

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)

企画趣旨

子どもたちは、今、学びの意味や生きる目標を見失いつつあるように思われる。こうした現状を打開するには、子どもたちの学びを「教科書」や「教室」の中だけに閉じこめることなく、広く現実の社会や世界に開かれたものにする必要がある。2002年から導入される体験と活動を重視する「総合的学習」は一つの活路となるかもしれない。ただし、目標の実現には具体的な手立てが必要である。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。そこで、まず「総合的学習」の主要な柱の一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ご研究をされている坂元氏と広瀬氏にそれぞれ話題提供をお願いした。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を提示していただければと思う。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にも話題提供をお願いすることにした。指定討論者のお二人は共にこれらのテーマに深い造詣がおありの先生である。鋭い切り口で総合的包括的に議論を展開していただけると期待している。

インターネットによる国際理解教育

坂元章 (お茶の水女子大学)

周知のように、現在、学校では、インターネットが急速に普及しており、さまざまな形での教育利用が進められている。インターネットの有効性をもっと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; 影戸, 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。この特徴によって、生徒は、相手から圧迫感を受けることが少なくなり、また、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。

参考文献

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.

ゲーミングによる環境理解教育

広瀬幸雄 (名古屋大学)

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。生徒は消費や生産活動に対応するプレイをしたり、環境保全の費用分担について他のプレイヤーと交渉する。その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。ゲーム中での体験だけでなく、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る振り返りによって、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、現実での自分の消費・廃棄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として、産業廃棄物ゲームと仮想世界ゲームを挙げることができる(広瀬, 1997)。トランプを用いた産業廃棄物ゲームは、産業廃棄物の不法投棄問題を再現できるようにルールを作ったもので、小学校高学年から大学生までの教材として利用できる。ゲームはトランプのダウトに似ている。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かとき不法投棄問題を解決できるのかを疑似体験する。さらに現実の不法投棄の実状とさまざまな解決策についての新聞記事を読みながら、自分たちのゲームの結果と関連させながらその複雑な問題を理解できるようになる。

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になること(社会的ジレンマであること)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し、ゲームでも現実でも不法投棄問題を解決するにはデポジットのような制度が望ましいことに気づいたようである。ゲームシミュレーションによる体験型の環境学習のカリキュラムの可能性は大きいといえよう。

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 229p.
 杉浦淳吉・広瀬幸雄 (1998) 廃棄物処理における

監視と罰則のジレンマを理解するための廃棄物ゲーム シミュレーション&ゲーミング, 8, 51-56.

「クリティカル・シンキング」を伸ばす教育

菊池聡 (信州大学)

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一つである。

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一つに、「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)」に着目する。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を考えていく。

参考文献

- 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.