

必然性があり意欲が高まる学習課題の設定と解決への見通しをもたせる工夫

学習課題設定のポイント…



「与える、教え込む」から、子どもの意欲や考えを「引き出す」教師の構えが大切です。

「今日のめあては〇〇です。わかりましたか？それでは自分で考えて」・・・このような導入で、教師の「教えたこと」を子どもの「学びたいこと」に変えることができるでしょうか？ 思考力・判断力・表現力等の育成には子どもの主体的な姿勢が重要なポイントになります。そのためには、教師の一方的な課題提示ではなく、子どもの「問い」を引き出し、学習課題につなげていくことが必要です。

「問い」を引き出すために・・・



子どもの「問い」を課題につなげましょう。

資料等の提示や活動の設定の工夫

<例>

- 資料を少しずつ見せる。
一部を隠して見せる。
→ 資料の先を予想させる。
- 複数の資料を比較（対比）させる。
→ 違いを問う。
→ 変化を問う。（before after の対比）
- 事象（現象）の理由を考えさせる。
→ 事象（現象）の特徴をおさえ理由を問う。
- Black Boxによる提示や結果一覧から決まりを見出させる。
→ 規則性を問う。
- 既習から未習へ移ることで新たな疑問を生む。できる→できる→あれ？
- 分類したり類別したりする活動の中で似て非なるものを提示することにより、迷い（問い）をうむ。
- 条件を加えて負荷をあたえたり、無理難題を言ったりすることで解決への意欲を高める。



問
い
を
課
題
へ
つ
な
げ
る

子どもの「問い」を学習課題につなげる発問

- 「ということは、みんなが調べたいことは？」
- 「ということは、今日は何を考える必要がありますか？」
- 「みんなの疑問を整理すると□□という課題になるけどどうですか？」
- 「Aさんの疑問いいですね。それをみんなの課題にしようか？」

具体的な学習課題の例は、次のページをご覧ください。

- ※ 本時の目標と整合性が図られているか十分に吟味しましょう。
- ※ 子どもの思考の流れに添うように学習課題を設定しましょう。

教師による学習課題設定だったとしても…

日々の授業において、必ずしも毎時間、子どもから「問い」を引き出し学習課題につなげることができるとは限らず、教師が学習課題を提示することも考えられます。また、技能教科においては、「～しよう」という行動目標になってしまうこともあると思います。

しかし、そのような場合においても、次のように発問を工夫することで、学習課題を学習の主体者である子どもたちのものとして意識させるようにすることが大切です。

- 「前の時間に課題として残っていたことを思い出してみましょう。」
- 「今日は、学級全体として〇〇というめあてに取り組みたいのですが、どのように学習していけばいいでしょうか。」
- 「では、それぞれにどんなことに気を付けて学習するかを考えてみましょう。」

課題解決の見通しをもたせましょう。

見通しに時間をかけすぎないようにしましょう。

- 子どもにめあてを把握させる。
・ 「授業で行き着こうとするところ」をはっきりと意識させましょう。
- めあてを達成するためにどうすればよいかの見通しをもたせる。
□解決方法 □答えの見当 □調べる視点 □学習の道筋
・ 何も与えず考えさせる→既習事項や経験を思い出させる→直接ヒントを与えるなど、子どもの状況によって対応を考えましょう。
- 子どもの多様な発言に対応できる準備を行う。
・ 子どもの反応を数多く予想することで柔軟に対応でき、子どもの主体性を引き出せます。



その学習課題、ちょっとした工夫で変わります！

◇ 子どもから問いを引き出し、解決の必要感から設定した課題

＜小学校1年 算数「たしざん」＞

本時の目標が、「 $4 + 8$ の計算の仕方を考えることを通して、被加数を分解して計算する方法について理解する。」である時、下の2つの学習課題のうち、児童の学習意欲を喚起し、しかも本時の目標に直結する学習活動が予想されるのはどちらでしょうか。

A 「 $4 + 8$ の計算のしかたを考えよう」

B 「どちらに10のまとまりをつくらうかな」

Aは、どのような四則演算でもよく見られる学習課題です。しかし、本時では、Bを問うことによって既習と異なる方法があることに気付かせることができ、ねらいに直結する学習活動が期待できます。

問題 たまごは あわせて なんこですか

どちらを10にしようかな。

算数においてBのような学習課題を作るには、教科書のキャラクターのつぶやきが参考になります。

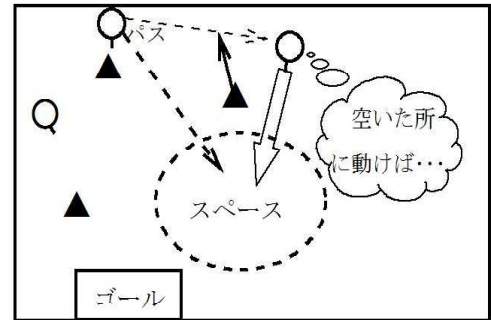
＜小学校5年 体育「ゴール型ゲーム」＞

T 前の時間のパスはどうだった？

C パスをすると相手にとられた。

C あまりボールをもらえなくて、ゲームにならなかった。

T パスをもらう側はどんな工夫をすればいいかな？



技能を中心とした教科であっても、工夫することで子どもの問いを引き出して必然性のある課題を設定することができます。

そこで、**学習課題を「うまくパスがもらえるには、どこに動けばよいだろうか。」と設定**します。例えば、「パスのもらい方を工夫してゲームをしよう」と教師が一方的に提示するよりも、学習内容（空いた場所に素早く動くこと）について主体的に思考させ、運動させることができます。

＜中学校1年 数学「正負の数」＞

問題 バスケットボール部員8人の身長を、いろいろな方法で求めてみましょう。

A : 153 cm B : 148 cm C : 152 cm D : 155 cm

E : 150 cm F : 159 cm G : 147 cm H : 152 cm

問題をそのまま課題にしていけないでしょうか。

問題と課題は区別して提示したいものです。

「～について考えよう」の課題から脱却し、「なぜ～」「どのように～」など、子どもの問いのある課題を設定しましょう。

何を考えるか学習内容を示唆する課題を設定することが大切です。

上のような問題を受け、最初に小学校で学んだ身長の合計を人数で割る方法で答えを出します。その後、Aのような課題を設定する場合と、さらに小学校で行った「仮の平均」を定めて計算する方法があることを振り返り、Bのような課題につなげる場合があります。

A 「もっと簡単に求める方法を考えよう」

B 「どのように仮の平均を設定すると簡単に求められるだろうか」

Aは、漠然としていて、生徒自身がどのような学習をすればよいかととらえにくい課題です。それに対してBの課題は、仮の平均をどのように設定すればよいかを学習することが課題の中に示されています。また「仮の平均を最大値と最小値の間に設定することで正負の数が活用でき、簡単に求めることができる」というまとめとの整合性がとれる課題となっています。