

TS（トータル・サティスファクション）を目指して⑩

“Wet blanket”ではなく、“Inspiration”

校長室担当より

全国大会へ何度も出場する強豪校と対戦する県大会の公式戦。勝てば、初の決勝進出が決まるという準決勝の試合に臨みました。監督の先生の戦い方が見事にはまり、0-0で前半を終えて帰ってきた選手たちは、後半の立ち上がりにはラッキーな先取点をあげました。残り約30分の時間を集中し、ミスをしなれば勝てる。選手全員がそういう思いを強めました。ところが、残り15分の時間帯にファウルをとられ、PK。同点になり、その後は流れを失い、さらにミスから失点を重ねてしまい、敗戦。サッカーに限らず、こういった場面を誰もが経験あるのではないのでしょうか。

こういう場面には、心理学でいう「引き寄せの法則」が働いていると、多摩大学大学院教授で、内閣官房参与も務められた工学博士の田坂広志氏が指摘しておられます。チーム全体が「集合的な意識」が「絶対にミスができない。ミスをしたらどうしよう。」というネガティブな思いにとらわれたため、これに「悪い結果」＝「悪い運気」が引き寄せられた状況だと。

ネガティブな思いはこの世の中にあふれています。私たちは一人一人の成長してきた環境やテレビなどの影響により、必ずネガティブな思いを持ち合わせています。これがあまりにも度を越してしまうことが多々あり、中には、学校組織やチームのリーダーでありながら、組織の良い空気や雰囲気壊してしまう方もおられます。その一つの例が、「ウェット・ブランケット（濡れた毛布）」と揶揄されるリーダーです。これは、文字どおりの濡れた毛布が火を消してしまうことから生まれた表現ですが、チームのメンバーがやる気を持ち、アイデアや提案を出しても、そのアイデアや提案の問題点を冷ややかに指摘して（これは、「ミスをしたらどうするんだ。」というメッセージになります）、やる気を削いでしまうリーダー的立場の方が、この広い社会には多くおられます。当然そのチームの雰囲気も萎縮的でネガティブなものとなり、メンバーの自主性や創造性は抑えつけられてしまいます。当然、結果が悪い方向へ流れていきます。

逆に、チームの雰囲気を明るくする「ムードメーカー」的な存在のリーダーを何人も見てきました。私は常々、自分の力を十分発揮するためには、別のカ、つまりリラックスする、肩の力を抜く（手を抜くではありません）目的で、自分自身の今の状態を客観的に見ることができカが非常に大切だと考えています。「自分は今ミスを恐れているな。でもミスをしてもし必ず取り戻せる。仲間がいる。」という考え方ができるかどうか。この決め手になるのは、所属する組織がもつ、安心安全が担保された明るい雰囲気であり、この雰囲気を生み出す人が「ムードメーカー」だと思います。ちなみにムードメーカーという日本語に対応した mood-maker という英語はないそうです。強いて言えば、英語では、【inspiration：人の創造性を刺激する人】となります。この方が意味的にしっくりしますね。社会のモデルとしてもらえるよう、まずはこの学校でこういう良い雰囲気を創っていきましょう、一緒に。（令和4年1月31日）

本校教職員として目指す方向性（確認）

※令和3年4月1日にお願ひしたこと

- 1 トータル・サティスファクションの実現
- 2 学びに向かう力をもつモデルを率先垂範
- 3 対話とパートナーシップに基づく行動
- 4 全教職員で全校の児童生徒を見守るチームの実現
- 5 「今さえ、ここさえ、自分さえよければいい」の考えを戒める