

(別紙様式 = 小学校用)

都道府県番号	19
都道府県名	山梨県

【    】

## ・学校名及び規模

都留市立禾生第一小学校 (つるしりつ かせいだいいち しょうがっこう)									
	1年	2年	3年	4年	5年	6年	特殊学級	計	教員数
学級数	2	2	2	2	2	2	1	13	
児童数	69	70	57	48	50	60	3	357	19

## ・実践研究の概要

### (1) 研究主題

**「確かな学力を身に付け主体的、創造的に生きる児童の育成」**  
－基礎・基本の定着を図り、確かな学力をはくくむ少人数学習の研究－

### (2) 研究主題設定の趣旨

昨年度の研究の課題として「少人数学習の中でも子どもがじっくり考え、互いにかかわりあい、学び合う学習スタイルの必要性」と「少人数学習での評価」の問題があげられた。継続研究2年目の今年は、昨年度の成果と課題を踏まえ、子ども達の基礎・基本のさらなる定着を図るため考える場の設定・発表の場の設定を少人数学習の中に取り入れていこうと考えた。子供たちに基礎・基本が定着するためには、子ども自身がわかった、できたという実感が大切である。ただ何となくわかったというのではなく、子どもが強く感じる体験が必要である。そしてその一つの方法が、学習の中で考えをまとめ自分の言葉で発表したり絵や文字、式などでわかりやすく表現したりすることである。自分の学習の過程を整理し人に伝えることで、自分自身もわかったという認識を強めることができる。その継続が基礎・基本の一層の定着を図ることにつながる。またそのためには、一人一人に応じたより細かな対応が必要となってくるであろうし、そのこと自体が課題でもある評価につながる。

基本的には普通の授業でも取り入れている内容ではあるが、本年度は特に、算数の授業の中に発表(表現)の段階を意識して取り入れ、子どもが主体的に取り組む場を設定していきたい。そして昨年度以上の教材開発・指導方法の工夫などを行う中で、子供たちに確かな学力をはくくむよう支援していきたいと考えた。

## ・研究の概要

### (1) 研究推進体制の工夫

- ・推進委員会<校長・教頭・教務主任・研究主任・学年代表3名>
- ・機能別研究会<学力部会・評価部会・教材開発部会・情報発信人材活用部会>全員加入  
情報発信部会のHPにかかわる部分は、保護者へも協力をお願いしておりHP運営委員会という会を設置して活動している。
- ・ブロック研究<低・中・高>全員加入・・・主に授業に関する研究を行っている。

### (2) 研究の実際

2年目の研究では、少人数学習の中でも特に習熟度別学習を中心に研究を進めている。その際なぜ少人数学習が必要かという点を大切に、一斉学習の中では学習の成果が十分に発揮できない場合(少人数学習の方が成果が期待できる場面)を中心に実施し、基本的に単元の中の一部で実施する形をとっている。

また特に今年は、習熟度別学習を中心とした少人数学習の実施にあたり、積極的に表現活動を取り入れ「他の子とのかかわりの中で学ぶ授業」を意識して行うことにした。これは、習熟度別学習が計算スキルの習得や問題を解くスピードにこだわりがちになりやすいといった反省を生かすとともに、本校の子どもの実態に関連して、自ら考え学ぶ学習を習熟度別学習の中に生かそうとするねらいからである。

基本的には、各学年ごとに学期一つの重点単元を設定し、教材開発を含めた教材研究及び授業実践を行っている。指導形態の多くは、きめ細かな指導担当や教務主任が加わり、学年2学級を3～4グループに分けた習熟度別学習(場合により他の少人数学習やTTでの学習)という形で実施している。

## ○習熟度別学習での教材開発の工夫・・・具体的実践例

<例1 「4年生 小数」>

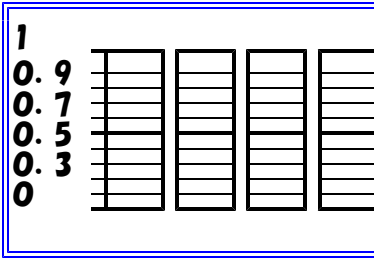
4年生では、クラス一斉+TT(2クラス)~等質少人数学習(4コース)~習熟度別少人数学習(3コース)~クラス一斉という学習指導形態を取り入れた授業を単元を通し行った。以下は習熟度別少人数学習の補充・発展として取り入れたトランプ型ゲームの例である。

小数の相対的な大きさや数の構成・大小などいろいろな見方ができるようにさせるためトランプ型ゲームを取り入れ、小数の理解を確かなものにしていく目的で考えた。<数字カード><数直線カード><読み方カード><かさカード>の4種類からできており、数値は0, 0.3, 0.8, 1.2, 1.9, 2, 2.5, 3.1, 3.6の9種類からできている。(36枚のカードにジョーカー1枚の計37枚が1セット)実際には授業の終わりに、学習を深める段階として実施した。

**ゲームのルール:**各ゲームとも4種類のカードを混ぜ配る。そのコースの状況に応じ、使わないカードもある。ゲームの名前は習熟度別少人数学習を行った際のコース名をそのまま使用している。

- 【ファイトゲーム】二人で同時にカードを出し、数が大きい方がカードを取れる。(同じ大きさの時はじゃんけん)小数の大小関係の理解を深めるためのゲームで、補充的学習用ゲーム。
- 【ガッツ ゲーム】相手からカードを引き、2種類の同じ数のカードが揃えば出せる。トランプのばば抜きのようなゲーム。(3種類同じ大きさのものがあっても、3枚は出せない。)表記の異なるものから、同じ大きさの数の小数を見つけ、違った表記の仕方に慣れさせるためのもの。
- 【パワフルゲーム】親が1枚のカードを出し、自分の持っているカードと合わせて、端数部分(小数第一位)が親の指示した数になれば出せる。小数+小数の足し算を行う発展的な学習用ゲーム。

トランプ型カード見本

 <p>&lt;数字カード見本&gt; 一番基本となるカード</p>	 <p>&lt;読み方カード見本&gt; 正しい読み方を覚える目的で初めの段階や、補充の学習で主に使用した。</p>
 <p>&lt;数直線カード見本&gt; 数直線上に表示された小数を読みとる力をつけるためのカード。</p>	 <p>&lt;かさカード見本&gt; 実際には0.1目盛りずつカードには小数がふられており、色が付けられている。</p>



【パワフルゲームを行う子ども】

**実施上の効果**  
ゲーム感覚でできるので、どの子どもも楽しく取り組むことができた。特に表記の違った小数を楽しみながら理解することができ、初めて小数を学んだ4年生の子どもたちにとっても有効であった。  
また発展として取り入れたパワフルゲームでは、知らず知らずに小数の足し算の仕組みを理解することにつながり、その後の学習にも有効であった。

<例2 「3年生 10000より大きい数をしらべよう」>

3年生は、クラス一斉+TT(2クラス)~興味関心別(4クラス)~習熟度別(3コース)~クラス一斉という学習指導形態を取り入れた授業を単元を通して行った。以下に載せるものは量感を養うための教材開発の例である。

大きさについて実感の少ない子どもたちに、導入段階で長さ(一万mm)高さ(色画用紙一万枚の高さ)広さ(ドット一万個分の広さ)量(一万枚の紙の束)を用いて一方の数を作り、その量感を実感させてる目的で行った。4つにわかれたグループごとに以下のような作業を行い、一方の大きさを実感として感じさせるようにした。

**長さ:**『1万mmをテープで表そう』と子どもになげかけ、どのくらいの長さになるか予想させた上で紙テープを使い、二人一組でその長さを作る作業を行った。作業に当たっては1cm =

10mmだから10cm=100mmという段階を確認しながら進めていった。全員が完成した段階で、いつでもその長さが目に見えるように、廊下にビニールテープを使い同じ長さのものを作り貼り付けた。

**高さ**：色画用紙一万枚の高さを予想させ、実際に一万枚使って積み上げ高さを計測した。その後実物を掲示するには高くなりすぎ危険なため、模造紙を使いその高さが目で見えるように掲示した。子ども達は高さ（厚さ）だけでなく、その重さも同時に体感できた。

**量**：チケットのように印刷した紙の束（百枚一束）を見せ、一万枚ではどのくらいになるか予想をさせた。〔段ボールにどのくらい〕その後実際に箱につめる作業を通し、一万枚の量を体感させた。またその重さも子ども達は体感することができた。

**広さ**：1cm×1cmの大きさの紙に1つ点をうち、一万個ではどのくらいの広さになるか予想させた。次に一辺18cmの正方形の紙（B5横幅のサイズ）に100個のドットをうった紙が100枚必要なことを理解させた上で、その紙を使って100枚貼り付ける作業を行った。



実施してみて・・・作業終了後は、他のグループの子ども達が別の量感を感じ取ることができるように、教室前の廊下を利用して、しばらくの間掲示しておいた。自分が作業した内容と比べながら他を実感することもでき、大変有効であった。またその後の「さらに大きな数」の学習では、一万よりもっと大きい数を考える際の、感覚としてとらえることに役立っていた。

### (3) 研究の成果と課題

#### < 子どもの変化の面から見た成果 >

学習内容の理解が高まることはもちろんだが、それ以上に、**関心・意欲**といった情意面での向上が大きいことが大きな成果である。習熟度別学習を行えば行うほどその傾向が高まり、生き生きと活動する子ども達の姿が見えてくる。学習への意欲の低下が深刻な問題とされてきている今日、情意面の進歩・向上は何にもまして大きな成果である。

これには全学年で取り組んだ**習熟度別学習**により、子どもが**自分にあった学習コース**を選択できたことが大きく関係している。自分にあった学習を選ぶことで子ども達が、**やればできるという自信**を持ち、また苦手意識を持っていた子ども達も「**わかる・できる**」を体験することで「**学ぶ楽しさ**」を知り、**結果として意欲の向上や関心の高まり、算数好きへとつながってきている。**

(文科省【学習に関する児童意識調査】本校【学力や少人数学習に関するアンケート調査】【観点別学力検査】等の結果から)

#### < 表現の面から見た成果 >

学習指導要領が目指す「生きる力」や、本校が目指す「学力」という面からも、発表を含めた表現する力を高めていくことが、本当の意味での学力向上につながっている。また表現を意識することで、子供の思考力や表現力を育てることになり、学習を深めることにも通じていた。

#### < 課題 >

少人数学習をより効果的にするための評価及び自己評価力の定着。

### (4) 研究成果の普及の方策

中間発表会（H15.11/26）による授業公開・・・H16年度は10月末に研究発表会実施予定

全学級少人数学習による授業参観（毎年2月）の実施

HPによる情報発信（<http://www.kai.ed.jp/kasei-1/>）

保護者への説明会（5月、2月）

学校だよりによる情報発信

次の項目ごとに、該当する箇所をチェックすること。（複数チェック可）

- |                      |  |  |  |    |
|----------------------|--|--|--|----|
| 【新規校・継続校】            | <input type="checkbox"/> 15年度からの新規校              | <input checked="" type="checkbox"/> 14年度からの継続校 |  |    |
| 【学校規模】               | <input type="checkbox"/> 6学級以下                   | <input type="checkbox"/> 7～12学級                |  |    |
|                      | <input checked="" type="checkbox"/> 13～18学級      | <input type="checkbox"/> 19～24学級               |  |    |
|                      | <input type="checkbox"/> 25学級以上                  |  |  |    |
| 【指導体制】               | <input checked="" type="checkbox"/> 少人数体制        | <input checked="" type="checkbox"/> T.Tによる指導   |  |    |
|                      | <input checked="" type="checkbox"/> 一部教科担任制（家庭科） | その他  |  |    |
| 【研究教科】               | 国語   | 社会   | <input checked="" type="checkbox"/> 算数 | 理科 |
|                      | 生活   | 音楽   | 図画工作                                   | 家庭 |
|                      | 体育   | その他  |  |    |
| 【指導方法の工夫改善に関わる加配の有無】 | <input checked="" type="checkbox"/> 有            | 無  |  |    |

【特色ある取組事例としての紹介したいポイント（都道府県教育委員会記入）】

算数における学習指導形態の工夫や自作教材の開発・活用した実践  
・小数を理解させるため、習熟度別学習形態に合わせて楽しみながら学習が進められるように、自作のトランプを活用しゲームを取り入れた実践例などが示されている。児童の実態に応じて学習の指導形態を工夫し、適切な場面での教材の活用が、児童の学習意欲の向上につながっている。