

B-2 導入の工夫・タイルでの指導

1 導入の工夫

1時間の授業の中で学習したことを確実に身につけさせるためには、生徒一人ひとりが興味・関心をもって授業にのぞむことが大切であると考えます。そこで、導入段階で身近な教材を使い、具体的な操作活動を取り入れた。また、計算や問題を解くことで物語の場面を解決していくアドベンチャー・プリントを利用し、問題をクリアする達成感をもたせるようにした。

- トランプ（正負の数） ○マッチ棒（文字と式）
- アドベンチャー・プリント『ジュリアーナの冒険』
（「やるぞ!! 中学数学ワークシート1年」

藤川大祐編著 学事出版)

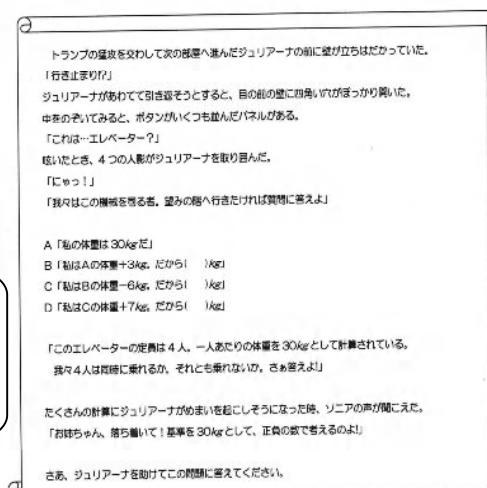


「正負の数の利用」で、『ジュリアーナの冒険』を利用し、ペーパースーツで導入している様子。



文字と式の導入

ジュリアーナの冒険 (No.18★トランプのエレベーター)

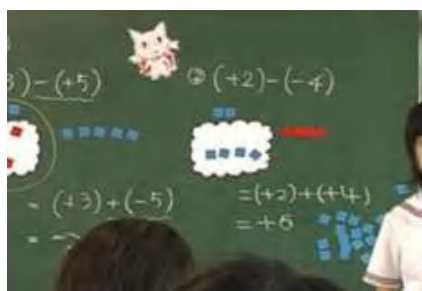


2 具体物の操作で視覚的にうったえる工夫

昨年までは、正負の数の加法・減法はベクトルを用いて指導してきた。しかし、この方法では減法の負の数をひくという計算の部分で、ベクトルの考え方を理解できていない生徒が多かった。また、そのときは理解できても時間がたてば忘れていた生徒もいた。そこで、小学校で使われていたタイルを利用して指導した。

- タイルの利用
- ゼロ・ワールドの考え

(富山市立新庄中学校 桑名嘉代子先生)



「減法」の計算方法を、タイルを使って説明している様子。

