

みなさんのお子さんの暗い顔と明るい顔の差はどこから生まれてくるのでしょうか。

この差はどんなところにあるのか。

それは、やらされているか、自らやっているかの差だと。

お子さんが目的意識をもって、やってやるぞという気持ちで行動していれば、明るい顔で「行ってきます！」と出かけ、学校で友だちや先生と関わる中で、必ず「自分で選んだ道を正解にする力」が身についていく。

また、私たちは、これからの学校生活でしっかりお子さんを守っていく。でも、守るだけでは、子どもの足を引っ張る大人になる。子どもたちには、守られている間に守る力をつけなくてはならない。守ってもらうばかりでなく、守る側に回る経験もしてほしい。

そこで私たち大人のマインドは、「よく飛ぶ紙飛行機をつくろう」という授業を自分が受けているつもりになって、授業中の自分を想像してみる。

もちろん先生が折り方を教えるのではない。

これからお子さんが求められる力がこの授業にある。

つまり、チャレンジしていく、話し合ったり、試したり、どうしたらうまくいくかということに向かっていく力……。

この力をもつ人になるには……。

ほどほどでなく、熱意を！

指示待ちでなく、主体性を！

答えを急ぐのではなく、自分で、自分たちで考える力を！

おしゃべりでなく、人の意見を聴く・話す力を！

効率的でなく、耐える力を！

私たち大人の願いは共通していて、子どもに「自律型学習者」になってほしいと願っている。

時々保護者から「子どもがゲームに熱中しすぎて勉強しないのですが、どうすればいいでしょうか」というお悩み相談を受ける。なぜ子どもたちはゲームに熱中してしまうのか。もし子どもにゲームをやめさせるには。子どもに「ゲームをやりたいくない」と思わせる方法は……

それは「教える」である。

ゲームにはある目標に向かって様々な選択があり、練習ができ、自ら決めていく経験がある。それを他者が先回りして「教えて」手をかければかけるほど、子どもが選択するチャンスを奪っていくことになる。ゲームがうまくいかなかったら自分で解決しようとせず、「教え方が悪い」と人のせいにする。この「誰かのせいにする」ことこそが「自分で決められない」依存型の特徴になる。そして、やらされ感になり楽しくなくなる。

実は子どもたちはゲームの中で「自分で決める」自律型の行動をしている。ある目標に向かって、時には仲間と協力し、手段を選択して、実行する。問題が起きたらそれを解決するために最適な手段を考え続ける。うまくいなくても、自分で決めたことだから「次は頑張るぞ」と前向きになる。それは私の時代でも同様である。遊びの中で、自分で、自分たちでルールを決め、うまくいかなかったら変更し、みんなの合意で楽しく遊んでいた。例えば、いびつな形の空き地で野球をするとき、ここを越えたらツーベースとか、崖からボールが落ちたらアウトとか、様々なローカルルールをつくって楽しく遊んでいた。

私たちは効率よく「教える」ことで、生徒の目標を達成することにつながることはある。しかし、「教えずぎ」「与えずぎ」で生徒の選択肢を奪ってしまったら、自律的に学ぶ力は身につかないだけでなく、学びを楽しみと思わない。

だから、一日の大半を占める教科の授業でもそういう学習プロセスをさせていきたい。

【ミッションAL】そして、学校行事もそういったコンピテンシーを育てる上で大切な機会になる。だから、本年度はなんとか生徒に考えさせながら行事も行っていきたい。【新しい形】

このような考えが、私の学校経営方針である。