

# 服部克弘先生の「自ら学ぶ生徒の育成」について

愛知教育大学 飯島 康之

本実践の核となっているのはテンパズルである。与えられた4つの数を使って10（あるいは別の決められた数）を構成するパズルである。このようなパズルには、4つの4や小町算など様々なものがある。これらを教材として使うときの一つの特徴は、「一つの問題を解決するにあたって、その何倍もの計算を暗算で行う必要がある」ことだ。試行錯誤しながら正しいものを見つけなければならない。問題の解決の仕方にいくつかのコツがあるのはたしかだが、それは既習の計算のノウハウとは少し違うので、普段とは違ったパズル的要素もあり、意外な生徒が活躍できるチャンスもあって、活気づく様子が想像される。

また、10を作る例が板書例として掲示されているが、多様な解が生まれやすいのも特徴の一つである。多くの子に主役感を提供できる教材例の一つと言っている。

教室全体で扱うのも一つの手ではあるが、各自で確認等も行えることを考えると、本実践のようにグループの中での生徒の学び合いに委ねてしまうというのも、表題にあるように「自ら学ぶ」ことを支援する上でも重要なことである。

また、それぞれのグループの中で10問ずつ作り、グループごとに対抗して解き合うなど、様々なバリエーションも考えられる。