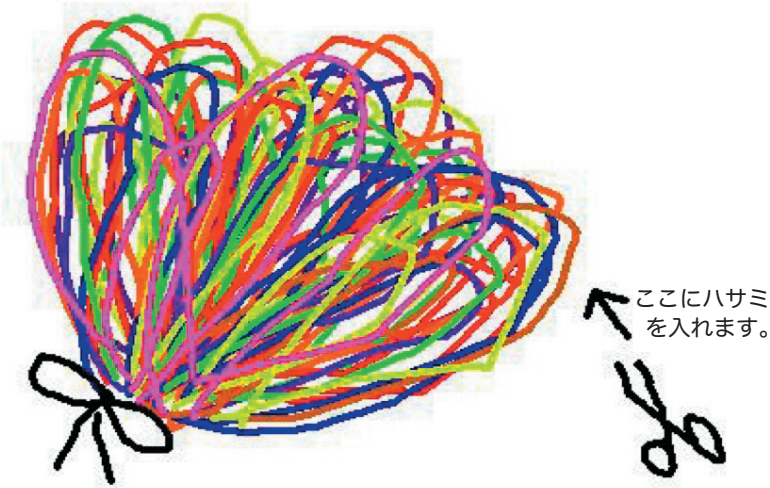
クラスでこの作業を行うときには、子どもたちは床に円になって座るほうがいいでしょう。そうすれば、お互いを見ることができるのです。子どもたちにはこう説明します。ある人がボール紙に毛糸を巻く時には、その隣の人が大きい毛糸玉から糸を出して巻いている人に渡してあげましょう、と。学年を考慮して（といっても、どの学年でも可能なので、どの学年でもやるべきなのですが）各自の何らかの情報を他の人に言うようにさせます。幼稚園のクラスでは何をするのが好きかを尋ねてみましょう。しかし、この質問だけでは十分な量の毛糸をボール紙に巻く時間には満たないので、子どもたちが他の人に言ったことについての補足的な質問を投げかけてみましょう。あるいは、自分の前の人が話したことを繰り返させてもいいでしょう。もっと上の学年では難しくするために、好きなこと（あるいは考えてみたいこと等）の中から自分の名前の最初の一文字と同じ文字で始まるものを挙げてもらったり、あるいはまた自分の番までにそれぞれの人が話したことを繰り返させるのも、いいかもしれません。この作業はクリエイティブで楽しいだけでなく、年間の授業の始まりに子どもたちそれぞれの名前を覚える助けになる発見的な仕組みを提供するのです。

この作業がまさに一番初めの授業なので、次のようなことを説明してもいいかもしれません。これから皆さんが毎週行うこと、床の上で輪を作って、このボールを使って、行うことはてーつーがーく[3]と言います。そして、てーつーがーくはとっても楽しいものです。なぜなら、私たちは自分の考えをみんなで共有し、素晴らしい学びの時間を持つことができるからです、と。この言葉は子どもたちにとって訳の分からない言葉なので、その言葉

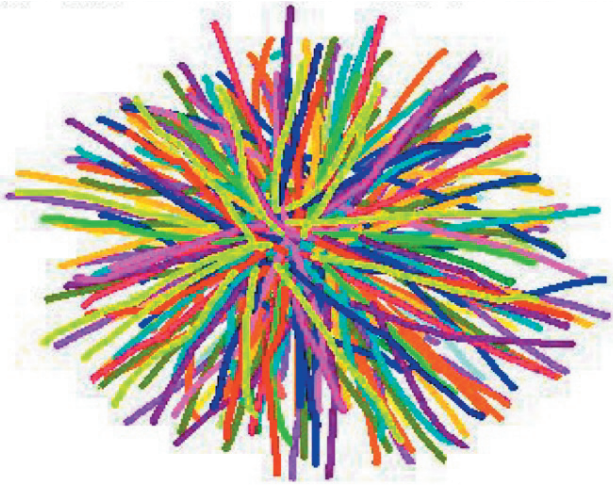
をできるだけ楽しそうに、できるだけ劇的に楽しく言うことで、子どもたちみんなを引き込むことができるのです。

図解—コミュニティボールの作り方





毛糸をゆらして、緩い糸を抜き取り、長すぎる糸を短く切っていくと .....



コミュニティボールのできあがり !!!

スピードボール　コミュニティボールを使った協同活動

この活動は一時間まるまるかかってしまうかもしれませんが、時間が余っている時にはコミュニティボールを使ってスピードゲームをやってみることができます。このゲームはコミュニティのメンバー全員が手を挙げることから始まります。タイマーの準備ができたら、できるかぎり早く全員に一度だけボールが渡るようにパスしていきます。いくつかルールがあります。ボールを持っている人は投げる前に、投げようとしている人の名前を呼ぶこと。また、両隣にいる人にボールを渡すことはできません。子どもたちに時間を記録させて、やる気を出してもらうのもいいでしょう。そうすれば、年間を通してどれくらい協力が進んだのか（あるいは時間がかかるようになったのか）を見ることもできます。

頭を積極的に使うテツガクの時間を一時間まるまる行った後には、子どもたちは多くの場合このゲームの身体を積極的に使う性質を楽しみます。あるいは他方、特に学年が低い子どもたちの場合に、落ち着きがなくなってゲームが崩壊するような時には、スピードボールを一周か、二周だけ行うことで「乗った」状態でゲームを終わらせることもできます。

コミュニティボールの「ルール」　誰がボールを持ってる？とパスする権利

あなたのテツガクの時間はルールや規制に縛られるべきでない。というのも P4C [4] は自発的で創造的、そして子どもたちが自然に行うような思考に根ざしているのですから。縛られるべきでないとしても、子どもたちがお互いに「セーフに」対話する方法を学ぶことはぜひとも必要なのです。実際、子どもとともに行うテツガクが最もよく機能するのは、セーフで、敬意に満ちた探求のためのいくつかの「ルール」がコミュニティのメンバーに*内面化された*ときなのです。そして、この内面化のプロセスはそれが、他の P4C の基本的な諸点とともに、早い時期に教えられるときにだけ生まれるのです。

一つめの「ルール」は誰がボールを持ってる？というルールです。シンプルに、コミュニティボールをパスされたときにだけ、彼／彼女は話すことができます。それゆえ、コミュニティボールは全員の注意が向く方向、能動的に聞く方向の目印になります。セーフティは私たちのコミュニティにとって最も重要なので、指名された人を全員が尊敬し、その人なりのやり方で、時間をかけて対話に加わるのを認めることが必要不可欠なのです。多くの場合に子どもたちは、自分の考えをはっきりと述べるのが難しかったり、話すのにすごく時間がかかったりするクラスメートに、我慢ができなくなります。こういった態度や、落ち着きのない状態が進んでしまうのを避けるために、忍耐、理解、コミュニティへの協

力といった「徳」を早い時期から強調しておく必要があります。私たちの目標は*一緒に*問題を掘り下げていくことなので、全員がこの試みに貢献している状態を実現する必要があり、そして私たちは貢献できる機会を全員に与えねばならないのです（そして実際、私たちは与えたいのです！）。そして、そのような機会が与えられるときコミュニティの他の人たちは受動的な役割になる、わけではありません。他の人たちは注意深く聴き、積極的に考えるべきなのです（つまり、ツールキットの言葉にすると「そのことでこの人は何を意味しているのだろう」「彼女は何かを前提しているのだろうか」「私はそれに対する反例を思いつけるだろうか」ということ）。主題をはっきりさせるいずれの言葉も、問いに対する答えの**ひとつ**がどんなものであるのか、それを理解するための一歩前進になります。それゆえ、ボールについてのこの最初のルールはシンプルであるという以上のものであって、実際にこのルールは、知的にセーフなコミュニティ[5]における参加と責任について、学ぶべき重要なことをいくつか伴っていると思われるのです。

先生はほとんど一日中、教室で権威的な声を保つことに慣れてしまっているので、自分もまたこのルールに従うことができるのかを試してみるのはやりがいのある、良い挑戦になることでしょう。テツガクの輪の中では、私たちはみな、互いに先生になり、それと同時に生徒になるのです。しかし、これが達成されるのは、先生が教室の動性の中でそういった変化を喜んで受け入れるときだけです。先生はこの変化が新鮮であり（なぜならその変化はあなたに休息と新しい視点を与えてくれるのだから）、啓蒙的である（なぜならあなたは子どもたちが本当にできること、自分自身で思考すること、自分自身を成熟したやり方で扱うことの両方を目にするのだから）ことに気づくのです。

ボールの二つめの「ルール」はパスする権利です。つまり、あなたがボールをパスされて言いたいことを忘れてしまったり、言いたかったことを言うのがあまりに恥ずかしかったり、そのことについてもっと考えたかったりするときに（あるいは、他にどんな理由があったとしても）、コミュニティの他のメンバーにボールをパスする権利がいつでもあるのです。テツガクの輪はセーフな場なので、誰かが「質問攻めで困った」と感じてしまったり、どうしても発言して貢献しなければならないと感じる理由など絶対にあってはならないのです。テツガクにおいては、私たちは積極的な聴き手の役割を強調し、支持するように努め、それによって対話における参加とはどんなものかという通常の概念にもう一度焦点を当てなおすのです。参加には話すことが含まれるのですが、しかしそれには（非常に重要なことに）聴くことと考えることもまた必要とされるのです。

レッスン２と３：セーフな場、セーフティ、コミュニティとは何だろうか

この最初のセクションを読んだ後には、あなたは、先生として、セーフな場とはどういうものなのかを非常に良く実感したはずです。しかし、子どもたちにもこの概念の重要性を理解できるように手助けする必要があります。しかも、子どもたち自身の言葉でより良く理解できるように。

ぐるっとボールを回す

この授業（と続くたくさんの授業）を始めるにあたり、まずボールを一周ぐるっと回すことから始めるのがいいでしょう。ちょうどコミュニティボールを作りながら子どもたちが自分のことを話したときのように、自分自身について何か別のことを話すように誘うのです。好きな色、好きな動物、好きな食べ物といったテーマに、あなたが決めてしまうこともできます。子どもたちが自分で何を他の人に話すのかを決めたいと言うこともよくあって、これは子どもたちに自信を持たせる素晴らしい方法です。しかし、どのテーマを取り上げるかを話し合って決めるのが難しくはなってしまうのですが。それが決まった後にコミュニティボールを一周ぐるっと回して、名前と（再度確認、これは私たちみんなが子どもたちのそれぞれの名前をきちんと覚える助けになります）好きなものを話していきます。あまりにも恥ずかしがる子がいるとしたら、その子に名前だけを話すようにさせて勇気づけたくなるかもしれませんが、それでも、ボールを次の人にパスしても大丈夫だということも思い出させるようにしましょう。こういった始まりの授業のすぐ後に、私の年少の園児たちは最後の子どもがボールを受け取ったときに、話すのをパスした子でそのときになって話したくなった子がいないかを尋ねるという習慣を身につけました（完全に自分たち自身で！）ほとんどの場合にパスした子たちはみんな、すぐさま手を挙げて話し始めます。そしてまた、さらにたくさんの手が挙がるのです。すでに話した子であっても、次はさらなる情報を足すことで貢献したいと思うのです。

これはセーフティについての授業なので、あなたはその主題を持ち込むのに何かやり方を考え出さなければなりません。基本的には、二つの異なった方法で行うことができます。つまり、直接的なアプローチ（「セーフな場とは何を意味するんだろうか」とシンプルに質問する）と間接的なアプローチ（この主題、質問を教室、運動場で共有されている経験に結びつける）です。

セーフティという主題を導入するための直接的アプローチと間接的アプローチ

直接的アプローチ

直接的アプローチは「セーフな場とは何を意味するんだろうか」「セーフティとは何を意味するんだろうか」のいずれかの問いから始まります。これはセーフティについて議論することに加えて、W ツール（___とは何を意味するんだろうか。What do we mean by ____？）を紹介する素晴らしい機会です（テツガク者の道具箱 Good Thinker's Toolkit [6] のそれぞれの文字を大きなカードやボール紙に楽しげに書いておくことは役に立ちます。小さい子どもたちはこれらの興味をそそる文字すべてが何を意味しているのかを見つけるのを待ちきれないでしょう）。子どもたちは通常、こういった質問に対して自分がセーフであると感じる場所の例を出して答えるでしょう。これはすばらしい出発点であって、そしてまた、おそらく E（例 Example ）ツールを紹介する良い機会でもあるのです。（ここでは必ずしもこのツールについて深く説明する必要はありませんが、それでもちょっとカードを出して、子どもたちに、今出された返答はセーフな場の良い例であることを知らせておきましょう）。普通は、子どもたちの例と定義はセーフティの身体的な側面に限定されているはずです。そして、それでいいのです。なぜなら、それがもっともその言葉が普通に使われるやり方なのですから。

別の種類のセーフティという考え、つまり感情的に、そして知的にセーフであること（これらは小さい子どもたちと話し合うときには、緊密に絡み合っています）に到達しようとするために、あなたはセーフティが保証されて*いない*状況についての質問をいくつか問いかけることもできます。例えば、誰かがセーフでないとしたらどんなことが起こるでしょうか。人はセーフでないときにどんなことを*感じる*でしょうか。このような感情の導入によって、子どもたちは通常、悲しみ、恐怖、欲求不満といった感情を取り入れ、セーフティの他の例を思いつくことでしょう。そういった例は、セーフティについての子どもたち自身の問題により密接に関係することになり、そしてまたそこには通常、身体的なセーフティは含まれず、感情的にセーフであることや、イジメのような例により集中していきます。このタイミングで、あなたは子どもたちがすでに持つ共感的な性質を引き出し、すべての人の感情がセーフであるようにし続ける必要性を強調することができます。それはつまり、すべての人が自分の言動に注意する必要がある、あるいは、言動によって悲しくなったり、うろたえたりする人がいないように自分の言動に注意する必要があるということで

す。ちょうど大きな家族のように、私たちは、すべてのメンバーのセーフティと感情を配慮する、ひとつのコミュニティなのです。コミュニティがセーフで嬉しくなるのは、すべてのメンバーがセーフで嬉しいと感じるときだけなのです。

身体的、感情的な側面に加えて、セーフティの*知的な*側面についてより多くのことを紹介するために、て一つ一が一くが（セーフな場についての考えを共有したように）考えを共有することについてのものだということ、そして様々な物事を私たちがどう考えるのかについてのものだということを、あなたは子どもたちに思い出させることもできます。感情が大切なものであるように、私たちの考えも大切であり、そしてまた、そのそれぞれがとても重要で、ともに学ぶ手助けになるのです。さらにどんどん学び、掘り下げていくために（驚くべき新しい考えという方向へ、私たちがどのように掘り下げ、考えることができるのかを説明するのを楽しげに演じてみることもできます）、すべての考えに耳を傾け、すべての考えを真剣に受けとめる必要があります。考えと感情のいずれもが特別で、どんなときでも、それらを守るように訓練していく必要があります。私たちは、いつでもみんな、セーフでありたいのです。

間接的アプローチ

しばしば（どんな日でも）セーフティという話題を急いで出さねばならないような事件が起こることがあります。そういう（運動場でのささいなけんか、教室での不親切な言葉といった）事件を前向きな学習の機会に変えることができます。幼稚園の私の授業で、セーフティを紹介しようとしていた時間に、最初にボールをぐるっと一周回していたら、次のような出来事が起こりました。ある男の子が一番好きな食べ物はタマネギだと言ったら、クラス全体が同時に「おえっ！」と大声を出したのです。幸運にも、その小さな男の子はその時、その場では泣き出さなかったので、そのボール回しを終えることができました。でもそのすぐ後に、私はクラス全体に尋ねました。もし誰かが、あるいはこの場合には全員が、自分の一番好きなものに対して皆さんがさっきしたように反応したとしたら、あなたはどう感じるでしょうか。そんなことをされたら、あなたは*セーフだ*と感じるでしょうか。子どもたちの答えは、セーフだと感じないで、むしろ悲しくなったり、仲間はずれだと感じたり、孤独を感じるだろうというものでした。あなたはこれに続けて、感情と考えとの関係についても、セーフティとコミュニティの関係についても説明することができます。

セーフティとコミュニティをつなげる

セーフティについての授業は、問題なく、二つの別々のセッションに分けることができます。もしあなたが間接的アプローチから始めたのなら（タイミングが正しければ）、これに（ボールを一周回すこと、何を話すのかを決めさせることとともに）最初のセッション全体をとられてしまうかもしれません。もしそうであれば、二つめのセッションはセーフティという考えを明確にし、そして同時に、セーフティという考えをコミュニティや、アイデアの共有と結びつけるために用いてもいいのです。

私は、コミュニティの一員としてのすべての子どもの重要性を強調するために「私は特別です、なぜなら____だから」というフレーズを使ってボール一周回しを始めるのが好きです。これはまた、子どもたちにR（理由 Reason）カードを見せる良いタイミングで、自分たちがこんなに特別であるのはなぜなのか、その理由を出しているんだということを知らせてあげます。この活動は時に難しくなることがあります。なぜ自分が特別であるのか、その理由を子どもたちが出せないことがあるからです。しかし、その質問をコミュニティの方に向けて、なぜこの子がこんなに特別なのかその理由を出せますかと他のメンバーに尋ねてみれば、きっと思いやりのある本当に素晴らしい返事（「良い友達だから」とか「小さい弟の世話をするのが本当にうまいんだ」とか「字を読めるんだよ」といった）を聴くことができるはずです。そして、その返事がその子を励ますと同時に、コミュニティをより強くするのです。

コミュニティソング　コミュニティ感を強める

セーフティについての二つめのセッションで、あなたは**コミュニティソング**を紹介することもできます（旋律はあなたが好きなものを使いましょう）。

この輪はおっきなコミュニティぃ！
みんなが、みんなと友達だ。
この輪はおっきなコミュニティぃ。
みんなとて―つ―が―く、安心だ！

We are one big communi-tee!
I like you and you like me.

We are one big communi-tee.
We feel safe in fee-la-so-fee!

子どもたちはこの歌をテープレコーダーで録音して、完璧に歌を身につけるまで何度も再生して聴くのを好むことでしょう。

コミュニティを評価する

レッスン２、３の最後に加えるのは、評価の紹介です。ちょうどセーフティについて学んだところなので、あなたは次のように尋ねることもできます。「今日のテツガクの輪はセーフな場だったでしょうか。誰かに馬鹿にされることなくあなたの考えを話せたと思いますか。みんながあなたの考えに耳を傾けていましたか」。そして返事のやり方を教えましょう。親指を立てる（はい）、親指を横にする（まあまあ）、親指を下に向ける（いいえ）。子どもたちは評価することをほんとうに楽しみにするものです。そしてまた、コミュニティを良くするために評価が重要であること、それゆえ「親指を立てる／下に向ける」ことには正直さが必要だと思い出させておきましょう。

レッスン４：考える

考えることを考える

四回目のテツガクの時間までに、子どもたちはテツガクが定期的なクラス活動であることを理解し始めていて、テツガクの時間全体の狙いが何なのかに興味をもっているかもしれません。テツガクの重要な側面の一つに「考えることを考える」こと、あるいはある意味で「頭を働かせる」ことがあります。この授業の目的はこの側面を明らかにすることです。もちろん、それをとても楽しい方法で行うことができます。初めに、私は前のいくつかの時間に何をしていたのかを振り返るのが好きです。特に、このまだ早い段階で、より小さい子どもたちとの場合には。ここで「なぜなら」という言葉を使ったり、なぜ、どうして、といった質問をすることで、理由を提示すること（大きくて、カラフルな R カードを出す）を明確にしておくのは良い機会かもしれません。もう一度繰り返すと、ボールをぐるっと一周回すことから始めて、全員をリラックスさせ、子どもたちの頭と口が働くようにするのはどんなときであっても良いことです。ボールを回そうとするとき、時に子どもたちは

何を他の人に話すのかを自分たちで選びたいと主張します。そして、より小さい子どもたちの場合には、普通は、一番好きな動物、色、食べ物を話すことになるでしょう。しかし、それで完璧なのです。なぜなら「なぜ」とか「どうして」と問う練習ができて、理由を出す訓練ができるからです。二つめに、あなたは新しく導入されたセーフティやコミュニティといった考えについて、子どもたちと一緒に振り返り、テツガクにおけるそれらの重要さを再度強調しておきたいかもしれません。三つめに、コミュニティソングを復習しておくことは楽しく、その日の対話へのとても良い橋渡しになるでしょう。

「頭を働かせる」ものとしてのテツガク

私たちの目標はテツガクを「頭を働かせる」ものとして考えることなので、あなたは働かせること、生活の中で何かを働かせることの重要さについての短い対話を始めたいかもしれません。このことをより具体的に話すのはとても小さい子どもたちにとっては難しいかもしれないので、人の身体のさまざまな場所を働かせる、他の活動の例から始めることもできます。例えばあなたは「コミュニティソングを歌ったとき、音楽の授業をするときには身体のどの部分を働かせているのでしょうか」「体育の授業のとき、運動場を走り回るときには身体のどの部分を働かせているでしょうか」と尋ねるかもしれません。

セーフに賛成すること、セーフに反対すること

子どもたちにたっぷりと時間を与え、ボールをあちこちへ投げて、他の人たちが何を考えているのかを聴くことができるようにしましょう。あなたは子どもたちを勇気づけ、他の子が言ったことに賛成、反対させる、あるいは、どの子が他の子の意見に賛成、反対しているのかをただ指摘させるかもしれません。他の子たちがしばしば自分に反対してくるので、ある時点で子どもたちはうろたえてしまうかもしれません。ある子が別の子に対して反対するときにはどんなときでも、両方の子が、私たちのコミュニティがさらにもっと問題を掘り下げていく手助けをしているのです、と私たちが先生として説明することはとても大切なことです。セーフティの一部が、反対する場を創り上げているのです。反対することで、私たちは言い争うのではなく、ともにより良い理解へ至ろうとします。最も幼い年齢にある子にとってであっても、反対することを個人攻撃だと考えずにお互いから学ぶ方法を学んでおくのは大切なことです。また、「誰もが自分の意見を持つ権利を有している」のであって、自分の見解を擁護する必要も、その見解に責任を負わされる必要もな

いのだ、といった考えから身を護るのも大切なことです。テツガクは他の人たちと本当の意味で対話する力を育みます。それはつまり、自分のコミュニティの内で、自分自身と他の人たちに問いかけ続けることを意味するのです。真実の対話は、もし私たち全員が互いに賛成しているとしたら、うまく始めることができません。あるいは、もし私たち全員が互いに反対しあっているとしたら、私たちの違いをいっしょに検討することなど決してできないでしょう。さて、授業に戻りましょう……

状況によって変化する、こういった活動についていくらか議論した後に（私たちにとっては明らかだと思われるかもしれませんが、しかし、若者たちにとってはとても流動的で、楽しいようなのです）あなたはすぐに子どもたちの返事をさっとおさらいした後、「それで、てーつーがーくは身体のどの部分を働かせているんでしょうか」と尋ねることができます。答えは、口から（ずっと話しているので）、耳（なぜなら私たちはしっかりと聴かねばならないのですから、このこともまた重要なのです！）、腕（ボールをあちこちに投げるということから）、腹筋（なぜなら腹筋は姿勢を真っ直ぐに座る助けをしているのですから）にまで至るかもしれません。これらの答えすべてが、良い答えです。特に良い理由が伴っているときには、良い答えなのです。てーつーがーくを考えを共有するものとして考えさせるには、子どもたちを軽くつついて手助けする必要があるかもしれません。ところで、そういった考えはいったいどこから来るのでしょうか。心臓から？ありえますが、……しかし、**アタマ**からでもあるのです！てーつーがーくとは頭を働かせることであって、とても熱心に考えることなのです。まだいくらか時間があって、子どもたちの頭がまだ使われ過ぎていないようなら「頭を働かせるということで何を意味しているんでしょうか」と尋ねてみることもできます。あなたはもしかしたら、考えを生み出すのにどれほど頭を能力いっぱいに働かせなければならないのか、考えを生み出すのにどれほど熱心に想像力と頭をいっしょに働かせないといけないのかについて、とてもクリエイティブな返事をいくつか受け取るかもしれません。そうでなく、ただ疲れ切ったたくさんの頭を前に授業を終了することになるかもしれません。その日、話を聴けていたか、セーフであったか、そしてどれくらい子どもたちが自分の頭を働かせたのかを評価するのを忘れないようにしましょう。

レッスン５：理由を出す

オレオクッキージレンマ：問題を解決し、理由を出すための課題

この時点で、子どもたちはテツガク者の道具箱の基本的なツールいくつかが何となくわかるようになっています。つまり、これ以前の対話の中で、W、R、E ツールが提示され、強調されているはずです。まさにこの授業では、クリエイティブな問題解決の必要性が強調され、同じように良い理由を出す力がとても強調されます。また、先生と生徒どちらにとっても、とても楽しい授業です。

コミュニティボール以外に準備する必要のあるものは子どもたちみんなが大好きな、ある種のごちそうです、例えば、クッキー、グミ、エムアンドエムズのチョコといった。しかし、ひとつひとつが比較的小さいものでないといけません。私はいつも、ひとつを（あるいは一枚のクッキーを）きちんとラップで包んでおいて、残りは目の届かないところに置いておきます。

まず初めに、子どもたちに解決を助けてほしいとても難しい問題があると伝えます。これで、子どもたちは即座に興味を惹かれることでしょう。あなたは子どもたちに「ところで、問題ということで私たちは何を意味しているんでしょうか」と尋ねてみたくなるかもしれません。もしこの質問でうまくスタートしないようなら、問題というものをそもそも良いものだと思うのか、悪いものだと思うのかを尋ねてみることもできます。忘れずに、子どもたちの考えを支える理由と／または例を尋ねてあげましょう。問題を伝えるときに、私はときどきちょっとしたシナリオを作ることがあります。「てーつーがーくの時間にみんながとてもよく考えてくれるので、君たち全員にごちそうをあげようと思ってね。それで、お店に行って、オレオクッキーをバッグいっぱいに買ってきたんだ。でもね、自転車に乗ってお店から家に向かって帰っているときに、道にデコボコなところがあって、クッキーが全部バッグから飛び出て、大きな水たまりに落ちちゃったんだ……。この一枚を残してね」。（ここでカバンから神聖なるクッキーを取り出します）。「どうすればいいのかなあ。クッキーはたった一枚で、このクラスには 1、2、3……25 人もいるんだけど」。

すぐに、クッキーを分配する一番良い方法について、手が上がったり、大声で意見が述べられたりするでしょう。クッキーを 25 個に割る、一番いい子にあげる、私にちょうだい、先生にあげる、もっと買ってきてもらうように来週まで待つ……。子どもたちが自分で理由を出そうとしないときには、理由を尋ねるのを忘れないようにしましょう。「どうしてクッキーを割るべきなんでしょうか」「そう言う理由はなんですか」。しばらくしたら、あなたはたくさんのとても良いアイデアと、それを支えるとても良い理由を見つけている

ことでしょう。でも、そのうちのどれにするのかを決める方法は見つけていないはずです。この時点で、私はボールをぐるっと一周回して、それぞれの子に尋ねていきます。私はあなたにクッキーをあげるべきかどうか、どちらでしょうか。なぜあげるべき、あるいは、あげないべきなんでしょうか。一番良い理由を言えた人にクッキーをあげるつもりですと伝えましょう。いくつかのクラスでは、子どもたちが全員クッキーが欲しいと言い、自分が一番お腹が減っている、自分が一番ふさわしいといった理由を主張することでしょう。他のクラスでは、子どもたちはその唯一のクッキーを得て嫌われることを心配するあまりに、分配の「公平な」方法をいくつか主張するでしょう。それには普通、クッキーを割ること、全員に行き渡るのに十分な数になるまで待つことが含まれます。あるいは、偶然に任せてしまうというのも出るかもしれません。つまり、宙にクッキーを投げて取った人が誰であってもその人がクッキーをもらうとか、帽子の中にみんなの名前を入れておいて、そこから選ぶといったことによって。その時間の終わりごろになって、どれだけ良い解決、良い理由が与えられていても、誰がそのクッキーをもらうべきなのかを決める一番良い方法があるわけでは、ぜんぜんないのです。そこで、貴重なクッキーのラップを外し始め、それぞれがひとかじりづつ食べて、クッキーを一周回したほうがいいと提案してみます。すると、ふつう子どもたちはブーブー言って抗議します。ここで、あなたがクッキーを小さくかじり、その後大口でばくっと食べてしまうと面白いことになります。それも、子どもたちの顔に、驚愕の表情が現れるのを眺めながら。そしてその後、私は大きなバッグを取り出すのです。全員に渡るほどたくさんのごちそうが入ったバッグを取り出すと、子どもたちはみんな喜びの声をあげます。なんて楽しいことでしょう！

レッスン６：プレーンバニラ[7]
（問いを作る、分類する、コミュニティで対話するためにテツガク的問いを選ぶ）

ステップ＃１：読む
ステップ＃２：問いを作る（問い、分類し、規準を作る）
ステップ＃３：規準を適用する／問いとテツガク対話を選ぶ
ステップ＃４：対話を評価する

子どもたちとともに、子どもたちのうちで行う対話がうまくいく規準のひとつは、良い

問いかけから始めることです。そして明らかに、良い問いかけの印となるのは、その問いの答えを探そうという子どもたちの興味なのです。そういった問いを見つけるのは難しくありません。というのも、子どもたちはいつも問いで溢れているからです。とは言ってもしかし、真のテツガク対話を助長する問いを選ぶのは難しいことかもしれません。どういった規準がテツガク的問いを選択するために使われるべきで、いったい誰がその規準を決定すべきなのでしょうか。（六つの独立した段階から成る）次の授業の中に、私は問いを選ぶための明瞭な方法を組み込みました。問いかけはテツガク的で、しかも、興味をそそる、思考を刺激するような対話を始めるために、もっぱら子どもたちが問いを出し、評価し、そして、慎重にその中から問いを選ぶのです。

「プレーンバニラ」とは、テツガク的な議論を行うために（問いかけから）主題を引き出す方法のことで、しばしば文学から始まります。例えば、子どものテツガクのために書かれた小説であるピクシーやエルフィー[8]から、あるいは、短編小説、寓話、詩などから始めるのです。文学は、私たちを驚かせ、探りたくなるような、信じられない財宝でいっぱいの宝箱を与えてくれます。その宝箱の鍵穴を覗いたときに見えるものは、その宝箱の中身すべてのうちのわずかな一部でしかないのです。その財宝についてこの小さな鍵穴から見えるものに基づいて話そうとするなら、結果として生じる議論は、実際の内容を限定した、狭いものになるでしょう。文学作品は、宝箱のように、信じられないようなテツガクの可能性が詰まっているかもしれないのです。もしテツガク的に考える自前のスキルを育てていないなら、鍵穴から覗き込もうとする人と同じように文学を使うはめになるかもしれません。「あなたをあなたにしているものは何か」などと問いかけることは内容面ではテツガク的かもしれないのですが、しかし、探究での問いの扱い方、探求の活動がテツガク的でなかったら、子どもたちを**唯一の答え**に導くはめになるかもしれないのです。これが生じるとき、探究は決して表面的な理解を超えることはありません。テツガクは、世界を理解する可能性を開き、私たち自身を理解する可能性を開くような思考を育みます。つまり、テツガクは、ただ鍵穴から覗き込むのではなく、宝箱を開けて中身を探る方法を可能にするのです。

ステップ＃１：読む

プレーンバニラを始めるにあたって、輪になって座ったコミュニティのメンバーに物語が読まれたときに興味を持ったことや、不思議に思ったことを覚えておくように告げてお

きましょう。理想を言えば、子どもたちが順番に物語の一節を読んでいきます。輪の中を順番に、一段落ずつ。もちろん、とても小さい子どもたちには、先生がその子たちに物語を読んであげるのが一番良いでしょう。

ステップ＃２：問いかける

2a. 問いを投げかける

音読が完了したら、子どもたちを、コミュニティを促して、物語によって喚起された問いを形にさせます。子どもたちは他の人が問いかけた途端、それに答えたがるものですが、そういった素早い返答は、すべての問いがコミュニティの前に、具体的には床に広げられた大きい紙の上に、並べられるまで我慢させておくほうが良いかもしれません。

2b. 問いを分類する

子どもたちが問いの量と質を十分だと思っているようなら（少しの問いしかないかもしれませんし、多数の問いがあるかもしれないですが）そのタイミングで、テーマが似ているかどうかに基づいて問いを分類し、その後、問いのまとまりのそれぞれに、最もよくそれらの問いを表現しているテーマのラベルをつけます。

これら二つのステップ、問いかけ、問いを分類することは（最終的に選ばれた問いについての）実際のテツガク対話の前に長い時間がかかってしまうかもしれませんが、いずれのステップも優れて価値があり、優れてテツガク的だと見なされうるのです。一つめの段階では、シンプルに子どもたちに自分の問いを投げかけさせることで、探究を子どもたち自身のレベルから始めることができます。つまりは、子どもたち自身の知的レベルから、そして興味のレベルから。子どもたちにとって何が最も切実であったり、興味深かったり、教育的であったりするのかについての、教師としての私たちの前提を停止させるというプロセスによって、このことを、コミュニティが、全体として、コミュニティ自身で決定できるようになります。これくらいシンプルなことが、子どもの精神世界が鋭いこと、複雑であることの両方に対する、私たちの目を開かせるのです。これは、日常の学校生活ではあまり目にしないことです。二つめの段階では、問いを分類するというプロセスによって、子どもたちは互いの考えについて熟考します。そして（グループ分けをするために）理由を与え、（他の子の分類に賛成できないなら）反例を示し、コミュニティが共有できるよ

うに考えをまとめ、そのいくつかに名前をつけるために代替案を出すという、テツガクのスキルを使い始めるのです。

2c. テツガク的問いのための規準を作る

今や、私たちには問いがあって、問いについて熟考し、グループ分けを行ったので、その内の一つを、あるいはいくつかを選ぶ時間です。そして、その問いはテツガク対話の基礎として機能するでしょう。しかし、明らかに、どうすれば対話のために一番良いテツガク的な問いを選べるのか、という問いが出されるべきです。このことを決定するのに、コミュニティはどのような規準を採用すべきなのでしょうか。テツガク的な問いに最もふさわしい基準がどんなものであるのかを理解するのは、直観的には明らかではありません。小さい子どもたちは確かにテツガク的な問いを問うことができますが、テツガク的な問いとその他の種類の問いを区別できていないかもしれず、また、その二つの間の境界線がいつも明確であるというわけでもないのです。実際的で、ありふれた問いを別の光の下で考察することで、その問いが優れてテツガク的になりうることは言うまでもありません。時刻を尋ねることが、時間の本性そのものについての問いを呼び起こすかもしれないのです。あるいは、自分の言語の曖昧さに気づき始め、もしかしたら言葉の意味や言語の使用について問い始めるかもしれません。明らかに、自らの問いや思考についてのこのようなテツガク的思考を育むには時間と練習が必要で、そして、それは部分的には、この授業（と授業へ繰り返し参加すること）が狙っている目標のひとつでもあるのです。

以下に、小学校三年生のあるグループ（数ヶ月の間、テツガクに一緒に参加し、彼らの一部は「学校にテツガクを！プロジェクト Philosophy in the Schools Project 」の年来のメンバーでもある）が、他の種類の問いから「テツガクのための良い問い」を区別するために作り上げた規準のリストがあります。このコミュニティは次のような規準を考え出しました（最後の「心をより大きく育む」の規準を議論するのにかなり長い時間を要しています）。テツガクの問いとは……たくさんの問いを育み、理解するのが難しく、厳密に正しい答えを持たず、たくさんの議論に導き、すぐには答えることができず、あなたをかなり真剣に考えさせ、良い答えをいくつも持ち、（厳密な答えがないので）無数の答えがあり、そして「心をより大きく育む」のです。特にこのコミュニティはいくらかテツガクに触れていて、うまくいったテツガク対話に参加していたので（つまり、子どもたち自身で「掘り下げていくこと」を経験していたので）、こういった規準を難なく考え出し、そ

*れら*についてテツガク的に話すことができたのです（すでに出された考えを明確にするために互いに質問し合い、テツガクの問いについてのクラスメートの基準に前向きに反対することによって）。

＃２a の段階で出された問いのリストにこれらの規準を適用する前に、考察にかける問いの数を少なくする必要があります。それにはたくさんの方法があります。簡単にしてしまいたいのなら、コミュニティのメンバーたちは自分たちが考え出した問いがどんなものであるかをよく知っていて（分類し、整理するという作業をすべて行っていることから）、先生である私には題材についての明確な提案はないので、単純にコミュニティみんなで一番興味が惹かれる問いのグループに投票するのです。選ばれたカテゴリーはコミュニティの興味を反映しているので、それはしばしばたくさんの（おそらく 10 か、それ以上の）問いを含んでいて、最終選定の前にそれらの問いと取り組んで探究する必要があります。あなたはまた、選ばれた問いのカテゴリーに多様な問いが、つまり、洗練の度合いが様々なのに、それらを別々にするための明瞭で、決定的な境界線が引けないといった多様な問いが含まれていることにも気づくかもしれません。

ステップ＃３ 規準を適用する／問いとテツガク対話を選ぶ

規準を適用する前に、コミュニティみんなに、どの問いもすべてとても素晴らしく、創造的で、とても価値があること、でも、テツガクするには他のものよりもすぐれた働きをする問いがあることを思い出してもらうと、子どもたちは安心します。私たちは確かにコミュニティの内の誰かを侮辱したり、のけ者にしたりしたくはないのであって（ケアという意味でセーフティはいつでも守られねばならないのです！）、すべての人が心地よく、コミュニティに積極的かつセーフに参加していなければなりません（参加のスタイルがどんなものであるかにはかかわらず）。しかし、究極的には、対話のための問いを選ぶことはコミュニティ自身の手中にあるべきです。対話にとって最も良い問いがどれなのかを判断する規準をコミュニティがつくり出した以上、それを適用することも（穏やかな指示を若干与えるにしても）コミュニティの責任なのです。対話のために問いを選ぶことは、確かにそれ自体がテツガク的な活動であって、コミュニティの中で対話する機会を与えることにもなります。子どもたちは、これらの規準の適用についてだけで、この時間を丸ごと使って賛否の議論を戦わせ、そして、もしかしたら初めに作った規準を再考することになるかもしれません。別の言葉で言えば、十分な時間さえあれば、このたった一つの段階の

中だけでもたくさんのテツガク的活動が生まれうるのです。

規準を適用するときによく起こりがちなのは、たくさんの問いが対話の出発点として働くことに子どもたちが満足してしまうことです。この最後の段階に進んでしまう前に、私たちは、もう一度、問いの選択を洗練させておく必要があります。すでに選ばれたいくつかのテツガク的問いがあることは素晴らしいのですが、それでもまだどこから始めるのかを決める必要があるのです。また、対話の流れの中で、子どもたちがある問いを論じ尽くしたと感じているかもしれず、あるいは、すでに議論を別の話題に進めようとしているかもしれないのです。そして、こういった理由からも、たった一つの問いに頼る代わりに、二、三の問いを予備で用意しておくことは良いことです。シンプルに子どもたちにランクづけさせてみましょう、投票というシステムを通してコミュニティが議論する問いの順番を決めるのです（リストにある問いを全部扱えないかもしれないと頭に置きながら）。最後に、どの問いが最終的に＃３[9]まで到達するかにかかわらず、この対話がすばらしいものになるだろうことは確かです。そして、その理由はほかでもない、そもそもの始まりから、その問いのすべてが子どもたち自身から来ているからなのです。

この時までに、あなたのコミュニティはすでにたくさんのテツガク対話を行っています。このプレーンバニラの授業にまで至って完結した対話は、同じようなやり方で続けられるべきです。つまり、身体的、感情的、知的にセーフであることを維持し、コミュニティの感覚を育み、対話、あるいは探究にテツガク者の道具箱（WRAITEC）を用いるということです。笑い、学び、考え、そして、遊びましょう。

ステップ＃４ 対話を評価する

議論を評価するために、基本的には八つの規準があります。子どもたちは親指を立てる（すばらしい）、親指を横にする（まあまあ）、親指を下に向ける（みんな寝てたよ）ことで評価を示します。これらの規準を雲の形をしたポスターに書き込んで、ラミネートしておくことをお勧めします。以下の二つの区別をもとに、色を変えておくのも良い考えでしょう。規準を二つの基本的な部分に分けます。１）コミュニティについて、２）探究について。

規準

コミュニティとしてどれくらいよく取り組めましたか。

1. あなたはどれくらいよく聴けましたか（つまり、他の人が話していたときに、あなたは話を聴いていましたか、ということです）。**そして**、コミュニティみんなはよく聴けていましたか（つまり、あなたが話していたときに、他の人たちはあなたの話を聴いていましたか、ということです）。
2. あなたは参加していましたか（あなたが話す機会はありましたか。話していないとしたら、今日のテーマについて考えていましたか）。
3. あなたにとってセーフな場でしたか。

私たちの**探究**はどうでしたか。

4. 私たちは集中していましたか（ときどき私は子どもたちの注目を柔らかいボールに集めて、すべての目が注目しているのを確認したときに、君たちが今したことが集中だと伝えます。私たちは同じ事を議論の際に行っていたでしょうか、（集中しないで）休憩時間はまだかとか、夕食に何を食べたかとか、話していたでしょうか）。
5. 私たちはテーマを掘り下げていたでしょうか、そしてそのテーマを紐解き始めることができたでしょうか（WRAITEC をこれを行う手段として使いましょう。たくさんの理由が与えられ、私たちが意味していることが明らかになり、例や反例が提示され、前提や推論が使われていたのなら、子どもたちが掘り下げ始めている指標になります）。
6. あなたは何か新しいことを学びましたか。
7. あなたは自分自身の思考に挑戦し、頭を働かせましたか。
8. 対話は興味深く、楽しかったですか。

訳注

1　philosophy は「哲学」ではなく「テツガク」とした。トーマス・ジャクソンはアカデミックな世界の大文字の哲学とは異なった、小文字のテツガクを提唱している。本稿もその魂のもとで書かれていることから訳語として「テツガク」を採用した。

2　もとの言葉は student だが、子どものテツガクは「児童、生徒、学生」と区分する日本の教育システムのどの段階であっても行うことができることを鑑み、一貫して「子ども」と訳出している。

3　もとの英文では FEE-LA-SO-FEE。

4　子どものためのテツガク Philosophy for Children の略称。for を4に変えて、ピーフォーシーと発音する。訳語は「子どものための哲学」とすることもあるが、本稿では「子どものテツガク」とする。

5　もとの言葉は intellectually safe community。このスタートアップキットの目的のひとつがこのコミュニティの実現でありながら、なかなか日本語に移しにくい言葉だ。intelectual, intelligent のいずれもが知的であること、理解能力、思考能力の卓越を意味するのだが、特に intelectual にはよりよく教育されたという意味がある。また、safety という言葉も、ここから説明されるように、物理的に安全であるという意味だけには止まらない。守られている感じ、安心の感覚をも含むだろう。つまり、ここで intellectual safety とは、自分の考えが他の人たちにさらされたとしても壊れない安心を教室という場にいる全員で作っていくという意味が込められているのである。

6　もとの文章にはここにページ数が挿入されているが、テツガク者の道具箱の説明はスタートアップキット第三版には見当たらないため削除した。テツガク者の道具箱については、以下を参照のこと。Dr. トーマス・ジャクソン「やさしい哲学探究　Gently Socratic Inquiry 」中川雅道訳 ,『臨床哲学』vol. 14-2, pp. 66-69。

7　Plain Vanilla。プレーンなバニラ味のアイスクリームのこと。子どものテツガクの最もシンプルな形式というくらいの意味。

8　Pixie と Elfie 。アメリカで子どものテツガクを始めたマシュー・リップマン Matthew Lipman が作成した教材用の小説のこと。

9　もとの文章では＃１になっているが、おそらく＃３の間違いだと思われるので、訂正している。

（訳：中川 雅道）

解題

子どものテツガクを始めたいと思った人のために、気軽に手に取れる読み物を作れないだろうか。そんなことを考えていたときに、このスタートアップキットに出会いました。子どものテツガクを学校でやってみたい、学校以外の場所だけどやり方を取り入れてみようかな、あるいはただ、子どものテツガクって何なのか知りたいと思っているすべての人たちに、ぜひともご一読頂ければ幸いです。

このスタートアップキットは Dr. Thomas Jackson with Ashby Lynne Butnor, “The Start-up Kit© Lessons for Young Beginners 3rd Edition” の全訳です。もとの英文は p4c Hawai’i のウェブサイトで読むことができます（http://p4chawaii.org）。また、訳稿で使用している注はすべて訳注です。Dr. トーマス・ジャクソンはハワイ大学の先生で、子どものテツガクのパイオニアでもあります。私は、ハワイの学校に出かけ、実際にそこで行われていることを見た瞬間に、もうこれ以外には進む道はないだろうと確信しました。そこには、すべてがありました。学校はこうあってほしいと望む像、こういう関係を子どもたちと育みたいという像。そして、子どものテツガクのすべてを体現しているかのようなDr. トーマス・ジャクソン。ワイキキ小学校の先生がこんなことをふと漏らしていたのを思い出します。「Dr. J は子どもたちの考えることを誰よりも本当によく理解していて……彼のことを好きにならない人なんていないよ」。

このスタートアップキットには、コミュニティボールの作り方、セーフティの導入の仕方、そしてプレーンバニラのやり方が丁寧に書かれています。翻訳する喜びは、別の世界を覗き見て、得がたい経験ができることだと思います。Dr. J の書くものには子どものテツガクの「魂」が織り込まれている、とそう深く確信させてくれます。その魂が伝わったとしたら、訳者としては良い仕事をしたということになるでしょうか。

最後に、翻訳をさせてほしいと伝えたとき、快く了承してくれた Dr. J に心から感謝したいと思います。「マサ、もう君は p4c Hawai’i の一員なんだよ」と言ってくれたことにも。また、この翻訳は公益財団法人上廣倫理財団の助成を受けた研究、ハワイ「子どもの哲学」の批判的検討——ガイドライン作成に向けて、の成果のひとつでもあります。この研究を助成いただいた財団の方々に謝意を表し、本訳稿を閉じたいと思います。

（解題：中川 雅道）