少人数指導部会の研究

主 題

低学年における基礎・基本の習得と確実な定着を図るための指導法の改善

1 育てたい力

関心・意欲・態度	数学的思考
<ul style="list-style-type: none">算数の楽しさを感じながら、様々な算数的活動に取り組むことができる。既習事項を日常生活に役立てることができる。	<ul style="list-style-type: none">操作活動や体験を通して、考えることができる。図や絵を用いて、解決方法をイメージすることができる。具体物や絵図を使って、自分の考えを発表できる。
表現・処理	知識・理解
<ul style="list-style-type: none">計算や測定などの作業が丁寧に行える。基礎的な問題を正確に処理することができる。既習事項を生かして、問題を解くことができる。	<ul style="list-style-type: none">数量や図形について豊かな感覚をもつことができる。意味や性質について理解することができる。学習事項を習得し、定着させることができる。

※少人数指導部会の「育てたい力」は、どの児童にも身につけさせたい最低限度の力を示しています。

2 主題に迫る手だて

(1) 指導計画の工夫

①少人数指導のよさを生かす指導計画の作成

- 指導者が学習内容や指導方法を共通理解して指導することができるように、授業の流れが具体的に分かる指導計画を作成する。また、それに基づいて一人一人にきめ細かな指導ができるようにする。
- 活用する具体物や半具体物等を明記し、操作活動や体験活動が十分に行えるようにする。

②児童の実態に応じた指導計画

- 少人数のグループではあるが、関心や意欲、学習速度、既習事項の定着度等には個人差がある。事前に意識調査やレディネステスト・プレテストを行い、児童の実態を把握して指導計画に生かしていく。また、単元の特性や系統性を考慮しながら、児童の学習がよりスムーズにかつ効果的に行えるように工夫する。

(2) 指導方法及び指導過程の工夫

①課題提示の工夫

- 児童の実態や単元によってどんな課題提示が効果的か模索していく。例えば、視覚に訴えた課題や身近な生活素材からの課題、ストーリー性のある課題などが考えられる。

②自力解決に導くための工夫

- 問題文を確実に把握するために、大切な言葉にアンダーラインを引かせる。また、自分の考えを分かりやすくするために絵、図、マーク等を活用する。こうした手だてを習慣化することにより、解決の見通しがもてるようにする。
- 児童の自力解決を促すために、操作しやすく思考の助けになる具体物や半具体物を提示する。また、学習状況に合わせ提示するタイミングなども工夫する。

③児童の考えを生かした学び合いの工夫

- 一人一人の考えを大切に、多くの児童が発表する場を設定する。
- 様々な考え方に触れる機会を多くもち、多様なものの見方ができるようにする。

(3) 評価の工夫

①一人一人の考えや学習状況を見取るための工夫

- 座席表を活用しながら一人一人の考え方やつまずき等をとらえ、机間指導を通して個に応じた支援を行う。

②学びの振り返り

- 「まとめ」の段階で、学習した内容について評価するプリントをさせ、習得状況をとらえることで次時の指導に生かしていく。
- 自己評価カードへの記入や感想を書かせたり発表させたりすることで、学びの振り返りをさせ、次時の目標をもたせるようにする。

③「学習チェックカード」の活用

- 学習チェックカードに記録し累積することで、一人一人のつまずきや定着の様子を把握し、指導に生かしていく。

少人数部会 研究の成果と課題（17年度）

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の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。