令和7年度
宮崎国際大学 教育学部
指定校推薦

試験問題
【小論文】

受験番号
氏名

次の文章は、文筆家でゲーム作家の山本貴光^{やまもとたかみつ}さんが、新しいことを学ぶときの心がまえについて述べたものです。山本さんの意見を要約するとともに、新しいことに挑戦できる子供を育てるにはどのような教育が必要かについて、これまでの自分の経験も交えながら、600字以内で述べなさい。

桜が咲くと、新しくなにかを学んでみたい気持ちが湧いてくる。たぶん学校で、春から新学期という気分を長年刷り込まれてきたからかもしれない。それでつい、これまで触れたことのない分野とか言語にチャレンジしてみようかな、などと思ったりする。

先にお伝えすれば、かく申す私は学びの達人などではない。むしろ人一倍要領が悪く、失敗ばかり繰り返している。

子供の頃から気が多くて、いろいろなものに手を出しては三日坊主に終わってきた。周りの大人からは、どれかを選んで集中してみたら、と助言されることもしばしば。もちろん「これ」というものがはっきり見えているならそれもよい。でも、まだ自分がなにをしたいかもよく分かっていない場合、そうもいかない。

というので、気になることをいろいろやってみる。これは一見無駄のように思える。でも考えてみたら、なにかが無駄かどうかはどうやって分かるのか。例えば、いまではあちこちで使われている人工知能も、以前は実用にほど遠く、研究者だけが取り組んでいた長い冬の時代があった。

こういう場合、無駄かどうかを心配し過ぎないほうがよい。極端な話、百試して一つでも「もっとやってみたい」と感じるなにかと出会えたらめっけもの。私の場合、いろいろ試した揚げ句、いままでずっと続けているのは、読書とコンピューターくらいだろうか。

また、特定のことを学ぶ場合も、はじめから効率よくうまくやろうと思わず、ああでもないこうでもないで試したり、失敗を重ねたりしながら続けるのでよい。どうやら人間がものを覚えたり身につけたりするのは、時間がかかるようにできているからだ。

うってつけの例がある。小学校のころ、偶然コンピューターに触れる機会があった。時は一九八〇年代のこと。見よう見まねでプログラムを書いてみた。プログラムとは、コンピューターに対する命令を並べたもの。自分で書いた命令をコンピューターに実行させてみる。動かない……。こうかな。違った。じゃあこうかな。また違ったと、試行錯誤というか、失敗を何度も何度も繰り返す。そうしてあれこれ考えるうちに、少しずつ仕組みが分かってくる（コンピューターは何遍しくじっても怒らない）。いい加減何度も同じ間違いをやらかすと、なぜなにを間違えたのかも腑に落ちて回避できるようになる。また別の間違いをやる。

これは私にとっては楽しいことだった。それで中高大と続け、プログラムについてありとあらゆる間違いを経験した。言い換えれば、それだけコンピューターの仕組みを理解できた。加えて、いつも自分が間違えている可能性を考慮に入れておき、気づいたら直そうという姿

勢も身につく。

プログラムに限らない。どんな分野の学問でも、言語でも、楽器でも、運動でも、調理でも、はじめはうまくできなくて当然だ。コツは「失敗上等」と、そんな自分を肯定し、試行錯誤を楽しむこと。

そうはいっても、どうしたらそんなふうと考えられるだろう。だって失敗は恥ずかしいもの。ヒントのひとつはゲームにある。

ゲームとは、こう言ってよければ失敗を楽しむあそびだ。将棋で一度負けたらもう嫌になったというのでは楽しめない。「あ、そうか。次はその手はくわないからね」と、負けるたび自分のミスに気づくチャンスがある。そして、ちょっとだけ経験と知恵が増えた状態でまた試す。「次こそは」という気持ちが糧になる。

こういう姿勢でものを学ぶには、二つほど課題がある。一つは、自分の失敗を素直に認めること。もう一つは、安心して小さな失敗を試せる場を見つけること。

前者は自分次第。後者は、いまならネットも含めて同好の士やコミュニティを探したり作ったりしやすくなっていると思われる。

さて、この春はなにを始めよう。

(山本貴光「学び始める春 失敗を楽しむ」による・一部省略がある)