

子供の主体性を生かす道徳授業① こういうスタイルの道徳の授業をどう考えますか？

次の授業記録は、5月にH中のS先生が「ネット将棋(私たちの道徳)」を使って中3に【自由と責任】を指導したものです。ある道徳研究会で、「生徒の主体性を生かす授業」「誰でもできる教科化時代の授業」として発表されました。

資料の内容は次の通り。自分より下手だと思っていた敏和がネット将棋で急に腕を上げたことを知り、自分もネット将棋に挑戦した。しかし、勝てそうだった相手にもボロ負け。どうせ名前も顔も分からないからと勝負の途中で勝手にログオフしてしまう僕。そうした折、敏子や明子と話す敏和の「自ら『負けました』って言う」「目には見えない相手とどう向き合うかで、自分が試されている気がする」の言葉を聴き、3人が笑い合う中で、一人だけ笑えなかった僕。

【導入】

T1 部活動もあとわずかで最後の試合です。勝負の世界には勝ち負けがあります。今日は、その結果に自分たちがどのような気持ちで向かい合えばいいかを中心に話したいと思って、「ネット将棋」というお話を用意しました。「ネット将棋」とは・・・

T2 資料範読

【展開】

T3 お話全体を通して心に残ったことから話したいことを絞り出し、そこから話合いを深めていきましょう。

S1 敏和の突っ込みでどうして僕は笑えなかったのか。

S2 僕はなぜ敏和に勝てなかったのか。

S3 これから勝つために何をしていくか。

S4 僕はどうすれば笑うのか。

S5 僕と敏和の違い

S6 僕にネット将棋でいきなりログアウトされた見えない人はどう思ったか。

S7 最初、敏和と将棋をやったときに時間稼ぎをして逃げようとした時の敏和の気持ち。

S8 その時の僕の敏和に対する気持ち。

T5 さあ、まとめにかかろうか。大テーマに絞ってほしい。この時間中にふさわしい、みんなで考えたい大きなテーマ。どうする？

S9 敏和の突っ込みで笑えなかったのか理由を考えたら、勝つために何をしていくかが分かって、僕と敏和の違いは、なぜ敏和に勝てなかったのかと一緒だと思います。

T6 S4、話したいことにつながるか？

S4 はい、つながります。

T7 勝つために何をすることが分かった時に笑えるような気がするな。なぜ笑えなかったか、それは敏和に勝てなかったからだ。そこに違いがある。じゃあ、勝つために何をすることが分かった時に最後、僕が笑えるかも知れないから、大テーマはこうしよう。

「僕は敏和になぜ勝てなかったのか。これから勝つためにどうして行けばいいのか」

テーマが決まりました。じゃあ、意見がまとまった人は立ってください。

S10 なぜ負けたかは、技術とかないのも含めてだけど、自分が弱いんです。(T?) →負けるのが怖い、認められない自分が弱いんです。

S11 勝つためには自分の弱さを認めて、もっとどうしたら超えられるかとか考えるべき。

S12 最初から甘く見てたから勝てなかったし、ネット上でも弱そうな相手を見つけてやる。自分の弱さを認めてないからこうなった。いきなりログアウトするのは、めっちゃプライドの高い人だから本気で負けを認め、自分のレベルを見つけた方がいい。

S13 時間稼ぎも逃げだったから、勝つためにネットに頼らず周りの人に聞いた方がいい。

S14 ウチも「どうすれば」を聞いた方がよかったです。

S15 なぜ勝てないかは、敏和と違って楽しんでないからです。どんどん挑戦すればいい。

S16 敏和はどうしたら勝てるかどんどん学んでいるけど、僕は学ぼうとしていないから強くもなれない。そこが違うところです。

S19 技術面だけでなく、ネット上でも逃げていて心の面でも弱いから。勝つためにはぼろぼろになっても止めずに続けること…。

S20 敏和は相手から学ぶことや楽しむことを優先してるけど、僕は逃げることしか考えず、自分が一番上と思ってるから笑えなかった。

S21 負けを素直に認めなくて勝つことしか考えず、理屈を作って逃げているから勝てない。智子の言うように「負けました」とちゃんとと言える勝負をすることが大切だと思います。

S22 僕は弱い人としかやってないけど敏和は強い人とやって応用もできるから負ける。

S23 僕は敏和と違って、負けてくるとすぐにやる気がなくなるから勝てないと思う。

S24 自分の都合でコンピューターを切ったりして、他人の気持ちを考えないから勝てない。

S25 ここまで来ると、自分の意見じゃなくてみんなの意見になっちゃう。

【終 末】

T8 意見を聞いて学んだこととか成長したことを最後に発表してください。

S26 何かに挑戦する時は、結果だけではなく、最後まであきらめずに挑戦することが大切だと思った。

S27 どんな勝負でも正々堂々と闘わなければいけない。

S28 闘う時は全力で自分の力を全部出して、負けても周りから自分がないものをどんどん学ぼうとしていかんければ強くなれないと思いました。

S29 自分が負けたら悔しいし、誰かのせいにしてたりしたくなるけど、その時に我慢して謙虚さを持って自分がいけなかったところを誰かに聞いたりして、自分に負けずにいけばいいと思います。

S30 私が一番心に残ったのは、ネットに頼らずやることで、正々堂々やるならネットでやるんじゃなくて、本当に頭下げてありがた

緒がいました、負けましたって言えるように自分もなりたし、そこから楽しめるし、自分が弱いことが分かってどんどん学ぶこともできるかと思います。

S31 みんなの意見とか聞いていて、自分も逃げてる場所があって、バレーだったら相手が強くて、サーブが自分のところに来なければいいと思ったこともあって、その気持ちを変えて、絶対取る、心から来いといって持って挑んでいきたい。

T9 本当にそういう気持ちでやって、逃げずに立ち向かって挑戦して、学んで、真っ向勝負して、楽しいで夏の大会を終わられるように、学んだことを生かしてください。

【授業後の生徒の感想】

- ・僕もオンラインゲームで負けそうになると、電源を消してしまったり、友達と競って負けてもまだ80%しか力出していないからと負けを認めないので、僕の気持ちがよく分かりました。敏和君は自分の負けを認め、そして自分の負けた理由が分かることで、強くなっていくのでとてもすごいなと思いました。授業で多くの人が言っていた通り自分の負けを認めることはとても大切なんだということが分かりました。
- ・友達からたくさんの意見を出してもらいました。特に印象に残ったのは、負けを認められなくて逃げてしまうと、自分の弱さが分からないので強くなれないことです。僕は最近の試合で結果ばかり気にして楽しんでいないと思いました。この授業のおかげで自分の足りていないことに気づくことができました。

文科省『私たちの道徳』の資料を使い、生徒が自分たちで議論したい内容を絞り、そのテーマについて話し合いを中心として授業を進めるという授業です。中学校では、今後増える可能性のある授業スタイルだと思います。この授業の良し悪しをどう考えますか。私の考えは、来月号で示します。それまで、一度ご自分で考えてみてください。