

両角研OGOB's 勉強会 37th

# KJ法 再入門 (2)

- フィールドから発見し、構造化する -

2024/11/05

# 本日の予定

1. 目的
2. 両角の実施した内容と知見
3. 各自の抱えている課題等

# 演習の目的

- **KJ法**は、文化人類学者の川喜田二郎氏が、フィールドワークから得られた膨大な収集データの整理を行うために開発された手法と言えます。
- 広い意味でのデザイン行為も、実際の生活や起業活動を対象に複雑な問題の解決を行うことを目的としているので、共通した背景を持っていると言えると思います。
- 自分の抱えている課題を**KJ法**を通じて考え、まとめる・解決方向を考えてみることを実行してみましよう。

# KJ法の説明 (1)

KJ法の発想の原点には、今西学派の特徴である未知への冒険精神と、生きた世界に実践的に関与しながら認識するという根本姿勢があった。

方法論の基本的特徴には、次の6点があげられた。

- 1) 現場取材と創造的総合の二つからなるフィールド科学。
- 2) ありのままのデータからボトムアップで認識する方法論。
- 3) フィールドノートではなくカード記述によって自由で多様な組み合わせの可能性。
- 4) 意味を重視した文章見出しの多段階使用。
- 5) 雑多なデータを図解化によって統合。
- 6) 図解化と言語化による提示と衆目評価による合意形成。

- 質的心理学研究 第2号 / 2003 / No.2 / 6-28
- KJ法の原点と核心を語る — 川喜田二郎さんインタビュー

# Case：親子の学びにおける課題と展望

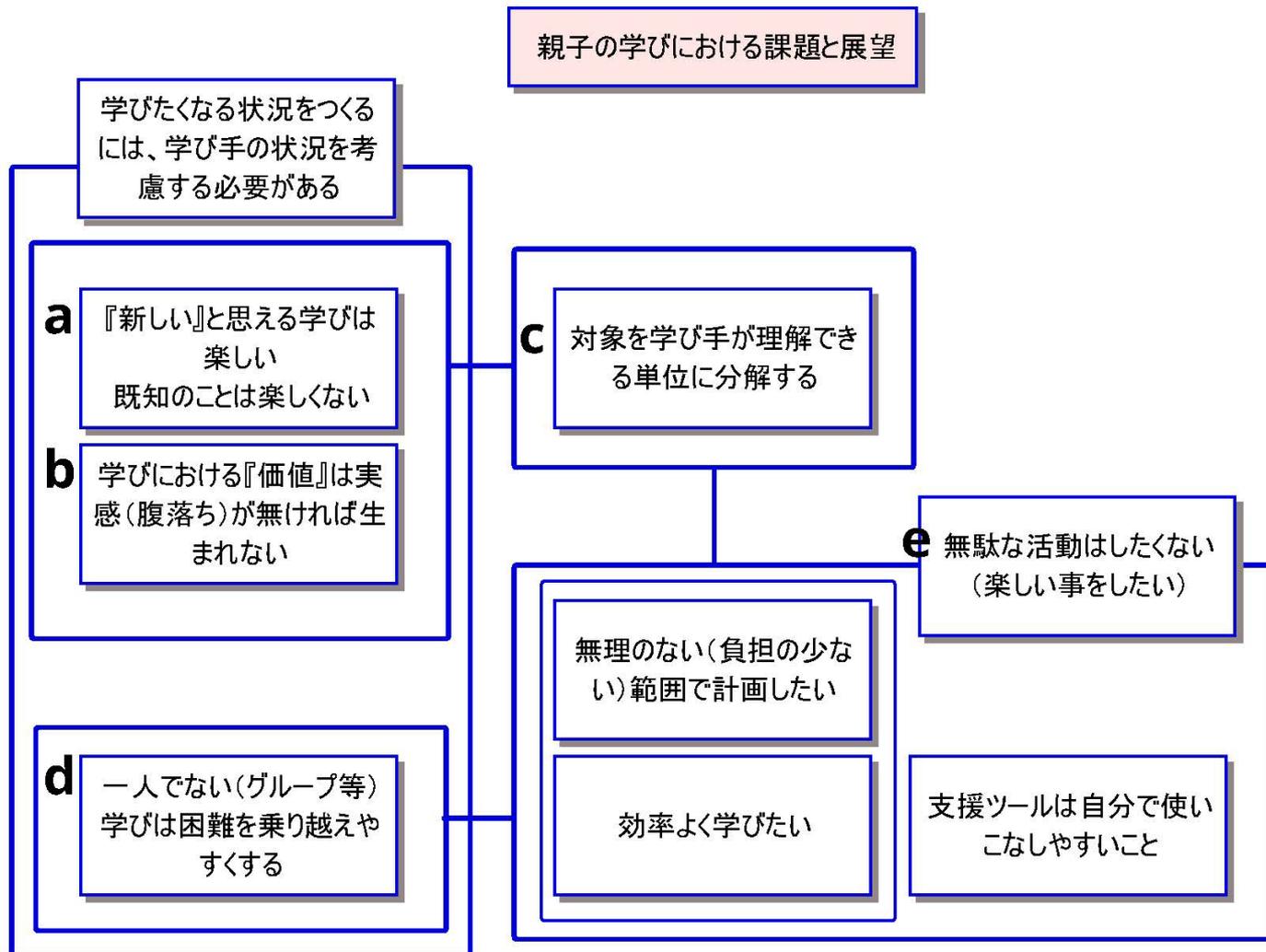
## 1. 現状についての親の課題意識

親（親K）は、子供（子T）により適切な学びをしてほしいと願うが、子Tは勉強が楽しくなく、許されるならずっとゲームをしたりYouTubeを見たりしていたい（刺激的で受動的に楽しめる対象）

## 2. フィールド調査方法

1 か月間の観察と必要に応じて子供に質問をする。

### 3. フィールド調査 図解化 (A型)



## 4. フィールド調査 叙述化（B型） 1/2

学びが起きるには、学び手が学びたいと思うことが前提となる。

[a] 子Tにとてっては、一度学んだことをまたやり直すことに意味を見いだせないようであった。新しい教材を用意することが必要になる。（学び手の性格によっておそらく状況が異なる）

[b] また、学ぶ内容が実際に生活に役に立つか、ないしは興味が持てる内容か（例えば興味のある歴史人物や出来事）であることが必要である。価値を感じられなければ、本当の理解にはつながらない。

[c] 学ぶ対象が学び手にとって適切な単位になっているかどうかも重要である。音楽の授業で、クラシック音楽を鑑賞する授業で、曲を分割した部分を聴かせどのような感想を持った発表しあうことがあったが、グループワークで意見を出し合いながら内容を楽しんでした。ただ、楽曲を聞かせ感想を述べさせるだけでは、興味を持たない子供が多かっただろうが、対象の適切な分割で既知の知識で扱いやすいことが子供達の学びにつながっていたと推測できた。

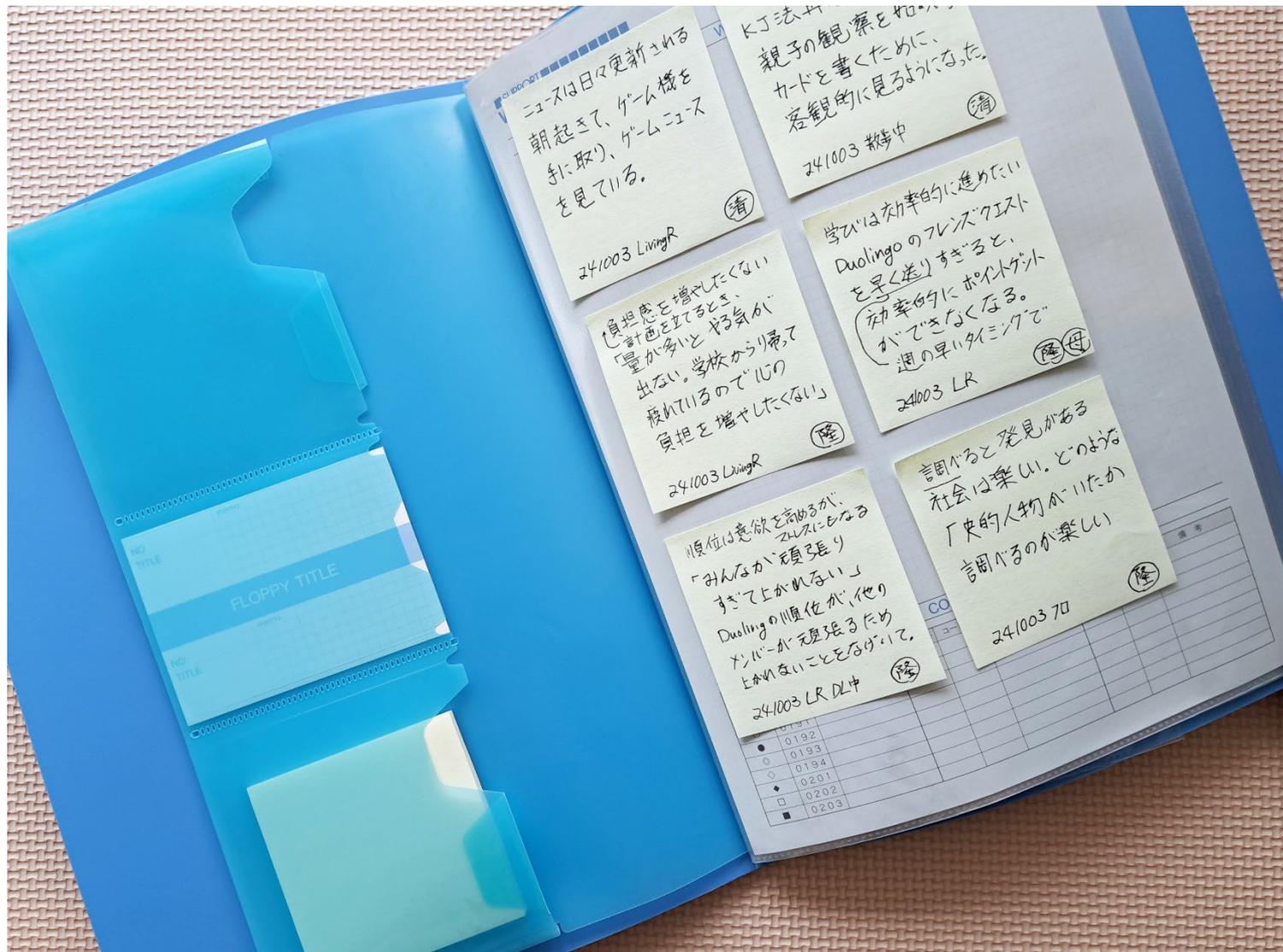
## 4. フィールド調査 叙述化 (B型) 2/2

[d] さらに、グループワークによって、学び合いが起きていることは良い影響を与える。競い合って発言をしたり、教え合ったりすることで、学びを進めることができる。ただし、人によって理解の進度が異なるので、落ちこぼれを生まざりまた飽きさせないグループ学習をすすめるにはたくさんの工夫が必要になる。

最初に述べたように、学び手が学びたいと思えるかどうか重要であり、他にやりたいこと（現代であれば、ゲームや動画は選り放題）があるので、いわゆる『勉強』からはすぐに離れてしまう。

[e] やりたいことがあるのに勉強に向かうのは、ハードルが高い。高いハードルを少しでも低くする手助けになるのが、取りつきやすく細かくした計画である。自分自身で目標を立て、それに近づく計画を立てることが望ましいが、計画を細分化するには経験がいる。経験と経験に基づく計画という『鶏卵：鶏が先か卵が先か』問題になる。親が寄り添いながら、地道に計画建てと実行と振り返りが良いと考えるが、なかなかうまく行かない。

# 資料：カードから図化まで 1/3





# 資料：カードから図化まで 3/3

**グループ(一人でない)の学びは、困難を越えるのに有効**

他学習者と話し Duolingoは楽しく、熱中して3000XPを稼いだりすることもある  
24/006 LR Duolingo (青)

自分では英語が得意なのに、外国人と話すときは、緊張してしまったり、聞き取れないことがある。  
24/005 LR 1PM中 (青)

適切な授業④ 楽しみながら学ぶ  
グループで話し合い、意見を出し合い、まとめた。その意見を全員で発表して共有した。「楽しく授業ができる」  
24/009 新書授業 (青)

作業量が11と行動量か、入試はどのレベルで勉強し行動量と学習量(17)をどうにかして(8月)、行動量の記入は、1/2の量で書くようにした。  
24/018 (青)

**価値は実感(心からの納得)がなければ生まれない**

大学で学んでいる

実感を伴った学びは、わかっているのに「記号」「設定」「問題」「わからない」「覚える」「覚えることが難しい」  
2024/004 (青)

学ぶ者の感情・価値観・興味・モチベーション  
現実を抽象化して表現する手段としての「数式」を説明した。「数式は難しい(分数)に比べて、数式の書き方は簡単」  
24/024 70 (青)

言っている意見がある 社会は楽しい、このお洒落な人柄、  
24/003 70

新しいと思える 学びは楽しい (青)

楽しいと感じる理由は何? 練習は楽しい、新しいこと学べないではないので? (青)

教育の場を興味ある場にするには、楽しければ、考える、楽しければ、取り組みたい、興味ある場にするしかない。  
24/031 70中 (青)

価値観は難しい、抱える価値観は? 「勉強を怠らな」と依りながらゲームをしながら、行動量と学習量との差をどうにかする。  
24/025 新書授業 (青)

具体的体験と感情の別を知る K.T.とE.T.の教授法の違いを明らかに説明し、その違いを根拠づけ、感情に理解したかった。  
24/024 LR (青)

言明してはくれない(算数は楽しくない、おもしろい) 算数は楽しくない、おもしろい、記号接点の問題か? (青)

コースは日々更新される 朝起きて、ゲーム機を手に取り、ゲームコースを見てみる。  
24/003 LmgR (青)

**無理のない(負担の少ない)範囲で計画を(したい)立てたい**

無理のない(負担の少ない)範囲で計画を(したい)立てたい  
24/003 LR 1L中 (青)

「みんなかき」すて上がった Duolingoのレベルが上がるようにしたい。  
24/003 LR 1L中 (青)

できた(1)にこと指前した(2)が、計画を組んで立てない方がやりやすい」と発言。計画を立てると達成感が増えることとモチベーションを上げるための対策か? (青)

**効率良く学びたい**

大意味の分がわからない、行動量を増やしたい

根拠を明確にするための行動量  
学習のPBCAを再考する  
1) 大見 Pは40/100  
2) 面倒くさい  
大見とは別々、僕に1/30かかるとは  
24/030 LR (青)

の2つ間に「進捗時間」(0分)を記入して5分ごと(1分、10分)に確認  
24/018 (青)

学びは多角的に進めたい Duolingoのフレックステストを早く済ませると、効率よくポイントが稼げることが出来る。  
24/013 LR (青)

**学び手が理解できる単位(大き)に分解する\***

大学が対策を

適切な授業④ 曲の理解 K.T.の音楽の授業の進め方は素晴らしい、その曲の一部を聴かせて、曲の構成について自分の言葉で説明させる、それも全員で共有する。  
24/004 新書 授業 (青)

適切な授業④ 虎虎と紙片 「紙をわきまき」は目の見えない人に送る、その紙片をわきまき、参加者の意見に慣れさせてから曲の感想を考えた。  
24/004 新書 授業 (青)

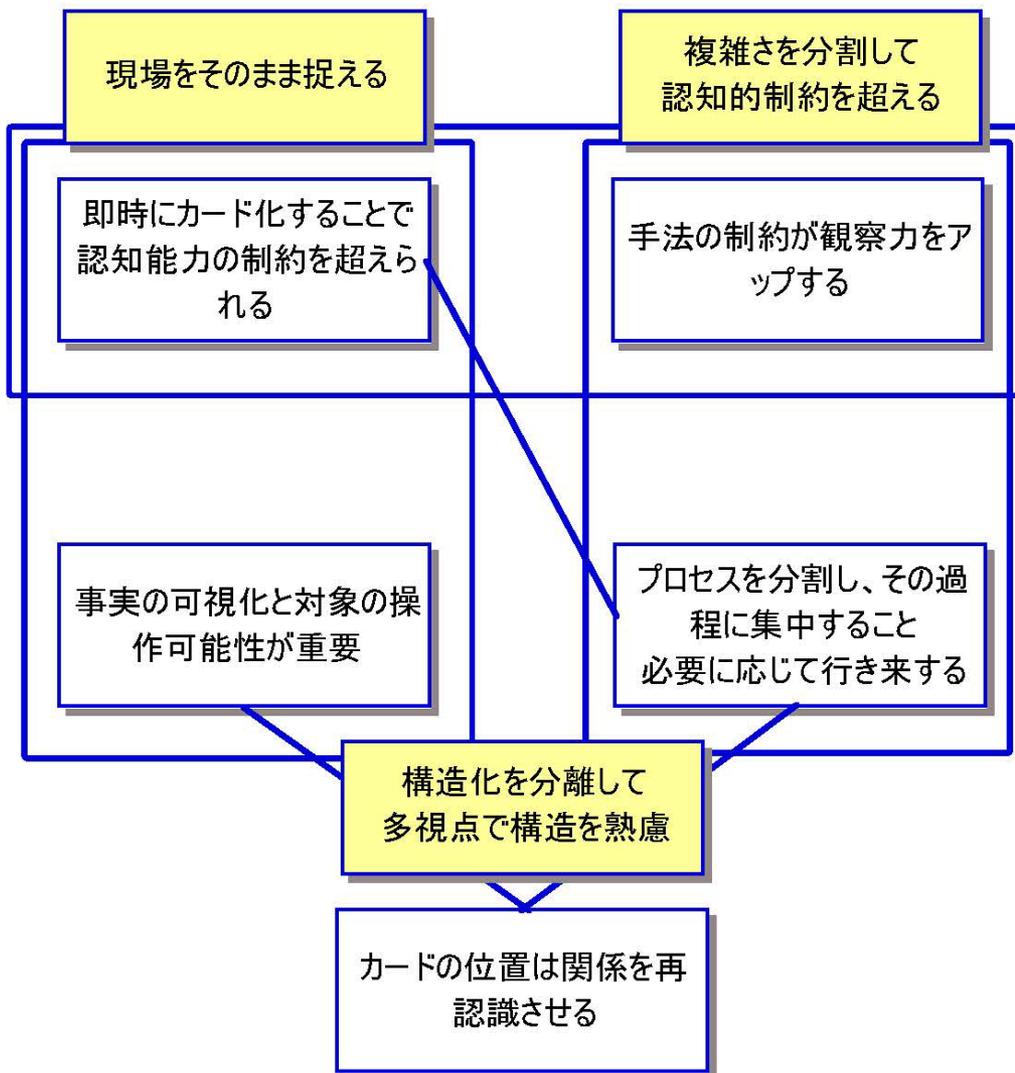
**自分で使いやすい**

自分で使いやすい ツールであること  
① 計画実行の板  
② 学びのサポート  
24/018 (青)

「良い行動習慣」を続ける理由「現在の行動で満足して、その行動が自分の生活に必要か?」  
24/018 論文はTT (青)

自分のモチベーションを上げるためのツール  
24/018 LR 過剰な (青)

# 今回の実践からの KJ法の知見・ポイント



# KJ法の知見・ポイント（B型）

- 現場をそのまま捉える
  - 即時にカード化することで認知能力の制約を超えられる
  - 事実の可視化と対象の操作可能性が重要
- 複雑さを分割して認知的制約を超える
  - 手法（カードや一行見出し等）の制約が観察力をアップする
  - プロセスを分割し、その過程に集中すること。また、必要に応じてプロセスの行き来すること（前に戻る）
- 構造化を分離して、多視点で構造を熟慮する
  - カードの位置は関係を再認識させる