

「次の算数、いつ？」と期待の言葉が聞けた算数

— 小学部 1～4 年生「算数」の授業実践 —

大阪精神医療センター分教室

1 はじめに

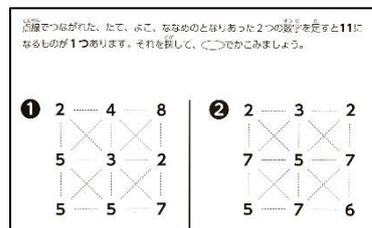
転入して間もない児童から言われがちな言葉は、「算数嫌い」「めんどくさい」である。本分教室に在籍する児童は、発達障がい・適応障がい等の精神病圏の病気に加え、不登校経験者も多い。これまでの養育の問題による愛着の課題も根深い。そのため、学習空白があったり、基礎の積み上げができていなかったりすることが多い。算数に対する苦手意識が高まっていることが原因で、前向きに取り組めなくなっていると思われた。また、様々な地域から転入してくる児童の学習進度や学力はそれぞれ異なるため、授業計画の作成は極めて困難である。「算数って、おもしろい」「やってみたら、できた」「わかった」と実感できるような授業づくりを改めて問い直し、試行錯誤しながら実践してきた授業の流れについて、教材紹介を交えながら報告する。

2 授業のパターン化

本分教室の授業時間（45～50分）は、休み時間も含めて設定されている。複数の活動を組み合わせ、短時間で学習活動を区切ることで、児童の集中力が切れないように配慮している。授業の初めには、その時間の流れとめあてを確認している。授業の流れをパターン化することで、児童が見通しを持ち、安心して学習に取り組むことができると考え、次のような流れになった。実際の授業の流れに合わせて紹介していく。

(1) さがし算（5分）

- ・コグトレ（認知機能強化トレーニング）の一部である。授業のウォーミングアップ、学習の土台作りが目的である。
- ・「足して 11 になる数字の組み合わせは？」という具合に、数字の組み合わせを探して丸で囲む課題で、開始前に組み合わせを確認している。
- ・囲むだけなので、書字の苦手な児童でも取り組みやすいという利点がある。



『もっとコグトレ さがし算 60 初級』より

(2) 各学年の単元学習（20分）

- ・授業のメインとなる学習活動で、各学年の教科書に準じた内容を基本としている。教科書や副教材を使用したり、プリント学習を行ったりと児童によって様々である。
- ・教員の説明を聞いて練習問題に取り組むだけでなく、わかったことを自分の言葉で説明したり、算数ブロックや絵カードなどを実際に操作したりする活動に重点を置いている。時にはお店屋さんごっこを行い、注文通りに数えたり、お金の計算をしたりする等、体験を通して理解を図っている。
- ・同学年であっても、児童によって異なる課題に取り組むこともある。達成感を得られることを重視し、難易度が高くなりすぎないように、スモールステップで学習を進めることを心がけている。書字を苦手とする児童が多いため、予めプリント等にヒントを記入したのも準備しておくことがある。児童が自分で選択することにより、意欲的な態度で、最後までやり遂げようとする姿がみられる。

I 実践報告

(3) すごろくやカードゲームなど、グループで取り組む活動（10～15分）

- ・遊びを通じて算数に触れ、数の概念等を身につけることが目的である。また、ルールを守って活動しようとする態度や、勝敗に左右されずに感情をコントロールする力を育てることもねらいとしている。
- ・活動開始前に、ルール、勝ち負けにこだわりすぎないこと等を確認する。
- ・「初めてだから」など不安がる場合は、教員や児童とチームを組むか、見学を促す。友だちや教員が楽しそうに取り組む姿を見ているうちに、「やってみたい」「できそう」だと感じられるようで、途中から参加できるようになることが多い。

【教材の例】



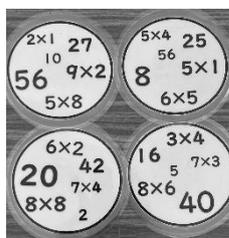
『こぶたのおんぶレース』 株式会社ジーピー

道カードを並べて、好きな形のコースを作ることができる。サイコロもオリジナルで、何度も振ることができるように工夫されている。誰かと同じマスに止まるとおんぶしてもらえるので、自分のターン以外でも進むチャンスがある。1位が一人だけとは限らない。



『トータス メダル』 福永紙工株式会社

神経衰弱とたし算が一つになったメダルゲーム。メダルの数字を足して10にすれば、そのメダルが得点になる。数字にあわせてドットも印刷されているので、計算が苦手でも数えやすい。



『九九ダブル』 自作教材

どの2枚を選んでも必ず一つだけ絵柄が一致するように作られているゲームを、九九にアレンジして作成した。遊びながら九九を唱えることができる。

(4) タブレット端末のアプリを使用した個別学習（10分）

- ・計算、パズル、お金などに関するアプリをダウンロードしておき、個別に取り組む。考える力、見る力、目と手を協応させる力などの向上が目的である。
- ・タブレット端末を使用する際の約束事、終了時刻などを事前に確認する。
- ・普段は計算を嫌がる児童でもタブレットを使うと意欲的に取り組めたり、動くイラストをタッチするのが実は苦手だったり、児童の意外な一面を見られることがある。

3 実践を通して見えてきた児童の変化

「次の算数、いつ？何やるの？」と、算数の授業を楽しみにする児童が増えた。パターン化したことで、授業の見通しがわかり、安心感が増したと思われる。安心して取り組むことで落ち着いて学習に向き合うことができるようになったのか、「わり算の筆算ができるようになった」などと自信をつける姿も見られるようになった。

ゲームを取り入れることで、「算数は嫌いだけど、やってみよう」とはじめの一步を踏

I 実践報告

み出すことのできる児童が増えた。きっかけは何であれ挑戦してみようと思うことが重要で、「やってみたら、できた」という経験が「算数っておもしろい」につながっていくのだと実感した。

「今朝の牛乳パックに 200mL って書いてあった。」「ここにも直角がある。」「これ、かけ算でできる。」等々、生活の中の算数に気づくことができるようになった。主体的に学習した結果、算数のおもしろさを意識するようになり、身の回りにいかされている算数的事象に目が留まるようになったのだろう。

4 最後に

このスタイルに落ち着くまでには、様々な失敗やトラブルを重ねてきた。勉強を嫌がる児童との授業は気が重く、自分自身も楽しむことができないでいた。良かれと思って準備した教材がきっかけで児童同士のケンカに発展したり、時間をかけて作ったプリントに見向きもしてもらえなかったりすることは日常茶飯事だったのだ。「算数が嫌いなのだから仕方ない」と言い訳をして自分を守っていたが、どうして「嫌い」なのだろうと考えた時、ハッとした。「本当はわかるようになりたいのに、わからないからおもしろくない」のだ。乱暴な言葉の裏に隠された児童の切実な思いに気づけなかったことを反省しつつ、自分ができることを考え、挑戦するようになると、少しずつ児童の様子に変化が見え始めた。

本分教室に在籍する児童の多くは、これまでにたくさん傷ついてきたために、失敗や間違いを恐れて避けようとする傾向があり、明確な正解がある算数を好まないのかもしれない。「間違えても大丈夫」とどれだけ言葉で伝えても、なかなか安心してはもらえない。そこで、正解かどうかにかかわらず、学習に取り組んだこと自体を認めてほめることから始めた。さらに、児童が間違えた時には「それが今日のポイントだよ！よく気が付いたね！」とほめ、間違った時こそ学習を深めるチャンスだということを伝え続けている。算数の授業だけでなく、他教科や自立活動の時間にも、教員が挑戦する姿や失敗する姿を見せたり、児童が挑戦したこと自体を具体的にほめたりしながら、だれもが安心できる環境づくりにチームで取り組んでいるところである。

授業の雰囲気左右するのは教員であることを自覚して、まずは自分自身が授業を楽しむこと、そして「算数が好き」「算数はおもしろい」と声に出して児童に伝え続けることがとても大切だと感じている。今後も、一人でも多くの児童に「勉強するのは楽しいこと」とわかってもらえるよう、授業力を磨いていきたい。「次は、何に挑戦しようかな？」と自分自身もワクワクしながら、そして失敗を繰り返しながら、一歩ずつ前に進んでいきたい。