

鈴木雄大先生の「数学が苦手な生徒たちへの授業の導入とアクティブラーニングの実践」について

愛知教育大学 飯島康之

率直に言って、鈴木先生が日々目の前の生徒とどう向き合っているのかをとっても実感させられた時間だった。もし、自分がその立場にいたら、何をすることを思いつくだろうと思いつきながら。

高校の数学教育は、学校が変われば大きく変わる。他校のノウハウが通用しないことが多い。結果として、自分なりのノウハウを蓄積していくことが多くなる。高校の先生方の中では、その高校の生徒にあった自分なりのプリントを蓄積する方も少なくないが、鈴木先生の担当している生徒に対しては、それはあまり適切ではない。まずは気持ちがこちらを向いてくれるようにするところから始まる。単語で終わってしまう会話をちょっとでも長くするための工夫、となりの生徒とのコミュニケーションを少しでも活性化するための工夫、数分興味や集中力が続いてくれるのが「今」だったら、さらにそれを1分でも2分でも延ばすための工夫。そういう工夫の連続のために、たとえば、ゲームを使ってみたり、あるいは、ペアでの話し合い、グループでの話し合い、ときにはクラスをまたいで教え合うような工夫も取り入れている。日々の工夫がとても実感できる発表だった。

この生徒たちにとっての数学の授業というのは、何を学ぶ時間として位置づけるべきなのか。たしかに、高校の学習指導要領で決まっている数学の内容を学ぶことが基本にあるはずといえる。でも、現実問題として、その学びを通して、コミュニケーションの力を伸ばしたり、論理的に語る力を伸ばしたり、ゲームに関わって数学を楽しんでみたり、教えることで理解が深まることを実感してみたりすること。きっとこの生徒たちにとっては、それも大きな学びであって、その学びのよさも実感してくれているのではないかなと感じた。

algo についての紹介も印象的だった。これはきっと、この学校だけでなく、いろいろな高校あるいは中学校なども含めて、簡単そうにみえて、実は奥が深い。そういうことを実感させてくれた。既存のゲームを数学の学びとしてどう生かしていくのか。奥の深さを手がかりに、複数の生かし方を明確にしていくことも、今後の鈴木先生にはぜひ期待したいと思った。