

SESSION 2017

AGREGATION CONCOURS EXTERNE

Section : LANGUES VIVANTES ÉTRANGÈRES
LANGUE ET CULTURE JAPONAISES

VERSION SUIVIE D'UN COMMENTAIRE GRAMMATICAL

Durée : 6 heures

Documents autorisés : Dictionnaire Kôji-en, Iwanami, 1983, et rééditions; Dictionnaire Taishûkan kango shinjiten, Taishûkan, 2001, et rééditions.

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout autre dictionnaire et de tout matériel électronique (y compris la calculatrice) est rigoureusement interdit.

Dans le cas où un(e) candidat(e) repère ce qui lui semble être une erreur d'énoncé, il (elle) le signale très lisiblement sur sa copie, propose la correction et poursuit l'épreuve en conséquence.

De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, il vous est demandé de la (ou les) mentionner explicitement.

NB : La copie que vous rendrez ne devra, conformément au principe d'anonymat, comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé comporte notamment la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de signer ou de l'identifier.

Tournez la page S.V.P.

学ぶ力は自分で身につける

結果に対する報酬はマイナスに働く

子どもは叱るよりも、ほめることが大事だ。これは多くの人が知っていることだが、ほめれば何でもよいというわけではない。何に対してほめるのが大事なのだ。

どのようなほめ方をしたら子どもの算数への取り組み方が向上するかを調べた研究がある。子どもはコンピュータゲーム形式で算数の問題に取り組んだ。子どもを二つのグループに分け、一方のグループの子どもは正解をするとほめられ、別のグループでは学ぶ態度をほめられた。態度をほめられたグループの子どもは、正解をほめられた子どもよりも、算数の理解の向上が著しかった。しかし、もっと重要なことに、算数に対する態度が変わり、正解に対してほめられた子どもたちよりも、難しい問題に取り組む時間が長くなったのである。

正解に対してお金やモノで報酬を与えつづけると、効果がないばかりか逆効果である、というショッキングな結果を報告した研究もある。ある研究では算数と関連した「ゲーム」を小学四年生と五年生にさせた。このとき、ゲームをした半数の子どもには報酬を与え、もう半数の子どもには報酬を与えなかった。さて、どちらの子どもの方がゲームを楽しんだのだろうか。

報酬を与えられた子どもは当初は嬉々としてゲームに動いた。しかし、報酬がなくなるとゲームに対する興味は急激に落ち、もともとまったく報酬が与えられなかった子どもたちよりもそのゲームをしなくなったのである。

結果に対する物質的な報酬は創造的な思考にも悪影響を及ぼすことが別の研究で示されている。この研究では小学四年生、五年生に仮説を生成して問題解決をするような課題をさせた。「よくできた人にはおもちゃをあげる」と報酬を約束された子どもは、約束をされなかった子どもに比べ、系統だった仮説をつくることができなかつた。さらに、一週間後にこれに関連した別の問題をさせると、報酬を約束された子どもは約束されない子どもに比べ成績が悪かつたのである。

報酬のために何かをさせると、子どもは自発的な興味を失い、報酬を得るためにその課題をするようになる。すると自分なりの工夫をしなくなり、報酬がもらえるように、手っ取り早い方法でいい加減に結果を出そうとしてしまうのだ。

自由放任では探究人は育たない

昨今、「批判的思考」と並んで「アクティヴ・ラーニング」(主体的な学び)ということばが教育界のキーワードになっている。先生の言うことをおとなしく座って受動的に覚える学びではなく、子どもが主体的に学ぶことが大事だということだ。これは本書でここまで述べてきた探究エビデンスと完全に軌を一にする概念である。ただし、それをどのように実現するかという点では必ずしも一致しないようだ。遊びや学校の学びの中で、子どもが自分で発見することが大事という点、すべてを子どもに任せて放っておくのがいちばんよい、という誤解をされやすい。しかし、それは違う。例えば、幼児にブロックや粘土など特定の機能や目的をもたない玩具をそのまま渡すだけでは、子どもは何をしてよいのかわからず、興味をもつことができずに放り投げてしまうだろう。

遊びを通じて子どもはじつに様々なことを学ぶことができる。象徴能力を育むことはもとより、他者との関わりかた、つまりコミュニケーションの取り方を学ぶこともできる。しかし、

子どもは最初から他の子どもと仲良くいっしょに遊べるわけではない。子どもが最初に他者と関わりかたを学べるのは、親子の遊びからである。

子どもが遊びから何を学べるかどうかに親の技量にかかっている。親が主導権を握ってしまい、「教える」つもりになってしまうと、それは子どもにとって遊びではなくなってしまう。

他方、すべてを子どもに任せてしまうと子どもは新しいモノ、目先の目を引くモノに次々と引きつけられて、じっくりと遊びに取り組むことをしないことが多い。親はおもちゃや絵本などの遊びの道具の選択、遊びの環境づくり、そして何よりも、子どもとの関わりかたを考える必要がある。

例えば、絵本を読んだ後で、出てきた単語の意味やストーリーをテストのように問いただしたりすれば、子どもは絵本を楽しめず、本を読んでももらいたくなくなってしまう。うまく質問に答えるために、本に書いてあるキーワードやストーリーを味わうよりも覚えようとする態度を身につけてしまう。

どのような遊び、どのような絵本を選ぶのかは、子どもの発達のレベルによつて変わっていく。子どもの発達に合わせ、子どもが最も楽しみ、想像をはたかせ、探究できる遊びや絵本を選ぶかは、親のセンスが最も問われるところだ。細部は決めすぎず、子どもに任せながらも大事な枠組みは親が決めることが大事なのだ。そのために、親は子どもの理解のしかたや楽しみ方を考え、子どもの個性と発達の段階に適した、いっしょにできる遊びを考える探究人でありたい。

知識の深さと広さを得るために

学校での学びも同じだ。幼児期の学びと児童期以降の学びで大きく違うところは、日常生活場面ではなく、学校という文脈で習得しなければならない知識が格段に増えることだろう。国語、算数、理科、社会、英語などの教科ごとに分かれた膨大な量の「知識」を学ぶことになる。

そこで、児童期以降の学びでは時間の使い方がカギになる。いったいどうすれば、好きな学校外の活動の時間も運動する時間も十分な睡眠をとる時間も確保しつつ、知識の広がりや深さを得ることが可能になるのだろうか。それには、子どもが自分自身で学ぶ力を身につけるしかない。そもそも、学校でどれほど幅広くいろいろな分野をカバーしても、技術や求められる知識が短期間にどんどん進化していく現代社会では、必要な知識は自分で身につけ、自分で自分を進化させていくしかない。

探究エヒステモロジーをもち、ずっと学びつづける探究人を育てるために何をすべきか、まず第一に、学校は「知識を覚える場」ではなく、知識を使う練習をし、探究をする場となるべきだ。知識を使う練習とは、持っている知識を様々な分野でどんどん使い、それによつて、新しい知識を自分で発見し、得ていくということである。それこそがアクティヴ・ラーニングの本質である。

1) Traduire en français le texte ci-dessus (extrait de 今井むつみ『学びとは何か 〈探究人〉になるために』 旺文社 2016年)

2) Etudier dans ce texte les différents emplois de に.

INFORMATION AUX CANDIDATS

Vous trouverez ci-après les codes nécessaires vous permettant de compléter les rubriques figurant en en-tête de votre copie

Ces codes doivent être reportés sur chacune des copies que vous remettrez.

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EAE	0430A	104	0330