

万象点描



農的社会デザイン研究所代表 蔦谷 栄一氏

五感刺激する体験提供を

経済協力開発機構(OECD)に加盟する国の15歳児日本では高校1年生を対象にした学習到達度調査がPISSAである。PISSAでは数学的リテラシー(何らかの表現されたものを適切に理解・解釈・分析・記述し、あらためて表現する)の意、読解力、科学的リテラシーの三つの要素によって到達度が評価される。

2012年の調査で日本はOECD加盟34개국の中で、数学的リテラシーは2位、読解力は1位、科学的リテラシーも1位となっている。06年は、それぞれ6位、12位、3位であったことも踏まえると教育水準が世界のトップレベルにあるとともに、近年の教育レベルの向上には顕著なも

■ 農業の持つ教育力

のがあるということになる。

これは誇るべきことであり喜ばしい話であるが、別途、Benesse教育研究開発センターが発行した『高校データーブック2013』での、高校1・2年生を対象に学習する上での課題について09年にアンケート調査した結果である。全体の63・2%は「勉強しようという気持ちがわかない」、また54・1%が「どうしてこんなことを勉強しなければならないいけないのかと思う」となっている。

また01年に文部科学省科学技術政策研究所によって行われた科学技術に関する意識調査では、欧米諸国と日本の15カ国を対象に科学技術の基礎的概念理解度について比較が行われている。ここでは日本は逆に15カ国中下から3番目

となっており、学習しても「受験終了後には剥落する『知』の危険性」が指摘されている。

これらの調査結果から浮かび上がってくる日本の高校生

経験を重ねて成長してきた。遊びを通じて興味・関心を広げ、親や近所の人たちの後ろ姿を見ながら仲間というものを学んできた。遊びが大きなポイントとなるが、今、遊びはもっぱらゲーム相手、友達や大人との触れ合いも少なく、経験・体験はごく限られ、また偏っている。

勉強をしてテストはよくできるものの、勉強の中心についての興味・関心は希薄であり、親に言われるから仕方なしに勉強しているだけ。おのずと勉強の成果は一時のものに終わっている。みんながやっているから、いい子にしているだけで、エネルギーを鬱々(うつうつ)と不完全燃焼させている。これはわが国にとって重大な由々しき問題であり、高校前も含めた教育の在り方が本質的に問われているともいえる。

昭和30年代ごろまでは子どもは大いに遊びながら体験・切実に求められている。ここで着目したいのが農業の持つ教育力である。真に興味・関心を抱き、これを基に主体的自発的に学習していく姿勢を獲得していくには、一段の教育の強化ではなく、農業体験をしながら経験・体験を膨らませることが重要である。まね事としての農業体験ではなく、子どもたちのセンス・オブ・ワンダー、驚き心、不思議に思う感性を引き出していくワクワクドキドキするような五感を大いに刺激する農業体験の提供が今、切実に求められている。