

C

ワークやゲームを使って 定着をはかる

作業よりも思考を促す活動を

新たに学んだ内容を身につけるためには、どのような練習がいいのでしょうか。

教師が板書し、子どもがノートに写す場面はよく見られます。新出漢字を教師が黒板に書き、子どもが模写します。社会の重要語句や内容の要約を教師が板書し、子どもが写します。同様に、外国語を教師が読み、子どもが復唱します。これらは、子どもが聞いたまま発音し、見たまま書き写す、いわば入力した形のまま変換しないで出力するプロセスです。

文字を覚えるときのことを思い出してみましょう。初めは見本の線の上をなぞります。しだいに点線、部分のみになり、始点と通過点、終点だけで字形を描けるようになり、空白のマスにそれらしい形をたどれるようになり、単語や文の中で自動的に書けるように熟達していきます。つまり、手がかりを減らしていっても、表象がストックされ、必要なときに出力されるようになります。

形を取り込んで保存するプロセスは、見えません。同じ線の上をなぞる活動をしていても、なぞりながら連続線の形をインプットしている子もいれば、ひたすら線をなぞる作業だけに終わっている子もいるのです。

説明文や社会の授業で、教師が「教科書

の○行目に線を引いて」と指示する場面に
出会うことがあります。子どもたちが、該当する箇所
に線を引きながら、内容をかみしめながら覚える一助になるだろうとの期待があること
でしょう。

しかし、線を引く作業で終わっている子どももいる
かもしれません。もし、教師の指示が、「このページで重要な一文に線を引こう」という指示であれば、子どもは少な
からず重要度を押し量りながら考えるで
しょう。

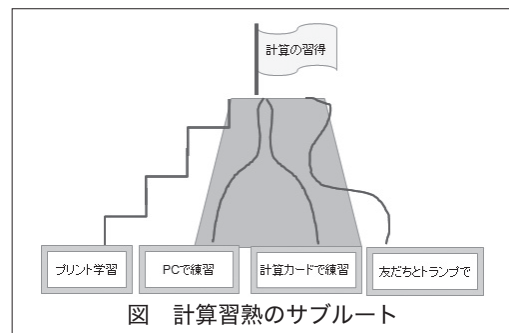
教師の板書を写すより、「自分の考えを自分の言葉で
言ってみよう」「今日の内容を自分でまとめてみよう」という投げかけのほう
が、考え、表現する力は子どもたちにつく
でしよう。

つまり、子どもが取り込んだ情報を「自分の思考を
経由（変換）」させて出力する機会を多く持つことが有益な
のです。答えや表現を生成させるプロセスにどれだけ関
与させられるかが大事なのです。

楽しんで練習しながら定着を目指す

学習は、獲得しかけた知識やスキルを自動化して
使えるようにするために、反復練習も軽視できません。しかし、忍耐を要する
鍛錬をするより、楽しみながら練習できたほうが意欲も持続
します。きっと成果も上がるでしょう。

ここでもサブルートを開拓しておけると



いいと思います。定着をねらう段階は、プリント学習に偏りがちですが、計算は好きでも書くことは不器用な子もいます。

教室でコンピュータやタブレット型の端末が使えれば、学習ソフトの操作で練習ができます。古風に計算カードをめくりながら時間を計ってもいいでしょう。

トランプやゲームで計算力をつけるサブルートもあります。発展問題も複数用意しておくことで、達成が早い子にもより高い課題にチャレンジさせることができます。

協同的な学びも

漢字の習得には、「漢字博士入門編」「漢字博士NO.1」（奥野かるた店）や「もじもじゲーム」（日本学校グループワークトレーニング研究会編，2003）が使えますが、これらはグループ学習としても活用できます。

社会性の支援ニーズのある子がいる場合、ペアワークやグループワークには配慮がいりますが、先に協同のよさを体験できていると、学習にも活用できます。

生活場面で協調性が憂慮されても、その子の認知の強い部分を用いたエクササイズを取り上げることによって、グループに貢献し始めます。その体験によって、人と一緒に学習をする協同技能も育っていくのです（高橋，2008）。

もじもじゲームは、多様な学習内容で活

用できます。漢字だけでも部首とつくりの構成、熟語、四字熟語などの学習ができます。仲間分けの課題にすれば、都道府県名と県庁所在地と名物、文学作品名と著者と登場人物、下の表のような化学では元素記号と化合物など、組み合わせたり、カテゴリー化したりする素材があれば、同じパターンで実施できます。

互いに学び合うよさ

グループで学ぶ際に、誤解されやすいのは、理解の早い子がそうでない子を教えることが当然であり、双方のメリットになる、という考え方です。

また、グループで話し合った結果を一つの意見に集約させる指導も、よく見られます。しかし、グループ内で話し合った子ども同士の相互作用は、ぜひ互いの学び合いに生かしたいものです。

多様な気づきがつぶやかれる教室では、子どもの発言が、時に教師の言葉より他の子どもたちを納得させる力を持つこともあります。多様な考え方を出す課題では、グループ内の考えを交換しながら、自分にとって有効な考え方を選ぶ力がつきます。人はアウトプットすることで自らの力をつけ、人と意見や都合をすり合わせる経験を通して、自己決定の力をもつけるのです。

（高橋あつ子）

表 もじもじゲーム化学編（バラバラに切って6人グループで実施）

水素	炭素	窒素	酸素	珪素	塩素
H	C	N	O	Si	Cl
水： H ₂ O	二酸化炭素： CO ₂	アンモニア： NH ₃	酸化鉄（Ⅲ）： Fe ₂ O ₃	二酸化珪素： SiO ₂	塩化水素： HCl
メタン： CH ₄	エチレン： C ₂ H ₄	硝酸： HNO ₃	過酸化水素： H ₂ O ₂	シリカゲル： Na ₂ SiO ₃	次亜塩素酸： HClO