

(3) それから、これまで勉強してきた形を
発表させました。児童から、たくさんの
図形の名前が出ました。

長方形	三角形
正方形	四角形
ひし形	五角形
台形	六角形
二等辺三角形	正三角形
平行四辺形	直角三角形

(4) 図形の名前の所に、自分で作った形を
分類しました。その後で、みんなで確認
していきました。

(5) さらに、「たくさん違う形ができたけ
れどみんなに同じことがある」と発問し、
共通点に気づかせました。児童の気づき
の中から「面積は全部同じだ！」という
児童の発見を取り上げ、面積の求め方
について既習と未習を確認していきました。

(6) こうして、これから単元で学習してい
く内容について明らかにすることができ
ました。

8. 授業の考察

この実践授業により、「学習意欲を高め
ることができたかどうか」を「ふりかえり
カード」(図3)への記入を手がかりに考
察してみるとほとんどの児童が「楽しか
った」「よくわかった」と答えています。問
題が「解けなかった」と答えた児童はいま
せんでした。これらのことから、学習意欲
を高めることはできたと考えます。

(図3) ふりかえりカード

記入のしかた	1時間目	月	日
1. 楽しかった ・ 楽しかった ○ ・ ふつう △ ・ つまらなかった ×	1. 楽しかった ○		
2. 自分から解けた ・ 自分で解けた ○ ・ 聞いて解けた △ ・ 解けなかった ×	2. 自分で解けた ○		
3. 発表した ・ 発表した ○ ・ 手を挙げた △ ・ 発表しなかった ×	3. 発表した ×		
4. よく分かった ・ よく分かった ○ ・ 少し難しかった △ ・ 分からなかった ×	4. よく分かった ○		
5. 感想 ・ 思ったこと ・ 分かったこと ・ 疑問 などを書く	5. 感想 算数はあまりできて はなげたい。今日の 勉強はものしかた。 たのしかったね。		

次に、「個の表出を学習指導計画の作成
に生かしたか」という点ですが、「今日は
○○さんの作ったような平行四辺形の面積
の求め方を学習しよう」というように、児
童が作った図形を毎時間の授業で生かしな
がら単元の学習を展開していくことができ
るので、個の表出を生かすことができたと
考えます。

児童から出てきた図形を、学習課題とし
て、あるいは練習問題として使うことは、
児童の学習意欲を高めるだけでなく、毎時
間の導入を短時間ですませることができる
よさも併せ持っています。

9. おわりに

単元の導入時において、「個を生かす」
1つの手だてについて説明してきました。

「問題はいつも与えられるもの」と考え
るのではなく、児童自らが「問い」を持ち
追求するような授業をすることによって、
児童の主体性はよりよく育っていくものと
考えます。