

6. 導入問題の工夫

導入問題として、表1のように8種類の案を考えました。

(表1) 導入問題のアイデア

No.	種類	内容	意欲	表出	見通し
案1	学習課題のストーリー化、クイズ化	単元の指導計画に連続性を持たせ、児童の興味・関心を喚起するようなストーリーを工夫して学習課題を提示していくもの	○	×	×
案2	教科書前提・事前テスト	前提条件テストと事前テストを行い、自己採点させた後に問題を既習と未習に分けて、単元の学習計画を立てさせるもの	△	×	○
案3	複数の問題の提示	単元で学習していく図形を提示し、児童に学習する順序や組み合わせをまかせるもの	△	×	○
案4	不完全な問題 ○条件不足	「～の面積を求めよう」という問題を与え、～に自由に言葉を入れさせることによって、学習課題が明らかになるもの	△	○	○
案5	ゆさぶり	正方形を切って動かし長方形にすると面積が増えるという、児童の認識と矛盾し葛藤が生ずるような問題を与え、学習課題を引き出すもの	○	×	△
案6	操作的活動、遊び(実験)	長方形を1回だけ切って動かし、いろいろな形を作る操作的活動を通して、学習課題に気づかせていくもの	○	○	○
案7	ゲーム、パズル	単元で学習させたい図形を組み合わせた陣取りゲームをすることによって、解決したい疑問(いろいろな図形の求積)が生じてくるもの。	○	×	○
案8	解決が困難な問題	どんな三角形もいくつかの三角形に分割できることから、三角形の求積公式さえ分かればいろいろな図形の求積ができることに気づかせ、さらにいろいろな図形の面積を求める学習課題を引き出すもの	×	△	○

それから、それぞれの導入問題を比較・検討しました。検討の視点は、

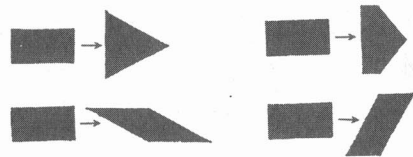
- 学習意欲を高められるか
- 児童の「表出」を生かせるか
- 単元全体の学習内容が見通せるか

の3点です。その結果は表1の右側に示した通りです。また、児童の実態から、等積変形については前提調整学習が必要であると考え、案6(操作的活動)と案4(不完全な問題)を組み合わせ導入の授業とすることにしました。

7. 授業の実際

(1) 本時は、「長方形でいろいろな形を作ろう」という発問から入りました。長方形を1本の直線で切り、組み合わせていろいろな形を作るように指示しました。

(まず、4人の児童が発表)



(2) できた形から次々に黒板にはりました。

