

教師の
腕前診断文 | 城ヶ崎滋雄 (千葉県船橋市立夏見台小学校)
イラスト | 吉田朋子

今回のテーマ

子どもを「その気にさせる」関わり方

子どもが、その気になり、やる気みせ、やる気を高める。そんな姿を目にしたら、保護者も教師もうれしいものです。

今回はそんな関わり方を紹介します。

1 その気にさせるための仕掛け

算数の授業の後半では、習熟のために計算ドリルの問題を解くことにしています。20問中、半分が終わりました。残りは10問です。時計を見ると、もうすぐ授業が終わります。

残った問題は宿題にすることにしました。

Q1

子どもたちに自宅で宿題の存在を思い出させるには、どんな指示を出しますか。

- ① ノートに宿題の開始時刻を書かせる。
- ② 連絡帳に「宿題・計算ドリル」と書かせる。
- ③ 授業終了まで計算を続けさせ、残りを宿題にする。

③は、宿題の量が減るので、子どもにとってはありがたいでしょう。ただ、計算の途中で授業が終わるので、「休み時間も続けてやりたい」と思ってしまう。計算の続きをやることは悪いことではないのですが、休み時間にやるべきことがおろそかになってしまいます。

②は、連絡事項をその都度書くので、漏れがなくなり、帰りの会の時間短縮にもなります。また、

子どもが帰宅してから、宿題の有無を確認するのに役立ちます。

しかし、帰宅後に「宿題をやるう」という気持ちをもっと起こさせるのは、①です。

放課後は、自分で自分の行動をコントロールしなければなりません。そのためには仕掛けが必要です。それが、「ノートに宿題の開始時刻を書くこと」なのです。

「宿題を開始する時間を書きなさい」という教師の指示を聞いて、子どもは帰宅後の予定を考えたことをノートに書くことと脳がそれを覚えているので、やらなければと「その気」になります。

多くの子どもは帰宅後、予定した時刻にノートを開きます。ノートを開くことが重要なのです。実はこれが宿題の「やる気スイッチ」を押すことになっているのです。

脳には側坐核そくざかくという部位があり、それが刺激されるとやる気が出てきます。側坐核は行動することで刺激され、興奮して活発に動き出し、やる気につながります。これを「作業興奮」といいます。

やる気は、ただ待っていても起きません。アクションを起こすことによって目覚めるのです。まずは動くことです。とりあえず、軽い気持ちで取り組むことを行います。ノートを開くだけなら、そんな気持ちでできるでしょう。

ノートを開けば「やるうかな」という気になります。やり始めると、「もう少しやるうかな」と、さらにやる気が芽生えます。うまくいけば、「最後までやってしまおう」とやる気満々になります。開始時刻を書かせることで、「やる気スイッチ」

を押す準備ができるのです。

2 ゴールを見せる

残っている問題は11番から20番までの10問です。「やり残した計算問題は宿題になるのか」と子どもたちはため息をつきたくなるでしょう。子どもたちにとって宿題は、先生からの「歓迎せざるプレゼント」なのです。

そこで教師は、子どもたちのやる気を継続させるために最初に取り組む問題を指定します。

Q2 何番から始めるように言いますか。

- ① できるところから
- ② 11番から
- ③ 最後の20番から

①は、子どもたちの自主性を尊重した指示です。子どもが問題の難易度を考えて始めるだろうと意図しています。

実際、子どもは残った10問を一覧し、どの問題から解こうかと考えるでしょう。

難しそうな問題から始める子どももいれば、簡単な問題から先に終わらせてしまおうと考える子どももいるかもしれません。問題に応じて自分でやり方を決めるといのは理想的な方法です。

しかし、子どもが取り組むのは宿題です。宿題は先生から与えられた課題であり、子どもは義務としてやっています。したがって、そんな

教師の腕前が試される、学級経営のひと工夫。

ベテラン先生によるケーススタディです。

こんな時、あなたならどうしますか？

前向きな考え方をしません。子どもの頭にあるのは「とにかく終わればよい」ということです。また、物事は順を追ってやるべきです。ですから、②は普通です。

普通ということは「いつもどおりに与えられた課題をこなせばよい」ということです。これでは、やる気を継続できません。途中でやる気がなくなり、「まだ○番か。先が長いなあ」と義務感で問題に取り組みようになります。

私なら、③のように最後の問題である20番の問題から始めさせます。

どうして最後の問題なのかというと、ゴールをはっきり見せるためです。

ゴールがわからないと、「今どこにいるのだろう」「どこまでいくのだろう」「いつ終わるのだろう」と不安になります。

その結果、せっかくのやる気が失せ、こんな言い訳を自分の中で作ってしまいます。「最後までできないのは先が見えないからだ。いつ終わるのかわからないことに集中するのはナセンス。時間の無駄」。つまり、やらないことを正当化してしまっわけです。

わかりやすくゴールを示すことで見通しがたちます。仮に中だるみ状態になっても、「あと○問でゴールだ。もう少し頑張ってみよう」と自分で自分を鼓舞できます。やる気の継続ができるのです。

やり始めはゴールを達成することだけに心が向きますが、ゴールが間近になると、「これが終わったなら、我慢していた○○ができる」と、ゴールを達成した後の楽しさが励みとなり、ラストスパートをかけることができます。

3 更なるやる気を起こさせる

さて、問題は10問残っています。宿題を通して、子どもたちのやる気を高め、ほめる機会にしたいと教師は思っています。

Q3

宿題の課題は何問にしますか。

- ① 10問
- ② 8問

やり残した問題数は10問です。ですから、①は至極まっとうな課題です。

しかしここでは、あえて②の8問にします。教師は課題を10問にしたいと思っていますが、やらせたいことをそのまま提示するのではなく、子どもの「更なるやる気」に火をつけられませんが、ここで、課題のレベルを下げます。この場合なら「本当は10問としたいのだけど、8問だけでいいよ」とベ이스ステップ（小さな目標）にするのです。

たった2問の減ですが、子どもたちは「ヤッター」とうれしくなります。楽になった感じがします。1000円の品物を980円にまけてもらうと、得した気分になると似ています。

翌日、宿題の確認をすると、10問やっているノートが何冊かあります。教師は彼らをほめ、どうして10問に挑戦したのかを聞きます。

子どもは「あと2問やれば全部終わらせることができるし、切りがいいでしょう。それに、やっているうちに調子が出てきたの」と答えます。



集中して問題を解いていると、なぜか気分が乗ってくるものです。「できる・わかる」という達成感がそうさせるのです。スポーツ選手が極度の集中状態の中で高い能力を発揮するという「ゾーン」の感覚と同じです。

教師は「すばらしい。8問といったのに全部やってある」とクラスのみんなに聞こえるようにほめます。

10問やってきた子どもは、ほめられたくて全問やったわけではありません。にもかかわらず、ほめられ、誇らしい気分になります。頑張ればほめてもらえる、認めてもらえるということを感じ、「ちょっとした努力」を惜しまなくなり、8問やってきた子どもも、次回からは「ちょっとした努力」を意識するようになります。