



昭和幼稚園だより



の あらかじめ決められた条件＝フレームでは完璧に作動する「人工知能、ロボット」が条件外では全く作動しないという「フレーム問題」があるそうです。例えば、いつも通っていた道がなくなってしまい、カーナビでは指示ができなくなったような。

これまでの＜近代教育＞はくく「記号」だけを単純に扱うことにより効率性を求めてきた・・・近代教育は学習者が置かれている状況や文脈を意識的切り捨てることにより可能になる「客観的知識」の獲得を意図してきた・・・しかし「表象（記号や言語）」の獲得としての学習をどれだけ積み重ねたところで、その知識は学習者個人の「役立つ知」「生きた知」にならない可能性が高い・・・＞例えば、算数で足し算、引き算、掛け算、割り算などの四則演算を習っても、日常の生活での買い物などで使うから四則演算は「生きた知」「役立つ知」となっています。しかし方程式や三角関数などを習っても、技術者などの他に日常それを必要とする人は稀でしょう。それらは一般人にとって「生きた知」「役立つ知」とはなっていませんね。

＜記号や言語として蓄えられた量と課題に対してそれらを速く取り出すこと＞こんなテーマのテレビ番組がありますね。上記のような「客観的知識」を競うもので、高学歴なタレントなどが出場しています。こんな番組に膨大なデータを蓄積したコンピューターが出場したら、高学歴で膨大な知識を誇る者でも太刀打ちできないでしょう。そのような番組で勝利を収めることは＜人間としての本来の知＞ではなく、膨大な量のデータを蓄えただけのコンピューターにいかに近似しているかを示しているだけではないでしょうか。そんな番組が視聴率を稼いでいることは、意識してか、無意識か、まだそんな「客観的知識」に価値を見出す現状があります。

人工知能（AI）の＜フレーム問題＞の克服については、膨大なビックデータが自ら演繹するように仕組まれているとか、どのように仕組むのかは門外漢の私にはわからないことですが、記号や言語としての表象が根底であることには変わらないでしょう。ですから人間の感覚からすると、＜とんでもないこと＞が生ずる可能性がありますね。将棋などのゲームでは＜新鮮な＞手になっているのでしょうか。人工知能とは異なり、人間では記号や言語としての表象に「意味されること」「記号内容」が伴っていることが大きな違いでしょう。

「人工知能に負けない」とは空虚な記号操作ではなく、感覚を通して得られる実体感をベースにすることにしましょう。

紙から、目、鼻、髪の毛など部品を切り取り、それらを組み合わせて顔の製作をしています。＜目、鼻、髪の毛＞などの部品の「形や名称」、その「形や名称」の「意味される内容」が対応しているから「顔」の製作ができるのです。AIに紙を切らせて部品を作り、組み合わせて「顔」を作らせたなら、こんな「素敵な」顔はできないでしょう。きっと指名手配の写真のような無表情なものになることでしょう。



ドングリを転がして遊びます。ドングリと一緒に、立方体、球、楕円体など幾何学的な形の物も一緒に転がします。

視覚的な記号としての「形」だけでなく、転がる様子で力学的な、実体感のある「意味内容」を感じ取っていただけるでしょう。膨大なビックデータなどに頼らなくても形の実体感を感じ取ることができます。



周りの状況の中で身体を動かし、そこから得られる感覚が言語化や記号化以前の大切なことではないでしょうか。そのような具体的な感覚が後に言語化、記号化と結びついて「生きた知」「役立つ知」となっていくでしょう。

このような感覚を主体にした保育をこれからも目指してまいります。

＜学校評価＞をお知らせします。
学校関係者評価委員は今年度のPTA総務と園役員の評議員です。

2021年度の保育料は月額21,000円、入園料は36,000円となります。
(幼児教育無償化で皆さまの負担はありません。)

3月退職者 望月光子, 江川めぐみ, 鈴木実穂, 小楠彩華, 曾布川夏海, 太田由香里

2020年3月16日 園長 橋田匡邦