

「学んだ後は、学ぶ前とは別人になる」

2025・6・25 校長 重枝一郎

私の時代の「遊び」って？ 「鬼ごっこ」「かくれんぼ」「缶けり」「空き地で野球」「めんこ」「ヒーロー・ヒロインごっこ」・・・など。なぜあれほど熱中したのかと思います。基本的に、立派な場所では遊んでいません。場所は関係なく、誰と遊ぶかが重要でした。昔、公園で、上のような遊びをしていたことを思い出します。友だちと必死になって遊んでいました。ところが大人になってその公園に行くと、当時の私たちのような子どもの姿はありません。なぜなら、**公園には注意書きの看板が多くあるからです**。大人の息のかかった公園には進んでいく気にはならないのです。その公園に魅力を感じません。私は、頭の中で、「公園」を「学校」に置きかえてみたりします。なぜなら、**「自律的学習者の育成」に通じるからです**

ふと思うのですが、私はこうした「遊び」の中で、社会的なルールやマナーを身に付けていたような気がします。「遊び」そのものにルールがあり、それを守らなければ楽しくないこと、友だちがいるから楽しいこと、一人では楽しくないことを。だから、自分だけ楽しければいいという自己中心的な振る舞いをせずに、友だちと協調しながら楽しむことを理屈ではなく体で直に感じ取っていたと思います。その経験を手に入れて大人になっていったと思います。

また、「遊び」の多くには「勝ち負け」や「相手より上手にできるかどうか」という競技性があります。勝てばうれしく、負ければ悔しい。勝負なので簡単にやり直しもできないし、転んだりすれば怪我をして血が出ることもあります。でもそうした失敗やプチ挫折経験があればこそ、チャレンジ精神も強くなっていったと思います。

こうした「遊び」と「学び」はとても重なり合っていると思います。「遊び」と「学び」の構造はとても似ていると思います。うまくできない、とても勝てないとなれば、上級生や上手な友だちを見てよく研究し、「真似をする」はずです。そして、粘り強く練習して、気付いてみればできなかったことができるようになるし、上達もしています。私は、「遊び」と「学び」そして「仕事」も重なり合っていると思います。

アメリカのテンプル大学とデラウェア大学の2人の女性研究者が「遊びの5原則」というものを書いています（裏面参照）。そのうちの3つは、「遊びは楽しくなければならぬ」「遊びは遊ぶ人の自発的な選択によるものでなければならぬ」「遊びは遊ぶ人が能動的に関わらなければならぬ」と言っています。これはそのまま「遊び」の部分は、「学び」や「仕事の働きがい」にも当てはまります

みなさんの中には、「遊び」と「学び」「仕事」が同じだということに眉をひそめる人もいるのかもしれませんが。「学び」「仕事」に「つらい」「苦しい」などのネガティブなイメージをもつのは、それが社会生活に必要なことだと義務付けられたり、試験などがあるからでしょう。もちろんそれは社会が成り立つためには必要なことでもあります。しかし、ただ知識を詰め込んでも、それが社会で役立つことはほとんどありません。例えば、車の運転をしたことない人が、運転の知識だけ暗記しても、それだけで運転するのは無謀です。

こういう話をしても、「遊び」＝「学び」「仕事」とはなかなか思えないかもしれませんが

ん。でも私は、みなさんにはできるだけ「学び」＝「遊び」というマインドになってほしいと思っています。なぜなら、「遊び」には、最初にした通り、主体性と協働性の要素があるからです。これはこれからの教育に必要な要素だからです。

それでもモヤモヤする人はこう思ってください。「**学びというのは、学んだ後に、学んだ前と別人になっている**」ということです。「学び」によって人は“変身”できるということです。まるで小さい頃あこがれたヒロイン・ヒーローのようだと考えてみてください。みなさんには、ワクワクしながら、「学び」と「遊び」を重ね合わせてほしいと思います。

期末テストです。何もしないで未来を迎えるのはもったいないぞ！

我慢と情熱をもとう。

【遊びの5原則】

アメリカの女性研究者キャシー・ハーシュパセクとロバータ・ゴリンコフは、「遊び」について、以下の五原則を唱えている。

- 1 遊びは楽しくなければならない
- 2 遊びはそれ自体が目的であるべきで、何か他の目的であってはならない
- 3 遊びは遊ぶ人の自発的な選択によるものでなければならない
- 4 遊びは遊ぶ人が能動的に関わらなければならない。遊ばせてもらっていたら遊びではない
- 5 遊びは現実から離れたもので、演技のようなものである。子供が何かの「ふり」をしていたらそれは遊びである。