

学校の Medicine

魔法のプロジェクト プロデューサー
東京大学先端科学技術研究センター
中邑 賢龍 教授

スマホや携帯が珍しかった頃にスタートした魔法のプロジェクトを始めて10年が経ち、ついに一人一台のタブレットを見童・生徒が持つ時代が訪れた。GIGA スクール構想でのタブレットの配布は COVID-19 の流行により予定より前倒しされ進んでおり、今年度中に多くの自治体が配布を終えると聞く。一方、学校現場が混乱しているとの声が色々なところから届く。せっかく導入されたタブレットがセキュリティが強過ぎて十分調べ学習に活用できない、自由にアプリが入れられない、宿題を出そうにも自宅への持ち帰りができないなど、子どもの活用よりも管理が優先される学校の意識や組織構造がその混乱の原因の一つである。タブレットの配布は学習格差の解消に結びつくと期待されている。自宅で子どもにタブレットを買い与えている家庭では、すでに家庭の責任でそれを管理し、子どもは自由に使いこなしている。それならば同じように配布するタブレットの管理を家庭に委ねることで、全ての子どもの自由な学びを実現すればいいと思う。残念ながら現実にはそれが認められない自治体も多い。

OECD の調査でも明らかになっていたように、教育における ICT 活用では、日本はいつの間にか世界の後進国となっている。学力を身につけるのは紙の教科書とノートで十分であると主張する人はまだ多い。確かに日本の教育技術は基礎学力を多くの子どもに効率よく教える上で、とてもよく出来たシステムである。しかし、教科学習と生徒指導の研究に時間を費やしているうちに、その教授法を取り入れたオンライン学習システムが追いついてきた。また、不登校であっても、学びの習慣がある子どもであれば一人で知識を習得できるようにもなってきた。

AI やロボット時代に子どもに授ける能力はなんであるかを今一度考える時期に来ていいる。グローバルな社会で求められているのは、これまでの試験が求めてきた知識の記憶に優れた人材ではなく、知識の活用ができる人材に移っている。受験のために短期的にテクニックを教える事ではなく、もっと広く長期的・総合的な視点から物事の本質を教える事が重要である。2022年度から高校で導入が始まる新学習指導要領では、「主体的・対話的で深い学び」(アクティブ・ラーニング)を各教科に採り入れ、「思考力・判断力・表現力」を育成する方向に国も舵を切った。それに伴い入試問題も、記憶を重視しない長文問題などが登場すると言われている。親の敷いた受験のレールを歩いている子どもの中には学びの楽しさ

やその意味に十分気づいていない子もいる。学びが受動的である彼らは「学び障害」とも言える。この学び障害を救う手立てとしてアクティブラーニングが考えられているが、子どもの認知特性や個性は皆違う。学校のクラス単位で展開されるアクティブラーニングはテーマを1つに設定せざるを得ないため、全員が積極的に参加するのは難しいともいえる。ICT機器を活用し、様々な場所を結んで、クラスという任意のグループではなく、興味関心が同じグループを作り出せば、時間や空間を超えて個々に応じた学びが可能になる。子どもの能力を引き出し個を確立するのは、子供を変えるのではなく子どもの特性が発揮できる環境を整えることである。これはこれまで特別支援教育が行ってきた個別最適な学びの追求に他ならない。

特別支援教育では通常教育に先んじて個別のICT活用を行っており、この分野では先行しているように見える。しかし、特別支援学校では、教師が先回りしすぎており、子どもの学びが受身的になっている光景が溢れている。障害のある子ども自身が、自分の苦手な部分をICTで補って能動的に学んでいく環境の設計が必要である。

教育はこれまで、学習の遅れた子、障害のある子、不適応を起こした子を治す薬を探し求めてきた。ICTが彼らの苦手な機能を補うことが可能になってきた今日、本当に必要なのは、意識の変わらない大人や学校につける薬なのではないかと思う。