

POINT |  
知・技

## 2つの振り返りと見通しを大切に、基礎・基本の定着を図る工夫

対話的な授業や深い学び、目標達成に向けての自己調整力など、様々なことが求められているが、基礎・基本の確実な定着がなければ、これらの達成は難しいと思われる。授業時数も限られていることから、効果的に知識及び技能の定着を目指す実践の工夫を紹介する。

### 1 2つの振り返り

1つ目の振り返りは「学習内容の振り返り」である。授業の最初に、既習事項の全範囲からランダムに5問を出題する「5問テスト」を実施している。1学年であれば、小学校の学習内容も含まれる。例えば、通分の仕方や面積の求め方など、忘れた頃に確認することで、学習内容の定着につながるとされる。

2つ目の振り返りは「学習状況の振り返り」である。そのとき自分が感じたポイントや間違えやすいところなどを自分の言葉で記入させることで、今後の学びに生かされるだろう。

また、子どもの負担になりすぎないようにするために、毎授業の記述ではなく、学習内容ごとに1分程度で記入できるくらいの文章量にしている。記述が苦手な子どもでも、継続して取り組むことができるようバランスを考え配慮することも、指導者にとって必要事項だと考える。

### 2 見通しをもたせる

見通しがもてれば主体的に学習も進めやすくなり、学習内容の理解につながるだろう。振り返りシートには、その後の学習内容も記載しており、現在学習していることがどのように発展

していくのか、子ども自身で中期的な見通しをもちやすいと考える。

| 【0章 算数から数学へ】 |       |              |   |
|--------------|-------|--------------|---|
| 学習内容         | NO.   | 自己評価 (A・B・C) | ポイント  |
| 素数と素因数分解     | 1     | A            | 420<br>ここが素数に分解して、積む。<br>24=2×2×2×3の時、<br>=2×2×3×2×2                      |
| 【1章 正負の数】    |       |              |   |
| 学習内容         | NO.   | 自己評価 (A・B・C) | ポイント  |
| 符号の付いた数      | 1,2   | A            | 0より大きい + 0ははつがはなし<br>0より小さい - は中3で習う                                      |
| 数の大小         | 3,4   | A            | × (-3) < (+4) < 0 < -3 < -2 < +4<br>-3と-2の大小関係がわからないから<br>ポイントで大小関係の覚え方を、 |
| 絶対値          | 4     | A            | 基準となる点からどれだけ離れたか  |
| 加法           | 5,6,7 | A            | 加法とはたし算のこと<br>例) (-3) + (+5) = +2   |

【振り返りと見通しのための振り返りシート】

### 3 学び合い

数学の授業に限らず、「なぜ？」を解決することは基礎・基本の定着に向けてとても効果的だろう。それが教員による説明ではなく、子ども同士によって日常的に行われることで、双方の理解の深まりにつながるだろう。

どれも特別なことではないかもしれないが、1年間を通して無理なく継続することで、学習に対する安心感となり、確かな知識及び技能の定着へとつながると考える。

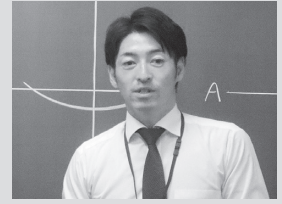


日常的な学び合い。問題演習が多い単元では、より活発に行われている。

【子ども同士による学び合いの様子】

## つなげる授業づくり

上士幌町立上士幌中学校 教諭 関 竜介

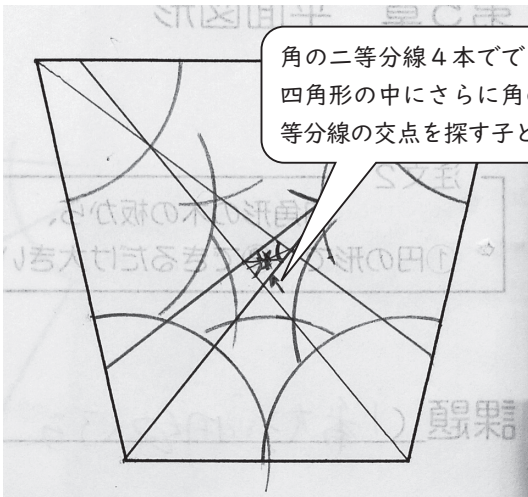
POINT 2  
思・判・表

## 試行錯誤を生む問題と授業づくりの工夫

授業を構築する上で常に考えていることは、全ての子どもが課題解決に向けて取り組むことができる授業づくりである。苦手な子どもが手を動かすことができることと、得意な子どもに物足りなさを感じさせないことを両立させた授業を展開したい。

## 1 迷いが生まれる場面設定

1学年作図のまとめの授業では、「四角形の木の板から1番大きな円のテーブルの天板を作る」という場面設定をした。内接円を作図するには、角の二等分線を用いるが、台形や平行四辺形などの四角形にすることで、角の二等分線が1点で交わらない。ここで迷いが生まれる。

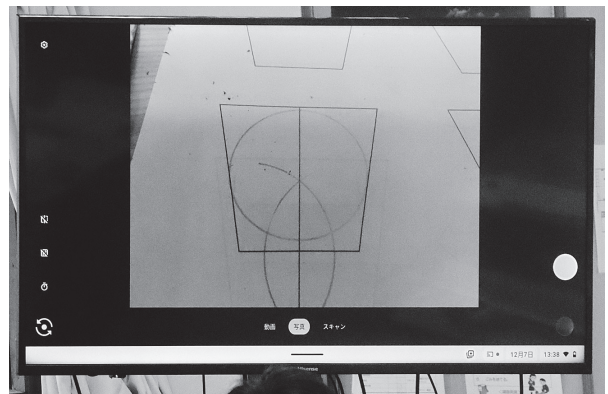


【子どものワークシートの様子】

苦手な子どもへの配慮として、対角線を結ぶことや、前時までに学習した3種類の基本の作図で中心を見つけることでも1つの答えになるようにした。自分の答えにたどり着くことは、大きなやりがいとなり、次への学習意欲につながるだろう。

## 2 リアルタイムで考えを共有

また、リアルタイムで多様な考え方を全体に共有することで、他の人の意見を見て参考にし、新たな気付きへの刺激となるようにした。

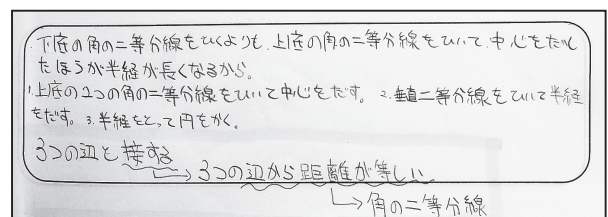


【カメラをモニターにつないでの共有】

## 3 プロセスを大切にしたまとめ

最後に、答えにたどり着いてもそれで終わらずに、なぜそうなるのかについて既習事項とのつながりを意識させながら言語化することができるようになりたい。単純に答えにたどり着けない問題設定だからこそ、その答えを導くまでのプロセスに意味があり、自分の言葉でアウトプットする価値が生まれるのではないかと考える。

基本的な知識及び技能を確実に定着させるとともに、どう使うかを問うなどの意図的な仕掛けにより、知識がただの情報にとどまることのないようにしたいと考える。



【子どものまとめ記述】