

パネルディスカッション

情報技術が教育をどう変えるか？——主催の立場から

武井恵雄* 河村一樹**

*帝京大学理工学部 **県立宮城大学事業構想学部

1. このパネルを設定した意図

FJK2000開催の話があったとき、著者の一人(武井)はこう考えた——折角、フロンティア領域に属する研究会が一堂に会するのだから、この機会に勉強させてもらおう。だが、勉強といっても、当方もセッションを設けているから、中々よその研究会に出席するのは難しい。それならいっそ、こちらに来ていただいて、話をしていただこう。

なにしろ、2年前のFJK98のとき、フロンティア領域委員長の松山先生は、CVIMやSL、NLの研究領域について、「少し人が手伝ってやる必要はあるが」という前提条件をつけたけれど、「これらの研究領域は、基礎技術の仲間入りを果たした」と勝利宣言をなさってではないか。あれから2年、確実に基礎技術化して、応用や利用が可能な時期に差し掛かっているに違いない。当研究会が掲げている「教育」というテーマは、そういった研究分野から見れば、応用領域ということにもなる。当研究会からお願いしたら、来ていただくのも夢ではないかもしれない。と——。

そこで、実現可能な案として、次のように考えた。

- 1)いいテーマを提示する。
- 2)テーマ設定の裏付を示す。
- 3)当方でも魅力的な報告を用意する。
- 4)パネリストの方には、それぞれの研究会の自家薬籠中の話をしていただくことで、あまりご負担をおかけしない。

5)パネリストに加えて、コメンテータも予定して、報告なしのコメントだけという気易さも演出する。

6)フロンティア領域という現在の集まりを楽しむことで、互恵的な会にする。

7)司会が忙しそうだから、二人で当たり、パネルとフロアの両方に気を配る。

2. このテーマの現代性

「情報技術が教育をどう変えるか？」というテーマは、ことによるとどこかで使われたことがあるかもしれない。それも最近。もしあったとすると、主催はメディア関係か教育関係。聴衆は一般の人々で、講演内容もごく一般論で、バラ色+暗雲少々といったところではないかと想像する。

それに対して、ここでのパネリストやコメンテータは文字通りの専門家ばかり。聴衆もそれぞれ何らかの専門家。話される話も、無理に声を張り上げる必要もなく各々の常識を出しあうことだから、疲れないで互いに貢献できるものと思われる。

それでいて多分、想像しなかったことが出てくるのではないか、という予感がある。その一つは、教育のパラダイムに関わることではないだろうか。

いままでにも、教育の世界では、パラダイムの転換が何度も起こっている。しかし、その転換の引き金は、多くは国家存立の危機感であったから、徹底した転換が起きる割に本当に

良くなったというためしがない。それは、教育の内在的な理由での変革の要求を実現する手段がなかなか見当たらなかったからでもある。

このたび、2003年から高校に普通教科「情報」が設けられることになった。この教科は、今までのどの教科とも異なった性格を持っている。一口に、学習者中心主義と言われる。学びたい人が、学びたいときに、学びたいことを学ぶ、ということであり、同時に、人の一生涯が学習の時期だと捉え、いわゆる学齢期における学校教育の役割は、人の学習に必要な自己学習力を持たせることだという考えである。

学習者中心の考えは、斉一な知識を短期間に揃えるといった目的にはそぐわないし、どの子どもの算術計算の能力も一斉に高めようといったことには不向きである。現代化をなし逃げた発展国も、工業化を急ぐ途上国も、ともにこのような路線は選択せず、一定の時期まで斉一な教育を施し、知識とその活用力を全体として高め、結果として高まる頂点の創造性で国際競争に勝ち抜く戦略を選んだのであった。

しかしここに来て、学習者中心の教育観が注目されるようになったのは、三つの理由がある。斉一な知識教育への反省、産業構造と国際関係の転換、そして自己学習力を持たせる道がついた、ということである。この最後の点は、「今」だからできたことだと言える。

このこと——技術の発展と個人への還元が教育観、学習観を変えるのはじめてのことではないだろうか。ルソーが唱えた教育観も、その他の理想主義教育とみなされる多くの教育観と同様に、“ideal but minor”で終わってしまった。さて、今度はどうだろうか？

3. 期待される議論

以下のうち、始めの5項目は、最初の依頼状に書いたことなので、当然話題になると思われる。

- さまざまな新しい情報技術が、教育に及ぼす影響について、多面的な視点から、議論を深めること
- 教育に影響を与える可能性のある情報技術の現今における到達点をみること。
- 特に、音声・画像・映像などの認識処理技術。
- 教育教材の開発環境・教育環境のバーチャルリアリティー化。
- 教育の脱学校化と遊びとの融合やその可能性。
- 情報通信の今後と教育との関わり。
- 教育が引き金となる広義の技術の発展
- その他、必要な視点

このほか、あっと驚くようなテーゼが出てくるかもしれないと、期待している。そして、参加者に強いインパクトを与えてくれる講演と議論が続くことを、怖れと共に期待している——なぜなら、時間が足りなくなりそうなので。……

4. 始める前に

今回のパネルは、時間が少ないことを除けば、成功間違いなしだとみている。問題は、どうやって時間を作りだすか、ということ。

このための提案です。

- 1) パネリストとコメンテータの紹介は致しません。ご自身のお話の中にご自身のことをビルトインしてください。
- 2) パネリストの発言は、長短合わせて2週したいと思います。
- 3) 他の発言者に時間を譲ってください。貸しを作り、貸しは懇親会か二次会で回収するおつもりで、お話しください。