

徒然草 学習プリント

課題① 第九十二段

具体例(自己の体験)

金曜日に課題ややらなくてはならないことがあっても、土曜があるから先に延ばし、土曜は日曜がある、日曜は月曜の朝があると先に延ばして、結局やらすじまいになってしまう。

人間は「今」を「なおざり」に過「こ」してしまふものだ。

(一般化)

「今」を大切に、最も大切なことに専心すべきである。

(主張)

課題② 第二百三十一段

具体例(自己の体験)

わざと授業を聞いていないようなふりをして、テストでいい点をとる。周りから見たら、ただの嫌みである。

人間はわざとらしく振る舞ってしまいがちなときがある。

(一般化)

人間はさりげなく振る舞うのがよい。

(主張)

課題③

第九十二段「ある人、弓射ることを習ふに」、第二三十一段「園の別当入道は」に見られる主張と、それを導く例示についての感想を自由に書きなさい(もちろん批判的な意見でもよい)。

第九十二段に見られる主張はとてもわかりやすく共感できる。スポーツの場面だから、納得しやすい。例示があることによって説得力のある文章になっている。

第二百三十一段の主張ではさりげなくふるまうのが良いと言っている。確かにその通りであるが、そこまで見苦しいことであろうか。時にはあえて、わざとらしく振る舞うことも必要ではないだろうか。どんなふうにも振る舞うのが最も良いのか、などということは時と場合によって大きく異なるのではなからうか。

意見文『十五、十六歳の主張』

人はなぜ「学ぶ」のか？

人はなぜ学ぶのか？ 大学に行くため？ よりよい職業に就くため？ 父の話していたことだが、会社に有名大学出身の若者がいて、技術はとも高いが、判断力がなく、話すのも下手だという。父によれば、大学に必要なのは受験に関する知識だが、社会に出て必要なのは総合的人間性だという。現在、日本の企業では専門知識よりも主体性や協力性など、人間性に関わることが重視されているのだという。

私が思うに、学ぶ意味、本当に学ぶ意味とは、将来の自分のためとか、役立つとか、そんな軽いものじゃないと思う。小中学校でも、学ぶ意味はたくさんあるというのと教えられたきた。しかし、学ぶことは個人的ことに収まらないのだと思う。技術は手段であって、目的ではない。人は、この地球の心臓を握ってしまったのだ。人は均衡を保つために学ぶ。人はこの世の平和のために学ぶ。だから、そこに人間性関わることが欠けていいはずがない。

高校生活

小松高校に入って、もっと楽しい高校生活を予想していたが、勉強、勉強、部活、部活の毎日で、しかも先生や親までもがうるさいくらい毎日言ってくる。特に親がうるさい。自分は部活をしているからしようがないことだと思っていたが、現在東京大学の野球部で、高校時代にはエースとして活躍していた先輩がいると聞いた。自分は毎日部活をして、勉強もして、遊ぶ暇もなくかわいそうだと思っていたが、今思うと、部活をしている人はみな同じだし、その道を選んだのは自分であるということだ。

先輩たちも皆、そのように苦しんでやってきて成功したのだから、自分もできないことはないはずだ。必ず努力して成功しない人はいないはずだから、辛くても今できることをやるのが大切だ。そして、自分もその「成功する人」となれるようにもっと上をめざさなくてはいけない。だから、小松高校では、もっと予習や復習を徹底するべきだ。

数学の授業

数学。これは高校で学ぶ教科の中でも生徒らが最も苦手としやすい科目であろう。私もその一人である。

数学は他の教科に比べ、答えを導くまでの過程が比較的長い教科である。暗記だけでは自分のモノにできない。現にクラスでも「分かる人」と「分からない人」の差が激しい。私のように進度が早すぎると感じている人も多いはずだ。例えば、先生が「分からない人」を指名したとき、「分かる人」は時間をもてあますこと、「分かる人」が答える内容は「分からない人」にとってはもっと説明が必要であることなどがそうだ。私も毎日の授業で質問に答えられず、周りの目を気にしてしまい、辛くなることもある。

そこで、クラスを二つに分けるのはどうだろうか。そうすればどちらのクラスも、自分のレベルに合わせて理解を深めながら学習を進めることが可能となる。よって、周りに気を遣ったり、暇になったりすることがなくなる。さらに少人数制により、個人への指導も増え、授業がよりよいものとなるだろう。全生徒の成長を願っているのであれば、皆が満足できる授業を私は求めている。

ゲーム

学ぶことは常に身の回りにある。いつであろうと、どこであろうと学ぶことはできる。自分たちの経験から、私はそう考えるようになった。

今でこそ抑えているが、私は幼い頃からテレビゲームが大好きだった。母親には何度も叱られた。私は病的なまでのゲーマーだった。なぜそれほどまでに没頭したのか。それは、単なる娯楽以外の要素を、幼い私はゲームに見いだしたからだ。

ゲームをしていると、漢字が出てくる。計算をすることもある。当然理解できないので親に尋ねる。これはどういう意味なのかと。それがわかると、ゲームが進む。これが楽しい。つまり、ゲームのために学ぶことによって、苦勞せずに知識が身に付いたのだ。かくして私は、四歳児にして「混乱」などといった言葉をつかいこなすようになった。私が今進学校にいるのもこうした経験のお陰である。楽しいことがあれば、それは学びのチャンスなのだ。だから「遊びは遊び、勉強は勉強」といった考えを持たずに、楽しいことを見つけられる目を私たちは持つべきだ。