

インタープリテーションにおける発問の研究

加藤夏美（帝京科学大学 環境教育・インタープリテーション研究室）

指導：古瀬浩史

キーワード：発問、インタープリテーション、オープンクエスチョン、クローズドクエスチョン

1. はじめに

一般的に教育において「発問」は重要な技術とされている。そのため、教員養成の課程でも発問の質を高めるトレーニングが提案されている¹⁾。

発問には、気づきや問いを発生させる、見通しを持たせる、問題解決能力を育てる、集中させる、学びを深めるといった役割があるとされる²⁾。ファシリテーションの分野では問いかけや助言などによって学習や創造の過程をより促進する働きかけが行われている³⁾。

インタープリテーションにおいても同様に発問は重要であり、ガイドやトークなどにおける基本技術として、また展示でも頻繁に活用されている。しかし発問がいつも効果的であるとは限らない。日本インタープリテーション協会による研修資料⁴⁾では、「適切でない質問」として、「知識を問うような質問」「当たり前すぎる質問」「なんと答えてよいか解らない質問」などが挙げられている。

経験の浅いインタープリターの熟達化において、発問の質を高めることは重要であると考えられる。

そこで、本研究では、経験の浅いインタープリターの解説における発問を分析し、経験豊富なインタープリターと比較をすることで、どこに課題があるのかを明らかにし、今後のインタープリター・トレーニングの応用を検討する。

2. 方法

（1）調査対象

「経験の浅いインタープリター（以下ビギナー）」として、筆者の所属する帝京科学大学、環境教育・インタープリテーション研究室の3年生10名を調査対象とした。また「経験豊富なインタープリター（以下ベテラン）」としては、帝京科学大学教員A氏と自然公園ビジターセンターに勤務するB氏の2名を調査対象とした。調査対象者の概要を表1に示す。

ビギナーによる解説は帝京科学大学アニマルサイエンス学科野生動物コースの「インタープリテーション実

習」の課題として行われた5～10分程度のトークプログラム（口頭解説）、インタープリターAの解説は、同実習の講義で行われたデモンストレーションを対象とした。インタープリターBの解説は、都内自然公園で行われた野外ガイドを解析対象とした。ビギナーはインタープリターAのデモンストレーションを見たあとに課題の与件を提示され、翌日にトークのプレゼンテーションを行った。課題説明や事前講義には発問に関する内容は含まれなかった。

表1 解説対象と概要

	ビギナー	ベテラン	
対象	学生 (10名)	インター プリターA	インター プリターB
所属	大学3年生	教員	ビジターセン ター勤務
経験 年数	実習、研究室活 動のみ	30年以上	20年以上
解析 対象	インタープリ テーション実習課 題「5分間トー ク」	インタープリ テーション実 習のデモンス トレーション	都内自然 公園での 野外ガイド
時間	5～10分	10分	15分

（2）調査手順

調査は以下の手順で行った。

1. 調査対象者の解説が記録された動画映像を再生し、解説の全内容を文章に書き起こした。
2. 解説内容から発問を抽出し分類
3. 発問の評価
4. 実施者へのインタビュー

発問の分類は次項に示す2つの評価項目で行った。

（3）「オープンクエスチョン」と「クローズドクエスチョン」の分類

「オープンクエスチョン」とは、制限がなく多くの場合、複数の正解がある質問であり、答えを決める前に学習者が考えを探索することを促す発散的な質問と定義されている⁵⁾。

「クローズドクエスション」とは、制限的で正解が1つしかない発問と定義される⁵⁾。「クローズドクエスション」は学習した情報を取り出すことや、簡潔に確認するのに有効なツールである一方、創造的な学習プロセスを阻害し、学習者の探究心を阻害するという特徴もある。

効果的な学習環境を作るには「オープンクエスション」と「クローズドクエスション」両方を組み合わせることが必要であるとされている⁵⁾。

解説実施者（調査対象者）が行った発問がどちらに分類されるのかを評価者2名が評価した。

（4）「発問の機能」による分類

日本インタープリテーション協会の研修資料⁴⁾では、発問の機能として、「扱いたい内容・テーマにフォーカスする」、「参加性・主体性を高める」、「参加者から情報を得る」、「考えてもらう／本質的な問い」などの6つが挙げられていた。本研究ではこれを参考に「発問の機能」を以下の7つに分類した。

1. 扱いたい内容・テーマにフォーカスする
2. 考えてもらう
3. 参加を求める
4. 想像してもらう
5. 参加者の情報を得る
6. 知識を問う
7. 行動を促す

解説実施者が行った発問がプログラムの中でどのような機能を持っていたかを、上記分類を用いて2名の評価者が0～3ポイントの点数で評価した。

（5）解説実施者へのインタビュー

解説の実施者に対するインタビューは、解説動画を再生しながら実施した。発問が行われた場面で映像をストップし、評価者から「この発問の意図は何か？」「発問に対する参加者の回答を受けて解説内容を変更したか？」など、発問の意図を判断するための質問を行い、自由にコメントしてもらった。次に、「発問の機能」の分類表を示し、評価者による「発問の機能」の評価と同様に0～3ポイントで評価をしてもらった。解説実施者による発問の自己評価がインタビューのコメントから推察される発問の意図と著しく違う場合は、適宜評価ポイントを修正した。

3. 結果・考察

（1）「オープンクエスション」と「クローズドクエスション」

全発問の中で「オープンクエスション」と「クローズドクエスション」が占める割合を図1と図2に示した。

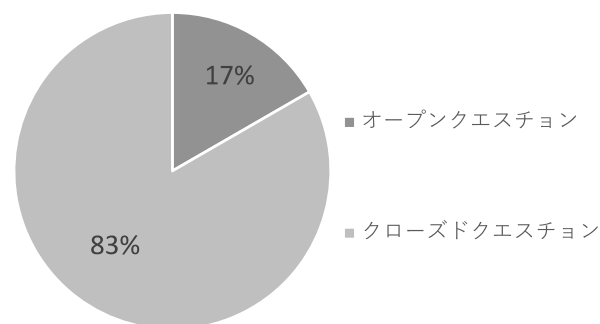


図1 ビギナーの「オープンクエスション」と「クローズドクエスション」の割合

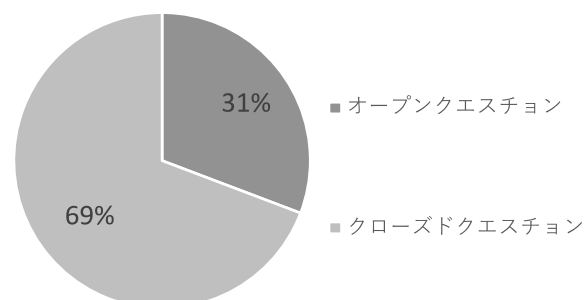


図2 ベテランの「オープンクエスション」と「クローズドクエスション」の割合

ビギナーでは、ベテランよりも「クローズドクエスション」がやや多い結果になった。さらに「クローズドクエスション」の内容を比較すると大きな違いがあることがわかった。「クローズドクエスション」の具体的な例を表2に示す。また、「クローズドクエスション」が「知識を問う」発問であったか否かについて、図3、4にまとめた。

表2 クローズドクエスションの具体例

ビギナー	ベテラン
・この漢字はなんと読むでしょうか？	・アサギマダラを見たことがある人はいますか？

・どこで密猟されていると思いますか？	・この2つのヒントからどこに巣があるかわかりますか？ (野外でムササビの巣穴を探す)
・この動物はなんだと思いますか？ (ぬいぐるみを見せながら)	・触ってみた感触はどうでしたか？

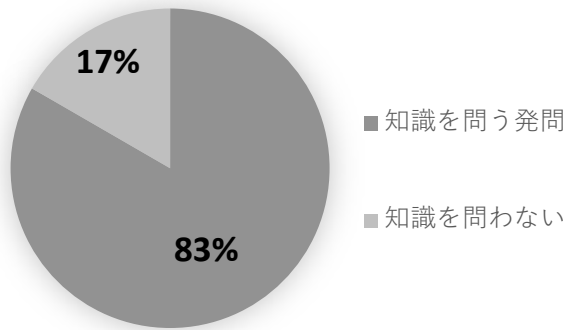


図3 ビギナーの「クローズドクエスチョン」のうち「知識を問う」発問の割合

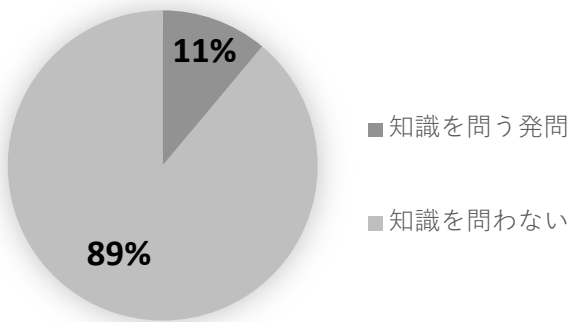


図4 ベテランの「クローズドクエスチョン」のうち「知識を問う」発問の割合

ビギナーの「クローズドクエスチョン」は、多くが「知識を問う」発問であったのに対し、ベテランでは、「知識を問う」タイプの発問はほとんど観られず、「アサギマダラを見たことはありますか」などのように経験を聞く発問や「この2つのヒントからどこにあるかわかりますか」のように行動を促す発問が見られ、クローズドクエスチョンに分類されたものであっても、単純に「知識を問う」発問ではなく、ビギナーとは質が異なることがわかった。

ビギナーの課題点として、「クローズドクエスチョン」、特に「知識を問う」発問が多い点が挙げられる。

「クローズドクエスチョン」は創造的な学習プロセスを阻害するとされており、また「知識を問う」発問は、連続すると参加者を不快な気持ちにさせる可能性がある。

「オープンクエスチョン」の内容もビギナーとベテランで大きく異なっていた。

表3 オープンクエスチョンの具体例

経験の浅い インタープリター	経験豊富な インタープリター
・動物界でのハンターといえどどんな動物を思い浮かべますか？	・皆さんにとってその生物が森や海にいと考えると幸せな気持ちになる生き物はいますか？
・レッサーパンダと言ったら何を思い浮かべますか？	・生きている上で自分にとって欠かせないものを1つ上げてください。
・ゾウと聞いたら何ゾウを思い浮かべますか？	・触った感じはどんなですか？ 「繰り返し言葉」で教えて下さい。

ビギナーでは、「動物界でのハンターといえどどんな動物を思い浮かべますか？」「ゾウと聞いたら何ゾウを思い浮かべますか？」などのように「・・・を思い浮かべますか？」という、画一的な質問が多かったのに対し、ベテランでは、「生きている上で自分にとって欠かせないものを1つ挙げてください」などのように、答えを決める前に学習者が考え探求することを促す高度な発散的な質問が見られた。

以上のようにオープンクエスチョンでもビギナーとベテランで大きな違いが見られた。

インタープリテーションのメディア開発や人材育成が先進的に取り組まれてきたアメリカの国立公園局では、2010年代の後半から、ガイドツアーなどのプログラムの場でインタープリターが一方向的にメッセージを伝えるのではなく、参加者とともその場で「意味づくり meaning making」を行う Audience Centered Experience と呼ばれる手法が盛んに取り組まれている。Audience Centered Experience のプログラム計画においては「本質的な問い (Essential Questions)」と呼ばれるオープンクエスチョンを検討することが重要な計画手法に位置づけられている。

オープンクエスチョンの利点を意識し有効に使用できるようにすることは、ビギナーの課題点だと考えられる。

(2) 発問の意図

インタビューの内容から得られた、ビギナーが意図したと考えられる「発問の機能」、また、評価者による評価としての「発問の機能」を併せて図4にまとめた。

縦軸の数値は方法で述べたポイントの合計を示す。

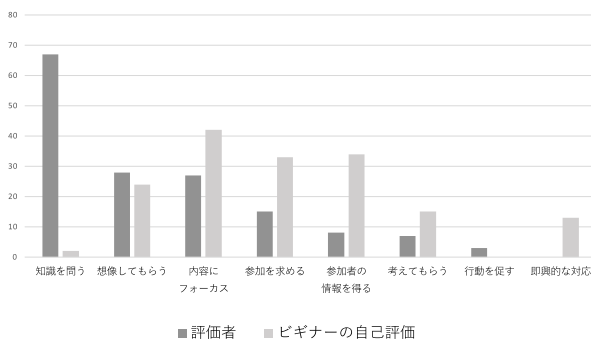


図4 解説中に見られた「発問の機能」の評価（数値はポイント）

ビギナーの自己評価では、自らの発問は「内容にフォーカスする」、「参加を求める」、「参加者の情報を得る」などの機能を持つと整理された。一方、評価者による評価は、「知識を問う」が圧倒的に多い結果となり、実施者の自己評価と評価者の評価には大きな差があることがわかった。

このことはビギナーが意図しないで「知識を問う」発問を発していることを意味している。

また、ビギナーの自己評価では「参加者の情報を得る」のポイントが高かったが、インタビューでは「なんとなく自分が聞きたくて聞いた」などの曖昧な回答が多く、さらに実施者が「参加者の情報を得る」とした発問が行われた後に、参加者の反応を受けてプログラムの内容を修正した事例はほとんどなかった。これらのことからビギナーの発問は、解説の流れの中で発問することの意義が十分に検討されないまま（意図しないで）発せられていることが示唆される。

（3）ビギナーの発問の課題点とトレーニング

ここまでの結果からビギナーの発問の課題点は次の3つに整理される。

1. 「クローズドクエスチョン」特に「知識を問う」発問が多い。
2. 「オープンクエスチョン」が有効的に使われていない。
3. 十分な意図を持って発問が行われていない。

これらを踏まえてビギナーが行うトレーニングを検討した。トレーニングに含めることが期待される内容は、以下の4つが考えられる。

1つ目は、「オープンクエスチョン」と「クローズドクエスチョン」の理解である。両者の違いや適切な使

い方を理解し学習者にとって効果的な学習環境を作ることが心掛けることが重要である。

2つ目は、「知識を問う」発問の問題点を理解することである。「知識を問う」発問自体が常に悪いわけではないが、「知識を問う」発問が意図せず連続的に行われることは、解説プログラムの参加者が不快な気持ちになるなど、コミュニケーションにおいてマイナスに働く可能性がある。

3つ目は、発問の意図を意識する練習である。今回の調査から、ビギナーの多くが自らの発問の意図を十分に意識せず発問を行っていることが示唆された。このことが発問を効果的に行えていない理由だと考えられる。そのため発問の意図を検討する練習が必要だと思われる。

4つ目は、自分の発問の改善案を考える練習である。今回の調査で行ったように解説を動画で記録し、自分の発問をふりかえり、問題点を自ら認識し、発問の代替案を考える練習は、発問の質の向上に貢献するのではないかな。

参考文献

- 1) 小山義徳：教員養成課程の大学生のエッセンシャル・クエスチョン生成スキルの育成．教育システム情報会誌, 36(1):17-27, 2017.
- 2) 東川美知子, 高橋静子, 特集 教科研究センター講座 (基礎講座Ⅴ)「授業づくりで大切にしたいこと2」～話し方と発問等の基礎・基本、発問づくりの演習と模擬授業～, 2019.
- 3) 山内祐平, 森玲奈, 安斎勇樹：ワークショップを企画する, 慶応義塾大学出版会, 東京都, 2013.
- 4) 古瀬浩史: インタープリター・トレーニング・セミナー・テキストブック, 質問の意義と効果, 2015, 62-64
- 5) Evan Ortlieb and: Educational Research and Innovations, 2012, 29-31.

謝辞

本研究に協力くださいました、株式会社自然教育研究センターの村上友和氏、ご指導・アドバイスをくださいました、帝京科学大学環境教育・インタープリテーション研究室の古瀬浩史教授、同研究室学生の皆様に、この場をお借りし感謝申し上げます。