

さとう けんいち
佐藤 賢一

生命科学部 教授
博士(理学) / 神戸大学
生命科学部 副学部長

ホームページ URL
<https://www.kyoto-su.ac.jp/faculty/professors/nls/sato-kenichi.html>
https://peraichi.com/landing_pages/view/hatenathon

主な研究業績

- 佐藤 賢一 (2019) 質問駆動型授業ハテナソンの生命科学教育への導入：京都産業大学総合生命科学部生命システム学科専門科目「腫瘍細胞生物学」における設計、実践、ならびに成果。高等教育フォーラム 9,71-85
- 佐藤賢一 (2018) ハテナソン：質問駆動型学習の設計・運営と成果・課題：生命科学専門教育科目における実践と調査。高等教育フォーラム 8,41-58
- 木村成介, 佐藤賢一, 千葉志信, 村田英雄 (2018) 高大連携授業におけるハテナソンの実践:「問われる立場」から「問う立場」への転換を目指して。高等教育フォーラム 8,21-39
- 王 戈, 佐藤賢一, 近藤康久, 松尾由美 (2018) 集会報告 第1回チームサイエンスの科学の日本での推進×ハテナソン。情報管理 60 (11) 824-827.
- 木村成介, 佐藤賢一 (2017) 自ら問い、自ら考えるハテナソンによる実験授業の活性化と学びの深化。京都産業大学教職研究紀要 12,43-86

キーワード

問いづくり、QFT(question formulation technique)、質問を創る学び場、アイデアソン、ハッカソン、マイクロレベルのデモクラシー、サイエンスマインド、持続可能な開発のためのアジェンダ2030、ファシリテーションワークショップ

研究テーマ Research theme

問いを創る学び場ハテナソンの研究開発と実装試験

概要 Overview

ハテナソン  は、はてなとマラソンを組み合わせた造語です。カンタンに言えば、問いをつくるマラソンのこと、難しく言えば、民主的で安心かつ安全な場を共有しながら、学習者自らが問いを発し、他者と問いを分かち合い、大事な問いを探し出す、そしてさらなる学びの行動をデザインし実行するための学び場のことを意味します。アメリカのNPO 団体 Right Question Institute の共同設立者 Dan Rothstein と Luz Santana によって開発され、日本では翻訳書「たった一つを変えるだけ」(吉田新一郎・訳、新評論、2015年) によって紹介されている質問づくりメソッド、QFT (Question Formulation Technique) を基本プロセスにもっています。

ハテナソンを設計し運営するにあたっては、事前にその位置づけや価値をある程度明確にする必要があります。たとえば、ある教科の具体的な学習目標のもとで、ハテナソンをどのタイミングで行うか、どんな前提知識がある状態やテーマのもとで(インプット、問いづくりの焦点)、どのような目的(アウトカム、問いづくりが何の役に立つのか)とゴール(アウトプット、どのように何について問うのか)の設定のもとで行うかを考え可視化し、流れをシミュレーションしておくこと、といったことです。ハテナソンは、その中核・基本プロセス QFT の前(インプット)にアクティブ・ブック・ダイアログ(ABD)[®] や各種ワークショップ、講義や動画などによりテーマ/知識を共有する時間帯を導入部としてもち、QFT 後のアイデア創発ワークショップ(アイデアソン)などによる問いへのアプローチやソリューションの検討、さらにはアイデア実装の行動(ハッカソン)につなぐ、質問を創る学び場です。



ハテナソンの流れ、アイデアソン/ハッカソンとの関係

ハテナソンの実践環境とデザイン

	<チーム共有> 図書・講義、レクチャー チーム5名	<問いづくり QFT>	<振り返り> + <アクションプラン>	<アクション> アイデアソン、ハッカソン その他
所要時間	10~20分	20~30分	5~10分	15~30分
	20~40分	30~45分	10~20分	30~60分
	40~80分	45~90分	20~40分	60~120分
	80~180分	90~135分	40~80分	120~240分

場所: 教室、会議室、イベントスペース、体育館、オンライン(Zoom など)
人数: 3~200 (質問・発表、大学生、教職員、企業人、任意・後援関係者、イノベーターなど)
時間(日): 50(中高)、50~90(大学、研修)、90~240(大学、研修、WS)、240~(大学、研修)

ハテナソンの設計と運営のための機能マトリクス

応用分野 Application areas

教師が発問し生徒/学生が答えるという関係性を変え、生徒/学生が自らの好奇心や関心から学べるよう支援する。組織運営の場で、取り組むべき重要かつ適切な課題を見つけること、構成員が民主的・建設的な関係を構築することを支援する。研究開発の場で、個人あるいはチームとして取り組むべき重要かつ適切な課題を見つけることや、人的交流の活性化を支援する。

市民活動の場で、個々にもつ困りごとやアイデアを遠慮なく出し合うこと、納得解の発見やイノベーションを支援する。

共同研究等へのニーズ Need for joint research

初等/中等/高等教育の教材開発、講義/実習授業/教職員研修等の設計と運営
課題発見/共有/解決の場(組織開発、人材育成、研究開発等)の設計と運営
よりよい未来社会づくり、新しい価値の創造などの諸取り組みへの支援や協力