課題解決に主体的に取り組む授業の導入の実践～小学３年算数科～

１　はじめに

「次，算数かあ。」という声，みなさんも聞いたことがありませんか？算数は苦手意識をもつ児童がけっこう多く，学年が進むにつれ個人差が顕著に表れがちです。苦手意識は授業への意欲にも大きく表れます。さて，今日はどうすればやる気を引き出せるかな？と考えることもありますよね。

新しい単元に入るときや日々の授業を進めていくにあたり，どの子も「今日はどんなことを勉強するのかな」という気持ちでいるでしょう。授業を始めるにあたり，そんな児童の期待や不安を受け止めて，「こんなふうに投げかけたら，きっと食いついてくるかな」「こんな活動から入ったら，乗ってくるだろうな」という工夫ができたら，算数が苦手な児童も少しは算数の授業が楽しみになり，自ら考えて取り組もうとする児童の姿を育てることができるのではないかと考えています。そんな願いのもと，授業の導入として実践してみたことを紹介します。

２　「知識・技能を活用する学習活動の工夫や設定」

（１）「やってみたい」と思えるような課題設定の工夫

①　遊びの要素がある活動　～「〇〇ゲーム，〇〇対決しない？」～

小数の単元の中の，大小比較を行う授業の導入で「小数の大きさ比べゲームをしよう」と投げかけ，赤と青の多面サイコロを見せたところ，児童の目がぱっと輝いた。

ゲームの説明の際にも，人気芸能人同士の対戦とし，顔写真を使ったり，サイコロの写真と位カードを提示したりしたことで全員がよく話を聞いてスムーズに進んだ。「小数点」「小数第一位」などの用語の復習も行えた。

「ゲーム」という設定は，面白そう！やってみたい！とすぐに反応が返ってきたので，児童の意欲を喚起することに即効性があることが分かった。また，視覚に訴える提示も，気持ちを引きつける効果が絶大である。時間が許せば実際にやってみせることもよかったと感じた。

〈ゲームの流れが理解しやすいように黒板に提示〉

〈簡単な小数の大きさ比べから考える場面〉

②　簡単な課題から，難しい課題へ　～「できる！できる！あれ？」～

本時の課題「2.9 と 3」を提示する前に，フラッシュカードを使って簡単な小数比べを行った。

Ｔ：どっちが大きいか，本当に分かるの？１．５と１．８では？

Ｃ：１．８！簡単！（ここで，不等号のカードを取り出し，名称と貼り方を確認する。）

Ｔ：簡単？ようし，それなら，７．９と２．６はどう？

Ｃ：分かる！７．９！（やりたい！という雰囲気がアップ。下位児童を指名して自信をつけさせる。）

Ｔ：じゃあ，２．９と３は？（「ん？えっ？」という顔と自信満々の顔が入り交じる。）

Ｔ：どうして迷ってるの？

Ｃ：２．９には小数点がついて，３にはないから。Ｃ：小数と整数だから。

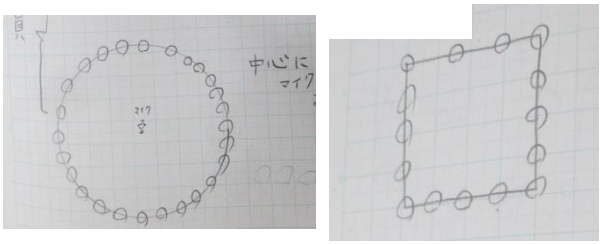
本時は「2.9 と 3 のような小数と整数の場合には，どちらが大きいのか」考えていくという課題の方向性が明確になり，児童の言葉でめあてをたてることができた。

簡単な課題から入り，既習から未習へ踏み出して解決しようとする流れは，児童の思考に沿っていて自然にめあてが入ってくることにつながると言えるだろう。

（２）　身近な出来事から，必要な概念へとつなげる～「どうしたら，うまくいくかな？」～

円の単元の導入で，「マイクを早く取った人が答えられる」という設定でクイズ大会を行おうと投げかけた。マイクを教卓の上に置いて各班の代表者８名が自分の席から走って行って取るということにしたところ，「近い人と遠い人がいるから，ずるい！」という声があがった。「じゃあ，マイクと人をどう並べればいいのかな？」と投げかけノートに考えを書かせた。

案１：マイクを机の真ん中に置いて，１列に並ぶ。→真ん中の人はいいけど端っこの人が遠いからダメ。
案２：マイクを教室の真ん中に置いて，壁に沿って並ぶ。→教室の隅っこの人がちょっと遠くなる。
案３：マイクを真ん中に置いてその周りに丸く並ぶ。→きれいな丸になるように，紐を持って並べばＯＫ。



〈児童が考えた図（ノートより）〉

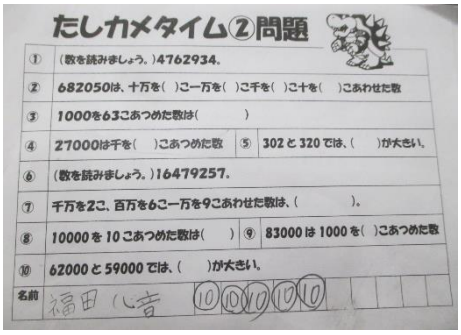
話し合った結果，同じ長さの紐を真ん中で結んでそれぞれが手に持って，マイクから同じ距離の所に並んだら，円の形になった。これで解決。ここからマイクの位置が円の中心，紐の長さを半径といい，半径はすべて長さが等しいということを知識としておさえた。

クイズ大会を平等に行うために必死に考えさせることで「１つの点から同じ長さになるようにかいた形が円である」という概念につなげることができた。教科書では玉入れを扱っていたが，具体的イメージをもてる課題設定にしたことで，話合いも活発に行えた。

３　既習事項をもとに考える道筋を与える手立ての工夫

授業に入る前に復習タイムを設定して単元を通して取り組んできた。所要時間は約 3 分間で，単元で学習した基本的内容を 10 問にまとめてペアで口頭で答え合う活動を行った。

１分間ずつ片方が穴埋め問題を解き，もう片方が答えを見ながらチェックする。**同じ問題を繰り返し実施することで，自分の伸びが分かるので，満点を目指して意欲的に取り組む児童の姿があった。**かけ算の筆算の単元では，九九を１分以内にすべて言う課題にしたため，どの子もすごい集中力で取り組め，タイマーの合図に間に合うと歓声があがるほどであった。



たしカメタイム②問題

① （数を読みましょう。）4762934.
② 682050は、十万を（　）こ一万を（　）こ千を（　）こ十を（　）こあわせた数
③ 1000を63こあつめた数は（　　）
④ 27000は千を（　）こあつめた数　⑤ 302と320では、（　　）が大きい。
⑥ （数を読みましょう。）16479257.
⑦ 千万を2こ、百万を6こ一万を9こあわせた数は、（　　）。
⑧ 10000を10こあつめた数は（　　）　⑨ 83000は1000を（　）こあつめた数
⑩ 62000と59000では、（　　）が大きい。
名前　福田 心音　10 10 10 10 10

〈復習タイムで使用した問題〉

４　おわりに

児童の側から授業を見つめると，算数が苦手な子もみんな「できるようになりたい」という願いをもっていることを再認識させられます。得意な子は「今日も自分の力で解けた」という自信を積み重ねたいと意欲満々で臨んできています。そんな児童の願いに応えるために，「今日はどんなことをやるのかな？」というどきどき，わくわく感をもたせることができるような授業づくりをこれからも目指していきたいです。「やった，次算数だ！」という声が聞けるように…。