



【は】っけん・気付く 【ル】ートを考えつながら 【え】がおを創り出す

久遠



春江中学校教育目標

- 自ら進んでよく学び、協力して働く生徒
- 規律を守り、責任を重んずる生徒
- 心身ともに健康で、思いやりのある生徒

知る → 好き → 楽しむ ～ 夢中になって楽しむ力

校長 横枕 耕史

江戸川区立春江中学校では、一人一台端末 iPad を文房具のように積極的に活用してきたこともあり、ベネッセのウェブサイト「教育情報 ONLINE」に本校のミライシードのオクリンクプラス等の導入事例が紹介されました。



未来を生きる子どもたちの学びには、デジタル活用が欠かせなくなりました。活用の際には、氾濫する不確実な様々な WEB 情報や生成 AI が答える解が本当に正しいのか、常にその真偽を批判的に見極め思考することが重要になります。そして、デジタルに潜むワナとして、画面上での検索結果を見て、知っただけで学んだ気になることがあります。知識や学びが本当に身に付き、活用するまでの段階に到達するためには、子どもたちが「**自らに必要な学びとは何か**」について本質的に深く考えることが重要なのです。

特に「**なぜ勉強するのか？**」学ぶ意義が見いだせない子どもたちには、「**どうすれば、もっと楽しく、もっと力強く、自分の未来を自分で作っていけるか？**」と考えてほしいと思います。そのヒントは、中国の思想家の孔子の『論語』に収められた一文にあります。

子曰 知之者不如好之者 好之者不如楽之者

「子曰く、これを知る者はこれを好む者に如かず。

これを好む者はこれを楽しむ者に如かず。」

和訳すると、「**先生がおっしゃるには、物事を理解し知っているだけの人(知之者)は、それを好きな人(好之者)にはかなわない。物事を好きなだけの人は、それを心から楽しんでいる人(楽之者)にはかなわない。**」となります。さらに要訳すれば、「物事を極めるには、「知る」「好き」「楽しむ」という三つの段階があるよ」という教えになります。

ステップ1：「知る」(知之者)

知っているだけではもったいない！

これは、授業で教わったことや教科書に書いてあることをただ単に「はい、わかりました」と覚えたり、

テストのために丸暗記したりする状態といえます。この段階では「やらされている」という気持ちが残っている、すぐに忘れてしまいがちです。

ステップ2：「好き」(好之者)

好きになる努力をしてみよう！

これは「この科目が好き！」「このスポーツは面白い！」と興味を持って前向きに取り組んでいる状態です。「知っているだけ」の人よりも、もっと時間をかけて練習したり勉強したりする努力を重ねられます。しかし、まだ少しだけ「頑張っている」「我慢している」という気持ちが残っているかもしれません。

ステップ3：「楽しむ」(楽之者)

未来を変える最強の武器は「楽しむ力」！

これが孔子の言う最高の段階です。難しい課題をクリアしたときの「やった！」という喜び。友達と力を合わせて何かを達成したときの「最高！」という感動。「やらなきゃ」ではなく、「やりたい！」「もっと知りたい！」という気持ちがエネルギー源となり、疲れるどころか、やればやるほどワクワクし「夢中」になって、学ぶこと自体が楽しくてたまらない状態です。この「楽しむ者」になったとき、子どもたちの学びは大きく躍進するはずです。

楽しむためには、当然、失敗がつきものです。**失敗なくして成長はありません。**失敗を「ダメなこと」ではなく、「面白いヒント」だと考え、「次はどうすれば成功するかな？」と、**失敗すらも「楽しむ力」に変えるポジティブな思考**が、これから予測困難な未来を生き抜く子どもたちには最高の武器となります。そして、「誰かに言われたからやる」のではなく、「**自分はこうしたい！**」と**自分の人生の舵を取る「自分で決める力」**が、未来に起きるとどんな変化にも対応できる「**主体的(自分の考えで行動する)な力**」にもなります。子どもたちの未来には、この「夢中になって楽しむ力」が、一番大切で必要な力になるはずで