

授業時 授業への興味・関心を高める

「では、問題を読みます。」Jさんは得意気な表情でクイズの問題を読んだ。「1番、自由の女神が手に持っているのは憲法である。」

「2番、大統領の住むホワイトハウスの建物の色は白い。」…

5番まで読み終わると、K教諭から解答を受け取り、答え合わせをした。

「やったー。」「えーっ。」教室内に歓声やざわめきが広がった。

最高得点をとった子供が、ラッキーカードを引いた。この日は「2」だった。再び歓声。カードの数字と同じ得点だと3点のボーナス点がもらえるので、2点を取った子供は大喜びだった。「これで社会博士クイズを終わります。」Jさんが自席に戻ると同時に、日直が号令をかけた。

クイズの問題は、K教諭がその日の授業に関係するものを作成しているが、得点は偶然に左右されることが多いので、皆5分間クイズが大好きだった。一定の得点に達したときに与えられる「社会博士」の賞状も子供たちには魅力だった。



事例の取り組みは、教室の雰囲気や和ませ、子供一人一人に間違いや失敗を恐れずに授業に臨むことができるという安心感を与えています。また、クイズを通して、どの子にも社会科への興味・関心を高めています。

授業の雰囲気をつくる

授業の導入は、意欲的に授業に取り組む姿勢をつくる重要な時間です。その日の授業の成否を左右するとさえ言われます。この事例も、日直の号令の後、子供たちが生き生きと活動する授業が展開されることが想像されます。

授業のウォーミングアップは、授業とは別個に存在するものではないので、その日の授業と関連付けた内容を工夫する必要があります。導入は授業の基礎工事を行う時間ですから、授業の流れを見通して進めることが大切です。

授業への動機付けをする

授業への動機付けには、競争や賞罰などの外的動機付けと、知的好奇心や向上心などの内的動機付けがあります。

事例では、その日の授業に関係し、しかも工夫された問題を用意することで、すべての子供の好奇心を引き出すとともに、驚きや成就感を味わえるようにしています。同時に、得点の累積によって賞状を与えるというゲーム的要素も取り入れることで、外的動機付けもねらっています。