

子供の主体性を生かす道徳授業② 先月編で紹介した授業に対する私の考え

平成27年6月編の「ネット将棋(私たちの道徳)」を使った中学校3年生の道徳の指導について、授業記録を読んで、先生方はどのように考えられましたか。

授業で取り上げられた内容項目は、【自由と責任】です。したがって、授業で教えるべき内容は、学習指導要領に示された【自由と責任】の内容と合致していなければいけません。新学習指導要領では、次のように示されています。

【自主、自律、自由と責任】(中学校)
自律の精神を重んじ、自主的に考え、判断し、誠実に実行してその結果に責任を持つこと。

新学習指導要領の解説がまだ出ていないので、平成20年発行の解説に従えば、この内容項目に関する生徒の発達特性や指導上の留意点には、次のように記されています。

中学生の時期は、自我に目覚め、自主的に考え、行動することができるようになる。しかし、一方では自由の意味をはき違えて奔放な生活を送ったり、周囲の思惑を気にして他人の言動に左右されてしまったりすることも少なくない。また、自分自身にかかわる行為が自分や他人にどのような結果をもたらすかということを深く考えることができない面も見られる。

指導に当たっては、自己の尊厳に気付き、何が正しく、何が誤りであるかを自ら判断して望ましい行動がとれるようにすることが大切である。そのためには、悪を悪としてはっきりとらえ、それを毅然としてしりぞけ善を行おうとする良心の大切さに気付くようにしなければならない。良い行為とは、自分にとって他人にとっても良い行為である。この意味で、自分の行為の動機の純粹さにとどまらず、その行為が及ぼす結果についても深く考えられるようにすることが必要である。自由を放縦と誤解してはならず、自分や社会に対して常に誠実でなければならないことを自覚し、人間としての誇りをもった、責任ある行動がとれるように指導することが大切である。

授業後の生徒の代表的な感想は次の通りでした。

＜生徒の授業後の感想(抜粋)＞

- ・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めて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。

「負けを素直に認めることが大切だ」「現実から逃げていては強くなれない」などのように、ほとんどの生徒が、「自分が成長するためには、現実を素直に受け入れることが大切だ」との考えを書いていました。ほとんどの生徒が同じ感想を書くのですから、指導者の思いが子供たちによく伝わった授業であったのでしょうか。

では、この指導で本当によかったのでしょうか。本時は、「自律の精神を重んじ、自主的に考え、判断し、誠実に実行してその結果に責任を持つこと」を理解させなければなりません。そのためには、1時間の道徳の授業の中で、次の3つのことを指導する必要があります。

- 1 【自由と責任】とはどういうことか理解させる。
- 2 【自由と責任】に関して高い価値に基づく行為が今までの自分の生活の中でできてきたか振り返る。
- 3 今後の生活で、【自由と責任】に関する高い価値判断に基づいた行動を行うための自己課題を明確にさせる。

生徒の感想に、「負けを認めることが大切」とありますから、「結果に責任を持つ(?)」ことが分かったのかもしれませんが。ただ、本時の資料で指導する場合の「結果に対する責任」は、実は、そういうことではありません。

資料では、「ネット将棋」を取り上げています。インターネットを通じて、顔の見えない相手と将棋の勝負をします。対戦相手は、素人から名人級まで様々です。数多くいる対戦相手の中から自分で対戦相手を選んで対戦を始めます。あえて勝てそうな相手を選んで対戦を始め、負けそうになると勝負の途中でも相手に断りもなく勝手にそのサイトから逃げた主人公と、どちらかが「負けました」とネット上で宣言するまで戦い続ける敏和を比べることで、【自由と責任】について考えるために作られました。情報モラルの指導も期待されている資料です。

この資料で問題にしたい【自由と責任】は、「闘っても闘わなくてもいいし、どんな相手を選ぶのも自由だけど、一度相手にお願いをして対戦を始めたら、たとえ実際に顔が見えなくても、目の前に相手がいるときと同じように勝負がつくまで正々堂々と対戦を続ける責任がある」とい【自由と責任】です。「ネットで何を書き込んででも自由だけど、書き込んだことには責任をもつ、責任を持っていないようなことは書き込まない」という【自由と責任】です。その意味で、本時の生徒の「強くなるためには、自分の負けを認めることが大切」という感想は、本時のねらいからずれています。あってはならない残念な指導になります。

<指導の問題点>

なぜこうなってしまったのか、授業記録から指導の問題点を探ることにします。

問題点 1 導入まずさ

導入が、「T1 今日、その(勝負の)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合いたい」でした。この導入で生徒を勝敗にこだわらせてしまいました。自由と責任の授業であれば、「ネットいじめってどうして起こると思うか(本時で扱う価値からの導入)」「ネットを利用した対戦型ゲームをしたこと

があるか(資料内容からの導入)」などの導入を考えた方がよかったものと思います。

問題点 2 課題作りにおける生徒の主体性無視

「資料範読ごとに、資料の中で話し合いたいところ」を8人の生徒が発表しました。勝敗に関する発言はS2・3の二人で、あとは「僕が笑えなかった理由」に関するものでした。ネット将棋への二人の取り組み方の違いに着目させれば、価値に迫る話し合いにできたはずですが、さらに、S9が「敏和の突っ込みに笑えなかった理由を考えたら、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」と、「笑えなかった理由」を学習課題にしようと発言しています。ところが、担任はT7で生徒の意見を「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」とすり替え、学習課題を「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」にしました。学習課題を予め決めていたのかもしれませんが、もしそうだとすれば、生徒の主体性を生かすことはできていないことになるし、明らかに教材研究不足です。

問題点 3 価値の学びを深める話し合いに引き寄せる手立てのなさ(教材研究不足)

話し合いがスタートしても、相変わらず勝敗の話題に終始します。それでも、ねらう価値の話し合いに戻すチャンスはありました。例えば、S19「逃げて」、S24「他人の気持ち」の発言に、「逃げるとはどういうことか」「他人とは誰のことか」「他人の気持ちははどうだったのか」などと切返せば価値の話し合いに持ち込めたはずですが、主人公の行動がいけない理由を徹底して追求させるとともに、ネットにおける自由と責任へと学びを深める必要がありました。でも、担任はそうしませんでした。子供たちが多様な見方に触れ、より良い見方を学ぶ機会をつぶしてしまいました。

道徳の授業でも、子供の主体性は大切にしたいものです。でも、今回のような授業をいくら重ねても生徒の道徳性は育ちません。あってはならない指導です。価値研究と資料研究をした上で授業に臨めば決してこのようなことはないはずですが。