

2 - 3 導入授業

2 - 3 - 1 導入のねらい

学習に対する姿勢づくり 集中

新しい情報を受け入れやすい枠組み提示 学習に対するモチベーションアップ

2 - 3 - 2 単元導入

未知の新しい知識も既知の事実と関連付けることで、

新しいことを学ぶ抵抗感を軽減する

新しい知識の定着が深まる

生徒が「わかる」ために、教師は本時の学習の目標を明確にする必要がある

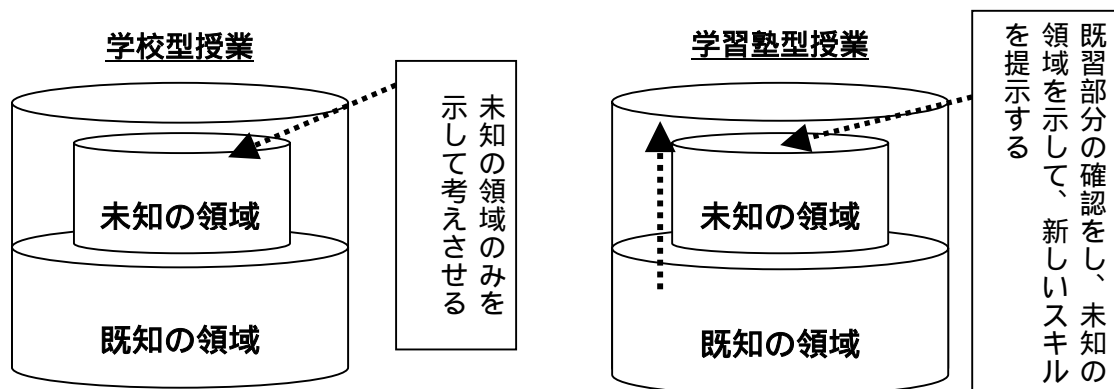
復習(既習事項の確認) 既習のルールを確認する

課題の提示 既習のルールでは解決できない問題を示し、

新しいスキルが必要であることを確認する

新しいルールを提示 問題を理解するための新しいルール(スキル)を伝える

応用 新しいルールの発展的使い方を伝える *新しいルールに関する定義を明確にする



復習を使った導入例

例) 中2 数学連立方程式

中1の復習

$$\begin{aligned} 5X - 7 &= 3X + 3 \\ 5X - 3X &= 3 + 7 \\ 2X &= 10 \\ X &= 5 \end{aligned}$$

一元一次方程式の解を求めるには・・・

- ・ $X =$ の形をつくる
- ・ 移項して未知数 X を左辺に数字を右辺に寄せる

君たちには簡単だよね。では、・・・

課題提示

$$\begin{cases} X + Y = 7 \\ Y = X - 2 \end{cases}$$

- ・ 未知数が 2 つの一次方程式を二元一次方程式という。二元一次方程式では、式が二つ必要で、連立方程式という
- ・ 未知数が一つになれば解けるのに・・・

では、未知数を一つにする方法考えてみよう！

展開へ