

# 日本イエナプラン教育協会



## ニュースレター Vol.3 2011.1月号

発行元: 日本イエナプラン教育協会

編集: 中川綾

住所: 〒155-0033

東京都世田谷区代田6-3-22-202

TEL: 070-5559-0361 FAX: 03-3466-3439

HP: <http://www.japanenplan.org/>

mail: [Info@japanenplan.org](mailto:Info@japanenplan.org)

2011年になりました。

本年も、より多くの情報をみなさまにお届けできるよう頑張りますのでどうぞよろしくお願い申し上げます。

### 第3回 問うという力・問い続けることの大切さ

協会代表 リヒテルズ直子

イエナプラン協会の会員の皆さん、あけましておめでとうございます。今年は、日本イエナプラン協会にとって、私たち一人ひとりにとって、そして、日本や世界にとって、いったいどんな年になるのでしょうか。私たちをどんな楽しいこと、苦しいこと、嬉しいこと、つらいことが待ち構えているのでしょうか。どんな時も、喜怒哀楽をわけあって、一緒に乗り越えていけるといいですね。みんな孤独なんです、とても。だから、みんなで一緒に生きていきましょう、、、それができる時には。そして、みんながいると思うと、ようし頑張るぞ、とひとりではできない力が湧いてきます。

さて、毎年、年賀状に、とても素敵な言葉を書いて送ってくださるケース・ポット先生から、今年も、年賀状が送られてきました。スイスの野原で見つけた、野生の蘭の花の、得も知れぬ不思議な色や容姿の写真の横に、ユダヤ人のラビ、アブラハム・ジョシュア・ヘッセルという人のこんな言葉が書かれていました。

「人間性というものは情報が足りないからといって死んでしまうことはない。人間性が失われるのは、賞賛が失われた時だ。私たちの幸福は、驚きのない人生は生きるに値しないものだということが理解できた時に始まる。私たちに足りないのは、何かを信じようとする意思というよりも、驚きを見つけようとする意思なのだ」

やっぱり、ユダヤ教のラビの言葉だけあって、恬淡な日本人のようにさりと言ひ流してはくれませんね。ちょっと理屈っぽい。でも、深い言葉だな、と思ってカードを眺め、言葉の意味をかみしめました。

私たちが生きて行く上で大切なのは、知識の量や数ではないんですね。それよりもっと大切なのは、物事に驚き、「どうしてそうなんだろう」「どうしてこんなものがここにあるんだろう」「なぜこんなことが起きたのだろう」などと、目を見張り問い続ける力なのです。教科書や練習問題に書かれた、他人が作った「問」ではなくて、自分の「問」を持って生きることなのです。

自分だけの「問」を持つと、その答えを探さずにはおれなくなるものです。矢も楯もたまらなくなるほどに。そして、自分なりに納得出来る答えが見つかると、今度は、そこからもっとたくさんの「問」が生まれてきます。

インターネットの普及で、世の中にとってもたくさんの情報があるように見えますが、こういうふうな「自分だけの問」には、インターネットでグーグルを駆使して探してみても、そうそう、まっとうな答えは返って来ないものです。なぜなら、自分の生きている世界、自分が考えていることは、その人にとってその人だけにしかないユニークなもの、ユニークな現実だからです。でも、そのユニークな場所から考え続けていることが、やがて、自分を離れた遠い世界の現実を、詳細に深く理解できる力となっていきます。

小さい子どもを育てていらっしゃる親御さん、そして、育てたことのある方なら誰でも気づいていると思いますが、子どもは、とても小さい時から、いろいろなものに問いかけながら生きています。というよりも、生きるということは、問い続けるということなのだ、と思えるほど、子どもは生まれた時から、自分の力で問いかけながら成長していくのがわかります。あの、ヨス・エルストヘーストが書いた「ちっちゃなニルス」(日本イエナプラン教育協会会員用サイトのライブラリーに収録)のように、まだ言葉を使って話すこともできない乳児でさえ、子ども達は、「どうしてなんだろう」という問いに答えを出すために、自分が生きている生の世界の物事と直接に対話をしています。そして、自分の力で、ひとつ、また、ひとつ新しい「意味のある」知識を吸収していきます。子ども達は、「こうしたらどうなるのかな」「どうしてお母さんはあっちを向いているのかな」「どうしてお父さんの機嫌が悪いのかな」と、言葉にはならなくてもいろいろな問いを持っているのです。モノを振ってみたり、押してみたり、じっと見つめてみたり、、、どんな行動も、次に何が起こるか好奇心でいっぱい思いで、実験したり観察したりしているのです。



Photo:リヒテルズ直子



Photo:リヒテルズ直子

ところが、日本の古い型のままの、先生が教壇から一斉に生徒に話しかける画一的な授業を毎日繰り返す学校で学んでいるうちに、子ども達は、だんだんに「質問」をしなくなってしまうのです。多分、そういう傾向は、西洋でも、産業革命以後の一斉授業画一教育型の学校ではそうだったのだと思います。「学ぶ」ことは、先生の言うことをひとつ残らず漏らさずに受け止めることであって、自分から進んで「質問」をすることではないのだ、と。残念なことだと思いませんか。せっかく子どもたちがたくさんの探究心を持っているのに、それを閉じ込め、そうやって問いかけることをやめさせ、萎えてしまった植物に無理やり栄養剤を詰め込むように知識を詰め込む。そんなことをしたって、萎えた植物は生き返りません。生き返るどころか、栄養剤を受け止められずに枯れてしまいます。植物には、毎日「おはよう」と静かに話しかけ、冬は温かい日に向き、夏は涼しい日陰において、きれいな水を必要なだけ与えていれば、自分で育っていくものなのに、

「問いかけることができる」ということは「考えている」ということでもあります。もちろん、「問わない」から「考えていない」というわけではありません。問いたくても、「言葉にならない」こともあるからです。でも、大切なのは、子ども達も、私たちも、今は言葉にすることができなくても、自分の「問い」をもち続けること、そして、どこかで、自分の「問い」を言葉にする努力を続けることだと思います。言葉にできるということは、自分の考えを整理することであるし、それによって、自分の考えを人に伝え、他人から意見を聞くことで、見直すことができるようになるからです。知識や問いが、「社会性」を持ち始める瞬間です。

先生の話をありがたく静かに、全身全霊を込めて「受け止める」ことに著しく傾いた「講話」型の授業では、いざ、「さあ、質問は？」と言われたときに、「的を得た良い質問をしないと笑われるだろうな」とか「気の利いた質問をしないと、そんなことも知らないのかと馬鹿に

されそうだな」とか、考えてしまい、「何を問おうか」と考えるよりも「どうしたら笑われない問いを出せるか」の方に意識が行ってしまうのではないのでしょうか。

ヨス・エルストヘーストが「ライオン蟻に聞いてごらん」(日本イェナプラン教育協会会員用サイトのライブラリーに収録)で言おうとしているのは、先生という「なんでも知っている」権威者を作ってしまうのではなく、子ども達が、わからないことを自分で直接に見つけ出そう、とする態度を養え、ということであると思います。そして、探究学習をずっと研究してきたケース・ポットさんは、子どもが何かを質問したとき、なにか探求し始めたときに、一緒になって「どうしてなんだろうね。僕にもわからないなあ。」と本気で子どもと一緒に「驚き」「探求する」ことが大切だ、ということは何度も何度もいろいろな場所で言っています。

イェナプラン教育に刺激されて、日本の教室や家庭や人々の集まりの中で、実践を始めた皆さん、どうか、子どもや大人の「問い」を大切にしてください。朝や昼や放課の前の小さな短いサークルの時間に、きっと子ども達はいろいろな「問い」を発してくるでしょう。そういう「問い」の一つ一つに対して、決して、「笑ったり」「バカにしたり」しないでください。また、他の子どもが「笑ったり」「バカにしたり」するような態度をとったら、上手に戒めてあげてください。どんなに小さな問い、どんなに些細な問いでも、「そんなことも知らないの」という態度はとらないでください。

「なぜお月様は毎日違う形をしているの？」  
「海の貝殻はどうやって増えるの？」  
「お豆腐はどうやって作るの？」  
「渡り鳥はどうして季節が分かるの？」  
「どうしてお金持ちの人と貧乏な人がいるの？」  
「どうして世界中の人は違う言葉を話しているの？」  
「どうしてたくさんの人が死ぬのに戦争をするの？」

ね、大人であるあなたにも答えられない問いばかりでしょう？

どうか、学校の先生になっても、校長先生になっても、大学の研究者になっても、「私は、00なんだから、なんでも知っていますよ」という態度をとらないでください。それは、生きることをやめてしまった、不幸の始まりなのですから、、、



Photo:リヒテルズ直子



## 翻訳記事シリーズ シリーズ1 協働ゲーム

(アナマイケ・ファンハルテン)

訳:リヒテルズ直子

### 第3回 アナマイケ・ファンハルテン

原著: Anne Mijke van Harten, Samen Spelen,  
Mensenkinderen 110 Januari 2008

#### 一緒に遊ぶ

##### 遊ぶから頭もよくなる

さまざまな調査研究によると、遊びや運動をせず  
に育った子どもたちは普通の子どもたちに比べて、  
脳が20-50%も小さかったり、場合によっては、脳の  
障害さえ持つことがあるそうです。遊びができるため  
には、複雑な脳が必要だし、夢を見る力が必要なの  
です。遊んでいる間に身体の中にはポジティブな作  
用をもたらすいろいろと異なる物質が放出されます。  
例えば、楽しむとか、嬉しいとか、気持ちのよさを  
経験するときに大きな役割を果たすドーパミンとい  
う物質があります。また、それは、何か物事をする  
ときのいくつかの組み合わせられた活動や、学んだり、  
何かに注意深く取り組んだりするときにも重要で  
す(ADHDの子どもたちではドーパミンの放出量が低い)。  
遊びは私たちの脳の発達にとって必要なものな  
のです。遊びをしている最中には、脳の中では継続  
して新しい結合が生まれ、新しいサインが送られ、  
より多くの酸素が脳に送られます。

遊びはありとあらゆる発達領域に結び付いてい  
ます。遊びの中で、子どもたちは、体全体で学び  
ます。ペーターセンの妻、エルゼ・ペーターセンは、  
子どもたちは、生まれつき他の子どもたちに強  
く指向しているものだ、と言っています。ですから、  
共に働くこと、そして、お互いに助け合うことは、  
イエナプラン・スクールでは重要な位置を占めて  
います。

ある保護者がこういいました。「ひと月に一回  
学校で遊びのアフタヌーンが企画されているので  
すが、わたしは、その場に、あまりにもたくさん  
の競争があり、あまりにもたくさんの喧嘩が起  
るのを見てとても驚いてしまいました。本当は  
みんなで和やかに過ごすことを目指して作  
られた機会なのに、先生たちも子どもたち  
も全然楽しんでいないのです。もしもこの  
子どもたちに協働ゲームをさせてみたらど  
うなるかしら、と思ったのです。」

あるクラス担任の先生がこういいました。「私  
たちの学校では、定期的に協働ゲームの「猫  
のマックス」をしています。行動障害のある  
子どもたちです。ゲームの中で、子ども  
たちは、リスやネズミや小鳥を安全な木  
の洞に連れて行きます。猫が近づいてく  
ると、何かおいしいものでマックスの心  
を釣って後戻りさせることができます。遊  
びが終わると、子どもたちが一緒に「うま  
くいったねえー」と大喜びで叫んでいる  
のを聞きます。競争ゲームでは、子ども  
たちにはたくさん大人の助けが必要ですが、  
このゲームをするときには、子どもたちは  
自分たちだけで遊んでいます。」

#### 競争から協働へ

協働ゲームはイエナプラン教育にとてもよ  
くあうものであることが分かり、ど  
んとんとくさんの学校が協働ゲームを  
教育に取り入れるようになってきていま  
す。保護者や教員たちは、協働ゲームが  
クラスの雰囲気を作り上げたりポジ  
ティブな学習環境にたくさん貢献して  
いる様子を実際に経験しています。普  
通の競争ゲームとは異なり、子ども  
同士が対立するのではなく、一緒に  
なって遊びます。協働ゲームは、挑  
戦的で発見的、しかも、成功も失  
敗も共有されます。遊びの中で喜  
びが、そして、一緒に成功することが  
強調されています。遊びながら学  
ぶというやり方は、子どもたちに、  
自然と一緒に働いたり、何かを共有  
したり、相談するように仕向け、遊  
びの中で、子どもたちは、創造的  
に考えるように挑まれます。これら  
は教育や企業、また、社会の中で  
ますます重視されてきているスキ  
ルです。協働ゲームは楽しい雰囲気  
やオープンな雰囲気を生み出し、こ  
どもたちの行動や快適な気分によ  
き効果をもたらします。

私たちが子どもたちに対して、遊び  
を通して協働的であるように刺激  
すると、そういうゲームの一つだけ  
で、雰囲気がしばしばがらりと変  
わるのです。子どもたちはお互い  
に信頼して一緒に働くようになり、  
互いの長所を認めるようになり、  
他の子どもと助けようと頑張る  
ようになり、その結果、クラスの  
子どもたち全体がポジティブに  
なるのです。

どの子も一人ひとり何か貢献する  
ものがあり、異なる年齢の子  
どもたちが一緒に遊んだり、子  
どもと大人と一緒に遊んだり  
できるようになるのです。ベ  
ストになるという目的から、一  
緒に勝つという目的に変わ  
ります。遊びは、「全然公平  
じゃないよ」とかゲーム盤を  
投げ飛ばすというようなふ  
くれっ面の子どもたちで  
終わることとはなくなり  
ます。

#### 協働することの重要さ

協働ゲームが子どもたちの発達と行動に  
どんな効果を持っているかについてはい  
ろいろな研究がおこなわれてきま  
した。ローレンス・E・シャピロは「  
どうしたらわが子のEQ(情緒的  
インテリジェンス)を高めること  
ができるか」という本の中でこの  
ように書いています。「ある研  
究では、幼児たちが園庭でその  
年の始めと中ごろと最後に観  
察されています。ここで協働  
への傾向が強い子どもたちは  
より大きな社会的地位を得、  
協働に消極的な子どもたちは  
あまり友達から好まれず、遊  
び相手としてあまり選ばれる  
ことはありません」

またある調査では、協働ゲームは  
小さな子どもたちの攻撃的な行  
動を鎮めるために使うことができ、  
協働ゲームや協働アクティビ  
ティで遊ぶことを学んだ子  
どもたちは、自分と同じ年齢  
の仲間を受け入れたり、他の  
子どもと共有したり、自分  
や他の子どもたちの間の違  
いをうまく受け入れてポジ  
ティブな友人関係を築くこ  
とができる、と言っています。  
攻撃的でない協働は「こ  
どもの発達の最も基本的な  
目標の一つであり、また、  
良好な友人関係や結婚生  
活、さらに、順調なキャ  
リアのための基本を成す  
ものである」と結論してい  
ます。

## 協働ゲーム

協働ゲームはより良い学習成果、情緒面での独立性、そして、良好に発達した自己アイデンティティに結び付く。

協働ゲームは協働と、相談しながらの関係を刺激する。子どもたちは、自然な形で、一緒に解決法を探し、それを共有し、お互いに耳を傾け、一緒に働き、創造的に思考するようになる。

協働ゲームは快適でオープンな雰囲気高め、信頼と安心感を生み出す。

プレイヤーはより柔軟なものの考え方をし、問題についてより容易に想像的な解決法を見出す。創造的な解決のために努力をしようという積極性も高まる。協働ゲームは自分自身に対する自尊感情や自信を発達させるのに役立つ。

協働ゲームの形式は社会情緒的な発達に対してポジティブな影響を与える。対立的な関係で遊ぶのではなく、一緒に遊ぶということは子どもたちに、何かに属しているという感情や、自分は価値がある存在であるという感情を高める。

一緒に働き相談することを通して、プレイヤーたちは自分一人で思いつくよりもっとたくさんの解決法に気づくようになる。そして、お互いに、助け合う存在であるという経験をする。

特に注目されるのは、協働ゲームでは、子どもたちは遊びの中で学んだポジティブな行動の仕方(一緒に働く、分け合う、お互いに耳を傾ける、だれもが一緒に何かに属す)を、遊び以外のところでも使うようになることだ。このことも他のいろいろな調査から明らかにされている。だから、協働ゲームは社会的スキルのトレーニングのために有効なものである。

## リズム的な週計画の中での遊び

協働ゲームはリズム的な週間計画の中のさまざまな活動と組み合わせて使うことができます。協働ゲームは校庭で、体育館で、遊技場でやることもできるし、また、自由遊びとして遊びコーナーでやってもよいし、対話サークルの時間や、催し、週の終わりの発表会などでも使えます。大きな動きを必要とする遊びと、静かな遊びとを組み合わせると交互にやったり、たくさんの身体運動があるもの、例えば、バランスを保つような動きを必要とする遊びと、創造性を刺激する遊び、想像力をかきたてるような遊びなどを交互にうまく組み合わせるのがよいでしょう。協働ゲームはワールドオリエンテーションや表現力を高めるための授業、体育、演劇、ロールプレイ、テーブルの上でのゲーム、言葉遊びや算数遊びなどの学習ゲーム、戸外での遊びなども組み合わせることができます。一緒にダンスをしたり、人形の家で遊んだり、一緒に音楽をつくったり食事の準備をするなどの活動も、みな、そこに、共通の目標をおいて、みんなでいっしょに楽しむことを強調すれば協働の遊びになります。

私たちは、自由遊びと、誰かに指導される遊び、また、指導される教育活動としての遊びとを分けて考えることができます。もしも私たちが、子どもたちが自分で生み出す独創性の高い遊びを刺激したいので

あれば、私たちは、子どもたちにそのための空間と時間を用意してやらなくてはなりません。そのためにも、遊びを刺激するような環境を作って、自由に遊べる時間を十分に与えてあげましょう。これは、小さな子どもたちに限らず、年長の子どもたちや大人にも言えることなのです。あなたの「リュックサック」の中にいろいろな遊びを詰め込んでおいて、これという瞬間に、そういう遊びを教えてあげましょう。

## ガイド者の役割

基本活動の一つである遊びは、それを指導するクラス担任の先生(グループリーダー)に、遊びに対して開かれた態度を求めるものです。グループリーダーは子どもたちと一緒に何か新しい可能性を発見したり、また、新しい発見のチャンスを作り出したりすることができます。

学校で協働遊びを取り入れる際に、しばしば、私たちはまずその学校の人たちに自分たちのプログラムの全体について紹介します。私たちは競争という概念を中心に、それを基礎として作られた社会で成長しています。経済ばかりでなく、学校でもスポーツでも、わたしたちはいつも『競争』というものに出会われます。私たちは、何を考えるにしても、いつも、競争ということを出発点にすることに慣れてしまっているのです。学校の中で協働ゲームを取り入れるという、改革的で興味深い活動に加わることで、私たちは、今までとは異なるものの考え方を学ぶことにもなるのです。

Prescott James. Video Touch the Future foundations, discovering the intelligence of play, Nevada City, CA と Perry Bruce 1998

Broun Stuart L. 1994. Animals at play National Geographic, 186(6): 2-35

Syviy, Stephen, 1998. Play. Psychologist at Gettysburg College

Hoe vergroot ik het EQ van mijn kind. Een opvoedingsgids tot emotionele intelligentie, Lawrence E. Shapiro, Uitgever, J Boom Onderzoek van Gary Ladd.



Copyright: Earthgames [www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

## —リヒテルズ直子の 質問箱—



教員 さん  
埼玉県

**Q:ブロックアワーを中心とした、イエナのカリキュラムの全体像**についてお聞きます。

例えば、日本の算数の時間に当てはめて考えたとして、  
個人で学ぶ部分と、協同で学ぶ部分をコンテンツで分けたりしているのでしょうか？  
また、どういったカリキュラムが組まれているのか、その内容を具体的に知りたいです。



### A:リヒテルズ直子より

ご質問ありがとうございました。

イエナにかかわらず、オランダの小学校はどこもそうですが、教育文化科学省がつくって(5年ごとに改訂して)いる「中核目標」というものを目安に教育活動を行っています。「中核目標」は、各教科ごとに小学校8年間を終えたときに「達成していることが望ましい」レベルです。一般的には、最低限ここまで達成させなければならないもの、という理解で、出来る子どもはもっと伸ばして、という考え方です。

さて「中核目標」のようなものが出来た背景ですが、60年代までは、学年ごとにこれだけ教えなければならない、という風に作られていました。日本の場合、学習指導要領がそれほど細かでなかったり、義務付けられなかったりしていても、検定教科書の指導書が、出版社の自主規制的に時間で区切ってしまいう傾向があるのではないのでしょうか(間違っていたら訂正してください)。いずれにしても、そういう学年ごとの区切り方では、どうしても、子ども達が持っているテンポにあわせられない、それが、69年の「落ちこぼれへの抵抗」の最も大きな主張でした。だから、著者のドールンボスは、イエナプランやモンテッソーリのように、異年齢学級によって、幼児から12歳までの発達をタテに柔軟にみるやり方を参考にすべきだ、といったのです。その結果として出来たのが「中核目標」です。

こうすると、例えば、3年生の子の中には、ある教科で、4年生の内容をラクラクとこなしていき子どももいれば、2年生の内容がまだあやふやである子もいる、というような場合に、厳密に3年生の内容だけをする事で、4年生の子どもをあきあきさせたり2年生の子どもを「訳がわからない」状態で放任する必要がなくなるわけです。

しかし、当然、あまりに大きな差ができてしまうと授業が成り立たなくなってしまう。だから、ブロックアワーにして、例えば、上の例で行けば、この教科をラクラクとこなす子どもには、他の教科の課題をもっと与えとか、どれもみなうまくやれるのなら、もっと挑戦的な課題を与える。他方、遅れ気味の子どもには、より沢山の時間を作ってあげて、間違い無く基礎が理解できるように、あまり遅れが大きにならないように課題を与え、先生も特に配慮する、というやり方を取るわけです。

それと、誤解がないように確認しておきますが、ブロックアワーというのは、自習だけで成り立っている時間ではありません。ブロックアワーでは、子ども達がグループごとの席に座って自習と教えあいで学習するのがベースですが、先生は、(一般的には学年の同じ)10人くらいの子を、自分のテーブルに呼んで、ここでインストラクションをやっています。なにか新しい知識やスキルを伝達する場です。(計算の仕方、読み方、文法、地図の読み方など)

次ページへ続きます。





大体、2コマ連続のブロックアワーの中で、インストラクションは、10ー15分を3つのグループにそれぞれ、というぐらいです。その後の時間は、先生は、教室の中を巡回して、子ども達からの質問に応えています。またそれが終わると、サークルの席に座っていて、特に指導の必要な子と隣同士並んで教えていたり、または、こういう時間を使って、一人ひとり子どもを呼んでポートフォリオに収める仕事や作品を選んで、それについての子ども自身の評価を書き留めるなどしています。(ポートフォリオについては私の「オランダの共生教育」を参照してください)

子どもの進度に合わせて、早い子には「挑戦的」な課題を、遅い子には、最低限の基礎を達成させるための「分かりやすい」「反復的」な課題を与えるために、教室には、いろいろ教材がおいてあります。何年も使えるように、課題を1ページのシートにしてプラスチックのコーティングをしています。オランダでは、先生たちが相談して、問題を作り、難易度ごとに仕分けしておいて、それをブロックアワーで使わせるという仕組みにしています。昔から、ゲーム感覚でできる(例えば正しい答えを出していくと、最後にパズルが綺麗に出来上がるというような)、自分でやって自分で答えが正しいかどうかを確認できるような問題集がたくさんあります。もちろん、最近は、コンピューター上でできるものが大変充実してきています。また、有名なコトレヒト大学のハンス・フロイデンタール研究所には、特別のウェブサイトがあり、先生たちが考案した課題がおびたしい数集められていますから、そういうものからダウンロードして利用することもできます。

日本には、家庭や塾で使える市販のドリル教材がたくさんありますが、いろいろな会社がつけている物を、「何年生用」というのを無視して、ページをバラバラにしてしまい、それぞれプラスチックのコーティングを掛けて、必要に応じて使えるように丈夫な箱などに入れれば、それだけでも使いやすいブロックアワーの教材になるのでは?と思います。生徒全員が持っている必要はなく、一部ずつあればコピーをして必要なだけ使えます。

さて、質問で例にされた「算数」ですが、「算数」はたしかに、順をおって積み上げていかななくてはならない学びの代表的なものであると思います。オランダでも、算数に関しては、中核目標だけではなくて、そこに至る学びの順番のようなものが作られています。けれども、仮に、AからZまでの学びの順序があっても、1年生では、AからDまで2年生では、EからHまで、とはっきり決まっているわけではありません。ある1年生の子は、1年生の間に、AからDまでやれるかもしれない、また他の子は、AからBまでがやっとかもしれないわけですから。しかし、8年間の目標がZまで行くことと決まっていれば、その8年間でその子のためにどうすればいいか、と考えればいい、ということになりますね(出来る子がすべての学習領域でできるとは限らないわけです)。

CITOが作っているモニター制度もこの考え方に基づいています。もっとも、教科重視を嫌うオールタナティブ教育の学校の中には、CITOをやらないところもありますが、教育文化科学省は、CITOを使わないならば、その学校の理念に従って「発達」を示す何らかの信頼できる手段を使っていつでも子どもたちの発達がどの程度であるのかを示せるようにしておきなさい、という指導をしています。



イェナプラン教育に関するご質問を募集しております。  
下記のメールアドレスまで、お気軽にご連絡ください！  
info@japanjenaplan.org



### ★リヒテルズ直子さんへの質問募集

イエナプラン教育やオランダについて、リヒテルズさんに直接たずねてみたいことはありませんか？  
皆さまへの回答は、ニュースレター～リヒテルズ直子の質問箱～に毎月掲載いたします。  
ご質問のある方は、件名に「ニュースレター質問箱」とお書きの上 [info@japanjenaplan.org](mailto:info@japanjenaplan.org)  
までお送り下さい。

紙面の都合上、いただいたご質問はこちらでおまとめし、毎月1～2件ずつ掲載しますことをご了承下さい。

皆さまのご質問をお待ちしております。

### ★ニュースレターへのご意見ご感想をお待ちしております。

無事、第3号まで発行することができました。ありがとうございました！

より良いニュースレターの制作のためにも、みなさまのご意見ご感想をお聞かせください。

[info@japanjenaplan.org](mailto:info@japanjenaplan.org)

心よりお待ちしております。



### ★各支部のご案内

東京支部 [info@japanjenaplan.org](mailto:info@japanjenaplan.org)

千葉支部 [chiba@japanjenaplan.org](mailto:chiba@japanjenaplan.org)

埼玉支部 [saitama@japanjenaplan.org](mailto:saitama@japanjenaplan.org)

京都支部 [kyoto@japanjenaplan.org](mailto:kyoto@japanjenaplan.org)

福岡支部 [fukuoka@japanjenaplan.org](mailto:fukuoka@japanjenaplan.org)

★ニュースレター1月号はいかがでしたでしょうか？

毎回、新たな情報に、事務局も楽しみながらニュースレターを編集をさせております。また、このレターを通して、多くの繋がりがや、実践が生まれますことを心より願っております。

「こんな実践してみたよ！」ということなど、是非とも声をお聞かせください。

レターにご紹介させていただければ幸いです！！

(編集：中川)