

準備委員会企画シンポジウム 3

子どもに「社会」をどう教えるか —社会心理学からの提言—

企画者	池上知子 (愛知教育大学)
	杉浦淳吉 (愛知教育大学)
	石田靖彦 (愛知教育大学)
司会者	杉浦淳吉 (愛知教育大学)
話題提供者	坂元章 (お茶の水女子大学)
	広瀬幸雄 (名古屋大学)
	菊池聡 (信州大学)
指定討論者	無藤隆 (お茶の水女子大学)
	吉田寿夫 (兵庫教育大学)

本シンポジウムでは、社会と人間のかかわりを追究する社会心理学の見地から、「社会」に開かれた学びの実現には子どもたちに何をどう教えればよいのかを皆で探りたいと考えた。はじめに、「総合的学習」の主要な柱の1つにもなっている国際理解教育と環境理解教育にかかわるところで精力的に研究を行ってきた坂元氏と広瀬氏がそれぞれ話題提供を行った。

インターネットによる国際理解教育 坂元 章

現在、学校ではインターネットが急速に普及しており、様々な形での教育利用が進められている。その有効性が最も期待されているものの1つに国際理解教育があり、すでに先進的な実践や研究が行われている(伊部, 2000)。

インターネットに有効性が期待されるのは、以下の3つの特徴によるものと思われる。第1に、インターネットは地理的制約を越える。国際理解教育では、知識獲得型の学習だけでなく、異文化にある他者との交流学习や体験学習が重要とされるが、インターネットは遠隔地にある他者との速くて安価なコミュニケーションを可能にし、そうした学習を容易にする。第2に、インターネットは時間的制約を越える。電子メールなどの非同期的コミュニケーション・メディアを用いれば、時差のある地域の他者とのコミュニケーションも容易になる。第3に、インターネットにおけるコミュニケーションでは、外見や動作などの社会的手がかりが少ない。このことから、生徒は、相手から圧迫感を受けることが少なくなり、相手に対する偏見に影響されにくくなると考えられる。

一方で、インターネットの問題点も指摘されている。例えば、インターネットによる交流の相手は、インターネットが利用できる裕福な地域の人々だけであり、そうした交流では、十分な国際理解教育とは言えないという

指摘がある。今後は、こうした問題点を克服するとともに、インターネットを用いた国際理解教育の技法を改善する研究が重要である。そこでは、社会心理学の集団研究の知見が活用できるかもしれない。

ゲーミングによる環境理解教育 広瀬 幸雄

環境学習の目的の1つは、環境問題に内在する社会的ジレンマとその解決方法について学ぶことであるが、生徒に一般的な知識としてではなく、具体的な経験として納得させるのはむずかしい。ところが、ゲームシミュレーションという仮想状況では、環境問題がおきるまでの経過を短縮し、環境と人間活動との相互依存関係を単純化できる。生徒はゲーム活動を通じて、自分と環境あるいは社会との関連を容易に実感できるようになる。さらに、ゲーム後のディスカッションやディブリーフィングにより、ゲームでの出来事を現実の環境問題と関連づけて理解し、現実の行動を考えなおすきっかけにもなる。

環境問題のジレンマを理解するためのゲームシミュレーションの代表的なものに「廃棄物ゲーム」がある(広瀬, 1997)。トランプを用いたこのゲームは、「ダウト」と似ており、産業廃棄物の不法投棄問題を再現できるようにルールが作成され、小学校高学年から大学生までの教材として利用できる。工場主であるプレイヤーは、工場から出る有害ごみを適正に処理するよりも、不法投棄するほうが費用を少なくできるが、全員が不法投棄すると、全員が適正処理するよりも費用がかかり共倒れになる状況で、不法投棄をなくすために、監視の費用と罰金の金額を様々に変化させてゲームを何度か繰り返して行い、どのようなルールのときに不法投棄問題を解決できるのかを疑似体験する。ゲーム後のアンケートによれば、監視と罰則のないルールでは全員が共倒れ(社会的ジレンマ)になることや、監視罰則のルールを加えても、また別のジレンマ(誰が監視をするのか)が生じることも理解できていた。ゲームシミュレーションによる体験型のカリキュラムの可能性は大きいといえよう。

以上より、体験と活動を通し学習目標を達成するための具体的な技法が提示された。しかし、個々の体験や活動が真に生かされるためには、特定の事象を超え広く社会現象全般にわたり本質を見抜く良質な思考力を育てることが重要である。そこで、この問題に先駆的に取り組

んでこられた菊池氏が話題提供を行った。

クリティカル・シンキングを伸ばす教育 菊池 聡

クリティカル・シンキングとは「適切な基準や根拠に基づく、論理的で、偏りのない思考」を指す。こうした良質な思考の態度・技術・知識に関する教育の必要性は、多くの方面から指摘されている。特に最近では、高度情報化社会の中で、情報を十分に吟味して的確な判断を行うためにも重要視されている教育の1つである。

この思考を育て、実現する上においては心理学の諸知見が深く関わっている。しかし、心理学の研究に限った書誌分析によって概観すると、「研究」領域としての独立性は高くない。実際には、心理学や社会心理学、論理学、統計学などをベースとした教育上の目標概念と位置づけることができるだろう。また、日常的な思考を扱うだけでなく、メディアリテラシーや看護など領域固有の問題に関しても適用されている。

クリティカル・シンキングの能力を直接に検討の対象とする研究の1つに、「超常信念との関連性」がある。教育の場でも、オカルト志向やそれに関連した問題商法、破壊的カルトの主張などに対処するため、クリティカル・シンキングの育成が重要だと指摘されている。しかし、多くの研究では両者の関連性は必ずしも一致して報告されない、という問題点もある。

超常信念をめぐる諸研究では、主にサイ現象信奉(や日本では血液型占いなど)が取り上げられてきた。本シンポジウムでは、科学と非科学的思考の境界をクリティカルに考える実例として、「地震の宏観異常現象(動物や気象、電磁気などに現れる前兆現象)」に着目した。阪神大震災以降、こうした手法が社会的にクローズアップされるようになってきた。これらは、科学の先端領域ととらえる研究者がいる一方で、クリティカルな視点からは多くの問題点が浮き彫りにできる。中でも対照条件や統計的発想の欠落、思考や記憶のバイアスの軽視などは、疑似科学一般に共通する特徴として指摘できる。こうした点を中心に、地震研究者の示したデータと話題提供者による調査データを比較しながら、社会的な現象をクリティカルに吟味するためのポイントが論じられた。

続いて、指定討論者が順に、意見を述べた。無藤氏からは次の5点の指摘がなされた。1)「社会」として、对人的交渉、集団場面、社会(societal)―文化、の3つの水準の区別が必要。2)社会について考えることが教育として問題となる。曖昧な状況で解決を求めるとは、曖昧さを減らしたモデルの道具的利用が不可欠だが、曖昧な状

況そのものを熟知する体験もまた必要。3)曖昧さを減らした道具の利用やその利用によるモデル的図式化に対して、日常でどのように活動し、思考しているかの分析が不可欠。4)図式化し、モデル化するものは、パッケージ型教材を学校現場に導入し、教育の高度化を図るという働きを担う反面、現場の教師の創意をおとしめ、無力化する危険をはらむ。それを防ぐために、研究者と教師の協同、教師や子どもによるモデル・道具の構成、道具を用いる授業実践の評価が必要。5)正答のない、決まったやり方のまだ見出されない課題に出会った際に、正答や定型を教えるのではなく、問題を詳細に記述すること、解決への努力を行っている人々と連帯し参加すること、そして解決へのコミットメントをすることが大切。

次に、吉田氏は、3氏の話題提供を、社会を学ぶ、社会問題を教える、社会をみる眼を育てる、という3つの問題として総括し、交絡や疑似相関などの理解、統計教育の重要性を指摘した。心理学者が発信すべき「子どもたちへのメッセージ」として、自身の3つの研究事例の紹介を交えながら、1)対人感情処理、2)小数事例の過度の一般化、3)ネガティブな事象に対する自己否定的な認知様式を改善するための授業、について論じられた。また、心理学の教育利用についても言及した。その上で、子どもたちに心理学そのものを教える可能性や、心理学を全面に出した教育の是非、受け手の発達レベルに応じて誰がどう教えるのかといった問題が出され、弊害や副作用への対策へのケアも必要である点など指摘された。

以上の指定討論をもとに、話題提供者が回答し、議論された。教材に対する評価研究の重要性(坂元氏)、ゲーミングはパッケージではなく教師―生徒の間で進化していくものである(広瀬氏)、メタ認知としてのクリティカルシンキングをいつ発動すべきか(菊池氏)などの回答があった。また、60名を越えるフロアの中から3名の方から発言を得た。全体としては、シンポジウムの趣旨を全うする議論が展開できたのではないかと思われる。

引用・参考文献

- 広瀬幸雄 1997 シミュレーション世界の社会心理学―ゲームで解く葛藤と共存― ナカニシヤ出版
 菊池 聡 1999 宏観異常現象の報告を歪める認知的要因 地震ジャーナル, 28, 35-43.
 伊部規子 2000 インターネットによる国際理解 坂元章(編) インターネットの心理学・教育・臨床・組織における利用のために― 学文社 Pp.36-47.