



IT時代の「ものづくり教育」

わが国は知識偏重（偏差値重視）の学校教育が徹底しており、そのための弊害も大きい。手は教えられたことを筆記するためにとさえ言われている。

一方、IT時代はドッグイヤーとも言われ、今日の情報技術は予想もできないほどの急速な進歩・発展が見られる。ITの必要性を否定する人はいないと思うが、ITを融合させたものづくりの重要性が強くと求められ、わが国が唯一国際競争力を持つ新技能・技術を加味した「ものづくり」を育てていかなければ、日本は沈没してしまう。

二、三十年前までは、子ども（特に幼児）が遊びのなかで手を使って「ものづくり」の楽しさ・喜びを体験し（折紙・積木・粘土細工・砂場遊びなど）、完成していく「もの」に対しての感動・楽しさを自ら味わっていた。一方、現代の幼児や児童はテレビ・テレビゲーム・パソコンゲームに夢中になり、動画で見る遊び方・楽しみは知っている。今や幼児・児童の手はリモコン・コントローラー・マウスのボタンやキーを押すというきわめて単純かつ地味な存在になりつつあるのではなからうか。

最近、全国の小中高校がコンピュータを導入している。しかし、筆者は子どもにコンピュータを使わせることによって起こる弊害を真剣に心配している。これら機器類は子どもに「知識」（情報知）は与えてくれるけれども、「知恵」（実践知）を授けることはできない。子どもの教育には、知恵（実践知）が最も必要で、コンピュータなどは知恵・感性・理性を子どもから奪い、脳の持つ機能を麻痺・低下させる可能性が大きいのではなからうか。特に知恵は幼児期に獲得すれば、それを一生覚えている。コンピュータの使用は、大人になってからで十分間に合う。

しかし、成人した若者や中高年者が、コンピュータアレルギーを持っていては、大波のように押し寄せるIT時代を生き抜いていくことは難しい。

小中学校の教育で重要な問題点の一つも、手でものをつくることを教えていないことだと思う。「つく

る」ことのすばらしさや驚き・「もの」を創造する喜び・完成の達成感や感動を児童・生徒に体験させる必要がある。

次に、高校の教育改革の一つとして、工業高校の充実が強く求められる。理工系離れが進むなか、工業高校生自らが技能・技術の腕を磨き、「工業立国日本」の旗手になるのだという自覚と自信が持てるような教育体制を早急に整えることが重要だと考える。

最後に大学教育であるが、「ものづくり教育」の観点から見れば、もはや手遅れの状況にある。先般、三本の指に入るある有名な国立大学工学部の機械工学コースのカリキュラムを見て唖然とした。四年間の総単位数（124単位）の内、専門課程の実験・実習の合計単位数がわずか5単位しかない（残りは座学）。これでは卒業後、実社会で即戦力として役立たないばかりか、NC旋盤どころか普通旋盤一つ使えない社会人として巣立っていくことになる。理論だけでは技能・技術は習得できない。ポリテクカレッジや昨年開学した「ものづくり大学」でのカリキュラムを参考にして、実学の実施に向けて真剣にしかも前向きに検討してほしいと思う。

学校教育のなかで、技能・技術（ものづくり）の復権を国全体が共通認識し、技能・技術者を尊敬・優遇する環境整備・雰囲気づくりを強く求める。

結論として、21世紀に生き残るためには、IT・環境・健康・福祉介護を意識した「ものづくり」が、学校教育にも産業界にも最も必要であると確信している。

すずき たかし

略歴 昭和36年 広島大学大学院理学研究科博士課程修了（理学博士）

38年 高知大学文理学部助教授

52年 高知大学理学部教授

平成元年 高知大学理学部長

9年 高知大学名誉教授・高知職業能力開発短期大学校長

12年 現職