

「導入におけるやる気スイッチ」

末松 英恵

◎7つのスイッチ

教科書に載っているような平凡な教材でも、教材提示の仕方や発問のタイミングや内容によって魅力的な教材にできる。魅力的な教材にするための7つのスイッチがある。

- (1) ゲームスイッチ・・・遊びのある学習でやる気スイッチオン！
- (2) 協力スイッチ・・・仲間と協力でやる気スイッチオン！
- (3) 感動スイッチ・・・心に響く話でやる気スイッチオン！
- (4) ワクワクスイッチ・・・期待感でやる気スイッチオン！
- (5) 逆転スイッチ・・・一発逆転でやる気スイッチオン！
- (6) 五感スイッチ・・・五感全開でやる気スイッチオン！
- (7) 挑戦スイッチ・・・困難だからこそやる気スイッチオン！

(1) ゲームスイッチ

学習の中に遊びの要素を取り入れることで子どものやる気スイッチをオンにすることができるもの。遊びと学習がイコール。この状態にすれば、学習を「楽習」（造語、楽しく学ぶという意味）にすることができる。

- 【 具体例 】・カルタ（歴史人物カルタ、県名カルタ、ことわざカルタ、四字熟語カルタ）
- ・キーワードビンゴ（重要語句ビンゴ、漢字ビンゴ）
 - ・辞書早引き競争（読み方索引、部首索引、総画数索引）
 - ・地図帳早引き競争

→ 楽しく、自然に知識・技術を身につけられる。達成感が得られる。「もっとやりたい」という気持ちが湧く。

※あくまで楽しく学習するための補助。時間のかけ過ぎには注意！

(4) ワクワクスイッチ

資料の与え方や提示の仕方の工夫で、教材に「まさか！？」といった驚きや期待感を持たせることができる。

- 【 具体例 】・資料を小出しにして提示（道徳「最後の一葉」）
- ・資料の一部を隠して提示（絵、グラフ、表の読み取り）
 - ・じわじわカード（図形の判別）

→驚きや期待感を持たせることにより、子どもの集中を授業に向けさせ、引き込む。

《参考文献》

- ・子どもの顔がパッと輝く!やる気スイッチ押してみよう! 著：飯村友和・松尾英明
- ・子どもを引きつける導入の技 編著者：奥清二郎・中谷康博