

(5) 課題の提示が「わかる」ための手立て

① 実演タイムの試み

挑戦学習はまず教師による課題の提示から始まる。その提示された課題の中から生徒がやりたいものを選ぶのである。そのため教師がいかにわかりやすく課題の内容を生徒に提示するかによって生徒の興味・関心、やりたいという意欲のもちかたが違ってくるものと思われる。それだけ課題の提示は挑戦学習の流れの中でも重要な部分を占めているといえる。

今までの提示は口頭で内容を説明したり簡単に具体物を見せてやり方を説明したりという方法で行っていた。この方法でわかる生徒も確かにいるのだがここ数年徐々に障害の程度の重い生徒が多くなってきており、一体何人の生徒がこの提示方法で内容を理解していたのであろうか、という疑問にぶつかった。そこで、課題選択において教師はもっと「わかりやすい」提示方法を考える必要があるのでないかと話し合い、今年度第3回目の挑戦学習では次の提示方法を試みた。

課題提示

課題名を書いたプラカードを見せ、口頭で2, 3分説明する

実演タイム

部屋の各コーナーでそれぞれ実演しているのを生徒が自由に見てまわる
今回は次の5つの課題が提示された

百人一首：百人一首のかたを絵札と読み札に分けたり、絵札を坊主、天皇、その他に分けたりする

キーボード入力：パソコンでキーボードを打って文章を作る

指編み：実際に指で編んだり箱で作ったキットに毛糸を巻いて編んだりする

箱折り：箱を折る様子を撮ったビデオを見せたり実際に生徒に箱折りを体験させる

マット運動：マットで教師が実際に技を見せたり生徒に体験させたりする

課題選択

整列した後、部屋の前方に並んだ5つのプラカードを見てやりたい課題のプラカードの前に並ぶ

② 生徒の様子

実演タイムは初めての試みであったがほとんどの生徒が興味をもって見て回っていた。課題提示で説明を聞きながらやりたいものを考えていた生徒は、真っ先にその課題の所に行っていた。パソコンをじっと見てそこから動かない生徒、箱折りのビデオを集中して見ている生徒、課題を順番に見て回る生徒、各コーナーの教師に質問をする生徒など反応は様々だったが、みんなの表情はとても生き生きしていた。また課題を選択するときにも、生徒の反応が今までのものとは違っていた。ほとんどの生徒が迷うことなく課題を選ぶこ

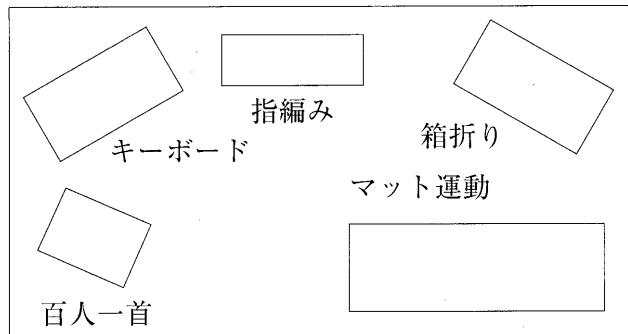


図 IV-1 実演コーナーの配置図

とができた。中には指編み、箱折り、キーボードの3つで迷う生徒もいたが、「やっぱり大好きなお手紙を書けるからキーボードにしよう」と自分で気持ちを整理して決めることができた。これは提示方法がより具体的でわかりやすかったからだと考えられる。練習に入ってから「あの課題にすれば良かった」と後悔する声が一つも聞かれなかったことも、今回の実演タイムを設けた方法がわかりやすかったということによるものといえる。また教師もそれによって生徒がどの課題に興味をもっているのかがよりつかみやすかったことから、生徒、教師ともに「わかる」ための手立てとして有効であったと考えられる。

(柳 生 美由季)



どの課題にしようかな



これに挑戦したいな