

集団の中で個が生きる授業

— 低学年組における算数科の実践 —

古 田 陽 子

1. 集団の中で個が生きる授業とは

本年度の低学年組は1年生1名、2年生2名の計3名である。3名とも実態、興味、関心も異なる個性豊かな子どもたちである。4月より「3人でできることを…」「3人だからこそできることを…」を捜し求め、お互いがかかわり合って学べるようになることを目指して学級経営を行ってきた。日常生活において互いのかかわりが少しずつ深まってきてはいるものの、教師がいないところで3名が一緒に遊ぶ姿はまだみられないのが現状である。

個が集まれば集団は構成されるが、構成された集団において個が他の個と何らかのかかわりを持つことで初めて集団活動が生じたと考える。集団の中で個が生きる授業とは、次の3点を満たす授業ではないかと考える。

- I. 個の課題が達成でき、「できた」という達成感が味わえる授業
- II. 個が主体的に学習に取り組み、「やった」という充実感が味わえる授業
- III. 個が他の個とかわる中で、「やってみよう」という意欲の喚起と持続、そして「あっ、そうか」という自己変革が行われる授業

I, II, IIIの三点を満たすための留意点を次のように考えた。

〈留意点1〉個に応じた適切な課題を包括できる教材の選定

的確な個別理解に基づき、指導内容をよく吟味した上で、個の実態に応じた最近接課題を設定しなければならない。集団での学習となると、それぞれの個の課題が包括できるような教材の選定が必要となる。学習の実態の幅が大きい集団であるだけに個の課題を包括できる教材の選定は難しい。

〈留意点2〉個の活動が保障される場の設定及び教具の開発

人の活動を見ることも大切な学習であるが、低学年児童の特徴として待つのが苦手ということがある。操作活動を多く取り入れて個の活動を保障することも、主体的に学習に取り組みさせるには有効である。児童が「おもしろそうだな」「やってみたいな」と思うような活動及び教具を用意するためには、児童の生活をよく観察し、興味・関心を示している物や、行動の特徴を把握しておくことが大切である。

〈留意点3〉個と個のかかわりが必要となる場の設定

学習においては教師対個になりがちで、個と個のかかわりがあまりみられない。そのような実態から、個と個がかかわり合いながら授業が進むためには、かかわりが必要となる場を設定することにより、他の個に関心を向けさせ、かかわり方を学ばせていくことが必要であると考えた。

上記のことに留意して本年度の授業を行ってきたが、そのことが集団の中で個が生きる授業の実現につながったかどうか、算数科の実践を通して考察してみたい。

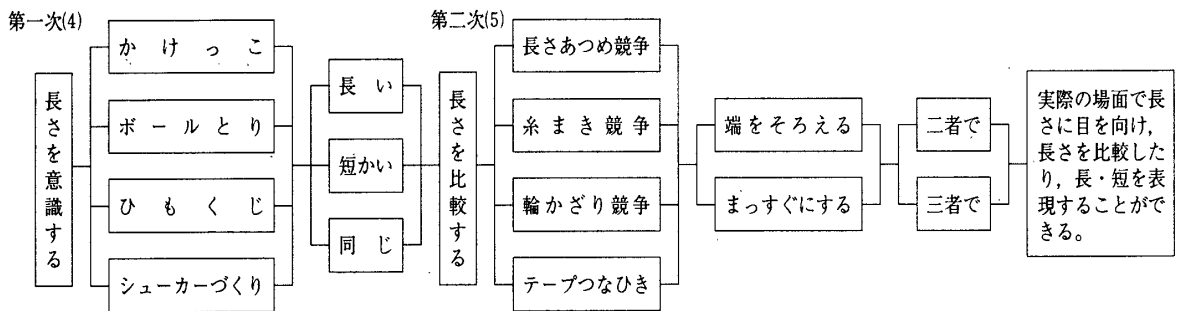
2. 実践事例 一単元「長さくらべ」ー

(1) 単元の概要

①指導目標

1. 物には長さがあることを意識させ、「長い」、「短い」ということばを理解させる。
2. 直接比較の操作（端をそろえる，まっすぐにする）により，長さを比べることができるようにさせる。

②指導内容と計画（計9時間）



(2) 本時（「長さあつめ競争」の第1時）の実践にあたって

①児童の実態に応じた課題設定

右の〈表Ⅰ〉は本校の障害児学級で従来使われてきた，長さの学習における指導内容の系統表である。この表に児童の実態をあてはめてみると次のようになる。

児①…指導内容の2～3の段階

「長い」は言えるが「短い」ことを「長くない」と言う。

児②…指導内容4の段階

端をそろえることを意識し始めている。

児③…指導内容1の段階

以上の実態に基づき，本時の目標及び目標行動を設定した。

児③の課題設定について具体的に述べる。児③の指導内容は〈表Ⅰ〉では「長さが意識できる」にあたるが，意識する段階にもいろいろあって幅が広い上に，意識したかどうかの評価も漠然としたものになりがちである。

長さを意識させる学習として〈表Ⅱ〉にあげているような活動を行ってきた。長さを体感させる学習では，長い方に焦点をあてて，「わあー」

段階	指導内容	備考	
IV	量と測定	・物には長さがあることを意識し，単位の必要性を理解し，測定の基本的な方法がわかる。 ・長さを比べたり，ものさしを使って測定できる。 ・実際の場面において，いろいろな方法で比較したり，測定したりできる。	目 標
	長 さ		
I-Ⅱ	1. 長さが意識できる。 2. 長い・短いということばを使う。	2. 「長い，短い」	直観
Ⅲ	3. 長さの違いのはっきりした，まっすぐな二者を比べる。 4. まっすぐな二者を端をそろえて比べる。	4. ① ② ③ 垂直で 水平で縦 水平で横	直接比較
Ⅳ	5. 三つ以上のものの長さを比べる。 6. 質や幅に関係なく長さを比べる。(まがっているものも含む) 7. 二つの者A・BをCを使って比べる。 8. 二者より長い媒介物で比べる。 9. 単位になるものをきめて(エンピツ・指)ものの長さをはかる。(いくつに分ける)	5. 「一番長い」「一番短い」 6. 異質のもので比べる 7. Cは棒とかテープetc. ①A=CでBとCで比べる ②A=C1 B=C2でC1とC2で比べる ③A<C<BでCで比べる	間接比較
Ⅴ	10. 単位になるものをきめて二者の長さをはかってくらべる。 11. 共通の単位(ものさし)のしくみを知る。 12. 1cmの長さに切ったタイルでものをはかる。 13. 1cm単位のものさしを作りものを測る。(30cmものさし)	12. 「cm」 14. 「mm」(1cm=10mm) 15. 「m」(1m=100cm) 16. 「km」(1km=1000m)	個別単位
Ⅵ	14. cm・mmの単位ではかる。 15. m・cmの単位ではかる。 16. kmが読める。		測 定

〈表Ⅰ〉長さの学習における指導内容の系統

という児童の感動をひき出すことにより、長さの量を実感させ、「長い」ということばと結びつけることをねらっている。「長い」「短い」を意識させる学習は、どちらか一方を基準にした長さの量に着目させることをねらいとしている。

児③は長さを体感させる学習や、距離をかえてのかけっこには興味を示さず、長さを意識した行動や言動はみられなかった。児③が興味を持って取り組んだのは、棒を使ってのボール取り、シューカー作り、筒への棒入れであった。

それらに共通していることは、児③にとって遊びとなり得る必要感のある活動ということである。例えば大好きなボールを取るためには、長い棒を使わなければならない、シューカーを作るためには長い棒を除かないとふたができない、筒の中に棒を入れると下の缶にあったて音がする。児③は筒やびん等に物を入れて振って遊ぶのが大好きである。

そのような実態と指導内容とを合わせて、本時の課題は「びんの中に棒を入れ、でっばっているかないかを手のひらで押さえて判定する」とこととした。

②児童の課題が包括できる教材の選定

児①、②、③の課題が包括できる教材として「長さあつめ競争」を選定した。長さあつめ競争の内容は下図の通りである。活動できる場を増すために役割分担をして、同時に3人が活動できるようにした。また、ゲームは、活動そのものは楽しいが、活動後の課題解決への意欲につながらないことがよくある。課題を審判の活動としてゲームの中に取り入れ、課題解決への意欲が減退しないように配慮した。

それぞれの児童が意欲的に活動に取り組めるように次のように考えた。



○児①は競争意識があるので、短い長さカードをみつけるとシールが貼ってもらえる表を用意し、時間の終わりに表彰することで、学習への意欲を高め、持続させる。

○児②は活発に動きまわることが好きなので、ゲームは机と机の間の往復という動きのあるものとし、活動意欲を高める。

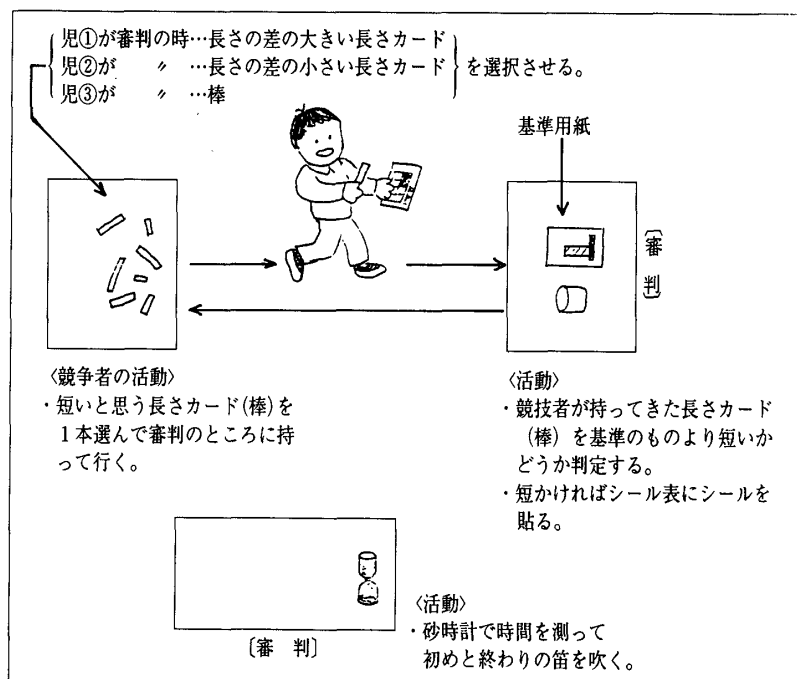
○児③は大好きな笛を審判で吹くことにより、ゲームへの参加意欲を高める。

③個と個のかかわりの場

個と個のかかわりを持たせるために、競技者も審判も児童とした。指導者は主に児③と一緒に活動した。教育実習期間の実践なので、児①、②が審判の時の課題が達成されたかどうかの評価及び指導は教育実習生に手伝ってもらった。

学習課題	活 動 例
長さを体感させる学習	<ul style="list-style-type: none"> ・長いひものまきとり ・トイレットペーパーころがし ・かけっこ
「長い」「短い」を意識させる学習	<ul style="list-style-type: none"> ・ひもくじ ・ボールとり、風船わり ・シューカーづくり  びんの中に棒を入れてふたをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・筒入れ  長・短の棒を筒に入れわける。

〈表Ⅱ〉長さを意識させる学習



(3) 本時の実際

本時の目標 ・端をそろえて長さを比べをし、「長い」「短い」を表現することができる。

目標行動

児①	端をそろえて長さを比べ、短い方を指摘できる。
児②	端をそろえて長さを比べ、「長い」「短い」が言える。
児③	びんの中に棒を入れ、でっばっているかいないかが判定できる。長さあつめ競争に参加できる。

準備 長さカード、比較用基準用紙、棒、びん、シール表、シール、砂時計、笛
 学習過程

学 習 過 程	予想される活動	指 導 上 の 留 意 点	
		全 体	個 別
<p>1. 端をそろえることを意識する。</p> <p>2. 長さみつけ競争に仕方を知る。</p> <p>3. 長さみつけ競争をする。</p> <p>4. 表彰式をする。</p>	<p>1・児③は学習に関心を示さないであろう。 ・児①, ②は見た目で長い方を指摘するであろう。 2・児①, ②はすぐにやりたがるであろう。 ・児③は審判の笛に興味を示すであろう。 3・児①, ②は積極的にゲームに参加するであろう。 ・児①は審判の時に見た目の感じで判定するであろう。 ・児③は棒をびんに入れるが判定はしないであろう。 4・児①は勝敗に興味を示すであろう。</p>	<p>1・端をそろえる必要性を意識させるために一端を隠した長さカードを提示し、長さを比較させる。 2・指導者と教育実習生(2名)とで師範することにより、競争の仕方を知らせる。 ・短いカードをみつけることを強調して師範することにより、課題意識を明確にさせる。 ・シール表を用意することにより、学習意欲を高める。 ・競争時間は砂時計で測らせ、初めと終わりに笛で合図することで競争意識を高める。 3・競争者には基準のカードを渡さずに、見た目で長さカードを選ばせる。 ・審判に端をそろえて比べることを意識させるために、基準用紙の基準線を太くする。 ・競争の順番は児童の様子を見て決める 4・シールの数を数えさせて、一番多いものを表彰する。</p>	<p>1・児③にはことばかけをしながら長さカードを抜かせる。 2・児③が着席して師範をみるようにことばかけをする。笛を吹きたがる場合は吹かせる。 3・児童の実態に合わせて比較の方法を次のようにする。 ・児①, ②…基準用紙の上で平面での比較 (児①…差の大きいもの 児②…差の小さいもの) ・児③…びんの口を手で押えさせ、棒がでてくる時には「長い」ということばを言わせる。 4・始まりと終わりの号令かけは本日の当番の児③の役とする。</p>

(4) 児童の活動の実際

本時における児童の活動の実際は次の通りである。

児童	課題達成	競技への参加（かかわり）
①	基準線にはぼ端を合わせて長さカードを置き、短い方のカードを指摘することができた。	進んでゲームに参加していた。審判と競争者のどちらにもなりたがった。
②	基準線に端を合わせて比較することができた。「長い」「短い」ということばも正しく使っていた。	審判と競争者という役割分担を理解してできた。ゲームに意欲的に取り組んでいた。
③	びんの中に棒を入れたが、手のひらでの判定は指導者の誘導のもとに行った。指導者のことばの模倣で「長い」と言う。	指導者の指示によって長さカードをとり、審判のところに持っていった。時間の審判の笛を吹きたがった。

(5) 考察

本時の授業は〈留意点1, 2, 3〉に留意して行ったものであるが、前述のⅠ, Ⅱ, Ⅲを満たす授業であったかどうか考察する。

①個の課題が達成でき、達成感が味わえる授業であったか。

個の課題は達成できたといえるであろう。「長さあつめ競争」という教材は個の課題を包括したものであった。しかし、課題解決に対して個が自分で評価できる判断の基準となるものが用意できていなかったため、達成感は味わえなかったのではないであろうか。

②個が主体的に学習に取り組み、充実感が味わえる授業であったか。

児①, ②は楽しそうに学習に取り組んでいた。児③も笛を吹きたいために審判の席に自ら座った。児③が主体的に学習に取り組むためには、内容が複雑過ぎたようである。児③の活動を精選することが必要である。精選することにより、児③も活動への見通しが待ち易くなるであろう。

③個が他の個とかかわる中で意欲の喚起と持続、そして自己改革が行われる授業であったか。

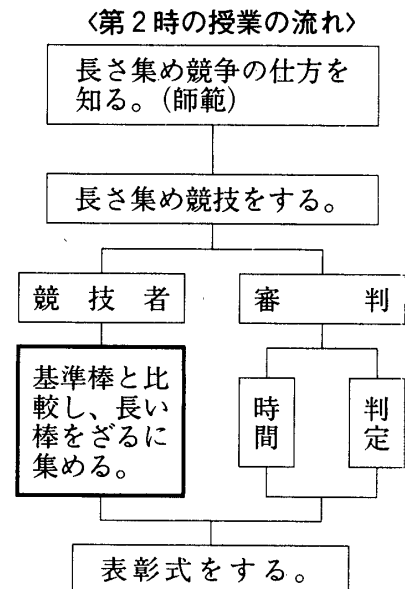
かかわりを持たせるように配慮した授業であったので、個と個のかかわりは多くみられた。日頃の学習では他とのかかわりが少ない児③もかかわりを持つ場面がたくさんあった。しかし、それは自らが望んで持ったかかわりではないので、意欲の喚起や自己改革には結びつかなかった。児③にとっては他とのかかわりたいという意欲を育てていくことが引き続き問題となる。

集団の中で個が生きる授業の構成について考えると、自己評価について、活動の見通しの持たせ方について、かかわりの持たせ方についてというたくさんの問題点が明らかになってきた。

次に本時に続いて教育実習生が行った「長さあつめ競争」の第2時に触れることによって、新たにあらがってきた問題点について述べる。

第2時の授業の流れは右図の通りである。授業の流れの中で大きく変わったところは、太線の枠内である。前時では短いものを集める活動であったが、本時は長いものを集める活動となった。また、前時は一本選択するごとに審判のところに持って行って判定してもらっていたのが、自分で判定してざるに集めながら審判に行くことになった。

前時と活動が違うので、児童の活動に混乱がみられた。特に前時の活動をよく覚えていた児①が混乱し、活動が停止してしまう場面もあった。この混乱は本時は何をすればよいのかという課題の把握が児童にできていなかったことに要因がある。前時との違いを強調した師範なり発問の工夫が必要であった。個の課題を達成させるためには、個に応じた適切な課題が包括できる教材の選定に合わせて、課題の把握のさせ方が今後の問題となる。



また本時では自分で長さを比較判定し、ざるに集めてから審判のところに持って行くので、競技者が集めている間審判の児童は待ち時間になった。そのため、学習への意欲の減退がみられた。一方競技者は、集めた長さのカードは既に自分で判定しているので、審判に判定してもらう必要感を感じない。そのため競技者と審判とのかかわりがみられず、ゲームとしてのおもしろさも半減してしまった。児童がかかわりを必要と感じてない場で、他とかかわらせようとしてもうまくはいかない。個と個のかかわりを持たせるのであれば、かかわることが必要だと児童に感じさせるような条件設定が大切である。

3. 実践を終えて

集団の中で個が生きる授業の実践を目指して、個が他の個とかかわり合いながら進む授業になるようにと、授業研究を行ってきた。しかし、かかわり合いは授業時のみにおいて育つものではなく、日常生活における集団づくりがその根底となることを強く感じた。長さあつめ競争の第2時に、児①と児③が笛の奪い合いをした。日頃友だちとのかかわりが少なく、他児が望めばあっさりと物を引き渡してしまう児③が、自分の思いにこだわって児①とのかかわりを持ったのである。この行動は算数の授業という面からとらえれば望ましくない行動であるが、かかわりが持てたという点では指導者にとってうれしい行動であった。

今回の実践で明らかになった数々の問題点を改善していきながら、これからも集団の中で個が生きる授業について考えていきたい。