卒業論文

佐伯胖におけるコンピュータ教育論

総合教育科学科

基礎教育学専修　基礎教育学コース

伊藤歩桂

佐伯胖におけるコンピュータ教育論

序章 …１頁

　第１節　問題関心 …１頁

　第２節　先行研究 …１頁

第３節　佐伯胖の経歴 …２頁

第４節　章構成 …２頁

第１章　CAIシステムの肯定（1973-76） …４頁

　第1節　コンピュータ教育の実態 …４頁

　第2節　学び観 …４頁

　第３節　CAI研究 …６頁

第２章　認知科学を基盤とした学び観とCAI批判（1977-82）

　第１節　認知科学をもとにした「わかる」

　第２節　CAI批判

第３章　文化的実践への参加としての学びとコンピュータ教育（1983-92~）

　第１節　文化的実践への参加としての学び

第２節　教育におけるコンピュータ使用のあり方を模索

第３節　協同学習

終章

# 序章

## 第１節　問題関心

　現在⼩・中・⾼等学校において、ICT教育が急速に進んでいる。教育⼯学という⾔葉は1960年代から使われるようになり、その後情報技術の開発とともに現在に⾄るまでその勢いを増してきたが、教育⼯学の歴史について研究したものは少ない。そこで本論文では、もともと⼯学部出⾝で教育⼯学を推進していたが、学びとはどうあるべきか、わかるとは何かということを研究したことを経て、教育⼯学の進展を反省的に捉え、コンピュータ教育の負の側⾯を指摘するに⾄った佐伯胖の思想に着⽬する。佐伯の学びそのものやコンピュータ教育に対する意⾒の変遷を考察し、佐伯が批判やコンピュータ教育の負の側⾯を指摘するに⾄った原因は何か明らかにするとともに、現在のICT教育にも何か提⾔を与えられないか検討したい。

## 第２節　先行研究

　教育工学の歴史に関する研究は多くないが、その数少ない研究においても、情報技術の発展やその当時の教育観に照らし合わせて教育工学の歴史を研究するなど、客観的に事実を捉えるに留まっており、学びとはどうあるべきかという考察とともに反省的に教育工学の歴史を語ったものはない。

　例えば、林向達の研究[[1]](#footnote-1)では、当時の情報技術や教育政策を参照しながら教育情報化の実態について詳細に述べられているが、経年的な事実確認に重きが置かれている。また、山西・赤堀・大久保[[2]](#footnote-2)はメディア、教育理念、学習形態などの関連に注目し、一斉授業の形態から、個別学習や協働学習の行き来が起きていると述べている。具体的には、1970年代の学習形態は一斉授業であり、効率化をキーワードに、映像などを用いて学習が行われた時代である一方で、1980年代になるとコンピュータを用いた個別学習が重要視されるようになり、さらに1990年代になるとインターネットの出現も影響し、協同学習が注目されるようになったとしている。この研究においても教育理念等の変遷は事実として客観的に語られ、その背景や原因等については研究されていない。

　そこで、CAIを肯定していたがその批判に転じた佐伯胖の思想の変遷を追うことで、反省的に教育工学の歴史を捉え直したい。

## 第３節　佐伯胖の経歴

佐伯胖は1939年岐阜県に生まれ、1959年に慶應義塾大学工学部管理工学科に進学する。管理工学を専門としながらも、人間と機械との関係を模索する中で、慶應義塾大学で教育学を研究していた村井実教授との出会いがあり、そこでティーチング・マシンなどの研究を行うこととなった。修士課程修了後、佐伯は1968年にワシントン大学大学院に進学した。そこで初めて心理学の授業を受けたことにより、認知心理学の道を進むことになる。

1971年に東京理科大学工学部経営工学科助教授として帰国し、アメリカ留学時代から取り組んでいた意思決定研究を進め、CAIを用いた教授理論を論文としてまとめている。またこの時期、佐伯は同僚の溝口文雄らとともに認知科学会の設立に向け精力的に活動を行い、1983年に日本認知科学会が設立された。1981年には東京大学教育学部に助教授として着任し、この時期に関して後に佐伯は、ひたすら日本での認知科学研究の振興の旗振り人として過ごしたと述べている。

1980年代の後半からは教育と認知科学の問題に深く関わるようになり、教育とコンピュータの間の新しい関係性についても指摘している。さらに認知科学における「状況論」の展開とともに、学びにおける二人称的世界（YOU）の重要性を強調する「ドーナッツ理論」や文化的実践への参加としての学びなど、佐伯独自の理論を提唱した。2000年には東京大学を定年退官し、青山学院大学文学部教育学科で、幼児教育学を専門に研究活動を続けることになる。2008年からは青山学院大学社会情報学部に移籍し、ヒューマンイノベーションコースを立ち上げ、2012年には公益社団法人信濃教育会教育研究所所長も務めている。2015年からは田園調布学園大学大学院人間学研究科子ども人間学専攻教授の任に就き、2021年に退職し現在に至っている。

## 第４節　章構成

本論文では、以上のような先行研究と佐伯胖の経歴を受け、佐伯胖が学ぶとはどういうことだと捉えていたのか、また教育においてコンピュータがどのような役割を担うべきだと考えていたのかに関する変遷を明らかにするべく、以下のように各章を構成する。

　第⼀章では、1973 年から1976 年までのCAI システムに賛成している時代について検討する。この時代では佐伯⾃らコンピュータを⽤いて個別指導を実現するCAI システムの開発にも取り組み、コンピュータを教育に積極的に使⽤する姿勢を取っている。「わかる」とはということに関しては、「おぼえる」と対⽐しつつ議論している。

第⼆章では、1977 年から1982 年までの認知科学を基盤とし「わかる」とはということを考察したうえで、CAI 批判に転じた時代について検討する。

第三章では1983 年から1992 年までの「わかる」とは⽂化的実践への参加であるということを提起し、教育におけるコンピュータ使⽤の負の⾯を指摘しつつも、そのあり⽅を模索した時代について検討する。

# 第１章　CAIシステムの肯定（1973-76）

第１節　コンピュータ教育の実態

　まず、本章で扱う1973年から1976年において、教育においてどのようにコンピュータが捉えられ使用されていたのかについて見ていきたい。

　1971年に教育工学関連の単行本が複数出版され、日本教育工学協会も設立されており、文部省からも教育工学研究に対して助成が行われるようになっていった。その頃の教育工学界においては、教育におけるシステム的研究の立場に立ち、マルチメディアやティーチング・マシン、CAI（Computer Assisted Instruction）、CMI（Computer Managed Instruction）について研究したものが多数を占めていた。CAIはあらかじめ問題と答えが用意されたシステムにおいて、生徒の回答から適切な指示を出し、理解度に合わせた問題を選択できるものであり、個別学習を可能にするものである。教育現場においては、情報機器を用いた教育といえば視聴覚機器を用いた映像による授業であったが、1975年には試験的に公立中学校でCAIが導入される[[3]](#footnote-3)など、教育現場においてもCAIへの注目が進んでいった時代であった。

## 第２節　学び観　一貫性・実在感の重要視、「おぼえる」と「わかる」の対比→おぼえる段階の必要性も肯定

　本節では、認知心理学を学び始めた佐伯が、どのような学び観を形成していったのかを見ていきたい。

　佐伯は1973年に初めて教育に関して雑誌に寄稿して以来、知識の一貫性や真理の実在感を重要視していた。例えば『児童心理』の「知的好奇心をころす授業」では、当時の授業の実態を批判しながら、授業において教師が行うべき知識のゲームに必要なルールの一つとして知識の一貫性を挙げ、以下のように説明している。

「知識」というものを、なんらかの問いに対する答えのように考える人がもしいたならば、これは大きな誤解と言わなければならない。（中略）ここで知識を特徴づけるならば、まず何よりも、それが一貫性（無矛盾性）をもった一種のシステムであることであろう。したがって教育の場においても、一番注意すべきことは、子どもが何よりも矛盾をなくすことに関心を向けているかということで、これに対する関心が失われたら、その時点でその子供は知識のゲームからそれていく。[[4]](#footnote-4)

また、真理の実在感の重要性については、真理はそれを信じる人の心の中にあると日本人が考えがちな状況を批判し、真理とは「主観を離れて、そこにあるものとしての真実性」[[5]](#footnote-5)が必要であるとしている。

さらに、佐伯はこのころ「おぼえる」と「わかる」を対比させて、「わかる」とはということを説明している。佐伯の主著である『学びの構造』において、心理学をもとにそのことについて述べている。この本ではまず、前提として心理学において長期記憶はエピソード的記憶と意味論的記憶の二つに分けられることが説明されている。佐伯はエピソード的記憶はエピソードや事象の系列が生体のリズムを基調として記憶されているものであるとする一方、意味論的記憶は事物の意味や法則などが網目として記憶されているものであるとしている。そのことを踏まえ、「おぼえる」とは一時的に短期記憶に貯蔵することと、エピソード的記憶に情報を入れる二つの場合があると説明する。後者に関して、佐伯はひもに例えて以下のように述べている。

この場合、個々のエピソードは、時間・空間的な知覚感覚の連合系列として入っており、いわば一本のひものような形で入るのであるため、そのひもの糸口たるべき「標識」がよび出されないかぎり、二度と「想い出す」（短期記憶＝意識の中によびもどされる）ことはない。[[6]](#footnote-6)

一方で、「わかる」ことに関しては、主に意味論的記憶に関わりがあると佐伯は説明する。佐伯は日本人が「わかる」ということを本来の「わかる」ではなく「おぼえる」に近い形で理解している状況を批判し、「わかる」ということについて網に例え、以下のように述べている。

知識というものは単なる「エピソード」ではない。それは、あらゆるものに「つじつま」をあわせてくれるし、あらゆる経験の「意味」を教えてくれるし、あらゆるできごとの「関連」をつけてくれる。

　「わかる」とは、つまり、このことが「わかる」ことであろう。[[7]](#footnote-7)

その一方で、「おぼえる」段階がなければ「わかる」段階に行くことができないという意見も肯定し、学習のつまずきのかなりの部分が「おぼえる」ことが上手くいっていないことが要因であるとも認めている。つまり、学びにおいて「おぼえる」ことが単に作業として行われている日本の教育現場を危機的に捉え、「おぼえる」はあくまでも「わかる」のために存在していることを意識する必要があることを主張しているのだ。そして、佐伯が重要視していた知識の一貫性や真理の実在感というものも、この「わかる」感覚を子どもが得るために必要なことであるといえよう。

## 第３節　CAIの研究　おぼえる際においてCAI有効、CAIの研究

　本節では、前節で説明した学び観を築いた佐伯が、教育におけるコンピュータの使用に対してどのように考えていったのかを明らかにしたい。

　佐伯自身がCAIシステムの開発に関する研究をしている。まず東京理科大学での同僚であった溝口文雄との共同研究[[8]](#footnote-8)について見ていく。それまでのCAIシステムは学習者の理解度を学習履歴から判断し、予め教授者が設定していた方針通りに学習者が学習を進めていくという形態をとっていたが、佐伯らは教授者側の決定だけでなく学習者側の決定も反映する構造を備えているCAIシステムを提案している。具体的には学習者が問題を解いた際に、その回答に応じて教師からアドバイスが与えられ、学習者はそれを参考にしながら自分で次のステップを決めるというものであり、このシステムを用いて学習した方が従来型のものより学習効果が高いことが示されている。CAIシステムに対しては受動的になってしまうのではないかという批判もあるが、CAIシステムは必ずしも受動的になるものではないということを示しているのであろう。またCAIを用いた教授コースの自動生成を研究したもの[[9]](#footnote-9)もある。この研究では問題群の一般的な正答率の分布をもとに、学習者の理解度に応じて次に出す問題がふさわしい難易度のものになるよう計算機が自動で決定するというシステムを提案している。

　佐伯は「教育のプロセスを、『機械にだってわかるぐらいに』明確にしよう、というのが世に言う『教育工学』の本来目ざしていることであり、そのこと自体はきわめて『教育的』なことでもあり、決して『非人間的』なことではないであろう」と述べている。しかし機械的な原理が固定化され、常に同じ発想・プロセスに閉じてしまったら、その工学を進めている人間が非人間化・非道徳化してしまっているとしている。ティーチング・マシンはスキナーが開発したものであり、そこには三つの原則があると佐伯は説明する。まず一つ目は「学習はつねに生体の偶発的先行によって行われるべきである」ということであり、さらにその行動が望ましい行動に少しでも近いものであれば即座に強化が行われるべきだということが二つ目の原則である。そして三つ目が目標行動の計画をあらかじめ作成することである。佐伯はこの三つの原則のうち「目標の明確化」は絶対に必要な条件であり、教育の目標は学習者の行動のことばで表現されるべきだと指摘する。ここで佐伯はシェフラ―による、教えるものには命題、行為、スキルがあるとする分類を持ち出してこう説明する。行為やスキルを教える場合は、その教育目標は学習者の行動のことばで表すことができ、教えたか否かが検証でき、これがスキナーがティーチング・マシンを用いて教えていたことであると説明している。またこれは前章で説明した「おぼえる」に対応した学習である。一方、命題を教える場合は「わかる」に対応しており、教育目標を学習者の行動のことばで表すことは不可能であり、それを認めていなかったスキナーを否定している。そこで佐伯は確かに目標を行動のことばで明確化することはできないが、教育目標を達成する兆候を行動として明確化・系列化することは可能であり、それが重要だと指摘する。

1. 林向達「日本の教育情報化の実態調査と歴史的変遷」『日本教育工学会研究報告集』第12巻第4号、日本教育工学会、2012年10月、139-146頁。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 山西潤一、赤堀侃司、大久保昇『学びを支える教育工学の展開』ミネルヴァ書房、2018年。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 「先生はコンピューター　能力に応じ個別指導　来春本番　全国初、葛飾・常盤中」『読売新聞』1875年3月1日、朝刊、第17面。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 佐伯胖「知的好奇心をころす授業ー子どもはきわめて意図的に、しかも理性的にバカになっていくー」『児童心理』第27巻第8号、金子書房、1973年8月、71頁。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 佐伯胖「「わかる」における主観主義ー「おぼえる」ことと「わかる」ことの違いー」『現代教育科学』第18巻第12号、明治図書出版、1975年11月、37頁。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 佐伯胖『「学び」の構造』東洋館出版社、1975年、60頁。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 佐伯胖『「学び」の構造』東洋館出版社、1975年、65頁。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 溝口文雄、佐伯 胖「CAI教授論理と学習者意志決定機構」『情報処理』第15巻第2号、一般社団法人情報処理学会、1974年2月、101-109頁。 [↑](#footnote-ref-8)
9. 佐伯胖『学習者の理解度診断にもとずくCAI教授コースの自動作成』東京理科大学理工学部、1976年。 [↑](#footnote-ref-9)