

## 重要な発見

\*\*\*\*\*

### ◆「大ジャンプ」…「データ・サイエンス」時代のシン・「マッキーノ」論

やなぎさわかつひろ  
柳沢克央（信州）



史上初！開祖によるオンライン・マッキーノ  
実現 2020年7月7日（火）午前10時10分

\*\*\*\*\*

問○「マッキーノ」とは？

答●「ビンゴ」を骨子として牧野英一（ひでかず）さん（愛知）が1992年に完成した集団暗記ゲーム。今年になって山本海行さん（静岡）がWikipediaに書いた。「マッキーノ」は学校現場での多数の実践（仮説実験）をフィードバックして完成された優れモノの教育技術。

マッキーノの核心はマッキーノ定数（ $0.7 \sim 0.73$ ）と「早上がり・最多列・ゼロ列」三賞設定にある。これ「大ジャンプ」。仮実研の外でも支持する人が多い。○いま、なぜ「マッキーノ論」なのか。  
●「マッキーノ」は最近注目され出した「データ・サイエンス」理論の「先取り」だとわかったから。これは極めて重要な発見だ。

○カタカナが多いなあ…。データ・サイエンスとは何か。

●「確率・統計」と「仮説実験」の組み合わせによって、「新たな価値」を見出すこと。これがマッキーノの核心だ。

○マッキーノの「新たな価値」とは何か。

●マッキーノは「科学」の成果だ。ビンゴから大ジャンプしているのだ。マッキーノとビンゴとは全く次元が違う。

子どもたちに歓迎される効率的・効果的な集団暗記ゲームが、名人芸に頼らずにシステムとして実現できる独自の価値。マッキーノは「イノベーション」の精華。

○またカタカナか…。イノベーションとは何か。

●新たな価値を創造することにより、社会に変化をもたらす大きな変革のこと。立体的な技術革新。

○…ふーん。それなら、仮説実験授業やキミ子方式がまさにそれなのでは？

●そのとおり！板倉先生は偉大なるイノベーター。そして、牧野さんよりもさらに先駆けてデータ・サイエンティストとしての仕事も残している。

○たとえば、どんなこと？

●「集会に」おける本の売り上げ高に関するイタクラの法則—長い長い「らくがき」—（イタクラ係数の発見）（初出・『仮説実験授業研究』第3巻）（仮説社・1975年1月）、「ひのえうま迷信と科学」（『私の新発見と再発見』・仮説社），大著『模倣の時代』における「脚気による死亡者数」の変遷と原因究明との因果関係，「予想分布の七段階予想法」（『たのしい授業』1991年1月号，No98）（仮説社），「すべての学問は理系化するのだ」（『科学朝日』1992年12月号）など多数ある。

また，仮説実験授業は学習集団の認識

**が変化していくようすを統計的に調査するプロセス**そのもの。授業書作成自体が「データ・サイエンス」に基づいていると言ってよい。**板倉先生と牧野さんとは先駆的な「データ・サイエンティスト」であり、かつ「イノベーター」なのだ。**

○…そうか、ようするに板倉先生と牧野さんは二人とも時代に先駆けて「確率・統計」と「仮説実験」という道具を組み合わせて使っているんだね。そうして「情報」という「材料」から「美味しい料理」をつくる「料理人」いうことだね。

●そのとおり！…紙幅の関係から、今回はこの辺で。(2020.07.15)