

学びの源泉 三谷 宏治

第 28 号 教えず導く（小学生編）

#小学校 入学式にて！

2007 年 4 月 6 日、晴れ。

三女が通う地元の公立小学校で、入学式が執り行われた。97 名の新一年生と 200 名近くの保護者、170 名の 2 年生・6 年生、20 余名の来賓、数十名の全教職員、計 550 名が参加する一大イベントだ。

満場の拍手の中、ぴかぴかの新一年生たちが、二人ずつ手を繋いで入場。全員起立・礼。国歌斉唱、校長先生の挨拶、祝電の披露と続く。

初々しい一年生たちは、「おめでとう」と言われる度に「ありがとーございますっ」と声を張り上げる。そして、25 分が経過し、いよいよ私の出番。新「PTA 会長」私のスピーチだ。

考えてみれば、就任最初のスピーチが入学式でというのも難儀なこと。なんせメインの聞き手は、ほぼ全員 6 歳児。これほど難易度の高いスピーチはこれまで経験がない。

直前の 2 ヶ月、毎日考えていた。一体、何を伝えよう。どうやって、伝えよう。

#何を身に付けるべきか

10 年先、20 年先を睨んだとき、子供たちがいまから身に付けるべき「力」とは一体何だろうか。明らかに、コミュニケーション力はその一つだ。

中学校レベルではこれが深刻な問題となっている。語彙が少なすぎて相手に意図が伝わらない、言葉から類推して相手の心や状況を想像できない。

そもそも伝わってなくても気にしない、気にな

らない。ハードなコミュニケーション（交渉とか）が出来ないので、無視か押し付けといった極端に走る・・・

これらは明らかに学校の問題でなく、家庭の、親の問題だ。原因は色々あるが、「一人っ子」「ゲーム・TV 漬け」は大きな要因と考えられている。

兄弟姉妹がいれば発生する幼稚で非論理的な、しかし真剣なコミュニケーション（ものの取り合いとかチャンネル権争いとか）が一人っ子では生まれにくい。

周りにいる人間はほとんど大人で物わかりが良く、しかも甘い。泣いたり暴れたりすれば勝てるのだから、難しいコミュニケーションなど覚える必要がない。

ゲームや TV は多くの場合極めて受動的であり、かつあまりにビジュアルで、ヒトが想像力を働かせる余地がない。脳内で、言葉を絵や雰囲気に変換する機能が「想像力」

これなくして的確なコミュニケーションは成り立たない。

兄弟姉妹を作ろう、ダメなら小さい頃から保育園に入れよう。対等の子ども同士の遊びの中で、何かを学んで貰うために。

本を好きにならせよう。言葉から相手の心や状況を想像できる力をつけて貰うために。

今ならまだ、間に合う。

#非天才の Innovative Thinking

そして、もう一つ、私が必要と感じているものは、

Innovative Thinking (創造思考)だ。但し、天才の持つそれではなく、凡才が持ちうる力として。

今の世の「独創」の上位 10%は天才によるものだろう。天与の才を持つ人口比 0.1%の彼・彼女ら (gifted もしくは genius) は、芸術・武術、政治・経済、科学・工学、思想・哲学など様々な分野で次々と独創を生み出している。

敢えてその才を分解すれば、面白そうな (普通のヒトには全く不可能と思える) テーマを見つける力、そして、それを解決する全く新しいアプローチを見つけ出せ・実行できる力、の二つになるだろうか。

アインシュタインにはそれがあった。ダ・ヴィンチや千利休、ソクラテスにも。

世の中の、しかし、中位 70%の独創は人口比 10%ほどの非天才によるものだ。彼・彼女らを秀才とは呼ばまい。これは知識や学力の問題ではないからだ。ここでは仮に「自在人」と呼ぼう。

天才級の圧倒的な才能が無くとも、ヒトは「自在」であれば、多くの独創を生み出せる。普通のヒトにはかなり不可能と思える、だけど面白いテーマを見つけ、それを解決するかなり新しいアプローチを見つけ出し、実行することが出来る。

#囚われる心、自在な心

大抵のヒトは知識に縛られ、智慧に溺れる。勉強したマジメなヒトほどそうだ。

まずはそれに気が付くこと。自分が如何に「常識」という名の型にはまっているのかを。そして、それを打ち破るべく努力すること。

これらは全くカンタンではないし、残念ながら何か決まった方法論があるわけでもない。トヨタ式に「なぜを 5 回繰り返す」ことも有効だろう。もしくは

はリクルートのように面白い人材を集めまくる手もある。

外資系の経営コンサルティング会社もそんな場の一つだ。常識の壁に挑み、面白い (突破口となりそうな) 領域を見つけ、新しい解決方法を何が何でも創り出す。その全プロセスで先人たちの突破経験や各人のモチベーションの高さ、考え抜く力が活かされる。

そんなことを何年か続けていれば、流石にそんな「自在」センスも身につくというものだ。

いや、そういう職場でなくとも、自らを訓練する方法は多分幾らもある。

まずは自分を拓げることだ。外に出て、人と話し、本を読もう。仕事だけでなく、趣味や社会活動にもっと時間を割こう。

自分の「常識」と違った考え方やアプローチを色々見よう。そしてそれらの本質を探っていくうちに、きっと「その場を支配するメカニズム」が分かる。

「点(ある事象:ヒトでも会社でもなんでも良い)」が一つなら他と比べようもないが二つあれば「線」が出来、その間や延長上に何かがないかを考えられる。

では三つあったら?今度は「空間」が見えてくるだろう。ではその空間を定義付ける「軸」は何だろう。XYZなのかABCなのかそれとも $\alpha\beta\gamma$ なのか。見る点を増やす、つまり色々な経験をするというのは、それ(多様な軸)を考えることにこそ価値がある。

点そのものや既存の軸に囚われない、自在な心。

ではそれを、どう子供たちに伝えるのか。

#きょうは「ボール」のおはなしを、します

ぴかぴかの小学一年生たちに、たった数分間で伝えなかったこと。それは「驚き」と「本質的理由」だ。

ボールの話にはそれがある。

大人たちは子供たちに対し口々に言う。「廊下は走るな」「車には気をつけろ」

なぜなのだろう。なぜ走ってはいけないのか、なぜ自動車に気をつけなくてはいけないのか。

それは、「ぶつかったら負ける」からだ。重いものと軽いものがぶつかれば、必ず軽い方が負ける。体重 20kg の一年生と 40kg の六年生がぶつかれば、一年生が 2 倍吹っ飛ばす。1.5 トンの自動車となら 75 倍、10 トン車となら 500 倍だ。

一年生を前にして、私はポケットから小さなボールを取り出す。「これは、何のボールかな？」

「ピンポンだま～～」

別のポケットから「じゃあ、これは？」

「やきゅうのボール～～」

よく分かったね。

さて問題です。この二つがぶつかると、一体どうなるでしょう？

やってみようか。

テーブルの上、数十cmから二つのボールを雪だるまのように重ねて、そっと落とす。

テーブルにぶつかった瞬間、上のピンポン球は、下の野球ボールに強く弾かれ1メートル以上飛び上がる。ぽーーーーーっん。

「うわー」

じゃあ、みんなの周りで動いている、一番大きなものは何？

「ちきゅう～～」

それは大きすぎるなあ。

「じどうしゃ～」

そうそう。

私はやおら直径 1mのバランスボールを取り出す。「でかーーーー」

これを自動車だとしましょう。これと、野球ボールではどうなるでしょう？

やってみよう。

今度は上にした野球ボールが、見事、上空 3mに跳ね上げられる。

「おーーーーっ」

分かりましたか？

重いものと軽いものがぶつかったら、必ず重い方が勝ちます。軽いものは吹っ飛ばされます。

だから絶対、6年生にはぶつかっていかないように。そして自動車にも、ぶつかっていかないように、ぶつからないようにして下さい。

分かりましたか。

「は～～～い」

驚きのあるところに探求心が芽生える。

ヒトは「なぜだろう」を考え出す。そしてそこには本質的理由がきっと見つかる。

小学生 6 年間の最初の日が、そんなきっかけになれば、いいな。

初出：CAREERING. 2007/04/27