

スパイラログで考える スマホのある教室

「中学校への持ち込みを考える」

中学校におけるスマホのあり方について、スパイラログを使って話し合います。

スパイラログ (Spiralog) は、らせん (Spiral) + 会話 (Dialogue) の合成語。単純な円運動ではなく、らせん状に「上昇」していく話し合いであり、同じ話題に戻っても、より高い次元で議論が深まっていくように設計されています。

スパイラログでは、

REALIST (現実主義者)

ANALYST (分析家)

CREATOR (創造者)

という三つの相互補完的な視点から議論します。

- まず、それぞれが意見を表明する「一次立論」を行ないます。
- 次に、異なる視点間で「循環質問」を行ないます。
- そして、質疑応答で得られた気づきをもとに「二次立論」を行ないます。
- 最後に、これらの議論を通じて得られた知見を統合し「第4の解決策」を共創します。

●スパイラログ基本モデル

第1ステップ：視点設定

- ・以下3種類の視点を設定してグループ分けする
 - REALIST (R) : 実現性軸
 - ANALYST (A) : 影響範囲軸
 - CREATOR (C) : 価値観軸
- ・3つの視点は「対立軸」ではなく「補完軸」として設定
- ・各グループの視点が「部分的真理」であることを確認

第2ステップ：一次立論：

- ・3つの視点に基づいてR、A、Cそれぞれが意見を発表する

第3ステップ：循環質問：

- ・各グループは他の2グループに対して以下3つの質問する
- ・DEEP Q：相手の視点をより深く理解するための探求質問
- ・INTER Q：自分たちの視点と相手の視点の相互依存関係を探る関係性発見の質問
- ・PIVOT Q：各視点が依拠している前提条件（スパイラルの回転軸）を明らかにする質問

1.DEEP Q

1-1: R to A、1-2: R to C、1-3: A to C、1-4: A to R、1-5: C to R、1-6: C to A

2.INTER Q

2-1: R to A、2-2: R to C、2-3: A to C、2-4: A to R、2-5: C to R、2-6: C to A

3.PIVOT Q

3-1: R to A、3-2: R to C、3-3: A to C、3-4: A to R、3-5: C to R、3-6: C to A

※それぞれQの後に回答タイムを設けるので全部で18回の質疑応答が行なわれる。

第4ステップ：二次立論

- ・質問で得られた知見を参考に、3つの視点を統合し再構築した新しい枠組みを提示する。
- ・各グループが「自分の視点を保ちながら、他の視点も活かす方法」を提案。
- ・単なる妥協ではなく、ひとつ上のレベルからメタな視点を確保する。

第5ステップ：協働創発立論

- ・3つのグループが協働して「第4の解決策」を創出する。
- ・誰も最初には考えていなかった道を探す。
- ・Win-Win-Winを超えた「創発的価値」を発見する。
- ・正解を探すのではなく、より良い理解を共に創る。
- ・部分最適ではなく全体最適を目指す。

中学校で「スマートフォンの学校への持ち込み禁止」という校則をテーマに、「**事実と論理の大切さ**」を学ぶスパイラログ（縁話）の話し合いシミュレーションを作成しました。

この手法は、単なる二項対立（白黒つける議論）ではなく、「インタービーイング（相互依存）」の視点に基づき、異なる視点を補完し合うことで新しい価値を創出することを目指します。

第1ステップ：視点設定

クラスを以下の3つの班に分け、それぞれの役割（部分的真理）を確認します。

- **リアリスト (R) 班【実現性軸】**：
学校現場での管理のしやすさ、トラブル対応の現実、ルール運用の実効性に焦点を当てます。
- **アナリスト (A) 班【影響範囲軸】**：
学習への影響（データ）、SNSトラブルの統計、他校や海外の事例など、客観的な事実と広範な影響に焦点を当てます。
- **クリエイター (C) 班【価値観軸】**：
「自律性を育む教育とは何か」「未来の社会で必要な力」など、教育の本質や理想の姿に焦点を当てます。

第2ステップ：一次立論（各班の主張）

- **R班**：
「現状、持ち込みを許可すると、授業中の隠れての使用や、休み時間の動画視聴を教師がすべて管理するのは不可能。管理コストとリスクが現実的ではない。」
- **A班**：
「スマホ依存やSNSでのいじめが学力低下や不登校につながるというデータがある。一方で、災害時の緊急連絡手段として必要だという保護者の声も多い。」
- **C班**：
「禁止するだけでは自律性は育たない。失敗も含めて学校という場でスマホとの付き合い方を学ぶことこそ、デジタル社会を生きる生徒にとって価値がある。」

第3ステップ：循環質問（対話の心臓部）

「スマートフォンの学校への持ち込み禁止」という校則をテーマに、スパイラログの「心臓部」である**第3ステップ：循環質問**の全18組の質疑応答をシミュレーションします。

このステップでは、単なる対立ではなく、各グループの視点が「部分的真理」であることを前提に、互いの視点を補完し合うことで議論を深化させます。

1. DEEP Q（探求：相手の視点をより深く理解する）

- **1-1: R（リアリスト）から A（アナリスト）へ**
 - **質問：**「影響範囲」という点について、スマホの持ち込みが「学力」だけでなく、生徒の「睡眠時間」や「家庭でのコミュニケーション」にどう影響しているか、具体的なデータはありますか？
 - **回答：**はい。夜遅くまでのSNS利用が睡眠不足を招き、1時間目の授業の集中力を下げているという調査結果があります。一方で、家族との連絡がスムーズになり、安心感が増したというデータもあります。

- **1-2: R（リアリスト）から C（クリエイター）へ**
 - **質問：**「自律性を育む」という価値観は重要ですが、もし生徒が自律できずにトラブルが起きた際、学校側が取るべき「具体的な責任の範囲」をどう考えていますか？
 - **回答：**失敗を「教育の機会」と捉えます。トラブルをゼロにすることではなく、起きたときに生徒自身がどう対話して解決するかを支援することが、教育の本質的な責任だと考えています。

- **1-3: A（アナリスト）から C（クリエイター）へ**
 - **質問：**「未来の社会に必要な力」と言いますが、具体的にスマホを使うことで、現在の教科書での学習では得られないどのような力が、具体的にどう育つと想定していますか？
 - **回答：**情報の取捨選択能力や、デジタルツールを使った協働作業のスキルです。これらは実際に使ってみる経験なしには、理論だけで身につけることは難しいと考えています。

- **1-4: A（アナリスト）から R（リアリスト）へ**
 - **質問：**管理の難しさを懸念されていますが、現在、先生方がスマホ対応（トラブル対応や隠れて使っている生徒の指導）に割いている具体的な「時間」や「精神的コスト」はどの程度ですか？
 - **回答：**毎回の休み時間の見回りや、SNS上のトラブルの聞き取りには、週に数時間は費やされています。この「見張る」コストが、本来の教材研究の時間を圧迫しているのが現実です。

- **1-5: C (クリエイター) から R (リアリスト) へ**

- **質問：** 管理のしやすさを優先することで、生徒が「ルールは大人から押し付けられるものだ」という受動的な態度になってしまうリスクを、どう評価していますか？
- **回答：** そのリスクは承知しています。しかし、安全が確保されない環境では自由も成立しないため、まずは「最低限の秩序」を守ることを優先せざるを得ないと考えています。

- **1-6: C (クリエイター) から A (アナリスト) へ**

- **質問：** 統計データは「過去」や「平均」の結果ですが、データには現れない「生徒一人ひとりの創造的な活用の可能性」をどう捉えていますか？
- **回答：** 確かに対象を数値化すると、個別のキラリとした活用事例は見えにくくなります。データは「リスクの早期発見」には役立ちますが、「可能性の最大化」を測るには新しい指標が必要だと感じます。

2. INTER Q（関係性：自分たちの視点と相手の視点の相互依存関係を探る）

- **2-1: R（リアリスト）から A（アナリスト）へ**
 - **質問：** 私たちが現実的なルールを作るために、アナリスト班が持っている「他校での成功事例や失敗事例の分析」は、どう役立てられますか？
 - **回答：** 失敗事例の分析から「トラブルが起きやすい条件」を特定できるので、それを防ぐための「効果的でピンポイントなルール」を作るお手伝いができます。

- **2-2: R（リアリスト）から C（クリエイター）へ**
 - **質問：** クリエイター班が目指す「自律した生徒」が育てば、私たちリアリストが苦勞している「管理のコスト」は最終的に減るといえるのでしょうか？
 - **回答：** まさにその通りです。生徒が自律すれば、先生は「監視者」から「伴走者」になれます。私たちの理想は、皆さんの管理負担を究極的にゼロにすることです。

- **2-3: A（アナリスト）から C（クリエイター）へ**
 - **質問：** 私たちが「スマホの影響」を正確に分析するためには、クリエイター班が定義する「新しい時代の学びの定義」が必要ですか？
 - **回答：** はい。何を「良い影響」と見なすかの基準（価値観）がなければ、データの解釈ができません。私たちの価値観が、皆さんの分析の「物差し」になります。

- **2-4: A（アナリスト）から R（リアリスト）へ**
 - **質問：** リアリスト班が「今の学校現場で何が起きているか」という生の実態を提供してくれることで、私たちのデータ分析はより精度が高まると考えていいですか？
 - **回答：** もちろんです。現場の「生の声」がなければ、データは机上の空論になります。現場の事実が、分析を支える「土台」です。

- **2-5: C (クリエイター) から R (リアリスト) へ**

- **質問：** 私たちが「自由な学び」を追求するためには、リアリスト班が整えてくれる「安心・安全な土台（秩序）」が不可欠だという認識で合っていますか？
- **回答：** その通りです。混乱の中では深い学びは生まれません。私たちが提供する「最低限の枠組み」があるからこそ、皆さんは安心して創造性にフォーカスできるのです。

- **2-6: C (クリエイター) から A (アナリスト) へ**

- **質問：** 私たちが掲げる「理想の教育」が、単なる思い込みではないと証明するためには、アナリスト班の「客観的な検証」が必要ですよね？
- **回答：** はい。理想が「実際に生徒にどう響いているか」を私たちが可視化することで、皆さんの目指す価値観が社会や保護者にも説得力を持つようになります。

3. PIVOT Q（前提：それぞれの視点が依拠している前提条件を明らかにする）

- **3-1: R（リアリスト）から A（アナリスト）へ**
 - **質問：** アナリスト班は、「データで示せることだけが、校則を決める際の正当な根拠になる」という前提に立っていますか？
 - **回答：** 主な根拠にはなりますが、すべてではありません。ただ、感情論を避けるためには、共有可能な事実（数値）を議論の出発点にすべきだと考えています。

- **3-2: R（リアリスト）から C（クリエイター）へ**
 - **質問：** クリエイター班は、「学校は、たとえリスクがあっても新しいことに挑戦させるべき場所である」という前提を持っていますか？
 - **回答：** はい。リスクを排除しすぎることは、学びの機会を奪うことだと考えています。「安全な失敗」をデザインすることこそが学校の役割だという前提です。

- **3-3: A（アナリスト）から C（クリエイター）へ**
 - **質問：** クリエイター班の考えは、「中学生はスマホの使用を自分たちで律することができる」という、性善説に基づいていますか？
 - **回答：** 「今はできなくても、任せることでできるようになる（発達する）」という、成長の可能性を前提にしています。

- **3-4: A（アナリスト）から R（リアリスト）へ**
 - **質問：** リアリスト班の主張の根拠は、「今の教師の人数や業務量では、これ以上の負担増は絶対に不可能だ」という現在の体制を固定的な前提としていますか？
 - **回答：** 現時点ではそうです。ただ、もしテクノロジーや生徒の協力で負担が減る仕組みがあるなら、その前提（不可能性）は変えられると考えています。

- **3-5: C (クリエイター) から R (リアリスト) へ**
 - **質問：**リアリスト班は、「校則は、生徒を縛る（守らせる）ためのものである」という前提に立っていますか？
 - **回答：**「縛る」というより「守る」ためです。トラブルから生徒と学校を守るための「防波堤」という前提で考えています。
- **3-6: C (クリエイター) から A (アナリスト) へ**
 - **質問：**アナリスト班は、「過去のデータから、未来の生徒の行動も予測できる」という前提に立っていますか？
 - **回答：**傾向は予測できますが、新しいルールや環境（クリエイター班の提案など）が導入されれば、データ自体が書き換わる可能性があることも視野に入れていきます。

この18の質疑応答を経ることで、各班は「自分たちの正しさ」を主張する段階から、「相手の視点がないと、自分たちの目的も達成できない」というインタービーイング（相互依存）の状態を理解します。

これが第4ステップ以降の、誰もが予想しなかった「第4の解決策（協働創発）」を生む土台となります。

第4ステップ：二次立論（再構築）

質問を経て得られた知見を元に、各班が視点を統合します。

- **R班：**
「管理の難しさを克服するため、生徒会が主体となってルールを運用するなら、現実的な導入の可能性がある。」
- **A班：**
「一律禁止か許可かではなく、学習ツールとしての使用時間と、娯楽としての使用時間を切り分けた運用ルールを検討すべきだ。」
- **C班：**
「『自由』には『責任（管理の納得感）』が伴うことを学ぶ機会として、この議論自体を教育課程に組み込むべきだ。」

第5ステップ：協働創発立論（第4の解決策）

3つの班が協力して、誰もが最初には考えていなかった「全体最適」の案を創り出します。

【創発された解決策の例：デジタル・ライセンス制の導入】

「スマホを『一律禁止』にするのではなく、『無制限に許可』するのでもない。車の免許のように、情報モラルや自律的な管理能力を学んだ生徒にだけ、段階的に持ち込みや使用を認める『学内デジタル・免許制』を生徒・教職員・保護者で共同開発する。

これは単なる校則の変更ではなく、生徒が『事実（スマホの利便性とリスク）』と『論理（ルールの必要性）』を主体的に学ぶプロセスそのものを学校の文化にする試みである。」

まとめ：この話し合いで学ぶこと

このシミュレーションを通じて、生徒は以下の「事実と論理」の側面を学びます。

1. **多角的な事実：**
管理の限界（R）、統計データ（A）、教育目標（C）という異なる「部分的真理」があることを知る。
2. **論理的な関係性：**
自分の主張が相手の懸念とどう関わっているか（インタビューング）を論理的に整理する。
3. **メタな視点：**
勝ち負け（ディベート）ではなく、全員の知恵を合わせて「より良い理解」を共に創る喜びを体験する。

スパイラログを体験した生徒たちは、「**事実と論理**」の重要性を非常に深く、かつ多角的に認識することができると考えられます。

その理由は主に以下の3つのポイントに集約されます。

1. 「感情論」から「客観的根拠」への転換

スパイラログの第1ステップでは、生徒をリアリスト（実現性）、アナリスト（影響範囲）、クリエイター（価値観）の3つの視点に分け、それぞれの視点が**「部分的真理」**であることを確認します。

- 特にアナリスト（A）班は、統計データや他校の事例などの「事実（エビデンス）」に焦点を当てる役割を担います。
- 「なんとなく反対」「昔からそうだから」といった論理的根拠にならない主張を排除し、「目的を達成する効果が実際にあるか（データや事実の有無）」を検証するプロセスを通じて、生徒は主張には根拠（事実）が必要であるという論理の基本を実感できます。

2. 「前提条件」を疑い、論理の構造を理解する

スパイラログの「心臓部」である第3ステップの「PIVOT Q（前提質問）」が、論理的思考の深化に大きく寄与します。

- この質問は、それぞれの主張がどのような「前提条件（回転軸）」に依拠しているかを明らかにします。
- 生徒は、自分たちの論理が「現在の体制は変えられない」という固定観念や、特定の「価値観」に基づいていることに気づかされます [Source 3, シミュレーション]。
- これにより、単に表面的な言葉を交わすだけでなく、論理の組み立てそのものを意識的に検証する力が養われます。

3. 「対立」を越えた「論理的な関係性」の発見

従来のディベート（言葉の格闘技）は、事実と論理を「相手を叩くための武器」として使い、分断を深めるリスクがありました。しかし、スパイラログは「インタービーイング（相互依存）」をベースとしています。

- 「INTER Q（関係性質問）」を通じて、生徒は「自分たちの論理的な目的を達成するためには、相手の視点（事実や価値観）が不可欠である」という論理的な相互依存関係を発見します。
- 例えば、「自由な学び（クリエイター）」を実現するためには、「安心・安全な土台（リアリスト）」という事実上の裏付けが必要であることを理解します。

結論

スマートフォン持ち込み禁止のような「賛否が真っ二つに分かれやすいテーマ」こそ、スパイラログを通じて「事実の確認」「論理の整理」「結論の見直し」という学びのサイクルを回すのに適しています。

生徒たちは、単に「正しい答え」を探すのではなく、異なる視点の事実を組み合わせ、論理的な一貫性を保ちながら、誰もが納得できる「第4の解決策」を協働で創り出す体験を通じて、事実と論理が「対話と創造のための不可欠なツール」であることを学ぶことができますでしょう。