



## 哲学対話の展開（１）：洛星高校での取り組み

中川，雅道

---

**(Citation)**

哲学対話と対話学習プログラム:108-113

**(Issue Date)**

2011-03

**(Resource Type)**

research report

**(Version)**

Version of Record

**(URL)**

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/90009014>



## 【哲学対話の展開（1）】

### 洛星高校での取り組み

中川雅道

筆者は、対話技法論や哲学カフェでの経験を活かして、京都の私立校、洛星中学・高等学校で、「対話を通して考える」ことを目指す授業を行ってきた。洛星中学・高等学校では、土曜講座という試みが行われている。英語、数学、国語など通常教科の補習に加え、大学の先生による講義など多彩な授業を生徒が選択することができる選択授業のひとつとして、2010年度に「臨床哲学」という名称で授業を行った。70分授業で、対象は高校2年生。講師は、毎回、大阪大学の院生、学部生など私を含めて3～5名程度で、異なった背景をもつ人が集まることで対話は促進されるため、できるだけ多様な人たちに参加してもらおうことになった。高校生の人数は、前期（4/24-10/2）に12名、後期（10/23-2/26）に13名、前期から後期に移る際に再び募集がかけられるというシステムなので、半数ほどの生徒が変わっている。以下、授業で行ったことを簡単に報告する。

#### ● 前期のプログラム

前期は、以下のようにワークを中心にして、実際に議論をしながら、答え、質問し、それを聞くという役割を考えてもらうことに目的をおいた。

4月24日 「リアル」と「リアルでない」の境界線	
参加形態：全員での議論	必要なもの：A4用紙、机、黒板、進行役
手順：A4の用紙と机2つを用意し、全員にA4用紙を配る。机にリアル、リアルでないと書いた紙を置く。全員に例を紙に書いてもらい（佐々木希、仮面ライダーなど）、例を出した人に「リアル／リアルでない」を区別してもらい。例がいくつか出た後に、全員でリアル／リアルでないを分ける基準を一文で言ってもらい、黒板に書いていく（実際に見ることができるもの等）。	
備考：「リアル」という概念にあてはまるかどうかを判断するゲーム。例を出し、区別し、区別の基準をあげることを、具体的な物を使って理解することができる。	
5月1日 相互質問法「いつでもしたいことをしていいか？」	
参加形態：全員での議論	必要なもの：黒板、進行役

<p>手順：問いを黒板に書き、答えたい人を募る。その人にまず「はい/いいえ」のいずれかを尋ねる。そう答える理由を尋ね、一文にしてもらう（いいえ、誰もがしたいことをしていると社会が成り立たないから）。この答えに対して、残りの人は質問する（社会が成り立たないとはどういうことか）。初めに答えた人が質問に答えていく。ある程度質疑がなされたら、別の人に答えてもらう。</p>	
<p>備考：ポイントは、黒板に書く際に意味の明瞭な「文」にしてもらうこと。その「文」を巡って議論が為されると考えたほうがいい。不明瞭な場合は言い直してもらう。</p>	
<p>5月8日 対話ゲーム「いつでもしたいことをしていいか？」</p>	
<p>参加形態 ：3人グループ</p>	<p>必要なもの：絵本『よいこととわるいことってなに？』（オスカー・ブルニフィエ、朝日出版社）、プラトン用記録シート</p>
<p>手順：グループそれぞれで若者、ソクラテス、プラトンのいずれかの役を選んでもらう。若者役が問いの答えを絵本の中から選び（はい、したいことをしてるほうが楽しいから）、ソクラテス役が若者に質問していく（例えば、どんなことをすると楽しいのか）、プラトン役は記録シートに問答を記録し、若者が答えることができなくなったり、ソクラテスが質問できなくなったりしたらゲームを終了し、プラトンのシートを参考にしながら反省する。時間内で役を入れ替えて、繰り返してもらう。</p>	
<p>備考：プラトンが「書きとれなかった」と言って、問答をスローダウンさせることが重要である。二人で話すと速くなりすぎる傾向がある。</p>	
<p>5月22日 対話ゲーム「きみの考えはきみのもの？」</p>	
<p>参加形態：3人グループと残り 全員での観察、助言</p>	<p>必要なもの：絵本『知るってなに？』（オスカー・ブルニフィエ、朝日出版社）、プラトン用記録シート</p>
<p>手順：対話ゲームを真ん中で1グループだけ行ってもらい、他の人たちは周りで見てもらおう。対話が止まりそうになったら、助言を行ってもらった。ソクラテス役が周りにたくさんいる状況を作り出して、質問役の負担を軽くした。真ん中のグループはある程度時間がきたら交代してもらった。良い質問とは何かを考える反省をしてもらった。</p>	
<p>備考：生徒同士が互いに助言できる状況を作ることで、講師側が何も言わなくてもどんな質問が適切なのかを考えてもらうことができる。</p>	
<p>7月3日 絵本から考える「勇敢さとは？」</p>	
<p>参加形態：全員での議論</p>	<p>必要なもの：絵本『ふたりはいっしょ』（アーノルド・ローベル、文化出版局）に収録されている「こわくないやい」、進行役</p>
<p>手順：生徒のひとりに、絵本のお話を音読してもらう。絵本の感想を聞きながら、「勇敢さ」ということに話が及ぶのを待つ。そこで、登場人物は勇敢かといった問いかけをすることで、「勇敢さとは何か」という方向に話が及ぶのを待つ。</p>	

備考：絵本を使うことで、話しやすくさせる効果がある。繰り返し、絵本に戻ることがポイント。	
7月10日 絵本から考える「意志とは？」	
人数：3人グループと残り全員 での助言、コメント	必要なもの：絵本『ふたりはいつしょ』（アーノルド・ローベル、文化出版局）に収録されている「クッキー」
手順：テーマは、「意志とは何か」。5月22日に行ったような形式で、三人を周りの人たちが囲んで、絵本に含まれる主題について、問いと答えを積み重ねた。周りの人たちは、それに対してコメントしたり、この質問が良いのではないかと発言したりできるようにした。	
備考：絵本を使い、形式を工夫したが、絵本と形式が少し混乱したかもしれない。もう少し、シンプルにしたほうが良かったという感想もあった。	
9月11日 ネオ・ソクラティック・ダイアログ (Neo Socratic Dialogue)	
参加形態：全員での議論	必要なもの：模造紙、ペン、進行役
手順：全員でネオ・ソクラティック・ダイアログと呼ばれる対話法を行った。テーマだけ与えて（恋愛）、全員で問いを立て、問いに答えることのできる例を出し、その例を抽象化することによって答えを与える。問いを立て（恋人は必要か?）、例を出すところまで行った（家で長い家系図を見た時に恋人は必要だと思った、など）。	
10月2日 ネオ・ソクラティック・ダイアログ (Neo Socratic Dialogue)	
参加形態：全員での議論	必要なもの：模造紙、ペン、進行役
手順：全員でネオ・ソクラティック・ダイアログの続きに取り組んだ。答えに対する例を選ぶために、質問する段階で時間切れとなった。	
備考：生徒から、もう少しひとりの話に焦点を絞ってみたいという意見があったため、NSDを行うことを決めた。2コマで例の記述までを目指したが、そこまで辿りつかなかった。恋というテーマは表面的には盛り上がったのだが、例を出すことが難しそうだった。	

## ● 後期のプログラム

後期は、前半は同じようにワークを中心にしたが、講師の側の数名から、誤った発言をすることに躊躇している、空気を読みあっているような感じがするなどの意見が出されたため、後半は気楽に話してもらおうことを目指した。

10月23日 対話ゲーム	
参加形態：三人グループでの議論	必要なもの：『よいことと、わるいことってなに？』、『きもちってなに？』、『自分ってなに？』、『自由ってなに？』、『人生ってなに？』、『いっしょにいきるってなに？』、『知るってなに？』（いずれもオスカー・ブルニフィエ、朝日出版社）、プラトン用記録シート
<p>手順：5月8日と同じやり方で、対話ゲームを行った。ただし、テーマを自由にし、オスカー・ブルニフィエの絵本の中から選んでもらった（例えば、「人生ってなんでつらいんだろう」という問いで、「たべるものがないにもないひとたちもいるから」が選ばれた）。</p> <p>備考：対話ゲームのさいにも、絵本を持っていった方がイメージが湧きやすいので、うまくいくことが多い。</p>	
10月30日 相互質問法「相手に気づかれない思いやりをすべきか？」	
参加形態：6名と7名の2グループ	必要なもの：黒板、進行役2人
<p>手順：5月1日と同じやり方で、相互質問法を行った。ただし、今回はクラスを半分に分けて行った（いいえ、自己満足だから／はい、他人を幸せにすることができるから等の答えが出された）。</p>	
11月6日 絵本から教訓を作る	
参加形態：6名と7名の2グループ	必要なもの：絵本『ローベルおじさんのどうぶつものがたり』（アーノルド・ローベル、文化出版局）、進行役2人
<p>手順：絵本の中の「サイのおくさん」、「ラクダのパレリーナ」を生徒に音読してもらおう。どちらのお話で議論したいかを選んでもらい、2グループに分かれる。まず、物語から一文で教訓を作ってもらおう（周囲に成果が認められないと無駄であるなど）。教訓が妥当かどうかを、物語にかえりながら、全員で考える。</p> <p>備考：ローベルの物語は、うまく作られているので、教訓という普遍的なものをつくろうとすると、2つの立場に別れてしまう（周りの評価は必要／必要でないなど）。それを利用して議論を行うことがポイント。</p>	
11月20日 「学校でやらなければいけないこと」	
参加形態：全員での議論	必要なもの：黒板、進行役、A4用紙
<p>手順：黒板にテーマを書き、このテーマに関わることを自由に話しましょうと促す（勉強しなければならない、よりよい人間にならねばならない、校則を守らなければならないなどの発言があった）。最後に、生徒からテーマを募るために紙を配り、話したいことを書いてもらう。</p>	
11月27日 「人生で成功する？」	

12月4日 「死の意味とは？」	
参加形態：全員での議論	必要なもの：進行役
<p>手順：生徒から出されたテーマの中から2つのテーマを選び、議論を行った。進行役は、主に挙手した生徒に指名する役割。(11/27には、成功とは目的を達すること、人生の最期に満足していること、などが見解が、12/4には、人間は死によって有限であることによって成長することができる、人の死によって自分の生のありがたさを理解することができるから、などが見解が吟味された。)</p>	
<p>備考：自分の例を出したり、自分の意見を全員の前で出したりすることにためらいがあるため、講師の大学生、大学院生が積極的に例や意見を出すことで雰囲気が変わった。</p>	
2月12日 めいぐるみを用いた対話	
参加形態：全員での議論	必要なもの：めいぐるみ
<p>手順：アルパカのめいぐるみを発言権として、発言したいひとが挙手をすれば、そのひとにむけてめいぐるみを投げることで、発言をつなげていく。テーマをはじめに募集し(お金、神、常識、恋愛などが出された)、多数決で決定する(神に決定された)。あとは、めいぐるみの赴くままに議論を行う。最後に、今日の議論は面白かったかと、参加できたかという質問を行い、それぞれ、とてもできた、ふつう、あんまり、分からない、のそれぞれに挙手をしてもらったたちで議論の評価を行った。(議論がとても面白かった12名、ふつう3名、面白くなかった1名、分からない1名、議論にとっても参加できた4名、ふつう7名、できなかった6名、わからない0名という結果だった)。</p>	
<p>備考：めいぐるみを用いたことで、かなり場が和み、発言しやすいという意見があった。</p>	
2月19日 めいぐるみを用いた対話	
人数：全員	必要なもの：めいぐるみ
<p>手順：2月12日と同じように対話を行った。</p>	
2月26日 授業についてインタビュー	
人数：全員	必要なもの：宿題、カメラ
<p>手順：事前に「哲学」という授業を受けて、「哲学」をテーマに表現(文章、漫画、劇、歌なんでもいい)を作れという課題を課しておき、提出してもらおう。その作品を、参考にしながら、カメラで撮影しながら質問し、答えていってもらおう(授業は面白かったか、どこが面白かったかなど)。</p>	
<p>備考：授業の評価を生徒たちの声から行うことは重要。その参考にするためにも、何らかの形で、文章などを事前に作ってきてもらうほうが効果的。</p>	

最後に、このような授業を認めていただき、暖かく見守っていただいた洛星中学・高等学校の先生がた、関係者の皆様、講師として参加していただいた学部生、大学院生みなさまに、この場を借りて、お礼を申し上げます。