

少人数部会 研究の成果と課題

1 指導計画の工夫について

○事前にレディネステストとプレテストを実施し、S－P表にまとめて児童の実態把握や誤答分析を行った。その結果、児童の苦手な部分が明らかになり、指導計画の修正にも役立った。

また、スモールステップで学習を展開することにもつながり、数の構成についてさらに多面的な見方をもつことができるようになった。

△今後さらに児童の実態を見取るための手だてを工夫し、指導計画がより児童の実態に即したものになるように加筆していく必要がある。

2 指導方法および指導過程の工夫について

○前年度に、児童に人気の「マリオ」というキャラクターを利用し、ストーリー性のある課題を提示し、成果を上げることができた。既成のキャラクターの場合、どうしても原作の世界に流されがちになるという危険性を避けるため、オリジナルのストーリーを作り、学習意欲を喚起した。

課題を解決すれば宝を得ることができる。しかも宝箱は、児童が早く開けてみたいと思えるようなものに仕上げた。児童は、1時間ごと、宝島に向かって旅を続ける楽しみを味わいながら、モンスターをやっつけるアイテムを獲得し、意欲を持続させることができ、確かな理解に結びついた。

△つまづいて困っている児童に対しては、あらかじめ位取り板や数直線、数カードなど操作しやすいものを用意し授業に臨んだ。しかし、早く課題を解決し、時間を持て余してしまった児童への支援については、まだ工夫の余地が見られた。

児童どうしが教え合い、学び合う場面を工夫するなど、どの児童も満足感を味わうことができるよう授業を組み立てていきたい。

3 評価の工夫について

○低学年の児童でも簡単に自己評価でき、しかも振り返りの際に役立てることを意図して自己評価カードを作成した。理解が十分な場合は丸を3個塗れるという約束ごとを決め、意欲を喚起することもねらい利用させた。

「丸を3個塗れるように頑張ろう。」と意欲をもって学習することには成果を上げることができた。

△一方、低学年という発達段階からか、自己評価は難しく教師の目と児童の評価にまだ、隔たりがみられた。今後、座席表等を元にしたより客観的かつ効率よく評価できるものを用意し1時間ごとの評価を累積しながら指導に生かしていきたいと考える。