



小学部 算数科 一題材の実践事例

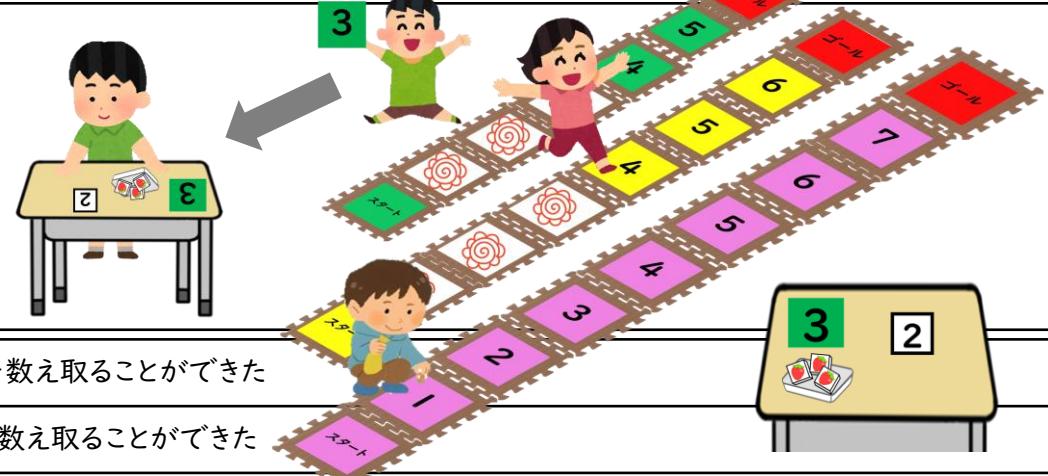
題材名：『すごろくゲーム』で、数字カードに書いてある数のブロックや具体物をそろえて、すごろくのマスを進もう 授業者：那賀 英里佳

学習指導要領の 段階と内容	小学部 B 数と計算	知・技	ア(ア)③までの範囲で具体物を取る。	題材目標	知・技	『すごろくゲーム』で、各マスの問題を解く時、数字が示す数量がわかり、数字カードの数字(1と2)と同じ数量のブロックを数え取る
		思・判・表	ア(イ)⑦数詞ともとの関係に注目し、数のまとまりや数え方に気付き、それらを学習や生活で生かすこと。		思・判・表	数字カードの数字(1と2)と同じ数量の具体物をそろえる時、数字が示す数量について考え、そろえる具体物の数量を判断し、数字カードの数字と同じ数量の具体物を数え取る
		学 び	数量に気付き、算数の学習に関心をもって取り組もうとする態度を養う。		学 び	数字と同じ数量のブロックや具体物を数え取る問題に繰り返し正しく取り組む

教材と仕組み

教材名：『すごろくゲーム』

- すごろくマットを一マスずつ進み、各マスの問題に取り組む。すべての問題に取り組む、ゴールまでたどり着いたら、自分で選んだ活動ができる仕組み
- 問題数を量で捉え、見通しをもって取り組むことができるように、それぞれの児童に応じた問題数のコースを設定
- 「2. 展開」「3. 発展」場面で、1回ずつすごろくゲームを行い、それぞれの開始時は『すごろくゲーム』開始の音楽を流す



観点別評価	知・技	1, 2の数字カードを見て、数字が示す数量分のブロックを数え取ることができた
	思・判・表	1, 2の数字カードを見て、数字が示す数量分の具体物を数え取ることができた
	学 び	自分から次のマスの問題を取りに行き、数字カードを見て、同じ数量のブロックや具体物を数え取る問題に繰り返し取り組む姿が見られた

関連する授業づくりの手順

ポイント できることを通して教科の知識及び技能を習得するための指導の計画の工夫

知識及び技能の指導の計画を立てる

思考力・判断力・表現力等の指導の計画を立てる

教材の仕組みを決定する

すべてのドットにブロックを対応させて置くことができるように…

理解を確かめるために…

①ドットへの指さしと数唱 ②置くことに合わせて数唱 ③できるか様子を見る ④わかっているか様子を見る

思考力・判断力・表現力等は、場面が変わっても同様にできるように、具体物で取り組むように設定

学びに向かう力・人間性等を涵養するための計画を立てる

ポイント 「したい!」「しよう!」につながるための教材の仕組みの工夫

すごろくゲームを自分たちで準備

音楽を手がかりにゲーム開始

ゴールすると選んだ活動ができる

題材が進むにつれ、授業のスケジュールボードやすごろくマットを見て自分から準備を始める、音楽を聴いて課題に取り組む場所へ来る、ゴールまで続けて課題に取り組むなどの姿が増加!

R研で毎時間の授業の評価・改善

考察

○二次前半の“ドットに対応させて置くことで数字が示す数量分をそろえられることがわかる”までに、当初の計画よりも時数を要した(+1時間)

➔できることを通して知識及び技能を習得するための、できたことへの認めや意味づけが不十分だったと考える。認めや意味づけの大切さを改めて感じたため、今後も“何を”“どのように”認めたり、意味づけたりしていくのかを考えていきたい

○教材の仕組みや授業の展開の仕方を工夫することで、これまでの題材と比較して、学習の準備に自分から取り組んだり、課題が終わるまで続けて取り組んだりする姿が増えた

➔主体的に取り組むために、教材とその仕組みの重要性を改めて感じた。今後も子どもの主体的な姿を引き出す、高めていくための教材を検討していきたい

丸に置くができるね!

丸に置いたら2そろえられたね!