

放送教育（全国放送教育研究会連盟） 課題別・番組別研究交流会 2

テーマ ■ 考える力を育てる I

●活用番組「かんじるさんすう 1、2、3！」

講 師 草柳 譲治（川崎市立夢見ヶ崎小学校、学力向上プロジェクト委員会）

発表者 竹下 佳余（東京都千代田区立九段小学校、学力向上プロジェクト委員長）

制作者 宇治橋祐之（NHK学校教育番組部デスク） 記録者 稲田 路子（東京都千代田区立九段小学校）

1 発表概要

○算数における考える力について

- ・分類したり整理したりすることで決まりを見つける力。そこから公式化したり一般化したりする力。
- ・自分が考えていく途中の考えをいかしながら、相手に伝える力。
- ・計算の力。将来どうなるかということ。買い物をするときに比べられる能力。効率よくうまく計算する能力。図形では算数的な美しさについて感じる力。何か自分から切り開く創造的な力。
- ・相手にわかりやすく説明して伝える力。

○番組制作者より

番組全体で構成を考えている。1、2、3年生すべての内容を網羅しているわけではない。視覚的映像的に効果的な題材を選んで作っている。番組には子どもの社会的経験のでこぼこを訂正する力がある。

2 研究協議会内容（ワークショップ）

テーマ：「かんじるさんすう 1、2、3！」を使って、2年生の7月の単元プランを立てましょう。☆児童の実態を各自想定する。

- ①番組の途中まで見る。作業のたびに番組を止めて作業をする。→最後に今日できたことを話し合う。
- ②「大きいのはどっち？」を見る。→実際にゲームをして10の位取りを意識する。→新しいルールを作る。

○発表者のプラン（ここで、九段小の取り組みを紹介）

「算数ワンダーランド」（第2学年算数）

- ①ねらい 算数への興味や関心を高める。
- ②実践のウリ
 - ・複数の番組の内容から、自分で学習を深めたいものを選択し学習する。
 - ・個別学習に対応したPC及びデジタル教材の活用
 - ・算数活動を楽しむだけでなく、その楽しさを紹介する場面（→算数ワンダーランド）を設定。

お客さんは保護者。

③学習の流れ

ア. 学習ガイダンス

「大きいのはどっち」を見て算数活動を行う

イ. 「どっちが長い」の番組を見る

ウ. 「ちえのいたであそぼう」の番組を見る

エ. 「ふしぎなひき算」の番組を見る

オ. 「カレンダーの秘密」の番組を見る

カ. 「サイコロを使って」の番組を見る

※イ〜カは、番組を見てルール等のメモを取るのみ。

キ. 算数活動を実際に行う。デジタル教材を活用してルールを確認する

ク. 算数ワンダーランドを開く

④学習を振り返って

- ・算数って楽しいな。考えるって楽しいな。そのきっかけを与えてくれるのが番組。
- ・やってみたい、不思議だという思いが意欲や思考を喚起した。また算数ワンダーランドを開いたことで、論理的な思考や表現力も豊かになった。
- ・応用して新しいゲームを考える力につなげたい。

3 まとめ

○講師から

- ・子どもの実態を把握しての活用単元内での位置づけが大切である。
- ・番組を丸ごと活用する場合、学びに向かわせる意欲づけとしてのことが多い。しかし今回の算数番組の場合の意欲付けは、学びの基礎的なものではなく、思考力を促す発展的であったり応用的であったりする要素を多分に含んでいる。そうした意味では展開次第で、個に応じた学びを促進する可能性が高い番組ではないか。

○参加者から

- ・算数がわかるという楽しさが大切。
- ・この番組は、は高学年が見ても勉強になる。中学校の「123」にもなる可能性も。