算数・数学部会

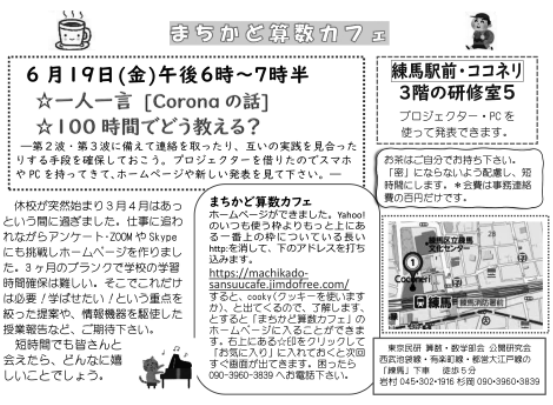
授業は手作りに限る

岩村　繁夫

今年度もほぼ毎月、部会を開催することができた。会場は練馬駅前の「ココネリ」での開催が多かったが、エデュカスや世田谷で開催したこともあった。

昨年度は、習熟度別学級解体授業の問題点を明らかにしたが、今年度は、授業実践を中心に話し合うことが多かった。

振り返ってみると、手作りの教具を使った授業の報告がいくつもあり、そのどれもが印象的だった。一人のつまずいている子に対して、その原因を探り、対策を考え、教具を手作りする。教材研究もせず教科書を読み進めるだけの授業とは全く違う。報告を聞いていていつも温かさを感じたのは、「先生」と「子ども」という人と人との関りが想像できたからであろう。そもそも教材研究で最も重要なのは、「あの子はこうしたら分かってくれるかもしれない」と考えることだと思う。「対話的」から「個別適正化」された学びになろうとも、先生の仕事がPC管理中心になろうとも、人と人との関りで得るものは大きく、失ってはならない。そして、授業は手作りに限る。

もう一つ、今年度の大きなテーマとして、新教科書の検討があった。2年生の「分数」、4年生の「割合」、プログラミングの導入、学び方の型の押し付けなど、数々の問題が明らかになった。2年生の「分数」では、「もとにする」や「倍」という言葉が急増していた。5年生の割合に出てくるような問題まで登場していた。これまで2年生くらいまでは算数の好きな子がたくさんいたが、これでは間違いなく理解できない子が増え、算数嫌いが増える。5年生が最も苦手としている「割合」を4年生でも扱うことになった。スパイラルなのだろうが、よい結果をもたらすとは思えない。プログラミングの目的は指導要領によると「論理的思考力」をつけるということだが、果たしてプログラミングで論理的思考力が身につくのだろうか。「問題をつかもう」→「自分で考えよう」→「学び合おう」→「振り返ろう」のような型にはまった授業が押し付けられる。型にはまった授業はおもしろくないし、すぐに飽きる。ゲームやパズル、マジックなどを取り入れた授業も型にはめてしまったらおもしろくない。授業は、型にはめるのではなく、先生と子どもたちが一緒に創り上げるものだ。

（共同研究者）