

勝敗のルール

デジタル思考とアナログ思考

一般に人間の思考は、デジタルとアナログの2種類の情報処理と考えることができます。夏目漱石の言う「知に働く」はデジタル思考であり、「情に掉さす」はアナログ思考と言えます。教育界は特にアナログ性の強い社会です。それは技術が軽視されがちなことでわかります。技術は、デジタル思考の典型的な産物です。

国語の授業における音読で考えてみます。ある教材文を音読させます。誰に読ませるのか、そのための指名の方法にはどのようなものがあるのでしょうか。多くの教師はいくつかの方法を使って指名しているでしょう。しかし、その方法を自覚的に組み合わせて使っているのでしょうか。何となく自分の知っている方法を、そのときそのときで使い分けているにすぎないのではないのでしょうか。

これらの方法を言語によって情報化し、分類するのがデジタル思考です。その結果、生み出されるものが技術です。デジタル思考は、ある目的にもとづいて列挙された要素を分類する思考です。

例えば、①教材文を一文ずつ、②大きな声で正確に、③ある一列の人に、④範読の後に音読させる。このようなデジタル思考を鍛える条件が勝敗のルールです。このルールが、討論を支えるデジタル思考を可能にします。討論に勝とうという意識がデジタル思考を生み出します。

攻撃してくる相手から自分たちの論を守り、相手の論を攻撃することによって勝つためには、あらゆる論点を挙げ、論点相互の関係を明確なものにしなければなりません。攻撃と防御をシステム化して図に表したものが、いわゆるフローチャートです。思考の論理図です。

デジタル思考を鍛える

デジタル思考をどのようにして鍛えればいいのでしょうか。討論の中で鍛えられるのは明らかです。しかし、その討論は、デジタル思考によって生み出されます。これでは悪循環に陥ります。これを打開するためには、どのような討論が最もデジタル思考を必要とするのかを考えなければなりません。それは、相手に勝とうとするときです。黙っていれば倒されるような場合です。自らパンチを出して攻撃するか、相手のパンチを防御する技術を必要とするときです。言わば真剣勝負のときです。

このような勝ち負けを決める真剣勝負の討論こそがディベートです。ディベートは、討論の後に肯定側・否定側のどちらが勝ったかを決めます。この勝敗を決めるところが、デジタル思考を要請するのです。勝とうとすれば、全体と部分、抽象と具体、一般と特殊の間を往復運動する思考が活発にならざるを得ないからです。

論理的思考とディベート

我々日本人は、論理的思考が苦手です。だから討論ができません。デジタル思考は、論理的思考の基礎にあたります。多くの教師は、討論の授業に憧れを抱いているのではないのでしょうか。ところが、思ったような討論は生まれません。学級づくりや授業における発問・指示にいたるまで、あらゆる努力をしても、なかなか討論は生まれません。その原因の一つが、日本人の性格や気質なのかもしれません。したがって、学校の授業にディベートを取り入れ、デジタル思考を鍛え、論理的思考ができるようにしなければなりません。