

主張

様々な体験を生かしてよりよい成長を

野崎 均



文部科学省から昨年九月に出された「令和二年度 青少年の体験活動に関する調査結果」には、小学生の頃に体験活動や読書、手伝いを多くしてきた子は、その後高校生のとくに自尊感情や外向性、精神的な回復力などでよい結果が得られたとありました。この結果を見たとき、体験活動の有効性を再認識でき、うれしく感じました。

人生を振り返ったとき、体験がいかに大切かは、誰もが納得できることだと思いません。特に、見たり聞いたり触ったり、味わったり嗅いだりといった五感を伴う体験は、物事を捉える感性の基盤となるものでしょうし、誰かと一緒に行ったり、多くの人と力を合わせて行ったりした体験は、豊かな人間関係づくりや、集団の一員としての自覚や責任感の醸成、更には自分自身の居場所づくりにもつながるものと考えます。そうしたところから、学校教育の中でも様々な体験が重視され、昨年度コロナ禍においても、北海道では感染予防対策を講じた上で、八割を超える中学校で学校祭や体育的行事を実施したという調査結果が出ています。

昨年の全日本中学校長会研究協議会静岡大会の講演では、脳科学者の池谷裕二氏からいろいろなお話を伺いましたが、中でも「作業興奮」という言葉が私は特に印象に残りまし



た。氏は「脳は作業を始めることによって興奮してくる。やり始めるとやる気が出てくる。行動の結果、やる気が出る」とおっしゃっていました。「ゴミを拾う気持ちをもたせてからゴミ拾いをさせる」というような順番で、様々な体験を子供たちに促してきた私にとっては、とても新鮮な考え方でした。「まず行動することで、ゴミ拾いをする気持ちを育む」ということもあると気付いたからです。体験のもつ大きな力を感じました。

また、その講演では「ネズミの実験」も紹介されました。ゴールにはいろいろな行き方のある迷路の中で、失敗を繰り返して、ネズミたちはやがて最短ルートを発見していきます。しかし、それぞれの個体で最短ルートを発見するまでの日数は違います。カギになるのは、学習の初めにどれだけ意味のある失敗をしているかだと氏は言います。分かれ道でいつも同じ方向に曲がってしまうネズミよりも、毎回違う方向に曲がって試すネズミのほうが、早く最短ルートを見つめるのだそうです。これは体験学習を進める際にも言えることだと思います。試行錯誤を繰り返し、失敗したり成功したりする活動を促したいものです。

最近ではリアルな仮想現実を通して体験できる技術が広がっています。教室の中にも、臨場感あふれる映像がますます増えていくことでしょう。そうであれば、間接的な体験と直接的な体験を結びつけた学びもますます重要になると考えます。

時代は移り行き、体験の有様も変わっていくのですが、体験自体が人間形成に大きな役割を果たすことは決して変わりません。子供たちが感動したり驚いたりしながら、「なぜ?」「どうして?」と考え、実際の社会や自然の在り方を学ぶことのできる体験活動を一層充実させていくために、更なる研さんを重ねて行きましょう!

(全日中副会長・北海道登別市立緑陽中学校校長)