

学校の中でどれだけの「失敗」を保証できるのか？

学校教育において「失敗」は忌避すべきことになっている。教師は児童・生徒ができるだけ失敗しないように準備し、成功することを一緒に喜ぶ。物事を効率よく学習するためには失敗という寄り道をせずに、最短距離で結論（成功）に到達すること（学習の成果を得ること）が望まれている。理想（建前）では「失敗は重要」「失敗は成功のもと」と口で唱えても、現実（本音）では、授業時数・時間が足りない、まず学習内容を定着させることが第一となる。それは日々の教育活動を行う上では仕方のないことである。教師自身も「失敗」の必要性を感じながら、それができない状況にあり、辛いところである。「失敗」という言葉のニュアンスがマイナスであると同時に、単なる単発の失敗は子どもの心を傷つけ、やる気を失わせてしまう。それは失敗が活動の結果でしか評価されない状況にあるからではないだろうか。私は成功までの過程における積み重なる失敗を経験させることが重要だと考えるが、実際にはその途中で子どもの心は折れてしまうことが多いことも知っている。

「上手いかない」ことは必ずある。「試行錯誤」は成功の連続ではできない体験である。試してやってみて、上手いく部分もあれば、上手いかない部分もある。あるいはほとんど全てが上手いかない事ばかりが積み重なることによって人は考える＝アタマを使う。アクティブラーニングや深い学びといったものは全てアタマを使って考えること、これまで経験しなかった状態をどのようにして解決するのかということ自体を考えること＝思考、判断することである。しかし多くの学習場面において表現する際にその多様性が収束してしまう。

生活科はそういった意味において学びのマネジメントが重要な教科である。教科書はあくまでそのような活動が予想されるといった程度の記載であり、活動自体も児童や学校・地域の実態により大きく異なる。つまり何をどのように学ばせ、追求させるかということ学習指導要領というものを基盤としながらも教師（授業者）に大きく依存する教科になる。児童にとってみると、何を学ぶか分からない、学ぶことが書いてない教科書を持つ生活科は「やりたい活動」か「やりたくない活動」「どちらでもない」の3通りしかない。そのために教師は学びの対象との出会いを大切にする。

大坂先生の授業においても「対象との出会わせ方」では、単元が始まる前から教室にそれとなく輪ゴムや紙コップ、ヤクルトなどの容器を置いておき、子どもがそれらを使って何らかの遊びを始める機を捉え、教師が用意したおもちゃを提示し、おもちゃ作りへの意欲をもたせたことを大切に考えたようだ。「やりたい、やってみたい」という思いから「上手いかない」「どうすれば上手いくのだろう」へ、「一人ではなく、上手いかない者同士で考える」「上手いっている人に質問する」「偶然上手いっている人は、根拠のない説明をすることによりよく分かっていないことを自覚する」「根拠をもって上手いっている子は名人と呼ばれる」という流れを作りたいと考えた授業構成であった。

「動くおもちゃ作り」という教材自体は目新しいものではない。日本中の学校で行われるものである。しかし、今回の研究授業はその学び方のマネジメントに力点がある。「失敗」を前提として、その機会と時間を保証し、子ども自身に考えさせる姿勢を大切にしていた。

研究授業の在り方として、新しい理論や素材を取り上げるのか、素材の取り扱い方を考え直すのか等いろいろあると思うが、日常の授業の見方を変える、教師の姿勢を変えることによって子どもの目の色や活動に向かう姿勢を変えることができる。

「失敗」を保証することはどの教科でも可能である。できるところから始められれば良い。

（共同研究者：島根大学教育学部初等教育開発講座、川路 澄人）