サピックスキッズ教育講演会を開催

「令和のアナログ教育」をテーマに デジタル時代に必要な力を考える

7月13日（日）、SAPIX代々木ホールにて、サピックスキッズ教育講演会「令和のアナログ教育」が開催されました。今回は、幼児教室こぐま会代表の久野泰可先生を迎え、SAPIX YOZEMI GROUPの高宮敏郎共同代表、サピックスキッズ事業部の石垣知子先生の3名により、デジタル時代にこそ必要な力について意見が交わされました。当日の様子をレポートします。

講演

多様な視点で物事を考えることで 人間らしい自由な発想が生まれる

最初に登壇したのは、サピックスキッズ事業部の石垣知子先生です。冒頭では、「子どもたちに10～15年後に身につけてほしい力」に関する保護者へのアンケート結果を紹介。「対人関係スキル・コミュニケーション能力」「困難を乗り越えていく力や自己統制力」「好奇心を持ち挑戦する力」の三つに大別できると説明しました。そのなかでも石垣先生は、「困難を乗り越えていく力」に注目。たとえば、サピックスの生徒たちに「野良猫を家に入れず、飼い猫だけ入れるようにするには?」と問い掛けたところ、年中児でも友だち同士のやりとりを通じ考えを深め、小学2年生は「GPSで飼い猫を識別し、扉を3秒だけ開ける」「入ってきた猫を全部飼う」といった知識や逆転の発想を交えた答えが出たといいます。6年生では製図し表現するものや「溶けない雪を置き、飼い猫にはかんじきを履かせる」など、ユーモアのある柔軟な答えも飛び出したとのことです。

幼児から小学生までを指導する、サピックスキッズ事業部の石垣知子先生

石垣先生は「ChatGPTに同じ質問を投げ掛けたところ、『マイクロチップ連動式のペットドアの導入』といった実用的な答えは返ってきましたが、生徒たちのような自由でユニークな発想は見られませんでした。多様な視点で物事を考える力こそ、これからの時代に求められるのではないでしょうか」と述べました。

続いて、難関中学の入試問題を示しながら、AIが即答できた知識問題と、経験や言語感覚を必要とする問題との違いを説明。「これからの子どもたちに必要なのは、経験や体験を通して刺激をしっかり受けること、そして一方向的ではない対話を通して思考を深めていくことだと思います」と話を締めくくりました。

特別講演

身体を使い、物にはたらきかけ、試行錯誤しながら 自分で間違えた理由を理解することが大切

続いて登壇したのは、50年以上にわたり幼児教育を研究する「こぐま会」代表の久野泰可先生です。初めに、幼児期における学びのあり方に言及し、「ペーパーを使って小学校の教科学習を先取りするのではなく、将来の学びにつながる認識能力の育成が重要です」と語りました。

その教育方法の柱となるのが、「事物教育」と「対話教育」です。事物教育とは、子どもが物にはたらきかけ、手を使いながら試行錯誤して考えを深める学びのこと。久野先生は「知識を教え込むだけでは『生きた知識』にはなりません。まずは体験から理解を積み重ねていくことが大切です。それが原動力となり、主体的な学びにつながるのです」と強調しました。

一方、対話教育とは、答えを一方的に教えるのではなく、子ども自身の考えをことばとして引き出し、他者と共有しながら理解を深めていく方法です。その具体例として挙げたのが、入試問題にもなった“交換”の課題です。パンの種類ごとに交換ルールが設定された問題では、条件が複雑になるほど間違いも増えるといいます。久野先生は「子どもたちは、実際にパンの絵が描かれたカードを動かしながら課題に取り組みます。間違えた場合にも必ず理由があるため、なぜ間違えたのかをみずから気づくように導き、さらに全員で意見を交わすことで理解を深めています」と述べました。

「教え込む教育では、考える力が育まれません」と話す、こぐま会代表の久野泰可先生

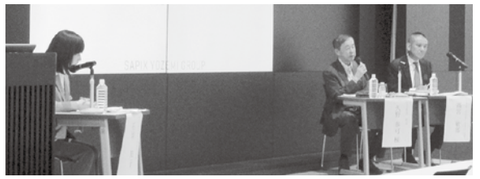
また、久野先生は「①身体を使い、②手を使い、③最後に頭を使う」という3段階の学習法を提唱。現在の小学校受験教育は③に偏りがちであるとし、「効率重視の風潮に流されることなく、将来につながる本質的な学びを幼児期から積み重ねていくことが大切です」と強く訴えました。

鼎談

オンラインでは体験できない 「アナログ」のメリットを再認識

最後に、SAPIX YOZEMI GROUPの高宮敏郎共同代表と、久野泰可先生、石垣知子先生の3名による鼎談が行われました。

最初のテーマは「教育現場におけるデジタル教育」です。高宮代表は「当グループでは、1989年から大学受験対策用の講義の配信を行っており、知識を全国に届けるという意味で、デジタル教育の先駆けでした。一方、現在のAI教材は、弱点とその対処法まで提示してくれます。効率的ではありますが、自分で課題を発見し、乗り越える力を奪ってしまうのではないかと懸念しています」と述べました。久野先生は「わたしたちの現場では、紙と鉛筆、そして手や身体を使った学びが中心で、タブレットの導入は限定的です。デジタル機器の操作を覚える必要はあるかもしれませんが、認識能力は手や身体を使うことで育つものです。対面教育とデジタルの併用が望ましいと考えています」と話しました。石垣先生は「生徒が連絡帳を書いたり、板書を写したりする機会が減りました。字をたくさん書くことへの抵抗など、デジタル化の弊害かと感じる場面もあります」と指摘しました。


鼎談では、デジタル教育の課題やアナログ教育のメリットなど、さまざまなテーマで意見が交わされました

また、「オンライン授業」についても話題が及びました。久野先生は「単にペーパー教材を送るのではなく、事物を一緒に使いながら問い掛け、楽しく学びを深められるよう工夫しました」と振り返ります。石垣先生は「生徒の気持ちが下がったとき、デジタルでは立て直しが難しいと感じました。空気感の醸成できる対面授業では、1人の疑問をきっかけに意見交換が広がり、考える力が育つという実感があります」と語ります。高宮代表も「オンラインでは表情や所作などの細かな情報が伝わりにくく、非言語的な情報を読み取る重要性をあらためて認識しました」と言います。このほか、「折り紙は紙の厚みを考慮する必要があり、3次元の感覚を培うのに役立つ」「板書の訓練が読む力を育てる」といった、アナログの良さを再認識できる話題が多く上がりました。

「自分で課題を見つけ、乗り越える力をAIが奪うのではないか」と危惧するSAPIX YOZEMI GROUPの高宮敏郎共同代表

終盤では、「アナログが育てる力」をテーマに、久野先生が「KUNOメソッドで身につく10の思考法」の一つである「観点を変えて物事をとらえる力」について説明。たとえば、同じ量の水を二つのコップに入れ、一つを細長い容器に移すと、多くの年少児は「細長いコップのほうが多い」と答えますが、年中児になると「量は変わらない」と理解できるようになると述べ、「視点を変えることが論理的思考の土台になる」と説きました。