

題である。現状では見たものが使えないもどかしさ、学校への不信感が生じている。教育効率の向上を目指し、学校教育の遅れを取戻すために「方法」が重要な意義を持っている。

2. 内容は方法に優先するか。

media は **message** である。方法は内容である。情報伝達の手段があるからこそ、その手段の下に内容が生じてくる。例えば人間が外界を観察する方法によって人生観も変ってくる。内容は必ずしも方法に優先しない。一般社会におけるのと異なる方法で教育が行なわれるならば、その教育は強力なものではない。

3. 教育設計者の必要性。

映画演劇においてはシナリオを書く人と演出者とは違う。ところが教育においては「何を」「どのように」教えるか設計した上でまた自ら教室で演じている。教育方法の重要性を考えると、教育における分業が必要になってくる。即ち **educational planner** の必要性が生じてくる。現在この教育設計がおざなりにされている。テレビの一時間番組に多くの時間と労力が費されているようには、一時間の授業のために充分な設計が行なわれていない。外国特にアメリカでは教育方法の実験が盛んに行なわれている。教育方法の改善によってはじめて中等教育も完成すると考えたい。

III 産業技術の立場から (小林茂氏)

産業の中にも技術革新そのものによって生きるものとそうでないものがあるが、技術革新の意味の把え方として「企業が学校である」と言うことができる。教育活動における産業の占める位置が増大し、企業自身が教育者となって来ている。従来のように卒業者をすぐ部品として使うのではなく、卵として受取り、育てていくのである。従って企業は学校教育において、基礎的能力を身につけるよう切望するものである。すぐ役に立つ技術は今後の企業は必要としない。すぐ役に立つものはすぐ役に立たなくなるものである。この点において産業界の一部また教育界では遅れている。現在の学校教育は創造的思考力・実行力に対してマイナスの作用を与えている。創造力、純然たる人間の **vitality** の点では学歴の低い者ほど優れている。学歴の高い者は既製の知識にとらわれエリート意識に陥っている。技術革新は決して研究室から生まれるものではない。問題提起やヒントは現場における創造的生産活動から生まれ、研究室において理論づけられる。実験は小規模では役に立たない。生産の大規模に行なわれなければならない。単なる知識の蓄積ではなく、実行力、「腕」が尊重される時代になっている。

最近のアメリカにおける基礎教育カリキュラム改訂の動きの中で **Communication** の skill を高める

教育があると聞いている。この **communication** は極めて重要なものであって、その **skill** には思考力・意図力・人間理解力が不可欠である。ソニーにおいては思考力を育てるために従業員に作文を書かせている。個々の具体的な **skill** を身につけており、知識技能を得ていく力、生み出していく能力が欲しい。このような能力は学習の過程の中で養われていくべきものだ。その方法としては先生そのものが問題である。先生自身が知識技能を得ていく過程に喜びを感じることが必要であり、先生の人間としてのすばらしさが一番重要なのである。現実のマスプロ教育の中で人間的接觸の乏しいことはぜひ解決をしていかねばならないことだ。その意味で学校の **management** ——すばらしい先生を集め、育てていく **management** が真剣に取組まれねばならない。

(以上三氏の発表の後しばらく休憩があり、その間にあらかじめ配布されていた質問用紙への記入、回収が行なわれた。以下はその質疑応答の要点であるが紙面都合で一部省略がある。)

<小林氏への質疑(。)と答(△)>

○現行の教育では本に書かれていることを重視し、理論に傾きすぎではないか。

△本に書いてあることは歴史の過程として把握すべきである。

○工業高校で行なわれている技術教育は企業としては不要なのか。

△技術を身につける過程が重要だ。技術を覚えることを媒介としてもっと大事なものを身につけていくことだ。

○現在の教育行政は極めて現場を制約していて、よい先生の育つ **management** ではないと思うがどうか。

△同感である。先生の創意工夫を生かす教育、先生自身が学校の **management** に積極的に参加する方向が望ましい。

○過程を大切にする時、その評価をどのようにするのか。

△点数で評価するのは賛成できない。人間の評価は **pattern** としてでしかなし得ない。

○基礎能力と中等教育の多様化の必要性との関連をどう思うか。

△すぐ間に合う便利な人間を作る多様化には反対である。能力の **variety** に応じた多様化なら考えられる。

○一人の生徒の受け入れねばならない知識内容が多すぎないか。

△確かに多すぎる。内容も高級すぎる。集約する必要がある。

- ・企業内学校ではどのような教育が行われているか。
 △人間そのものを尊重する。自ら目標を持ち、自ら計画し実行し、自ら control する労働のあり方を工場内に作っていく。これは management revolution と呼ばれるものである。向上心のある者には教育を受ける機会をどしどし与えていく。

<渡辺氏への質疑(。)と答(△)>

- ・小林氏の先生こそ大切だという意見と、渡辺氏は黒板と本だけの教育ではだめだという意見とをどう関連させるか。
 △難しい問題だが、表現の違いということがある。私は方法を主体にして話したのだが、人間的触れ合いが重要な場面もある。
- ・教育設計者と教師との分離は教師のロボット化をもたらさないか。
 △俳優がロボットではないと同様に教師が単なるロボットになることはない。しかし逆に設計がしっかりしていれば、ロボットでも教育ができるということは言える。
- ・権力者が教育内容を統制することが容易にならないか。
 △統制はしやすくなる。そこで同時に教育を評価する方法を普及しなければならない。
- ・中学校技術科は改訂を必要としないか。
 △技術科が今後の中学校教育の中心になるべきだと思う。小中学校教育はいわばレジャー教育が多すぎる。他人の幸福、人類の幸福を作り出そうという使命感・成就感を教えることが技術科の役割である。

<広岡氏への質疑(。)と答(△)>

- ・基礎学力を身につけるための学習過程はどんなものか。
 △発見学習である。知識の結果を教えるのではなく、知識の結果が出てくる過程を教える。時間がかかる欠点はあるが、応用力をつけるのには優れている。

<創造力をめぐって>

渡辺氏は創造力とは、動物にみられるように教えられずに自分でやつていく力であると言われ、それに対し小林氏は、創造は教えられなくともできるが、実際には知識が前提としてあり、あるもの上に新たに築いていく力であるとされ、創造の他の概念として、内にあるやむにやまれぬ力、使命感であり、これこそ人間の motivation の根源であるから、これを欠く動物には創造力はないと反論された。

最後に小林氏が人間が組織の歯車になってしまいがちである今日、これを防ぐためには意思の疎通が重要

であり、その意味で国語をもっと大切にしたいと付言された。

6. その反響

6-1 参加者へのアンケート

研究会終了後、参加者の中から抽出で 100 名ほどの方々に下記のようなアンケートをおくり、感想や希望を寄せていただいた。(ご多忙のところ御返事をよせいただいた方に厚く感謝申しあげたい。) 回収率は 41/100 であった。うちわけは次の通りである。

A…教育委員会・研究所・センター・附属学校関係
 B…中学校関係。C…高等学校関係。

(以下、A・B・C と略記する)

A…13, B…14, C…14

そのアンケートをまとめた結果を以下にかかげ、その反響を明らかにし、今後の参考にもしたい。

I 参加しての感想

①シンポジウム A・現場からの提案（第一日午前）

主題一貫し（A）、中高連携の下で（A）の研究会で、着想（B）や思い切った提案（C）があり、切実でありながら現場ではとりくめない問題について（C）自由な研究をすすめてくれて（C）よかった。

が、時間不足のため、一方通行で、討議が不十分で焦点ボケしてしまった。（A・B・C）。高校中心（A・B）の傾向が強い。一般的で、実践のうらづけによる資料が欲しかった（B）。総花的（C）で、多忙な現場から遠い研究である（C）。

②主題別分科会（第一日午後）

問題点はユニークで（A）、鋭角的（B）、適確（C）であった。中高一貫した問題を中高両方の教師が一堂に会して話しあったのは意味があった（A・B）。進学＝進路と考えていない態度がよかったです（C）。世界の動向についての研究紹介は有益であった（C）。

が、時間不足（A・B・C）で、高校中心が不満（A・B）。アカデミックすぎ（A）、一般的（B）で、もっと実践成果を具体的に示して欲しかった（A・B・C）。机上の研究のようで、現場への適応性に疑問多く（C）、日常の教育活動（授業、生徒指導など）との程度結びついでいるのか？（B）。

③教科および生徒指導分科会（第二日午前）

継続的な研究（A）で、鋭角的（B）、冒険的なころみ（C）で、ナレアイでない研究態度（B）はよかったです。中高一貫の問題もよい（A）。

が、時間不足（A・B・C）で、もっと討論時間が欲しかった（B・C）。高校中心（A・B）、アカデミック的一般論（A）で、総花的（B）。実践成果をも