

## 校長研修だより51

### 決める経験 ～育てたいコンピテンシー～

【学級・学校・部活・情報リテラシーなどのルール・マナーづくりに向けて】

2022・4・19 重枝 一郎

先日、ある先生が校長室に「ブラック校則」の話をしにきた。また、昨年私は、スマホルールについて生徒指導主任に生徒をしっかりと関わらせてほしいと頼んだ（掲示物にしてほしい）。女学院祭実行委員との話し合いも同様である。このような取組は、教育の本質から考えることが大切だと思う。そして、一日の大半を占める授業をはじめとして全教育活動で筋を通すことが重要だと思う。

これまでも言ってきたが、**自律型学習者**の生徒を育てるには、私たち教師の役割は「教える」ティーチャーだけでなく、「引き出す」ファシリテーター、「伴走する」コーチといった役割も重要になる。

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・・・

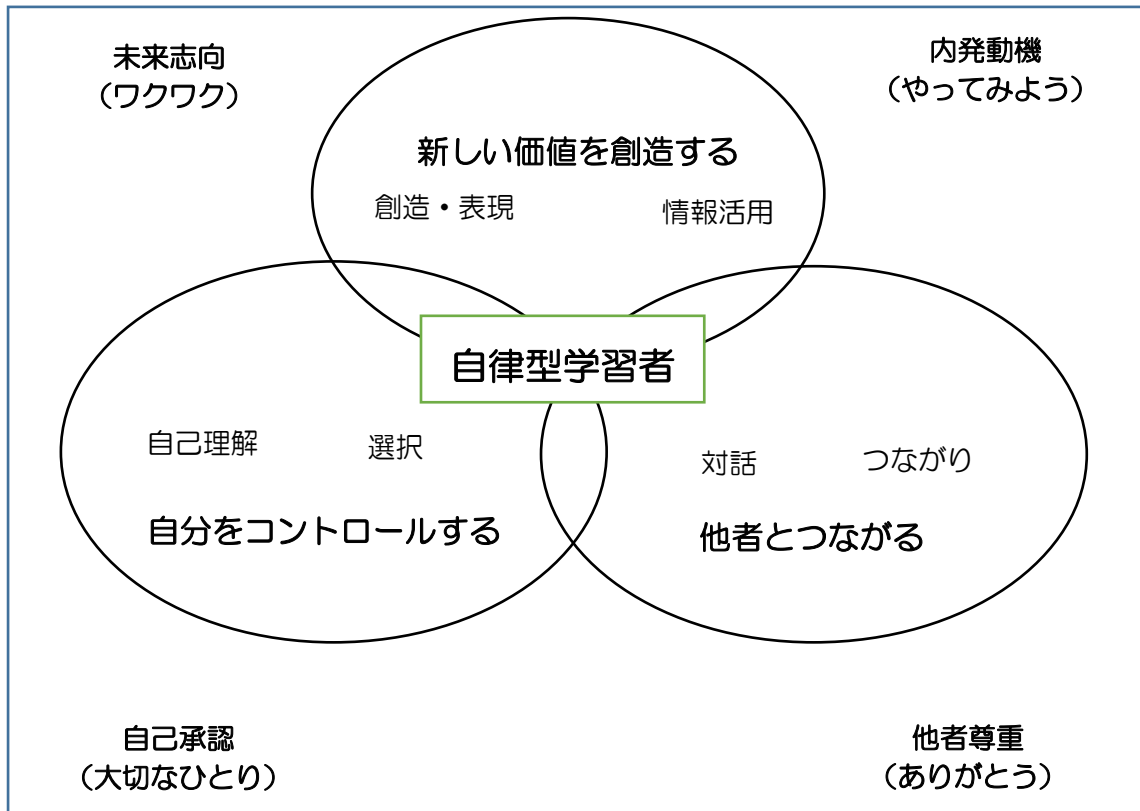
それは「教える」である。

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「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からやめる。

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。うまくいかなくても、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、「教えすぎ」「与えすぎ」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。

そのために、タイトルにもある「育てたいコンピテンシー」のグラウンドデザインを示す（裏面）。まず、このようなデザインをする上で、最上位の目標を合意してもらわないと話が進まない。**最上位の目標は「自律型学習者」とする**。そして、OECDのラーニングフレームワークを参考に「自らをコントロールする力」「他者とつながる力」「新しい価値を創造する力」の3つを柱とする。さらに細かく6つのスキルを示した。この大枠から外れる先生はいないと思う。つまり、先生方を縛るデザインではなく、それぞれの実践のよりどころになると考えている。ただ、「決める経験」を生徒にさせしていくことが、私が先生方に特に伝えたいこととして理解してもらいたい。



自律型学習者を育てるデザインの基盤となる4つのマインドを、このデザインのバックボーンで示す。4つのマインドとは、「自己承認（大切なひとり）」「内発動機（やってみよう）」「他者尊重（ありがとう）」「未来志向（ワクワク）」である。

そして、生徒への言葉かけもポイントになる。特に大事になるのは「目標設定（マインドセット）」の時である。目標設定を引き出す言葉は、「どうしたい？」「どんな力をつけたい？」である。それでも難しい時は選択肢を示す。「先生にできるのはAとBだけどっちがいい？」といった感じである。

### “生徒が決める” 経験をさせる。

先生方にはこの考えのもと、クラス、学校、部活等のルールづくりを行ってほしい。教科指導の学習のルールも同じである。全教育活動で筋を通していく。