

目次	対談：eラーニングは教育を変えるか（白尾彰浩・榊正昭）	2
	J A D E Cの活動から	5
	脳行動学講座5：脳の応用力（矢口みどり）	6
	随想：地域社会の教育力の復活（奥田健二）	8

巻頭 寸言

「基本重視」がもたらした金メダル

能力開発工学センター常務理事 小澤 秀子

人々に大きな感動を残して、アテネオリンピックの夏が終わった。中でも体操男子の団体総合での金メダル獲得は、日本中を沸かせた。かつて5連覇を果たして体操王国といわれた日本が金メダルから遠ざかって以来、実に28年ぶりの快挙であった。新聞各紙には「体操ニッポン復活」の大きな文字が踊った。

この話題には教育の立場からも興味を惹くものがある。金メダルへの道が「派手な大技」ではなく「基本重視」の訓練にあったと言われるからだ。

最近、小学校における学力低下および学ぶことへの意欲低下が著しい。学力や、学ぶことへの興味が育てられない「基礎教育」の根本的見直しが、教育界の大きな課題となっている。体操チームで行われた基本訓練とはどういうものか、成功の原因はどこあったのだろうか。

今回優勝した体操チームのメンバーは幼稚園または小学校低学年から体操クラブに所属するなどして地道な基礎練習を積んできた。注目すべきことは、基礎練習の内容である。それは、2本の足をぴったり揃えつま先の形を整えた、選手たちがアテネで見せた、あのエレガントともいえる美しい足の形を作ることであった。

指導に当たった城間晃コーチはひたすら「つま先を伸ばせ、ひざを開くな」と怒鳴り続けたという。倒立練習もまず足の美しい形を、鞍馬の回転もまず両足を揃えてつま先を伸ばすことから練習したという。「(鞍馬にしても)いい加減な形で100回も200回も廻すより、きれいな形で1回まわすことが大事だ」という。きれいな形ができないうちに何百回廻しても無駄だという。まず、美しいフォームを作ることを、これが体操の「基本」ということだ。

ここで思い出すのは、15年ほど前に、わたしどものセンターで開発した、パソコンのキー操作「見ないで打つキータイピング」というCD-R教材のことである。キー操作の基本についても全く同じようなことを体験した。それまでの練習方法では同じキーを叩くことに何時間もかけていた。私も経験したが、実に単調な練習であった。しかもそれを早く打つということを要求された。

しかし、キー操作の基本は、「キーを叩く」ことではなく「指をスライドさせる」ことだったのだ。行動分析の結果そのことを発見して、「指をスライドさせ、元の位置にもどす」という動作をゆっくり正確にやる、それをマスターしてから、スピードアップという段階を踏むことで、わずか数時間という従来方式の10分の1の時間で「キーを見ないで打つ」指の動きを育てることに成功した。この訓練方法は、その後多くの人に使われて、短時間というだけでなく、楽しく自然に身につくということを立証している。

重要なことは、どういう行動(内容)を基礎として身につけさせるかということであろう。指導する側がその内容を正しくつかみ、正しい段階を踏んで指導すれば、学習するもの誰でも意欲をもって、従って確実に学ぶことができるのである。これは技能ばかりでなく、知識に関しても真理だと思う。

小学校の基礎教育についても、このような見地での見直しが必要ではないかと痛感している。

発行者 財団法人能力開発工学センター (JADEC)

〒203-0042 東京都東久留米市八幡町1-1-12 / TEL:0424-73-1261 / FAX:0424-73-1226

E-mail: info@jadec.or.jp ホームページ: <http://www.jadec.or.jp/>

[本誌はJADECセミナー卒業生の会「ほんものの教育を考える会(ADE研究会)」の支援により発行しています]

対談

eラーニングは 教育を変えるか？

能力開発工学センター
研究員 白尾 彰浩
客員研究員 榊 正昭

eラーニングとは情報技術、特にネットワークを利用した学習形態の総称で、コンピュータの高性能化、通信回線の高速化などインフラの整備に支えられ、ここ数年急速に普及している。能力開発工学センターは日本の教育界に先駆けて60年代後半からコンピュータを教育に利用するCAI(コンピュータ・アシステッド・インストラクション)の研究に取り組み、日本初のシミュレーション方式のCAIを開発。その後もCAIによるコンピュータ言語の学習プログラムを開発するなど、コンピュータの教育利用に長くかかわって来た経緯がある。

eラーニング教材の商品開発にかかわってきた白尾、映像教材ソフト・プロデューサーである榊の二人が eラーニングの現状と課題について話してみた。

eラーニング時代がやってきた

榊 まず eラーニングとはどういうものかということですが、学習にコンピュータを使ったり、インターネットを使えばeラーニングというわけではありませんよね。

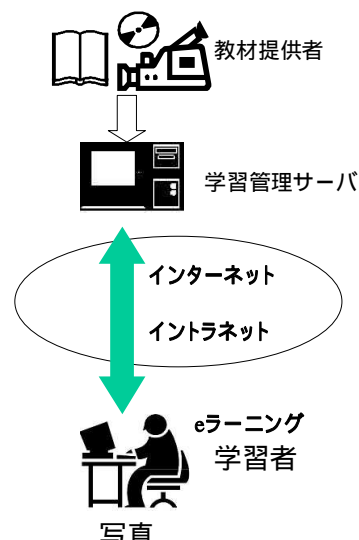
白 いろいろな定義があると思いますが、インターネットつまりWeb で学習プログラムが提供されインタラクティブに学習するシステムWBT(Web Based Training)や、テレビ会議システムなどで講義の映像を遠隔地の受講生に配信し、双方向でやりとりする遠隔授業が eラーニングの主たる形態です。最近ではパソコンだけでなく携帯電話を組み合わせたシステムも出てきました。それから学習者が必要に応じてWebで教材映像を取り出すVOD(Video On Demand)なども、広義のeラーニングといっていると思います。ポイントは一方通行でなく双方向性があることですね。

榊 7月に東京ビッグサイトで開かれたeラーニングWORLD2004は今年4年目ですが eラーニングでこんなことが出来るというシステム紹介だけでなく、企業の実践例や教材商品の発表がたくさんありました。また9月の教育工学の学会でも、今年はeラーニング関連の発表が多く目につきました。

白 インターネット利用人口が6000万人、家庭への普及率も8割を超えた今、eラーニングへの期待が大きいことは確実。2000人以上の企業では53%が何らかのeラーニングを実施しているというデータがあります。現時点では更に増えているでしょう。(eラーニング白書2004/2005版データ編)

榊 企業だけでなく、専門学校や大学でもeラーニングが使われているようですね。

白 有名な英語学校の「お茶の間留学」が知られています。各種の資格受験講座などにも取り入れられ、海外の大学のMBA(経営学修士)までeラーニングで取得できるようになっています。また日本の大学もIT化が進んで、受講手続き、講義情報、課題の提示、レポート提出などにWebが使われるようになり、その延長でeラーニングが取り入れられる流れになってきています。高等学校ではまだ格差があり、小中学校はこれからというところですが、eラーニング時代がそこまでやってきたという感じです。



eラーニングが普及する理由は

榊 eラーニングがこんなに普及してきた理由はどこにあるのでしょうか。

白 インフラが整ってきたこともありますが、何よりも、従来の集合研修に比べコストパフォーマンスがいいのが最大の理由だと思います。場所、講師、教材を用意し、受講者を集め拘束する経費がかなり軽減

されます。受講者のスキルや理解度に応じた教育ができ、効果が期待されています。学習状況やテスト結果などが記録され管理しやすいのも利点です。これは企業でも大学でも同じだと思います。

榊 教材の制作費はそれなりにかかると思いますが…

白 作り方によるでしょう。従来のテキストや講義をそのままオンライン化したような教材であれば、制作費はそれほどかからないでしょうし、少量のものをつくったり修正する場合の費用は安いでしょう。

榊 講義の映像にパワーポイント(プレゼンテーション用ソフト)のスライドをそのまま同調させたようなものですね。それに区切りごとに演習問題がついているスタイル。

白 それだけではどうしても学習者が飽きるので、コンピュータが得意なアニメーションを入れたり、効果音をつけて画面の動作に変化をつけたりします。問題演習も、答え方は「選択」「穴埋め」「並び替え」のようにコンピュータで採点可能な形式が多い。つまり大して考えなくても操作としては安易に答えられるので、本当に身についたといえるかどうか分からない、という問題があります。

榊 その問題は大きな問題ですね。今日のテーマとも絡んできます。今日のテーマは「**e ラーニングは教育を変えるか?**」ということなんですが、ちょっとオーバーかとは思ったんですが、これにはわけがあるんです。能力開発工学センターは60年代後半、パソコンもインターネットもまだ無かった時代に、日本のCAI研究のさきがけとしてコンピュータを利用した個別学習システムを開発し、実証実験をしています。(写真下)

当時私は記録映画社で、能力開発工学センターのCAI用のスライドやムービーの制作にかかわっていたのですが、そのとき、コンピュータはきっと教育を変えるだろう、将来は学校の勉強の半分以上がCAIになり、後の半分はスポーツと芸術、そして自由研究やグループ活動になる、というようなイメージを持ったんです。しかしCAIは残念ながら教育の主流にはならなかった。じゃあ今度のeラーニングはどうだろうと考えてみたわけです。



日本のCAIのさきがけとなったシステム - CADECシステム -

1969年(昭和44年)、能力開発工学センターは算数・理科、社会科などを事例にしてCAIシステムを発表した。学習者が画面のテキストや音声による指示に従ってキーボードでレスポンスすると、コンピュータが即座に次の画面を選んで提示する。単なる正誤判定でなく思考プロセスの分析に基づいたプログラムにより、何通りもの解答に対応するランダムアクセス方式を実現した。教材提示は16ミリフィルムで、静止画と動画が使える今日のマルチメディアの原型といってよいだろう。その後、行動形成の理論とプログラム学習の方法論による独自の研究を進め、日本初のシミュレーション方式のCAI(自動制御の故障発見学習、航空管制官の教育訓練システムなど)を開発した。

白 学習者のペースで学べる、学習履歴をもとに的確な個別指導ができる、集合研修より学習効果が上がり学習時間も短縮できる、というような今のeラーニングに共通するメリットは、当時のCAI研究で実証されたのですよね。

榊 そうです。しかし、CAIの一番のネックは教材づくりが難しいことでした。ですから商品として市場に回った教材は教科書の細切れのような解説とテスト問題、それに比較的簡単に作れるドリルで、結局CAI=知識詰め込み機械みたいになってしまったんです。eラーニングがCAIの轍を踏まないようにするにはどうしたらいいか、そこが問題だと思います。

白 CAIでの問題点はeラーニングにも共通するところがあります。でも、当時と今ではIT環境がまったく違います。私はそこにeラーニングの可能性があるような気がしています。それに、今はeラーニングのデメリットを認識した上で、それを補う方法が考えられてきています。

eラーニングに求められるもの

- 白 たとえばeラーニングで自分のペースで学習できるというメリットは、実はデメリットにもなり、一人でパソコンに向かって勉強するだけでは途中で挫折しやすい。eラーニングの最大のネックが「受講者の学習意欲が続かない」ということなんです。そこでeラーニングでは、受講者に一対一で相談に乗り学習の継続を促す**メンター** (mentor: 知識や経験のある良い指導者の意) というアドバイザーが置かれるようになってきました。またeラーニングのやらせっぱなしではダメだ、従来の集合研修も捨てたものではないという流れが起きて、eラーニングと集合研修を組み合わせた**ハイブリッド研修**、**ブレンディッド研修**といわれるスタイルも増えています。
- 榊 そういえば先ほど話に出た、テレビ会議システムによる遠隔授業、これは**同期型eラーニング**といわれ、学習者はひとりひとり別の場所においても、同時刻に一緒に学習します。顔を見て一緒に学習する意味が見直されたといえますね。
- 白 もう一つの問題は、教材の中身ではないでしょうか。教科書やテキストの内容を細分化し再配列して、單元ごとにまとめた問題を出しテストする。あるいは教師の授業をそのまま撮影し、パワーポイントを同調させて提示する。そういう教材が簡単に作れるソフトも販売されていますが…
- 榊 そのような教材による学習は、教科書を読み、講義を聞いて理解し、記憶する、つまり従来の学習とそれほど変わりませんね。そこはどう解決したらいいのでしょうか。
- 白 ソフトで全て解決するという考え方から脱するというのではないのでしょうか。コンピュータとインターネットは、資料調べのツールとしてとても便利ですし、また学習の計画を立てたり、学習の方法について必要なときに適切なヒントを出したりするのも適しています。さらにパソコンだけでなく、能力開発工学センターが開発しているような実物教材や学習用シミュレータなどがあれば、それを使って主体的に課題を探究することができます。eラーニングだけで学習するより、ずっとリアルな学習になります。また学習者は1人より2、3人のグループで、話し合い協力しあって学習するのがいい。共同で学ぶためのルールを身につけることもできます。こうしたいわゆる**協調学習**とeラーニングを結びつけた学習方法がいま注目されています。
- 榊 学習者をいかに主体的に活動させる場を作るか、ということが鍵になるわけですね。一人でコンピュータに向かって説明を読んだり、問題を解いて評価を待つだけでなく、調べた結果を整理したり、討議したり、発表しあったりする。それから学習記録が取れるのはeラーニングのメリットですが、それを学習者自身が自分の学習を振り返るために役立つものにしたいですね。そうすれば受身でなく主体的な学習ができるようになる。能力開発工学センターでは、すでに70年代後半から80年代に、こうした学習形態を学校で実験的に試行した経験があります。そこに受身の学習を主体的な学習に変える、つまり教育を変えるeラーニングの在り方のヒントがありそうですね。 (文責/榊 正昭)



富山県で展開された能力開発工学センターの電気の探究学習

【J A D E Cの活動から】

／小学校での電気の学習 - 身の回りのものに興味をそそられる子供たち／

当センターではここ数年、理科好きを育てるための授業のあり方に取り組んでおり、昨年度は6年生理科(電磁石)の授業を水海道市豊岡小(茨城県)の先生と共同で行ったが、今年度は引き続き4年生の「電気(電池)のはたらき」に取り組んだ。一般に、理科の得意な教師がいない場合には市販の教材を購入し車やロボットをつかって終わりになるケースが多いという。今回は、身近にある電池がテーマ。授業は身近にある電池が使われているものを自分の家で探し、持ち寄るところからスタート。子供たちの目の輝きが違った。普段遊んでいるゲーム機、お気に入りのおもちゃから懐中電灯、ラジオ、時計、テレビのリモコンその他いろいろ集まった。その中の電池の数、大きさ、並び方を丁寧に図に書いて調べる子供たち。授業は電池とランプ、モータの回路、回路に流れる電気の大きさ、そして電池のつなぎ方による違い調べへと展開。12時間の授業の最後の山場は、最初に調べたものを改めて電気の回路として調べ直し、流れる電気の大きさを調べるところだ。「回路」と口にする子供の脳に電気回路のイメージがしっかりできたようだ。

授業は能開センター矢口、白尾のアドバイスのもと、担当の先生が課題と調べ方を示した簡易テキスト「理科ナビシート」を用意して、グループごとにそのナビシートを読みながら進めた。はじめはとまどっていた子供たちも、後半では自分たちのペースで進めることに慣れ、自主的にとりくんでいた。今回、2時間つづきの授業が多かった。途中小休止はあるものの、4年生にとって45分×2の90分の授業に集中するのはなかなか大変である。今回は、教科書の中だけでなく、自分たちが普段使っている身近なものが取り上げられ、それが調べる姿勢にもつながったようだ。キーワードは「身近な生活につながる教材と指導内容」というところだろう。

／小中学校教師のコンピュータ研修 - 新しいことへの挑戦姿勢は真剣そのもの／

茨城県水海道市で毎年40名余の小中学校教師が参加する2日間の研修。今回は4回目。昨年或いはそれ以前にも参加したという教師が3分の1くらい。教師同士は顔見知りも多く、雰囲気は和気藹々である。初期の頃はキー入力の練習から始めるという人も多かったが、今年は、7,8割は日常的に使っていて、研修にも自分のパソコンを持ち込んで行うなど、教師の環境が様変わりしているようだ。

半数はコンピュータ利用の経験があまりないという初級者で、これはワープロとデジカメ画像活用のAクラス。中級以上は目的が多様に分かれているためB～Eの4クラスに分かれて学習。表計算ソフト・プレゼンテーションツールの使い方、ホームページづくり、動画の取り込み、加工、編集、学校内ネットワークの構築、維持管理など、ほとんど個別の要求に対応した。

この研修の特徴のひとつは、受講者が自分たちで自主的に調べていくスタイル。取り組む課題のプリントや作成目標となるサンプル、参考にする市販の書籍を用意して、となり同士協力しながら自分たちのペースで進めた。普段時間がなくて取り組めなかったテーマに納得しながら学習できた受講生には好評であった。

／聾学校での主体的学習に達成感のある笑み／

全国の聾学校小学部、中学部、高等部の教師たち約800名によって、毎年「全日本聾教育研究大会」という大会が行われている。昨年は神奈川県にある平塚聾学校が主催校であった。平塚聾学校に対しては数年前から当センターの矢口哲郎部長がシミュレータ教材を使う主体的な学習について指導に当たっている。同校の教師数名が能開セミナーを受講して、教材開発にも当たっている。今回公開された「電気基礎」もシミュレータ教材を使った能開方式の授業であった。

参加した筑波大学附属聾学校の教師による以下のような報告がWebで紹介された。

この授業の興味深い点は、生徒がテキストを利用して自分で考え試行錯誤していくというもので、教員側からのアプローチはできるかぎり避け、生徒の思考の流れで進んでいくというものであった。生徒たちは3人で協力して作業するが、行き詰まる場面もある。何度目かの試行錯誤でうまく動いたときに、生徒3人から達成感のある笑みがこぼれた。この笑みが何よりも大切なものだということを痛感した。生徒たちは、3人で困難を乗り越えた事に対する充実感・達成感を感じている事を実感した。(要約)

脳の応用力

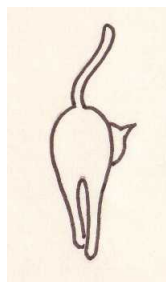
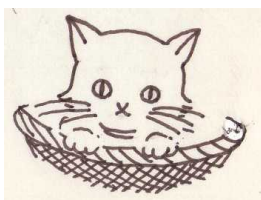
研究開発部 矢口 みどり

人間の脳は、元来応用がきく

人間の脳は、元来応用がきく。そういう働き方をできるようにできている。

もし、人間の脳が単に教えられこと、見たこと、聞いたこと、経験したことの記憶だけで行動するというものなら、見たり聞いたりしたことのないものは識別できないし、全て教えてもらわなくては行動できない。しかし、人間の脳はそうではない。新しいものに出会ったとき、そのものを観察し情報を取り、既に得た情報を整理分類してそれをとらえることができるのである。また、それらを組み合わせる新しいもの、新しい考え方を創造することもできる。

例えば猫を見た時。それが今まで自分が見たことのある猫とは異なる猫でも、私たちは猫とわかる。今まで見てきた猫たちとは毛色、目の色、大きさ、肉付き、尻尾の長さが違っていても猫だとわかる。また、全体を見なくても、後姿だけでも、眼だけでもわかる。また本物の猫でなく、イラストを見ても猫だとわかるのである。

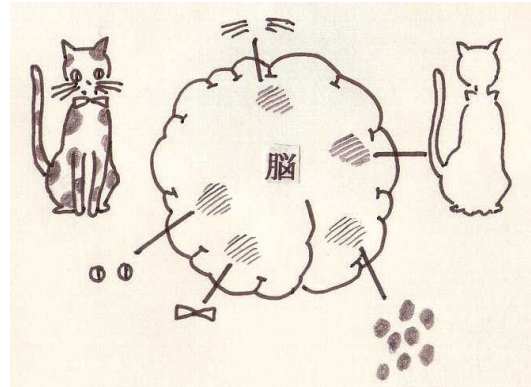


では、脳はどうしてそういうことができるか。

脳の行動の基盤は記憶である。猫を猫と見分ける識別という行動は記憶と比較という行動から成り立っている。まず猫を見て、その猫の姿形や、それが「猫」という名前であることを記憶するということがある。新しい猫を見たとき、既に記憶している猫の情報と比較して一致したら「猫だ」となるわけである。

脳は、その働き方によってその活動部分が異なるが、

その部分が働いている時は、その部分の血流量が多くなる。血流量を調べることによって脳の働き方がいろいろわかるようになった。それによると脳は、猫を 1 匹ごとに記憶し識別しているのではない。



猫の全体の形(シルエットだけ)を見せたとき、猫の目、耳など部分だけを見せたときは、それぞれ異なる部分の血流量が多くなり、それら全部を見せたときは、そのそれぞれの部分全部の血流量が多くなった。つまり、猫を全体の形、顔の形、目の形、耳の形、尻尾の形、大きさ、毛の色、模様、鳴き声、歩き方…といった要素に分類して別々に記憶し、それぞれの要素ごとにまた要素を総合することにより識別しているということがわかったのである。だから、必ずしも全部の条件がそろわなくてもいくつかの条件があれば、それを猫だと判断することができるのである。

分類して総合、だから応用できる

人間の脳の働き方の特徴は、「分類」と「総合」なのである。ある視点で分類し、それらをまたある視点で結びつける。ものとものを結びつけて新しい情報を作っていくことが、脳の働きの基本、人間の脳の応用力の実態なのである。

ほおっておいても脳はそういうふうに通じるのである。例えば臨機応変に行動するベテラン看護師、彼らは行動を要素(類型)に分けてとらえている。そして場に応じてそれを組み合わせ、総合している。必ずしも自覚的にやっているわけではないが、長いこと経験を積み重ねていくと、脳が類型を整理していつてくれるのだ。だから、新しい場面に出会ったときでも、「あっ、この部分は、あれと同じ。こっちは、これと。特別な条件は、これだけ。」という具合にとらえることができるようになる。新しい技術や仕事の場合におかれた場合でも、一から全部新しく学習するのではなく、新しい部分に集中して効率よく学習し、行動の仕方を速く自分のものにすることが出来るのである。

だが、それは猫を見分けるように簡単には行かない。ものの形や色を認識するのとは違って、行動の類型や、場の条件などはずっと複雑だからである。経験の仕方によって大きな差が出る。

応用力を鍛えるには - 分類と総合

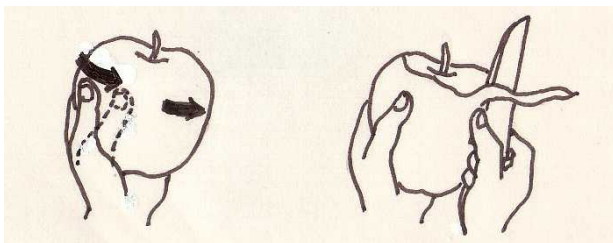
だから、早くベテランの域に達するためには、初めから類型を意識した学習の仕方をする。そうして「類型に分類して」「総合する(関係をつける)」という脳の働きを強化するようにするのである。

つまり、分類の視点を持つことと、その視点で対象となる行動を分類し、総合することを積み重ねるということである。りんごの皮むきという単純な例で示すと、

「りんごの丸ごと皮むき」の行動の類型

りんごを掌の中で
回転させる

ナイフで皮を適切な
厚さにむく



両手の動きをシンクロさせる

まず の行動、つづいて の行動を別々に練習。そしてそれぞれができるようになってから、両者を併せて練習する()と、驚くほど早くできるようになる。

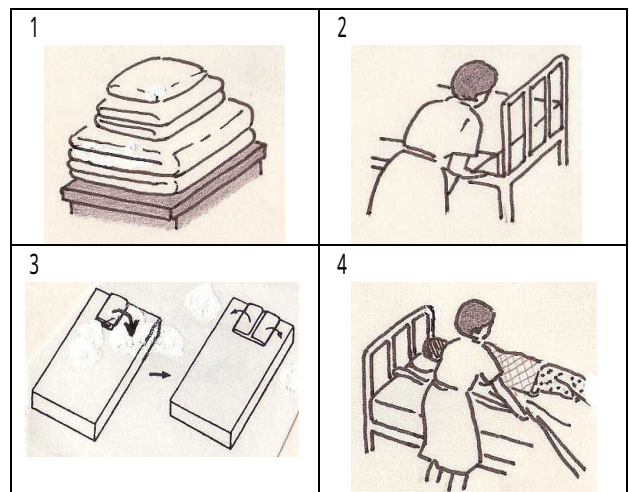
様々な行動をこのように行動の類型とその総合として見ると、手順としては複雑な行動でも、行動の類型は3つか4つだということも見えてくる。例えばベッドメイキング。技術実習の手順としては、13～14(細かく見ると30～40)の段階に分かれているが、行動の類型としてとらえるならば、図に示すような

1. 必要物品を敷く順に重ねる

2. 角を作る

3. 効率よく置き広げる(たたむ)

患者が寝た状態のまま行うシーツ交換では、これに「患者の身体の下を通してシ - ツを取り外す、敷く」という行動(4)が加わる。このシーツ交換も実習の手順としては30ほどの段階に分かれているが、類型としてとらえると、行動がシンプルにとらえられ何が新しい要素かがよく見えてくる。



行動をこうした視点でとらえ、類型の関係を見る、総合するという学習行動を通じて、脳の中には次第に行動類型のネットワークが出来ていく。行動したことを記憶するというのが脳の記憶の仕方であるからである。脳は、その行動をしたときに神経回路に働いた電気刺激の状態を記憶するのである。そうして出来たこのネットワークが応用力なのである。類型がたくさん蓄積でき、その構造が整理され関係がついている、ということが応用力なのである。

私たちの脳は毎日出会う新しい情報がどういうものかを分類し、総合(ネットワーク化)しようとしている。それが本来の脳の働き方だからである。私たちがそれを妨げず、脳本来の働き方を助けるように学習していけば、自然と応用力がついていくというわけである。

研究紀要 72 号、73 号刊行のお知らせ

72 教員の授業力育成に関する実践的研究
- 理科発展的学習における試み -
矢口哲郎 白尾彰浩

73 よりよい授業づくりを目指して
理科発展的学習における試み その2
白尾彰浩 矢口哲郎

理科好きの生徒を育てるには理科好きの教師を育てることが先決。理科教育のあり方、そして教員の授業力の高め方はどうあるべきか、現場の教師とともに進めた2つの実践研究の報告である。72号は茨城県水海道市豊岡小、73号は東京都三鷹二小における研究。目標への道筋は見えた。

ご希望の方は能力開発工学センター事務局まで
頒布価格 各 500 円。(連絡先は表紙下部)

地域社会の教育力の復活

能力開発工学センター評議員 奥田 健二

2004年8月28日付の新聞は、文部科学省による「昨2003年度の公立中・小学校における校内暴力が3年ぶり、いじめは8年ぶりに増加」という記事を一齐に掲載した。

言うまでもなく、すべての社会現象については、多くの要因が重層的に絡み合っているとする見方が必要であるが、ここでは、地域社会における異年齢者による小集団活動の低調化が重要な原因の一つではないかという観点から意見を述べてみたい。

おおざっぱに言って、40 - 50代以上の年齢層の方々は、自分の子供のころ、同じ地域内の上級生や下級生たちと年齢の区別なくグループを作って一緒に遊んだ記憶をもっているだろう。ガキ大将にこづかれたりしながら、しかし喧嘩にもそれなりのルールがあること、弱いものを限度以上にいじめてはいけないことなどを、自然と身につけてきたのだった。このような異年齢小集団活動の中で、子供たちは他人から頼られる人間になるためには、自己の感情をコントロールすることが大切であることなどを学んだのである。

ところが残念なことに、この同一地域内の異年齢小集団の活動が、このところ急速に衰退してきているのである。同じ地域内の子供たちがグループを作って遊ぶ時間も空間も無くなってきてしまったのだ。野原や街角で子供たちが歓声をあげて遊ぶ姿などはほとんど見られなくなってしまった。たまに自由な時間が見つかり、子供は一人一人別々にゲーム機のとりこになってしまうのである。そこでは心を通い合わせることによる喜びを味わう機会などほとんどないこととなるのだ。

現在文部科学省の手によって道徳教育の復活なども叫ばれているが、学校教育の場の中でのフォーマルな道徳訓話などの効果は期待できないと筆者は考えている。やはり家庭とか地域社会での日常生活のふれあいの中で自然と身につけるように環境を整えることが、最も効果のある方法ではないだろうか。

薩摩藩以来の鹿児島地方における郷中（ごちゅう）教育の伝統

ここで地域社会ごとの異年齢小集団活動によって、青少年の心身の鍛錬に優れた効果を上げてきた鹿児島地方の郷中教育に注目してみよう。

郷中教育の歴史は古い。薩摩藩の時代、方限（ほうぎり）と呼んでいた小さな自治的地域ごとに域内の武家の子弟が集まって、相互研鑽を行った行事であった。方限というのは、現在の町内会のような単位と考えてよいだろう。藩校での訓練が終わった後、未婚の青年の指導の下に、共同で復習、剣道、弁論、運動競技などを行ったのである。

明治維新後には、学舎あるいは夜学舎の名の下に、農民の子弟をも加えた自発的な相互啓発運動として展開した。このような地域ぐるみの青少年啓発活動を通して、年長の青年たちはリーダーシップを身につけたのであり、西郷隆盛などもその一例だったとされている。一方、若年者は他人との人間関係の持ち方などを学んだのである。訓練の過程では、詮議という名の下に、相互討論も行われ、自己表現力の向上も図られたのであった。

若年層の人々が地域ごとにグループを作り自治的に運営しながら、社会人として成長するための自己研鑽をした日本の伝統をもう一度見直してみることも必要ではないだろうか。

編集後記 猛暑とアテネオリンピック、サッカーアジアカップとで寝不足の続いた今年の夏でしたが、人間能力とそのみがき方についていろいろと考える材料の多かった刺激的な夏でもありました。(M)

