

「数学教室」別冊⑤

『ゲームであそぼう算数・数学』
を読んで

西山 豊 (福岡)

この本は、第1章が総論(銀林浩)、第2章が小学生向け(森孝一、鈴木一巳、相原昭、片桐裕昭、加藤久和)、第3章が中学生向け(松井幹夫、奥村明、小林俊道、榊忠男、小沢健一)、第4章が高校生向け(市橋公生、野崎昭弘)のゲームの紹介で構成されている。

教育におけるゲームの意味・思想や哲学を確認するためには、第1章の総論は大変参考になる。

内容は、富士登山ゲーム、キャップ取りゲーム、陣取りゲーム、トランプゲーム“赤と黒”、数あてゲーム、関数あてゲーム、暗号文ゲーム、暴走ゲーム、石取りゲーム、Nクイーンなどである。

どういふものかと読んでみると、なるほど、なるほど、なかなか楽しいと感心してしまった。

これらは、実際に教育の現場で試されたものばかりで、数教協の財産でもある。この本を読めば、授業でそのまま使える実践的な本である。

たし算、ひき算、九九のかけ算、正負の数のたし算ひき算を楽しく学べるように、連立1次方程式、関数やベクトルを数式だけで理解しないためにゲームがふんだんに使われている。

そういえば、ずいぶん昔の小学生は、九九の暗唱ができないと立たされたり、いつまでも学校に残されたものである。その時使っていたのは、数字が書いたカードだけであった。

ちょっとしたきっかけで永遠に数学嫌いを作ってしまうのではなく、ちょっとしたきっかけで算数が好きになって欲しいという、教師の愛情表現であろうか。

ゲームは確かに楽しい。でも楽しい楽しいばかりもどうだろうか。

「できない子」ができるようになったり、算数をあきらめていた子が立ち直れば良いが、「できる子」が算数を甘く見たり、「できない子」ができたと錯覚したらどうだろうか。

やりかたによっては、ゲームは生きることもあるし死ぬこともあるので、ゲームと通常の授業とのバランス、どの段階でゲームを取り入れるかのシナリオも大切なのものだ。

数学教育協議会／小沢健一・編
国土社 2000円

学習指導要領廃止は夢でない

銀林 浩 (東京)

去る9月25日付け朝日新聞の朝刊は、1面トップに

高校教科書検定廃止盛る——自民、選挙公約に

という記事を掲げて人をおどろかせた。さらにその記事の中には、「地域文化を育み、各自治体の特性に応じた魅力ある学校教育を推進するため、高校の学習指導要領を廃止する」とあったから、いかに選挙対策の《空約束》だとしてもびつくりするのは当然だろう。

案の定その2日後、9月26日の同紙朝刊は、「保守派」の巻き返しによって、「検定廃止」の公約が撤回されたことを報じた。わずか2日のドタバタ劇。

しかし、このドタバタ劇の意味は決して小さくない。ご承知のように、わがAMIを中心とする26名の有志が昨1995年7月

開かれた多様な数学教育をめざして

と題する提言を発表したが、その中でも「高校指導要領廃止」を当面の環であると位置づけている。今回のこの人騒がせな記事は少なくとも、このことが《夢物語》ではないことを示した点で意義がある。それよりゆるい「高校教科書検定廃止」すら闇にほうむられるくらいだから、道は平坦ではないが、今日のがんじがらめの指導要領体制が日本の将来にとってもはや桎梏以外の何者でもないことは、だれの目にも明らかとなってきているといえる。

いうまでもなく、高校は生徒が自分の個性に気づき、将来の進路を選択する時代である。それができるためには、生徒も教師ももっと自由に学習内容を選び、それに集中することが必要となるが、指導要領や画一的な検定教科書ではそれは不可能である。この制約はどの強化についても大なり小なり働いているが、数学ではとくに内容がハッキリしているために自由度はきわめて小さいことに注意しなければならない。

例の「提言」はそれに対する悲鳴のようなものである。

(明治大学)