

POINT |  
知・技

## アナログで積み重ねる「振り返り」とデジタルで確かめる「まとめ」の工夫

授業の終末で、学習した内容について振り返りやまとめを行う際に、子どもの言葉を大切にできるように心掛けている。そのようにすることで、子どもたちは、「授業の中心は自分たちである」と自覚することができ、主体的な学びの中で新たな数学的な見方・考え方を獲得していくだろう。そこで、知識及び技能の習得に関わり、アナログとデジタルのそれぞれの利点を踏まえた学びの振り返りやまとめの実践例を紹介する。

### 1 「振り返りシート」による学びの振り返り

新しい単元の学習を始める際には、レディネステストを行うとともに、単元の「振り返りシート」を配布している。子どもは単元全体を通して習得を目指す知識及び技能をあらかじめ把握することで、見通しをもって学習に取り組むことができるだろう。また、学習に対する不安を和らげたり、これから始まる学習に対して、興味や関心をもったりすることもできるだろう。

毎時の終末には、本時の学習内容を「振り返りシート」に記述している。時間の制約もあってなかなか大変だと認識しているが、子どもがその日に学んだことを言語化することは重要だと考える。また、振り返り際には「分かったこと」「できるようになったこと」「よく分からなかったこと」「今後の学習に生かしていきたいこと」など、学びを振り返るための視点を提示することで記述する内容の充実を図っている。

1人1台端末を活用したデジタルポートフォリオ方式も考えられるが、文字で書いて蓄積し

ていくことを通して、身に付けた知識を既習の数学的な知識と結び付けながら、子ども自身が数学的な知識をどの程度理解しており、また、どのような場面で使うことができたかを把握するねらいがある。

②	減法	(8)	5月1日	加法についてしかりと理解することができた。	A・B・C
		(9)	5月7日	小数や分数を含む正負の数の減法ができる。	☆☆
③	加法と減法の混じった計算	(10)	5月12日	2つから3つ以上の項だけを集めた式に表せる。	A・B・C
		(11)	5月13日	加法と減法の混じった式を計算できる。	☆☆☆
		(12)	5月14日	加法と減法の混じった式を計算できる。	A・B・C
		(12)	5月14日	トランプゲーム・基本の問題	A・B・C

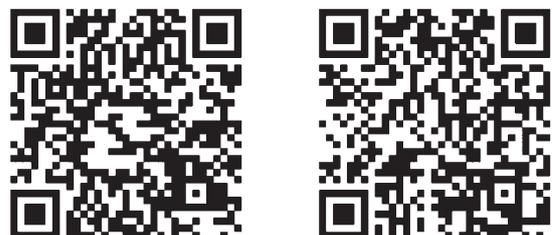
○ 問題解決の場面で「正負の数」を使いこなすために大切なこと  
○ 「正負の数」での学びを生かせようなこと

しかりとこの加法と減法について理解することができました。  
この単元のテストでも良い点数を取りたいので、次の計算、わり算もがんばりたいと思います!

【振り返りシートの記入例】

### 2 「Kahoot!」による単元のまとめ

単元テストを行う前には、単元のまとめとして学級全体で「Kahoot!」を活用しながら、総仕上げを行っている。「Kahoot!」は、より速く回答した方がポイントをより多く得られる仕様になっているため、正確かつ効率的に問題を解く意識付けにつながるだろう。また、このようにデジタルで行う学習活動には、子どもが問題解決の過程で、単元を通して習得した知識及び技能をどの程度的確に用いているかについて、成績データで把握できるという利点もあるだろう。



【Kahoot! で作成した問題例】

幕別町立札内東中学校 教諭 池田 匠

POINT 2  
思・判・表

## パフォーマンス課題に至る学習過程を意識した単元デザインの工夫

習得した知識及び技能を活用しながら、思考力、判断力、表現力等を育むことを目指して、単元の終末段階にパフォーマンス課題を位置付けた単元デザインを心掛けている。

ここでは、単元の導入段階からパフォーマンス課題を提示し、問題解決に至るまでの学習過程を意識した単元デザインの実践例を紹介する。

## 1 複数の解法が存在するパフォーマンス課題作り

課題を作成する上で大切にしていることは、日常生活や実社会で起こり得る出来事を題材に選んだり、答えだけではなく、その理由や根拠となる説明を求められる問いを設定したりすることである。

また、課題を提示した際に、子ども自身が考えたことを式や表、図、文章などで他者に分かりやすく伝えるように指導している。

特に、複数の解法が存在する問題を扱うことを最も大切にしている。複数の解法が存在する問題を扱うことは思考の多様性を育てたり、子ども自身が得意な方法や理解しやすい手順を選んで解くことを通して、粘り強く学習に取り組む態度を育てたりすることにもつながるだろう。



【単元デザインの例】



【パフォーマンス課題の例】

## 2 子ども同士による学び合い活動の充実

数学の問題を解くことは、山登りをするに似ているのではないだろうか。つまり、問題の解き方をより多く知っていることは山頂に到達するまでの道筋をたくさん知っていることに例えることができるだろう。



【子ども同士による学び合い活動】

学び合い活動では、問題解決に向けて思考する過程やその結果得られた事実や方法、判断の根拠などを数学的な表現を用いて伝え合う子どもの姿を大切にしている。また、異なる解き方を共有することで他者の考え方を理解し、他者を認めようとする能力が身に付くだろう。1人では解決できないと諦めてしまいそうな問題も、他者とともに意見を出し合いながら考えることで、問題を解決したときの達成感や満足感を共有することができるという良さがあるだろう。

次の大会では、②・③・⑥の3名に加えて、⑤・⑦の2名を出場させたいと考えています。理由については…

②、③、⑥に加えて、⑤と⑦を入れたら、  
4人の平均は16点で、中学生の平均より  
高く付くから。

また、②、③、⑥の3人は、スピード、スタミナ、  
攻めの巧さ、守りの巧さ、ミスが少ないに  
対して、⑤は守りがCで、⑦は攻めがCで、  
かといって、お互いの2人、バランスよく、どまると  
思、だから。

【子どものパフォーマンス課題の解答例】