

若手教師が押さええておきたい 学級づくりスタートの基本

——チームに育てる「実践的戦略」をもつ

上越教育大学教職大学院准教授

赤坂真一

あかさかしんじ

学級づくりとは

子どもに出会う前にぜひやっておきたいことがある。

学級生活がスタートすると突発的な出来事が次々と起こる。それらに対応しているうちに一年間はあつという間に過ぎ去る。三月に、「自分は子どもに何を残したのか？」と振り返ったときに明確な答えが出ない事態になってしまう。突発的な出来事ややるべきことが山のようにあるなかで、「このす」ことが多くなり、育てることがおろそかになってしまいがちなのが学級づくりである。

学級づくりが難しいという声を聞く。筆者も約二〇年間で学級担任をしてきた。だから、その意味はよくわかる。「こんなときはこうする」といった「方法」を山ほど蓄えても、かならず対応しきれない場面に出会う。そのときに、基本的な原理を知っていれば、それに基づいて判断ができるのである。「学級づくりとは何なのだろうか」——子どもと出会う前だからこそ、しっかりとそこを考えたい。複雑で多岐にわたる学級づくりの側面を端的に言うことは難しいが、その最も大きな側面は、「グ

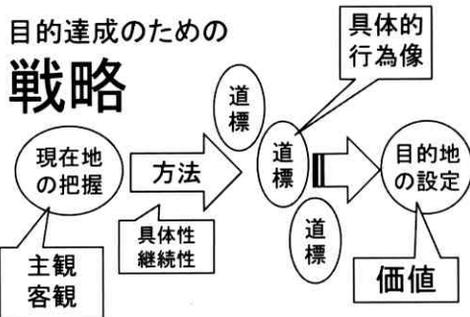


図1 学級づくりの戦略（赤坂、2010⁽¹⁾）

「実践的戦略」をもつ

グループからチームにすること」ではないだろうか。「野球のチーム」と言うが、「野球のグループ」とは言わない。グループに比べてチームはより目的的である。集団で解決すべき課題をもっている。また、グループは、そこに集えば成立するが、チームは集っただけでは成立しない。そこには何らかの経験や訓練によって「育つ」ことが必要となる。四月当初、子どもたちは、最初は群れたグループの状態であるが、教師がここに何らかの働きかけをすることによって鍛えられたチームとして育つ。

「育てる」ためには、何が必要なのだろうか。一年経つたときに子どもに残っているのは、教師が「続けたこと」である。継続的指導が子どもを育てる。しかし、多忙な教師に継続的指導は難しい。継続的指導の必要性を自覚しながらも、なかなか実現されないのは、やるが多すぎて指導が途切れがちになるからである。

教師の指導に継続性をもたすもの、それは、「実践的戦略」である。「理想の学級は子どもの顔を見てから決める」という方もいるだろう。それは、目指す学級像を明確にもつべしランだから成功することであって、経験の少ない若手教師がそれをやると、すぐに日々起こるさまざまなことに振り回されて

しまうことになる。ここで述べる「実践的戦略」とは、「目的地の設定」「方法の選択」「所在地の把握」の三つからなる(図1)。

① 目的地の設定

自分は何んな学級をつくりたいのか自らに問いかける。「挨拶ができる」「給食を完食する」「学力が高い」などのことが出てくるだろう。しかし、それらは目的ではない。目標である。ここでは「道標」と呼んでいるが、理想の学級を実現するための一つ一つの「行為像」である。「目的地」とは、理想とする学級の価値観である。「協力すること」「人を尊敬すること」「人とつながること」など、具体的行為を統合するものである。自分の実現したい価値から、どんな挨拶をし、どんな返事をし、どんな学習をするのかを考え、具体的行為像を設定する。

② 方法の選択

その具体的行為像を実現する指導法を選ぶことが、「方法の選択」である。教育技術や授業、活動の内容と言ひ換えてもいい。子どもを指導するには、こうした技術やネタは必要である。これはたくさんもっていたほうがいい。たとえば、小学生の返事を大きくしたいと思ったら、「返事の『はい』の下には、小さな『つ』が隠れているのです。だから、返事は『はいっ』とします」と言うことで改善されることがある。ちよつとした技術だが、効果は高い。若手教師の場合は、これをセミナーで知つたり、書籍で学んだりすることが多いだろう。うまくいくこともあれば、失敗することもある。大事なことは失敗の責任を自分で取ることである。方法のせいにと成長しない。また、自分に合った方法を選ぶことである。自分に合わないものは続かない。

③ 所在地の把握

その指導法を選択するときに重要になってくるのが「現在地」、つまり子どもの実態の把握である。教師の見取りはそのために最も有効な方法であるが、最近では子どもの内面が見えにくくなったとの指摘もある。だから、質問紙などのアンケートで補完する。子どもの見取りに便利で有効な質問紙が開発されている。それを利用するのがいいだろう。主観と客観の両面から、自分の学級はどこら辺にいるのかを把握する。現在地を知った上で、目的地までどうやって導くか、そのための適切な方法を選択するようにする。

「成功の循環」が示す学級づくりの手順

学級づくりの戦略をもつことで、学級の設計図を描いたと言つてよい。これは学級づくりのために大変重要なものであるが、これだけでは「絵に描いた餅」と変わらない。教師はこれを実現していかねばならない。学級をチームにするには、どこから手をつけたらよいのだろうか。清宮^②は、マサチューセッツ工科大学のダニエル・キムの「成功の循環」説を引用し、チームの育て方を説明している。成功には、「関係の質の高さ↓思考の質の高さ↓行動の質の高さ↓結果の質の高さ」のサイクルがあるという。これは、成果を上げる集団は良好な関係性に支えられ、その成果がさらに集団の関係性の質を上げることが示している。

これに則ると、学級の人間関係をよくするためには、集団で何か結果の質のよいことをすればいいだろうということになる。イベントなど何か楽しいことをやれば、関係がよくなるのではと思われる。しかし、多くの教師が感じているように、子どもは簡単にはつながらない。河村^③の調べによると、

小中学生の九割以上に「何でも話せる友だち」がいるが、その数は「五人以下」が過半数を占め、その付き合いは、表面的な話題で会話をしている可能性が高いとしている。つまり、今の子どもは一部の子どもと当たり障りのない付き合いをしていて、学級としての意識やみんなでまとまろうとする意識が希薄であると考えられる。

このような状態で、集団での共通の体験は危険と言わざるをえない。いきなりグループ体験によって課題を解決したりみんなでゲームをしたりしても、子どもに不安を与えたり、活動そのものが成り立たないこともあり得る。集団での共通の体験の失敗は、「成功の循環」を逆に回す可能性がある。「質の低い結果↓質の低い行動↓質の低い思考↓質の低い関係」となってしまうのである。つまり、これでは教師がよかれと思った手立てによって学級が「荒れ」てしまうのである。

まずは子どもとの成功体験の共有

では、どうしたらいいのだろうか。しかし、「成功の循環」はもう一つの重要な可能性を示唆する。子どもがいきなりつながらないのならば、まず、教師が子どもとつながるのである。教師と子どもの間で共通の成功体験をもつことである。教師と子どもが楽しい体験を共有することで、よい関係性を構築する。すると、それがベースとなって次の活動が成功し、さらに関係性が良好になる。つまり簡単に言うと、学級づくりの初期においては、教師主導の楽しい活動や学習を展開するようにするのである。たとえば、アイスブレイキング一つとっても、学級づくりの初期においては、子ども同士を仲良くするのではなく、教師と子どもとの関係づくりを中心にする。「三人の人とジャンケンをした人か

ら席に着きましょう」よりも、「先生に負けた人から座ります」のほうが初期の段階においては適切であるということだ。

しかし、いつまでもそれだけでは、子ども同士の関係性がつくられていかない。いずれ、教師が鵜匠で子どもが鵜のような、教師としかつながない「鵜飼い型」学級になってしまう。それではチームになることは難しい。また、「鵜飼い型」は、教師と子どもの関係性が良好なときはよいが、少しこじれると教師のかかわりが一部の子どもに偏ってしまい、子ども同士がつながっていないために容易に崩れてしまう、とても脆い構造である。子どもと教師が網の目のようにつながる「ネット型」のような構造にならないと、チームになることは難しい。

だからまずは、教師主導で楽しい活動を展開する。そして、「この先生の授業は楽しいな」、「この先生の話は聞いたほうがいい」という認識をもたせるのである。子ども同士をかかわらせる活動をしようにも、教師の指示や話が入っていかない学級では、ともに活動が成り立たない。活動が成り立たずして、子ども同士の人間関係は形成されない。

既習事項と未習事項の間

先ほどから「楽しい」と表現しているが、歓声が上がったり、全員が「楽しかった」と言っていて盛り上がるイメージではない。そうしたことを繰り返しても、いつか子どもは飽きる。それよりも、少しワクワクする感じを保証するとよい。子どもはどういうところに興味を示すのだろうか。それはよく言われるように、既習事項と未習事項の間のことである。「知っているようで知らないところ」で



図2



図3



図4

ある。

たとえば、施設見学や町探検の前に図2のような図を示し、「これは何でしょう?」と問う。子どもはあれこれ想像を巡らす。答えは簡単には教えない。「惜しい」「そう、何かの場所」「うーん、違う」などと徐々に正解に導く。やがて「店舗」であることがわかる。いくつかの類題を出し、場所だけでなく図3のような指示(一列に整列)もあることを知らせる。こうしたものを「ピクトグラム(図記号)」と呼ぶことを教え、日本に広められたきっかけを問う。それが一九六四年の東京オリンピックだと知らせた後、図4を示すと子どもはすぐに「禁煙」と答える。その他にも似たような禁止マークを見せ、共通点の円と斜め線の意味を問う。クイズのように推測させながら、やがて「NO」という文字の組み合わせであることに導く。最後に「どんなピクトグラムがあるか、町で調べてみようね」と締めくくる。見たことがあるが、よくわからないマークの正体に子どもは興味を引かれる。特別な大きなしかけがある授業ではない。ちよつとインターネットで調べれば得られる情報である。

また、国語の授業では、漢字のフラッシュカードをするときに、「青梗菜(ちんげんさい)」、「陸蓮

根」(おくら)、「李」(すもも)など、子どもが読めないであろう漢字を混ぜておく。すると、最初は「読めない!」と言っていた子どもたちが、だんだん難読漢字を心待ちにするようになる。「ちよつと難しい」がやる気を高めるのである。

学級づくりは、長期戦である。ライフル射撃のようにねらいを定めてスドンと撃てば目的が達せられるものでもない。銃撃戦のように、撃っては出て、出ては撃つ。ねらいを見据えて有効だと思われる手を打ち続ける。実践的戦略に基づき、目的地に向かって一歩ずつチームに育てていくのである。

〔引用・参考文献〕

- (1) 赤坂真二「教師の力量向上への新たななる挑戦——大学と現場の協同のひとつの在り方」『子どもを「育てる」教師のチカラ』No.3、日本標準、二〇一〇
- (2) 清宮普美代『「チーム脳」のつくり方——成果を上げつづけるリーダーの仕事術』四四―四七頁、WAVE出版、二〇〇九
- (3) 河村茂雄『データが語る② 子どもの実態』一六一―一八頁、図書文化社、二〇〇七