

学力向上と自由な発想を共存させる躰教育

特定非営利活動法人さんぴいす

河 口 紅 大 脇 巧 己

info@sanps.com

1. 今、求められるもの

アイデアの意味を辞書で調べると、「思いつき」や「着想」といった意味が出てくる。しかし一時の思いつきだけではなく、哲学の世界では「観念」や「理念」とも訳される。民間企業のように、日々経済活動を続ける社会では、常に新たなアイデアが要求され、多くのものが生み出され変化し続けている。はたして、学校教育の現場はこの変化に適応した教育の提供を担えていると言えるだろうか。

アイデアとは、まったくこの世に無い新たな物を生み出す事であると勘違いされがちであるが、実はその大部分が、現実社会の様々な現象をよく観察し、対比、分類、時には融合などをさせる中から生まれるものであり、これまでの「観念」や「理念」と決して正反対なものではないのである。むしろ、ほとんど同じであるが、ほんの少しだけ違う。その少しに価値があるものだとも言える。残念ながら現在の学校現場は、社会からもっとも孤立した職場の一つと言われている。今、学校に求められるのは、ちょっとしたアイデアを教員一人々が生み出すほんの少しの努力なのかもしれない私は思っている。そこで、本件では私たちが実践しているほんの些細なアイデアをもとにした授業実践を紹介し、今後の教育のあり方のヒントとして頂ければありがたいと考える。

2. 情報教育の現状

2003年4月より高等学校で開始された教科情報の授業は今年で4年目を迎える、今年は教科情報の授業を履修した第一期の生徒が卒業をした年でもある。しかし、それ以前に小・中学校では総合学習の時間を活用した情報に関する授業が進められていた事も考慮すると、既にほとんどの児童・生徒が情報教育を受けている事になる。この様な現状を踏まえ学校、教員、そして児童・生徒を見た時、皆さんの

目には何が映るのであろうか。少なくとも私には、初等・中等教育の現場において、教員が抱えている問題はほとんど同じもので、もっと言うならば教科情報を履修し進学した学生を迎え入れる高等教育の現場ですら、同じ悩みを抱えているように見える。その悩みとは、「なぜ情報を教えるのか」「情報教育とはどんな力を養うべきなのか」「児童・生徒に何を教えたら良いか」といった毎年繰り返し行われている問題に対する答えを、未だに追いつけているのではなかろうか。

そんな中、児童・生徒はどうかと言うと、確実に情報機器の使い方（リテラシ）を向上させ、情報機器に対する苦手意識は減ってきている。しかしその反面、機器の使い方には熟知していても、効果的な活用方法や、機器とは関係なく広く得た情報を処理する能力については、残念ながら目覚ましい進歩があるとは言えない。

では、なぜこのような状況が長く続いているのか。答えは簡単である。現在の情報教育には、残念ながら核となる理念や観念が確立されておらず、関わる多くの人々が迷いつつ、自らの範疇だけで授業を続けているからである。このため、クラス・学年・教科といったあらゆる壁によってぶつ切りにされ、系統立てられた教育を誰も受けられていないのである。

3. 現状を打破するためには

このような状況において、まず明確にしなければならない事は学校教育の中で、情報教育をいったいどの位置に置いて考えるかといった点である。今回のカンファレンスでも問題定義されているように、現在教育に求められているものは、学力の向上と自由な発想といった一見対極に位置するようにも思われる異なる力を、同時に子どもたちに与える事であり、それを実現する事が出来る魔法のアイデアが求め

られているのである。

そして私たちは、日々の教育実践の現場の中からこの魔法のアイデアをついに発見した。ただし、このアイデアは最初にも述べたように、決して誰もが知らなかった特別なものではなく、誰もが知っていたにも関わらず、近年忘れ去られようとしていたものに過ぎないことを最初に言っておきたい。

なぜならば、これを最初に言っておかないと、皆はこのアイデアを聞いた瞬間、「そんな事は当たり前だ」「そんな事で解決すれば苦労はしない」と口々に好きな事を言い始めるだろうことを、教員ではない私たちはよく知っているからである。

4. 魔法のアイデア

魔法とは、信じない者には決して使えない秘術であり、信じていても呪文を唱え実践しないとかからないものである。騙されたと思って唱え、実践した者だけが、その効果に気づくはずである。では今から言う事を心を真っ白にして聞いてほしい。

「情報教育は、現代の躰教育である」

しっかり聞いてもらえただろうか。これであなたは間違いなく今の悩みから開放されるはずである。

さて、ここからは、具体的にどの様な場面で使え、どの様な効果があるかについて、実践例を交え話していきたいと思う。

5. 情報(コンピュータ)教室はお菓子の家

躰と学力の関係については、既に多くの論文で発表がなされ周知の事ではあるが、最近の調査結果(ベネッセ教育研究所が行っている学習基本調査)からも、初等・中等の両教育において、授業を受ける態度はもちろんのこと、すべての生活態度が学力と相関関係を示す結果が顕著に現れている。またこの調査では、自らよく考えるタイプの生徒の方が学力上位層に多い事や、教科に関する関心や意欲が高いものほど学力が高い事も挙げている。そんな中、子どもたちの生活や意識はというと、今や半数近い家庭で子どもたちはコンピュータを使い、またコンピュータを使った勉強が好きだと答える児童は全体の7割以上との結果も出ている。では子どもたちにとっ

て多くのコンピュータが置いてある情報(コンピュータ)教室は、どのような場所と捉えられているのであろう。我々の子ども時代に、学校の中で好きな物を3つ挙げろと言われたとしたら、ほとんどの児童が「体育・給食・休み時間」と答えたものだが、最近はこの中にほとんどの児童が「コンピュータを使った授業、もしくはコンピュータ室での授業」を挙げる。なぜなら、1. エアコン完備(最近が増えてきている)で夏涼しく冬暖かい。2. 教員より自分たちの方がパソコンの使い方に慣れているので、自由に使える。もしくは、指示以外の活動をしていても大目に見られる事が多い。3. コンピュータのモニターの影に隠れ、内職がしやすい。(これは、児童と言うより中・高校生に多い意見であるが)4. インターネットの特定のページやコンピュータにインストールされているタイピングソフトなどゲーム性が高い授業を受けられるのがうれしい。など・・・挙げはじめたらきりが無いほど、児童・生徒を誘惑する魅力に満ちた場所であると言える。となると、コンピュータ室はまさにヘンデルとグレーテルに出てくるお菓子の家といった所である。この様な状況から、多くの教員は口を揃えてこう言う「コンピュータ室では、子ども達が指示通り動かないので授業にならない。」・・・しかし、それは教育者として正しい見解なのであろうか。もっと言うならば教育とは何かを今こそ考える必要のある一言ではなからうか。言う事を聞く児童・生徒に知識を伝えるだけが教育ではないと私達は考えている。教育とは、人の意見(話)を正しく聞け、自らの考え(意見)を発言し、様々な事象に興味関心を抱き、知らないものに対しての探究心を育む事である。この様な教育の実践は実は通常教室ではなかなか実施しづらいものである。なぜならば、そこには児童・生徒が興味関心を抱く要素が少ないからである。これに対し、コンピュータ教室は、教室自体が興味の対象であり、コンピュータを介し世界中の知識ともつながる事が出来る以上、実は我々が求めるこれからの教育には重要な場所だったのである。

6. 初等教育での躰教育の実践事例

ここでは、これまで我々が実践してきた躰を意識したコンピュータ教室を使用した授業のいくつかを紹介する。

事例1 小学校1年生がコンピュータ教室で受ける初めての授業

ねらい コンピュータ教室を使用する際のルールを児童自らに決めさせる
コンピュータの基本操作を学ぶ

内容 コンピュータ室と一般教室との比較（異なる点を気付いた人に順に発表してもらう）を行なわせ、違いがあるからこそ、守らなければならないルールがある事を理解させ、自分達で教室使用時のルールを決めさせる。

結果（授業の中で生まれたルール）

イスが回る（キャスター付きのイスや丸イスが使われている） クルクル回らずしっかり前を向いて座る。

コンピュータから音が出る 必要な時以外音を出さない。隣の人に迷惑をかけるほどボリュームを上げない。

靴を脱いで入る 脱いだ靴を整えて教室に入る。走り込まず静かに歩いて教室に入り席に着く。

コンピュータが一人に1台ずつある 勝手にコンピュータの電源を入れず、静かに待っている。

これらの結果、約束を守れない人は、この教室を使えないことにすると、最後のルールが加わった。

事例2 小学校4～6年生を対象としたネチケットの授業

ねらい インターネットを活用した様々な活動の前に、著作権とネチケットについて正しい知識を付ける

内容 著作権やネチケットに関する情報発信を行っているWEBページを見て、その中から必要な情報を選び、低学年の児童に出題するクイズを作る。

結果（課題に向かう児童の姿勢）

単に著作権やネチケットを守る必要がある事を伝え、自習でWEBを読ませた時に比べ、集中

力が持続した。

自分達より低学年の児童にもなぜそれが良く、なぜ駄目なことなのか（クイズの答えの理由）も考えさせた結果、WEBの文書のコピーではなく、みずからの言葉への置き換えをする児童が増えた。

この授業では、それぞれが考えたクイズを紙に書き出し、クラス全体で発表をするまでに留まったが、各学年が考えたクイズを集め、校内LAN上で公開する事で、各学年が利用可能な教材としても利用が可能である。

私達が提案しているコンピュータを使った躰教育は事例で紹介したように初等教育の場では、児童の集中力及びやる気を高めることに効果的である事はわかっていただけだと思う。が同時に、多くの方が中学・高校生でも通用するのかといった疑問を感じたはずである。もちろん、皆さんが感じた通り、このまま中等教育で使う事は不可能である。なぜなら、与えるべき課題の次元が違うからである。しかし、ここからが実は、我々が提唱する躰教育の奥の深さなのである。つまり、事例をそのままは使えなくとも、指導者である教員の狙いさえ明確であれば、間違いなく初等・中等教育全てにおいて躰教育は効果を発揮する概念なりうることをこの後、説明しよう。

7. 躰教育に必要な要素

では、ここからはどのように応用すれば良いのか、躰教育に必要な要素は何なのかを紹介する。ただ、これから挙げる要素とは、教科情報やコンピュータを使った授業全てにも、当てはまる要素である事も合わせて知っておいてもらいたい。だからこそ、コンピュータを使った躰教育が、全ての教科や学びをサポートし、学力向上と自由な発想を共存させる事につながるわけである。

では、我々が考える要素を順に挙げていく。

1. 一貫性を持たせる
2. 与える課題に明確な目的を持たせる
3. 多くの課題を一度に与えない
4. 実力に合わせた課題を与える

5. 日常生活や社会と関わりのある課題を選ぶ
6. 全てを与えるのではなく、出来る事は児童・生徒自身にさせる
7. 個人の課題と集団・組織の中での課題の2つの要素を合わせて与える

現在、情報教育やコンピュータを活用する授業で、最も混乱を招いているのが、一貫性の無さである。小・中・高校全ての教育現場において、似た授業が繰り返されたり、昨年受けた授業よりも低レベルの課題が再び与えられたりする。この原因は、ひとえに各学年、初等・中等教育の現場において、一貫した役割分担がなされず、担当教員の力量だけに頼る指導が続いている為である。自らが指示した授業の目的を明確にする授業が出来ているだろうか。例えば事例2では、クイズを考えさせる事やWEBを読ませる事が目的ではない。WEBの情報の中から、重要な部分を読み解き、何も知らない低学年にも理解出来るように、自らの言葉に置き換える作業を行なう事で、結果として自分自身がWEBから一番重要な情報を取捨選択し、理解させる事こそが目的である。だからこそ、コンピュータの利用はWEBを読むだけで、考え出したクイズは紙に鉛筆で手書きさせている。授業の中で複数の課題を与える事は、場合によっては二兎を追うもの一兎も得ずの例え通りの結果を生む事を理解してもらいたい。大人が子どもを叱る際も、最初は一つの事を叱っていたはずが、段々エスカレートして今回とは別の2つ3つの日頃出来ていない事まで怒られるようなものである。子どもには、何故怒られたか、何が悪かったかの意識が消え、単に怒られた記憶しか最終的に残らないのであれば、本末転倒である。また、理不尽な怒られ方は子どもを傷付け、素直な気持ちまでも奪い取ってしまう傾向をうむ。箸もまともに持てない子どもに対し、ご飯をすぐこぼすと叱っても意味はない。それであれば、まずご飯を上手に取れるように、箸の使い方を教えてあげる方が先である。当たり前のように、特にコンピュータ教育に力を入れている初等教育現場でよくありがちな事例である。

近年、教科を教えるのではなく知識や知恵を教える必要があると言われはじめています。単なる知識は

一時の記憶に過ぎず、それはネットワーク上にあるアーカイブのデータと大して変わらないものである。今重要な事は、社会との関わりやその際の応用力である。児童・生徒にいかに関心を持たず課題を見出してあげられるかも重要な要素の一つである。

人に強制出来るのは、一定の主従関係や特別な組織の中だけの事であり、自ら決めた事だけが人を変えさせる力を持つ。与えるのではなく、責任を持たせ、やり遂げさせる事も大切である。とかく人は弱いものである。連帯責任を良しとする訳ではないが、自分だけでは出来ない事でも他の人の為であれば成し遂げられる事が少なからずあるはずである。あとはその2つのバランスだけの問題である。

8. 初等教育と中等教育での役割分担

以上のことを踏まえ、今求められることは、初等教育と中等教育で今どのような授業実践がなされているかを相互に確認し、その上で明確な役割分担を行なう必要がある。具体的に言うならば、初等教育で6年間の一貫カリキュラムを実施すれば、ほとんどのリテラシとネチケットを身に付けさせる事が可能である。(私どもが推奨するカリキュラムでは4年生までにリテラシは全て教える事が可能である)

となると、初等教育の高学年から中等教育の現場では、コンピュータや情報自体の活用を主眼に置いた高次元での思考活動の実践に絞った授業が可能となる。先に挙げた実践例のアレンジをするならば、事例2で得たクイズの問題を中・高校生に渡し、ネチケット情報のWEBページの構築(効果的な情報発信)や、E-ラーニングへの応用を考えさせる事も可能である。また、同じ課題であっても情報の受け手である児童の対象学年を変えるだけで、より複雑な思考トレーニングを体験させる事も可能である。躰といった誰もが出来る教育を柱に、情報教育が大きな一歩を踏み出す事を期待する。

【参考文献】 Benesse 教育研究開発センター
第3回学習基本調査(調査期間 2001.5~7)
<http://www.crn.or.jp/LIBRARY/GAKUSHU/index.html>