

# 小学部 算数科 一題材の実践と振り返り



題材名：『くらべてみようゲーム』で、身近な物の量を比べて、高さや大きさの違いを用語で表そう

授業者：津崎 有花

## 【学習指導要領の段階と内容】

**知・技** :小学部2段階 C 測定(ア)㉗  
長い・短い、重い・軽い、高い・低い及び広い・狭いなどの用語が分かること。

**思・判・表**:小学部2段階C測定(イ)㉗  
長さ、重さ、高さ及び広さなどの量を、一方を基準にして比べることに関心をもったり、量の大きさを用語を用いて表現したりすること。

**学び** :数量や図形に関心を持ち、算数で学んだことの楽しさやよさを感じながら興味をもって学ぶ態度を養う。

## 題材目標

知・技	『くらべてみようゲーム』で、(積んだ)積み木の高さを比べる時、高さの違いがわかり、高い方を答えることを求める教師の問いに、高い方を指さしながら「高い」と答える
思・判・表	児童と教師がそれぞれ同じ大きさの積み木を重ねて二つを並べた時、それぞれの積み木の高さについて考え、高さの違いを判断し、高い方の積み木を指さして「高い」と言う
学び	繰り返し重ねた積み木の高さを比べようとする

## 授業づくりの手順

- 前題材までの到達状況から知識及び技能を列挙する
- 列挙した知識及び技能を段階化する
- 段階化した知識及び技能から指導内容の範囲を決定する
- 各児童(生徒)の指導内容(知・技)の習得のために内容を細分化する
- 細分化・段階化した知識及び技能の一覧を実態表の項目として、児童(生徒)の実態を把握する
- 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
- 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
- 題材開始
- R研で毎時間の授業の評価・改善
- 題材終了
- 観点別評価の実施

## 【教材と仕組み】

『くらべてみようゲーム』  
 ・物を重ねて遊ぶ姿が多く見られたため、積み木を積み重ねる活動を取り入れた。  
 ・机上での操作が可能な大きさや形の具体物を使用。  
 ・児童と教師がそれぞれ30秒間で、積み木を積み重ね、高さを比べるゲーム。

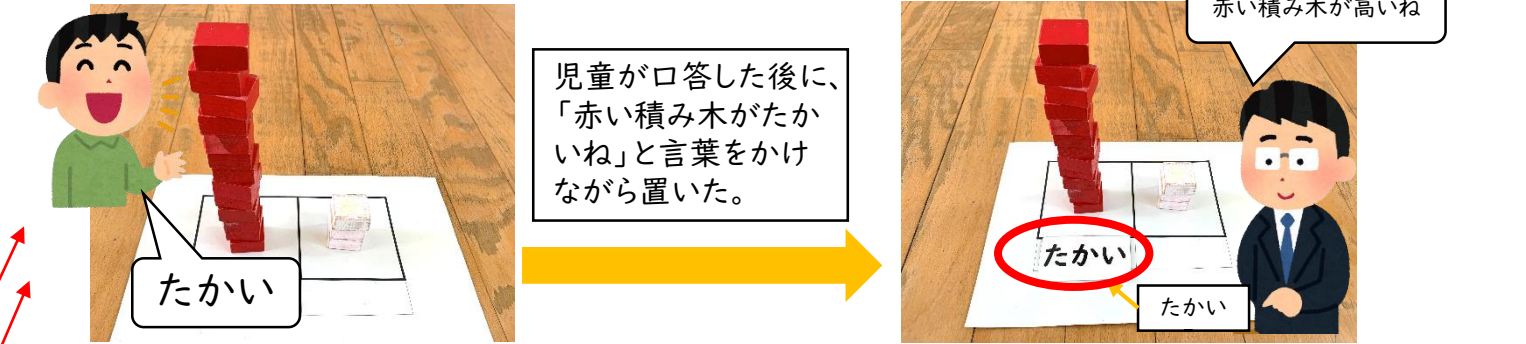


観点	評価
知・技	教師の「どっちが高い？」の問いを聞き、高い方の積み木を指さしながら「高い」と答えることができた。
思・判・表	積み木の高さを比べ、高い方の積み木を指さして「高い」と用語を用いて表現できた。
主体的な姿	積み重ねた積み木を教師の積み木と並べ、繰り返し高さを比べる姿が見られた。



## 出っ張っている方を「高い」という言葉の意味を理解できるようになるための働きかけ

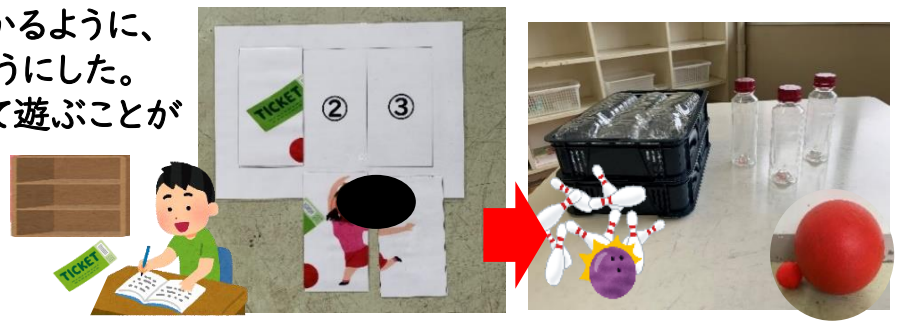
積んだ積み木の高さを比べ、児童が「高い」と口答した後、文字でも言葉を示すために言葉カードを置いた。次第に、児童自身で言葉カードを置くようにした。



## 意欲や見通しをもち、続けて取り組むための工夫

学習の流れや課題の量が視覚的にわかるように、課題が終わるごとにチケットを集めるようにした。チケットを3枚集めると、ボウリングをして遊ぶことができるようにした。

チケットを集めるために次々と課題に取り組んでいた。



## 考察

『くらべてみようゲーム』で、児童の好きな活動(物を重ねること)を課題に取り入れることで、児童が自ら積み木を重ねて取り組む姿が見られた。また、積んだ積み木の高さを児童と教師で比べ、勝利すると、チケットを獲得できる仕組みにすることで、積み重ねた積み木を自分から教師の積み木と並べて高さを比べようとする意欲的な姿も見られた。

積んだ積み木の高さを比べる時に、以前学習していた「長い」「短い」の言葉が混在している場面が見られることがあったので、導入場面で明らかに高い物(東京タワーなど)を提示し、身体の動きで表す活動があると、「高い」という言葉の意味の感覚としての理解にもつなげることができたのではないかと考えられる。そのため、今後同様の題材を実施する際、導入場面で、上記のような活動を取り入れるようにしていく。

