

「お料理のコツ」と情報教育

角南北斗（ウェブデザイナー）

hello@shokuto.com

料理はじめマシタ

最近、自炊をする機会が多くなりました。台所に立ち、包丁を握り、食材を切る。たまに指も切る。調理する。盛りつける。ぶつぶつ言いながら食べる。そんな時間を過ごすのは中学の家庭科の時以来で、やはり結果は芳しくありません。料理の基本が全くわかっていないことを思い知らされます。人並み程度に「料理ができる」と言えるようになるには、まだまだ時間がかかりそうですが、ひとつ気付いたことがあります。料理の学びと情報教育には大きな共通点がありそうだ、ということです。

料理ができる、とは

私にとっての「料理の学び方」は、何より実際に作ることです。インターネットを検索すると、山のように見つかるレシピ。適当なものを選んで、書いてある通りに調理を試みます。それを繰り返せば「料理ができる」ようになると漠然と思っていました。ところが、しばらくやっているうちに「どうもそう単純なことではないぞ」という気がしてきました。

そもそも「料理ができる」とは、どのようなことなのでしょう。レシピ通りに料理が作れるということでしょうか。材料を用意し、調理器具を準備し、調理し、皿に盛りつける。その一連の流れのガイド役がレシピですが、現実を考えると、レシピ通り作れるだけでは意味がないと感じます。

一人暮らしで料理を始めたての私には、まずレシピ指定の食材や調味料が手元にありません。調理器具も全部は揃っていません。初心者ですから、当然調理自体の経験も乏しいです。手間ばかりかかって上手くできず、食べてすぐに反省会が始まります。何がまずかったのか、何が足りないのか、何をどうすれば美味しく

なるのか。レシピが実現する味がどんなものかを知る術はありませんが、自分の好みも含め、思い通りの味に近づける方法を考えます。その方法はレシピには書いていません。

現実には、レシピは参考にしこすすれ、冷蔵庫にあるものを手持ちの調理器具で料理することが一番重要なのです。毎日の生活では、食材ひとつ、調味料ひとつ足りないからといって、今日は料理をしない、何も食べないというわけにはいきません。足りないものは何かで代用するか、足りる料理を別に考える必要があります。それに、食べられないほど大失敗するわけにもいきません。できれば栄養バランスも考えたいところです。100点満点の出来でなくても、何とか80点くらいをゲットする必要があります。それができることを「料理ができる」と呼ぶように思います。

料理ができる
||
レシピ通り作れる ?

コンピューターができる、とは

あえて大雑把な言い方にしますが、仮に「コンピューターができる」ようになることが情報教育のひとつの目的だ、と考えてみます。情報教育も料理の学びと同じように、座学はあれど実践で学ぶことが多いでしょう。レシピに沿って調理するように、コンピューターを使って何かの問題を解決する活動を行います。与えられたレシピ通りに作れることが「料理ができる」ことでは必ずしもないように、教師の指示通りコンピューターの操作ができることが「コンピューターができる」ことにはならないでしょう。

現実の場面では、授業で学んだ OS やアプリケーションや操作手順が使えない、ということはよくあります。Word じゃないと文書は作れません、画像編集は Photoshop が必須です、ブラウザが Internet Explorer 6 以外ではネットができません・・・それでは困りますよね。その状況の制約の中で判断し、それなりに問題を解決してこそ「できる」人です。それは「冷蔵庫の残り物で料理ができる」ことと似ているように思うのです。

コツとリテラシー

親子丼の調理過程で学んだことのいくつかは、他人丼の調理に生かすことができます。それは、調理知識が単純な積み上げではないことを表しています。例えるなら、1 の知識の上にまた 1 を積み上げなければ 2 に到達しないのではなくて、1 があるから 0.5 ぐらいを積むだけで 2 に到達したり、3 にも 5 にも到達できそうな感覚でしょうか。

もし、コンピューターの操作の 1 つの学びが他のことに全く生かされないとしたら、ごくごく限られたアプリケーションですら、常に手元にマニュアルがないと使えないでしょう。一見、コンピューターの操作は「覚える」ことがたくさんあるように見えるからです。しかし私たちは、たとえ初めて使うアプリケーションでも、それなりに目的が達成できたり、マニュアルやメニューの項目をちょっと見ただけで「このアプリケーションではできないこと」がわかったりします。それは、学んだことを他に生かしていることの証でもあります。

料理は作って学ぶ。コンピューターは使って学ぶ。確かに実践が学びの方法ではあるのですが、大切なのは、積み上げた実践の総和ではなく、実践の積み上げの中で学ぶ何かであるように思います。その「何か」が、料理におけるコツであり、コンピューターにおけるリテラシーだと私は考えます。コツもリテラシーも、様々なことに応用可能なものであり、そのことが「できる」という感覚を支えていると感じます。

知のマッピング

私は料理を始めてしばらくして、渡辺香春子さんの「調理以前の料理の常識」という本を読みました。内容は「レシピには載っていない、でも知らないと料理ができない」と称される、調理器具、調理方法、食材などの基礎知識と基本料理の解説です。私の場合は、この本を通して読むことで、ステージがひとつ上がったような感覚になりました。

まだまだ私は「料理ができる」とは言いがたい状況ですので、この本が「料理のコツ」の全てだと言うつもりはありません。それでも、この本によって料理の世界の全体像がぼんやり見えてきて、それまでにレシピで断片的に知った料理の知識を、その世界にマッピングしていける感触を得たのです。バラバラだった知識が、少しずつ繋がっていくような感じです。これは、コンピューターのことをわかっていく感覚と似ているとも思うのです。

アプリケーションを例に取れば、様々な操作や情報の扱い方には共通のルールがあり、異なるアプリケーションでもインターフェースや操作のフローに共通点があるのが普通です。だからこそ、操作に「あたり」をつけることができ、違いを少し学ぶだけで「できること」を増やしているわけです。そうした共通部分を学ぶことで、コンピューターの世界をおおまかに理解することができるとも言えると感じます。

レスポンスと評価

いっぽうで、料理とコンピューターのそれぞれの学びの過程には、微妙に違う部分もあります。例えばレスポンス。コンピューターの操作の多くは、操作に対してすぐさま目に見える反応が返ってきます。効果の適用結果だったり、エラーメッセージだったり、新たな選択肢の提供だったりと反応の種類は様々ですが、各操作単位で「それで正しいかどうか」が判断しやすいと言えます。また、別の操作をしたり前の状態に戻ったりすることも容易です。

これに対して料理は、目に見える反応がその直後にはないことも多いです。例えば、塩をどれだけ入れるかで、目の前の料理の様子が視覚的に大きく変化をすることはあまりなく、その時点で適切かどうかの判断が容易ではありません。また塩を入れすぎてしまった場合や、塩を入れるタイミングを誤っても元に戻せません。

逆にコンピューターの学びの難しい点は、結果に対する評価をどう考えるかという点です。料理なら、最後に自分で食べてみて、その出来を評価できます。どう修正すれば良くなるかはレシピには書いていませんが、自分で原因を推測して次につなげることができます。

一方コンピューターの場合、とりあえず形になって問題が解決すれば（その場をしのげれば）後でその質を問うことがないケースも多いでしょう。一人で完結してしまうと、自己流にとらわれすぎて他の方法に目が行かなかったり、その精度や効率、成立のための前提条件を意識しないままだったりします。コンピューター的环境は様々なものが想定されますし、時代の流れとともに大きく変化していきます。自分のよく知る環境や特定の条件下だけでしか活用できない知識では、コンピューターを「使える」とは言えないでしょう。作ったら必ず食べる料理の場合ほど、自己の実践を振り返る機会は多くないのです。

実践の単位

さらに、料理を始めて思ったことは、調理をしている瞬間だけが料理の世界ではないということです。スーパーに行って食材を選んでいるときも、食べ終わって後片付けをしているときも、すべてが料理の世界の中にあります。もっと言えば、オレンジの値上がりの原因に石油が関わっているというニュースもまた、社会のありようが料理の世界とつながっていることを示しています。意識した途端に様々なことがつながって見える。そのことに気づけるのも、学びの魅力のひとつではないでしょうか。

コンピューターも同じです。例えば「写真を加工する」といったタスクは、一見完結したもののように見えます。でも、その元の写真はどうやって手に入れるのか、加工した写真はどのように保存あるいは公開されるのかといったことまで考えると、他の様々な技術や枠組みとの関連性が見えてくるでしょう。また著作権や情報公開のスタンスなど、他者や社会の存在といった、授業では座学として学ぶようなことともつながってきます。

料理にしてもコンピューターにしても、学びの実践の単位としてどこまでを考えるかによって、その学びに必要な知識やスキルだけでなく、その学びがつないでいく知識やスキル、提供する視点も変わってくるといえます。

授業でどう活かすか

私は、情報教育におけるコンピューターの操作は「学びの手段」であって「学びの対象」ではないと考えています。操作教育に陥らないために何が大切かと考えるとき、料理の学びにヒントが隠されているように感じています。

- ✓ レシピをこなしながら料理のコツをつかむ
- ✓ 冷蔵庫の残りもので料理してしまえる
- ✓ 食べた実感を参考に次回はもっとおいしく作れる
- ✓ 広く調理の前後まで含めて料理だと考える

こうした料理の学びの要素は、コンピューターに置き換えると以下のようなになるでしょうか。

- ✓ コンピューターを使いながらリテラシーを身につける
- ✓ コンピューター環境や状況に応じた問題解決が図れる
- ✓ 自己流で終わらせず他の可能性や別の選択肢を意識する
- ✓ 他の関連領域や他者のことまで考えて行動する

とはいえ授業における活動は、具体的な何かを作ったり知ったりすることです。大切なのは、何を作ったかや何を知ったかではなく、作ることや知ることを通して何を学んだかにある、と私は考えます。そこを教師が意識して授業を組み立てられるか、そこを学習者に誤解されずに取り組んでもらえるようにするかが、まさに「学びのデザインのコツ」なのではないでしょうか。

発表者について

角南北斗（すなみ ほと）。大阪府出身。フリーランス。日本語教育から Web デザインへと活動の領域を移しつつも「教育的視点」を忘れない。サイト制作や IT コンサルティングを行うかたわら、情報教育の分野でも様々な発表・提案を行っている。

Mail : hello@shokuto.com Web : <http://shokuto.com>

お知らせ

本発表の資料は、カンファレンス終了後に下記 URL からダウンロードできるようにする予定です。発表をお聞きになれない方も、ぜひご覧いただきコメント等いただければ幸いです。

URL : <http://shokuto.com/pcc2008/>