

5年生が林間学校に出かけるときの結団式でも、6年生が修学旅行に出かけるときの結団式でも、私から話をする機会がありました。どちらの結団式でも「楽しいってどういうことかを考えてほしい」という話をしました。林間学校の楽しさも修学旅行の楽しさも、ゲームをしたりテレビを見たりするような与えられる楽しさではなく、自分たちの力で作り出すレベルの高い楽しさだということを伝えてきました。

今年度の学校経営について、4月のはじめに教職員に方針を示しています。本校ホームページ【学校教育目標】にそれらをまとめた「グランドデザイン」を掲載してありますのでご覧いただければと思います。その中には、「楽しさの意味を大切にしたい集団」を育てることを目標の一つに掲げています。4月に教職員に伝えたときに「楽しさ」を具体的に

- | | | | |
|-----------|----------|----------|----------|
| ○わかる楽しさ | ○できる楽しさ | ○知る楽しさ | ○つくる楽しさ |
| ○歌う楽しさ | ○かく楽しさ | ○協力する楽しさ | ○がんばる楽しさ |
| ○やり遂げる楽しさ | ○人が喜ぶ楽しさ | | |

などとあげました。

学んでいるときや取り組んでいるときは、きつかったり苦しかったりしたことでも、終わってみれば楽しかったということは多いものです。さらに、小学生は年齢差が大きいので、上級生が下級生を喜ばせたくて取り組むことや付き合うことが楽しいという、かなりレベルの高い楽しみ方もあります。先日は、2年生が1年生を喜ばせたいと「おもちゃまつり」を開催し、楽しそうに取り組んでいました。

「○○づくり体験教室」などに親子で参加したときに「○○をつくるのって楽しいね」と子どもが言ったのなら、その子は、一生懸命やった楽しさ、難しかったけどやり遂げた楽しさなどを言っているのだと思います。私は、何より、親子で一緒にやったことが楽しかったのだとその子は言っているように感じます。



…最後にまたミニバスの話に脱線します。ちょっと長い脱線です。



今では古い指導になるのかもしれませんが、私が指導したミニバスチームは、基本的に忠実に、それを徹底するチームづくりをしてきました。どれだけいいプレーをしてもシュートが入らないと、勝てませんし、楽しくありませんので、シュートの打ち方については、細かくフォームをチェックし、徹底をし、何度も繰り返して、自信をもたせてきました。また、フットワークをたっぷり練習メニューに入れて、持久力のあるチームをめざしてきました。コーチ陣や保護者もそれに賛同してくれ、選手も厳しい練習を積み重ねて自信をつけていきました。精神面は、試合を重ねることで育ててきました。弱気になり、できるプレーをやらないときには叱ることもありましたが、身に付けた力を試合で発揮できる選手に育てていったと思っています。

あるとき、練習試合をした別のチームの指導者と「楽しいバスケとは」ということで、激論になったことがあります。その人は、私の指導するバスケは楽しいバスケではないと言うのです。勝ち負けは関係ない、楽しくできることが大切だと言うのです。もちろん勝つことだけを望んでいません。厳しい練習を乗り越えて、身に付けた技やチームの連携などが試合で発揮できることがバスケの楽しさだと考えて指導していると話しても、ゲーム中心の練習をたくさんやるようにしなければ、選手は楽しくないとその人は言うのです。私とは「楽しい」という意味のとらえ方が違う人だと感じました。

その人が指導するチームとは公式戦でも何度か対戦しました。シュートの打ち方、パスもキャッチもドリブルも指導が入っているのかなと思うようなプレーが多く、ディフェンスも指導が入っていないような「いけないプレー」があり、自チームの選手がケガをするのはとヒヤヒヤしました。その試合は楽しくありませんでした。裏面の④の内容でした。その人は試合中も試合後も選手を怒っていました。楽しいバスケって何？と言いたくなりましたが、大人の対応で済ませました。

その年は、決して強いチームではありませんでしたが、中巨摩の最後の大会で、胃の痛くなる試合が続く中で、苦戦の末に優勝できました。選手・保護者・指導者全員で喜びを分かち合いました。この日、私の指導するチームの選手は、私の厳しい指導の中の試合ばかりでしたが、参加チーム中一番楽しかったのではないかと思います。

相田みつをさんが言うように、本気でやるからこそ楽しいのだと思っています。しかし、本気で取り組んでいるのかどうか分からない指導者と出会うこともよくありました。そういう指導者から「勝敗なんてどうでもいい」「楽しければいい」という声が聞こえることがありますが、本気の指導をしていない（できない）言い訳のように私には聞こえました。