

みずくらいど

校長 加藤雅弘

「テスト直し」は「ゲーム」 自ら学ぶ子供に

今年度のスタートに当たり、自分の学習状況を把握するための簡単な復習テストを行いました。「そのテスト直し」を名付けて「真犯人を探せゲーム」(学年、学級によって呼び名は異なるかもしれませんが、本質は同じです)。「どの問題」をまちがえたかだけでなく「なぜ」まちがえたかを探ることで、本当の解決につなげるためです。

例えば、計算問題をまちがえたとしましょう。そのまちがえ方には、少なくとも5通りぐらい想定できます。2桁×2桁のかけ算で考えてみます。

- A 筆算の仕組みが理解できていなかった。
- B 九九をまちがえて覚えていた。
- C 式を筆算に書き写す時に、写しまちがえた。
- D 繰り上がった数字を大きく書きすぎて、それも他の数字と同様に扱った
- E 自分の書いた数字が雑で、「0」と「6」を読みまちがえた

復習として筆算が必要なのは「A」だけであることが、お分かりいただけるかと思います。他の児童に対して計算問題を大量に課しても、ほぼ効果は期待できません。それどころかDやEの児童は、より雑に書くことでまちがいも増えることでしょう。勉強すればするほどできなくなるという最悪の結果になりかねません。そのことを防ぐのが「真犯人を探せゲーム」です。「どの問題」だけでなく「なぜ」まで掘り下げることで、上記のように「真の要因」をつきとめることができるからです。では、B～Eの児童は、どのような学習をすればよいでしょう。

- B 九九をまちがえて覚えていた。 ➡ 九九の復習
- C 式を筆算に書き写す時に、写しまちがえた。 ➡ 確実に書き写す練習
- D 繰り上がった数字を大きく書きすぎた ➡ 繰り上がりの数字を小さく書く習慣
- E 「0」と「6」を読みまちがえた ➡ 数字を丁寧に書く習慣

このようなことが考えられます。この中で量をこなした方がよいのはBとCでしょう。DとEは1問でもよいので「丁寧に書く習慣」を身に付けることが真の解決につながることでしょう。

このように自己の状況を把握して学習を調整していくことが新しい学力として重視されているのです。4月9日の保護者会でお渡ししました資料の最終画面を参照していただきますと、よりお分かりいただけるかと思います。また、その画面の下段には「本人の力を引き出すことに心掛け、より主体的に取り組めるようにする」と記してあります。またしても「ドラゴン桜」を引き合いに出して恐縮ですが「子供に学習を強制しないこと。やる気や好奇心を引き出すことが大切」という台詞を桜木弁護士が発していました。「勉強」という言葉を訓読みにすると「強いて勉める」(しいてつとめる)です。つまり、無理でも、いやでも努力するということです。私の調べた範囲では、江戸時代大阪の商人が、今は損をしても後で儲けるために「今回は勉強しておきますから、次はよろしく」という意味が使われ出したようです。明治維新となり西洋の学問を短期間で吸収するには、それこそ血のにじむように励んだことから「勉強」という言葉が学問を修める際にも使われるようになったとのことです。現在の子供たちには、「なぜ、それを学ぶのか」「やるかどうか、何をやるかも自分決める」このような方向で、楽しく前向きに学んでほしいと願っています。

※ 感想は5月を過ぎても結構です。また、今後のものは学校要覧には掲載されません。