

(2) 輪になる

Q【いつ輪になるか】

休み時間に、子どもたちが輪になっていることがあります。一度それを「おお、すごいね」と言ったら、何も言わなくても、そうしていることがけっこうあります。

しかし、私は輪になることの意味をちゃんと語っていたかなとふり返りました。自分たちでやることはよい、でもそうすると、輪になる意味を知らせることや、輪になるときの約束を守れているかどうか把握できていない、という点を考えると、クラス会議が始まる時には、教師が教室にいるところからスタートしたほうがいいのでしょうか。

子どもたちが自分たちで輪になっているのは、それはそれで素晴らしいことだと思います。ときどき、理念を確認されるといいのではないのでしょうか。

「どうして輪になるか知っているかな？」

「輪になるときの約束を守れている？」

などと声をかけてみてはいかがでしょうか。

クラス会議実践者のクラスでは、よくこうしたことが起こります。普段は、国語や算数の学習準備

をしない子どもたちが、クラス会議のときだけは、輪になって待っているなどということが起こります。それは歓迎すべきことです。自らの意思で動いているのですから。

クラス会議は子どもたちの主体性を尊重する活動です。子どもたちが自分たちで動こうとしているなら、それを推奨し喜ぶべきだと思います。

ただししばしば、軌道に乗ると当初の意味が忘れられることがあるので、ときどき確認すればいいと思います。

Q 【輪になる時間】

クラス会議のときに輪になっていますが、輪になるのに時間がかかりました。どのようにしたらいいでしょうか。

ストップウォッチなどで、輪になるまでの時間を計るといいでしょう。ただし、そのときに気をつけなくてはならないことは、時間を短縮することに子どもの意識が偏りがちになってしまうことです。「思いやりをもって、素早く、静かに」という約束を言いますが、「素早く」「静かに」は、見てわかりやすいので、子どもたちも比較的容易に実現します。しかし、「思いやり」の約束は、見えないだけに、おろそかになってしまうことがあります。思いやりと素早さと静かさがセットになっているところが大事なのです。

私が子どもたちに伝えていたことは、

『素早く、静かに』できることは素晴らしいことだよ。でも、だからと言ってそれを成功させるときに、誰かが嫌な思いをしたり、悲しい思いをしたりしたら、意味がないんだよ。世の中は、どうなつたかということに注目が集まりがちだけど、それをどうやっつたかということはさらに大事なことだと思うよ』

ということですよ。

人にも、場にも、思いやりをもった行動が必要です。机の運び方、椅子の運び方、並べ方すべてに思いやりをもっているかどうかを教師が見て、適切な行為に対しては、「嬉しいねえ」と喜びを表現して、それが適切であることを可視化します。

- ・椅子を両手で持っているか
- ・机を引きずらないで運んでいるか
- ・人に先を譲っているか

なども、小さなことかもしれませんが、大事なことです。私はそれらのことを見えています。

(3) 座席

Q 【座席における偏り】

話し合うときは、輪になって座らせています。自由になると男子は男子同士、女子は女子同士

になってしまいます。混合にする際は、普段の席順を基本にすることが多いです。男女関係なく座ってほしいと思っています。何かいいアイデアはありませんか。

輪になるときの座席を自由席にしているクラスが多くあります。質問のような事態はよく起こります。良好な関係性を願ってクラス会議をするならば、男女や、そして、仲良しグループに関係なく着席してほしいと願う気持ちはよくわかります。

クラス会議の本来の趣旨に戻ります。クラス会議は何のためにするのかを子どもに想起させます。そうしたときに、いまの座り方は本当にいいのかを考えさせます。目的を達成するための座り方になっていないのだったら、どうしたらいいかを子どもに考えさせます。

「みんなが願っている姿は、こうやって男女が固まる状態なのかな」

などと問いかけてもいいでしょう。しかし、教師だけが問題意識を感じているときに、子どもに問題を預けても、子どもは本気になりません。教師の問題意識をしっかりと伝える必要があります。

もし、教師が問題だと思っているならば、もつと直接的に訴えてもいいと思います。

「みなさん、男子と女子が固まっていますよ。男子か女子かに関係なく座ってもらえると嬉しいんだけどな」

「なんか、椅子がいつものメンバーで固まっているみたいだよ。クラス会議の時間は、ちよつといろんなメンバーと座ってみませんか。いろいろな人と話すチャンスだよ。はい、席替えしましょう」

と率直に明るく言えばいいと思います。子どもたちだって悪気があるわけではありません。普段一緒に