

荊宿先生のご退職にあたって

社会情報学部長・教授 宮川裕之

荊宿先生の研究活動の一端を知ったのは、空洞化の進む東京都心のある小学校で1992年に行われた「荊宿実践」についてのインタビュー記事が、今から10年余り前に情報処理学会誌に掲載されたことがきっかけでした。

小学生一人ひとりに渡されたノートパソコンを使った1年間の自己発見の旅をとおして、かつては「みんなの論理」に埋もれていた子どもたちが、自分自身の価値を認めるようになり、コンピュータが「学びの文脈を拡大」していることが成果であると結んであったことを鮮明に覚えています。DXと声高に叫ばれる昨今ですが、30年余り前にデジタル化による学びの価値創造をデザインし、さらに実践されていたことに今更ながら驚きと感銘を受けています。

当時は、ちょうど、初等中等教育でのプログラミング教育が文科省や情報処理学会で議論されていた時期でもあり、このインタビューでも、「初等中等教育でプログラミングを教えるべきか」について荊宿先生に問いかけられています。それに対して、荊宿先生は、理解するための仕組みを設計してはどうか、情報処理学会は横断的な学問をやっているのだから、算数、理科、社会、国語の先生たちと連帯して、「教え込む」授業ではなく、「学び」のための「合科の授業」として取り入れられるようなコンテンツと運営の仕組みを用意してはどうだろうか、と答えられています。ご存知のとおり、その後施行された初等中等教育の学習指導要領では、荊宿先生が話されていたとおりになっていて、まさに、既存教科の「学びの文脈を拡大」すべくプログラミングを導入するという「合科の授業」の考え方が採用されています。荊宿先生からは教え子が何人か文科省で働かれていますというお話を伺っていましたので、荊宿先生のDNAを継承した教え子たちの思いもあったのかなあ、などと想像してしまいます。

荊宿先生とは2018年ごろ、ちょうど、学部長になったころから、ワークショップデザイナー育成プログラムをはじめ、いろいろとお話をする機会が増えました。正直、中にはややこしい内容もなかったわけではありませんが、荊宿ロジックを伺っていると、なんとか解決の糸口が見えてきてしまうのです。ご本人曰く、「昭和の人間の技」なのだそうです。同じ昭和なのに、そんな技を備えていない自分には摩訶不思議。そんな時でも、「学びの話題」のスイッチが入ると荊宿節の始まりです。「昭和の人間の技」をはるかに超えた何かのオーラを心地よく感じ聞き入っていました。

どうか退職後もご健康に留意されつつ、先生の口癖だった「やりたいことしかやらない」をライフワークにいただければと心から願っています。そして、もし、叶うなら、また「荊宿節」を聞かせていただけたら、この上ない幸せです。