

小学部 算数科 学習指導案

日 時：令和4年1月29日（土）

10：30～11：15

場 所：もも組教室

対 象：Bグループ 3名

授業者：豊田 眞子 前田 浩彦

1 題材名 『動物園ゲーム』で、動物にエサをあげるために、数字や半具体物から「大きい」数や「多い」数を見つけて選んだり、半具体物を合成・分解したりしよう

2 題材設定の立場

(1) 題材について

| | |
|-----|--|
| 児童観 | <p>本グループは2年生1名（D）、3年生1名（G）、5年生1名（N）の計3名が在籍する。大人数や広い教室での学習では課題に顔を向けたり、話を聞いたりすることに支援が必要な児童たちである。授業のはじまりや終わりなどの場面が変わるときは、教師のこぼしを聞いて動くことが多い。</p> <p>しかし、1つの課題ができれば好きなキャラクターのメダルやシールをもらうことができる仕組みでの学習や、提示された教材や授業の流れがわかる学習では、活動に見通しをもてると最後まで全員が次々と課題に取り組むことができている。</p> |
| 系統観 | <p>本グループは、小学部2段階の数と計算を学習するグループである。</p> <p>① ものの個数を数えて記数する(20まで) → ものの個数を数えて記数したり、提示された数字を見て個数を数え取ったりする(15まで) → 2つの量を比べて多少を表す(具体物あり)(一目でわかる量) → 2つの数を比べて数の多少を表す(5まで)</p> <p>② → 2つの数を比べて数の多少を表す(具体物あり)(一目でわかる量) → 2つの数を比べて数の大小を表す(5まで)(数字のみ) → 2つの数を比べて数の大小を表す(10まで)(数字のみ)</p> <p>③ ものの個数を数えて記数したり、提示された数字を見て半具体物を数え取ったりする → 2つの数を比べて数の多少を表す(10まで)(具体物あり) → 2つの数を比べて数の大小を表す(10まで)(数字のみ) → 数の合成・分解(4まで)</p> <p>上図は数と計算の本年度の題材配列で、本題材で扱う内容は太枠で示している。全児童が前題材までの内容を概ね達成しており、次の段階として扱う本題材の内容は適切であると考えます。</p> |
| 指導観 | <p>本題材ではまず、上記①②の児童は数字や半具体物を見て大きい数や多い数を見つけられるように、2つの数を横に見比べて比較するプリントを用いる。比較の仕方がわかるように使用する半具体物と同じ大きさに記されたカード枠を使って半具体物を並べ、1つずつ下から比較する。上記③の児童は本題材で学習する半具体物での合成・分解ができるように、合わさったり、分かれたりするものの動きを示したプリントを用いて学習に取り組む。また、全ての児童が状況や教師の問い方が変わっても学んだ知識及び技能を活用して答える経験ができるように、知識及び技能とは異なる問いや提示の仕方を行う。児童によっては状況が大きく変わると、問われた意味がわからなかったり、課題に抵抗感を示したりすることもあるため、実態に応じて指さしやこぼしかけなど、支援の仕方を段階的に工夫し、習得した知識及び技能を確実に活用できるように場面を設ける。</p> |
| 教材観 | <p>本年度は数と計算を扱う題材の教材を全て『動物園ゲーム』にしている。児童の実態から仕組みを大きく変えると課題の引き受けに時間を要すること、エサの数や動物の設定の仕方でも指導内容を柔軟に設定できることからである。好きな動物にエサをあげる楽しみから、数や数対象を比較したり、数の合成・分解をしたりすることの必要性を得ることができると考える。また本教材を通して、日常生活の中でも数の合成や多い数などを活用し、役に立つという実感を得ることができると考える。</p> |

(2) 児童の実態と指導の方向

| 児童の実態 | |
|-------|---|
| G | <p>【一般的な実態】 CA：9</p> <ul style="list-style-type: none"> 好きなものが描かれたメダルがあると、「算数しよう」と言って課題に取りかかる。 <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> 皿に盛られた積木を両手に1つずつ持ち、「連結」と言って積木を合わせる。 |

| | |
|---|--|
| G | <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> 授業中、好きなものの絵を描くなどの課題以外のことをしているときに、教師からすることを問われたり、他の児童への称賛のことばを聞いたりすると、「算数する」と言って、課題に取り組むことができる。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> 1～15の三者関係を概ね理解しているが、具体物をさす指と数詞が合わず、問いに対して異なる回答をすることもある。教師から再び数えるようにことばをかけられると、正しく回答することができる。 積木が山盛りの器と1～3個入った器を提示され、教師から「多い、ください」と言われると、多い方の器から積木を1～2個取って「多い」と言う。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> 机上でのプリント学習から教師の問いに答える場面が変わっても、教師から「多い、ください」と言われると、多い方の器から積木を1～2個つまんだり、多い方の器を持ったりしてから「多い」と言う。 |
| | <p>【指導の方向】</p> <p>前題材までに同じ形状の2つの器に盛られた積木を見て、量の多少の理解ができるようになってきている。2つの器に盛った積木を見て多い方を答えられることから、半具体物を並べて多い方を判断することは可能だと考える。そこで本題材では、操作しやすい積木を用いて2つの数対象を比較し、1～5までの数の多少を判断できるようになってほしい。多いことが判断できるようになるために、比べる、多い方を判断する、半具体物を並べるという段階で学習を進める。はじめは教師が手を添えて比較し、徐々に支援を減らして一人で半具体物の多少が判断できるようにしていく。本児は1つの課題に対して手順や操作が多いと混乱しやすいので、本題材では2つの数対象を比較して多い数を判断することのみに重点を置き、記数については数字カードを用いる。</p> |
| D | <p>【一般的な実態】 CA：8</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師からイラストを示されて描かれているものの個数を問われたとき、イラストを指さしたり、「何個ですか」「何個」などとオウム返しで答えたりすることが多い。 問いに対しての答え方がわかるようになると、指さしを使いながらことばで返答する。 <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> 仕方がわかると、自分の課題に次々と取り組むことが多い。 <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> 課題の数に見通しをもち、好きなメダルを集めるような活動があると、課題を解いて教師と答え合わせをした後に、すぐに着席して自分から次の課題に取り組む。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> 1～20までの三者関係を理解している。 教師から3と5はどちらが大きいかわかれ、「おおきい」「ちいさい」と記されたシールを提示されたとき、5の下に「おおきい」シールを貼り、3の下に「ちいさい」シールをはる。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> 机上でのプリント学習から教師の問いに答える学習が変わっても、教師から3と5はどちらが大きいかわかれると、5を指さして「大きい」、3を指さして「小さい」と言う。 |
| | <p>【指導の方向】</p> <p>これまでの学習で「多い」「少ない」ということばの意味を理解し、数対象を直接比較して多少を答えることができ、前題材では1～5までの2つの数字を見て大小を答えられるようになった。1～5までの数の大小を判断できることから、10までの数も判断できるようになると考える。10までの数の大小が判断できると、自分の欲しいものが複数あるときに自分にとってよりよい方を選べるようになり、生活で生かせるようになる。そこで本題材では、様々な半具体物を活用して1～10の2つの数字を見て大小を理解できるようになってほしい。2つの数を比べて数の大小を表すことができるように、まずは操作のしやすい積木を縦に並べて比較し、個数の多い方の数字が大きい数ということがわかるように指導する。徐々に半具体物をドットシールがはられたカードやカードの枠へと変えることで、ものの個数を想像できるようにし、数字のみで比較できるようにしていく。</p> |
| N | <p>【一般的な実態】 CA：10</p> <ul style="list-style-type: none"> 好きなキャラクターのメダルなどの強化子や教師の認めのことばがあると、次々と課題に取り組む。 |

| | |
|---|---|
| N | <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業のはじまりや終わりに「しない」と言って机にうつ伏せるときがある。 <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師から認めのことばをかけられると課題ボックスから自分で課題を出して取り組み、終わるとすぐに着席して次の課題に取り組むことが多い。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・半具体物が7個入った皿と8個入った皿など、1～10までの2つの数対象をそれぞれ縦に並べ、2つの数対象を下から1つずつ指さしながら「1, 2, …」と声を出して数え、少ない方の数対象を指さして「ない」と言い、教師が多い方を指さすと「多い」と言う。 ・1～10までの2つの数字を見て、大小を答えることができる。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・机上でのプリント学習から教師の問いに答える学習に変わっても、教師から8と10の大小を問われると、10を指さして「こっち」と言う。教師が「10が?」と尋ねると、「大きい」と言う。 |
| | <p>【指導の方向】</p> <p>本題材では4までの数の合成・分解を理解し、半具体物を操作しながら1つの数を2つの数に分けたり、2つの数を1つにまとめたりして、数を表せるようになってほしい。前題材までに1～10の数の大小が判断できるようになっており、0の概念も理解できていることから、4までの数の合成・分解ができるようになるを考える。合成・分解がわかるようになると、加法や減法の計算へつながると考える。そこで、これまでの題材でも使用し、机上での操作がしやすい積木を用いて、「合わせる」「分ける」の操作を十分に行った後、はじめの数を分けたり、合わせたりしてプリントに求めた数を記数するように指導していく。手元にある半具体物を2つに分ける活動の方が操作しやすく、目の前で起きている状況の理解もしやすいと考え、分解の学習から扱うようにする。</p> |
| | |

3 題材目標 ※「知識及び技能」を「知」、「思考力・判断力・表現力等」を「思」で示している

| 題材目標 | | 学習指導要領の扱う内容 |
|------|---|--|
| G | 知 | 2つの半具体物の個数(1～5)を比べるとき、多いことの意味がわかり、半具体物を縦に並べ、多い方の半具体物を指さす |
| | 思 | 『動物園ゲーム』で、2つのケースに入ったエサを見て、教師から「多い方のエサをあげてきて」と言われたとき、半具体物を縦に並べて比べようと考え、半具体物を縦に並べ、多い方を判断し、多い方の半具体物を指さす |
| D | 知 | 2つの数字(1～10)を見て数の大きさを比べるとき、数字の分のものの数が数字の表す大きさだということがわかり、数字が大きい方に「おおきい」、小さい方に「ちいさい」のシールをはる |
| | 思 | 『動物園ゲーム』で、教師から「大きい数を取ってきて」や「小さい数を取ってきて」と言われたとき、数字を見てどちらを選び取ったらよいかを判断し、2種類のエサから教師に言われた方の数字を選ぶ |
| N | 知 | 数字(0～4)を見て合わさった数や分かれた数を求めるとき、合わさったことや分かれたことの意味がわかり、積木で作った2つの数対象を合わせる、1つの数対象を2つに分けるなどして、その数を数字で答える |
| | 思 | 『動物園ゲーム』で、数対象が『合わさる』または『分かれる』状況(1～2匹の動物にあげられるエサの数)を問われたとき、問われた数を合成で求めるか分解で求めるのかを考え、合わさったか分かれたかを判断し、1つの数対象を2つに分けたり、2つの数対象を1つに合わせたりして、問いに答えようとする |
| 全 | 学 | 数量に関心を持ち、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 |

4 題材計画 ※資料末尾にA3別紙で記載

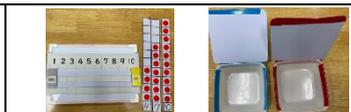
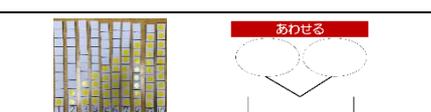
5 本時案 (全 10 時間の 7 時間目)

(1) 題目 『動物園ゲーム』で、多い数や大きい数を見つけて選んだり、いくつといくつで4になるかを操作して考えたりして、動物にあげるエサの数を求め、動物にエサをあげに行こう

(2) 本時のめあてと評価規準

| 観点別の本時のめあて | | 評価規準 | |
|------------|--|--|--|
| G | 知 | 教師が縦に並べた2種類の積木を見て「どっちが多いかな?」と問われたとき、積木を下から1つずつ合わせて比較することで多い数がわかり、多い方の積木を指さす | 5問中全ての問題で、下から1つずつ合わせた後に多い方を指さす |
| | 思 | 『動物園ゲーム』で、教師が並べた2種類のエサ積木を見て「どっちが多いかな?」と問われたとき、並んだエサ積木を1つずつ合わせて比べようと考え、個数の多い方のエサ積木を選ぶ | 3問中全ての問題で、個数の多い方を選ぶ |
| D | 知 | プリントに記された数字を見て2つの数の大きさを比べるとき(差が1の1~10)、数字が示すものの個数がわかり、プリントの大きい数の下に「おおきい」シール、小さい数に「ちいさい」シールをはる | 5枚の課題プリント中、全て支援なしで正答する |
| | 思 | 『動物園ゲーム』で、エサの個数が記数された2種類のエサ箱を見て、教師に「大きい数取ってきて」や「小さい数取ってきて」と言われたとき(差が2の1~10)、数字を見てどちらを選び取ったらよいかを判断し、2種類のエサから教師に言われた方のエサ箱を選ぶ | 4問中3問(1, 3, 4問目)で、教師の支援なしで正しいエサ箱を選ぶ |
| N | 知 | 「2と2あわせて□」などと記されたプリントを見て、合わさった数(3と4)を求めるとき、合わさることの意味がわかり、積木で2つの数対象をつくり、教師の「合わさるよ」を聞いてそれらをは合わせる操作をし、プリントの枠に記数する | 8枚の課題プリントで、(0と3)(1と2)(0と4)(1と3)(2と2)がかかわる全ての組み合わせを操作し、記数する |
| 全学 | A3資料「4 題材計画」に記述した主体的な姿が見られたかどうかで題材終了後に評価する | | |

(3) 場面設定と準備物

| 場面設定 | 意図と工夫点 | |
|--|--|---|
|  | <p>活動に集中し、児童ができるだけ自分で各場所へ向かうことができるように、各活動場所との距離を近づけ、児童机と答え合わせの場所、メダルをはる黒板を周回する動線に設定した。状況が変化しても得た知識を使って考えられるように、展開場面では教室の前方、発展場面では教室の後方(動物園コーナー)を使用する。課題に集中できるように、展開が終わるまでは仕切りを設置しておく。</p> | |
| 準備物 | | |
|  <p>教具名 プリント、ホワイトボード 意図と用途 知識の定着を図るために、児童の実態に応じた問題数や配置にしている。G児のみホワイトボードを使用し、G児とN児は展開と発展で使う。D児は展開のみ使用する。</p> |  <p>教具名 メダル、動物園の掲示と動物 意図と用途 意欲をもって学習に取り組めるように、メダルは展開の課題が終わる毎に渡し、動物は発展で答えた数のエサ積木をあげて使用する。</p> |  <p>教具名 答え合わせ道具 意図と用途 自分で正誤を判断できるように、答え合わせコーナーで教師と一緒に自分の答えと見比べて使用する。</p> |
|  <p>教具名 エサ積木 意図と用途 操作しやすい大きさのもので、展開と発展で使用する。G児はホワイトボード用に磁石がついている。</p> |  <p>教具名 自分で考えるための道具 意図と用途 自分で課題プリントの答えを導けるように、展開で児童机に準備しておく。</p> |  <p>教具名 エサ箱 (D) 意図と用途 得た知識を活用できるように、箱の中にはエサ積木が入っていて、発展で使用する。</p> |

(4) 展開 ※資料末尾にA3別紙で記載

4 題材計画

| | | 一次 | | 二次 | | | | | 三次 | | | | | | | | |
|----------|------|---|--|--|--|---|--|---------------------------|---|---|---|---|-----------------------------------|--|------------------------|--|---------------------|
| 時数 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | | | |
| G | 知技 | 場面 | 教師が並べた積木の数を比較するとき | | | | | 教師が並べた積木を見て、どちらが多いか問われたとき | | | 2つのケースに入った積木を渡され、どちらが多いか問われたとき | | | | | | |
| | | できた姿 | 教師に手を添えられて、下から「同じ」と言いながら1つずつ積木を合わせる | | 教師が指し示す積木を見て、下から「同じ」と言いながら1つずつ積木を合わせる | | 教師の「合わせるよ」のことばを聞いて、下から「同じ」と言いながら1つずつ積木を合わせる | | 多い方の積木を指さす | | | 積木をマス目表に並べ、下から「同じ」と言いながら1つずつ積木を合わせ、多い方の積木を指さす | | | | | |
| | 思判表 | 具体的な状況 | | 『動物園ゲーム』で、教師が並べた2種類のエサを見て、教師に「どっちが多いかな」と言われたとき | | 『動物園ゲーム』で、2種類のエサを見て、教師に「どっちが多いかな、比べてみて」と言われたとき | | | 『動物園ゲーム』で、2種類のエサを見て、教師に「どっちが多いかな」と聞かれたとき | | 『動物園ゲーム』で、「多い方のエサをあげてきて」と言われたとき | | | | | | |
| | 表出像 | 2種類のエサから個数の多い方を選ぶ | | | | | 2種類のエサから個数の多い方を選ぶ | | | 多い方を選ぶから、エサの数を比べようと考え、2種類のエサから個数の多い方を選び、動物にエサをあげる | | | | | | | |
| D | 知技 | 場面 | プリントに記された数字を見て、2つの数の大小を比べるとき | | | | | | | | | | | | | | |
| | | できた姿 | 二種類の積木を縦に並べ、下から「同じ」と言いながら1つずつ積木を合わせ、大きい方の数に「おおきい」シール、小さい方に「ちいさい」シールをはる | | | 2つの数対象を表すドットカードを選び、下から「同じ」と言いながらドットシールを1つずつ指さし、大きい方の数に「おおきい」シール、小さい方に「ちいさい」シールをはる | | | 個数を思い浮かべ、プリントの大きい数の下に「おおきい」シールを、小さい数の下に「ちいさい」シールをはる | | | | | | | | |
| | 思判表 | 具体的な状況 | | | 『動物園ゲーム』で、記数された2種類のエサ箱を見て教師に「どっちが大きいかな、比べてみて」と言われたとき | | 『動物園ゲーム』で、記数された2種類のエサ箱を見て教師に「どっちが大きいかな」と言われたとき | | 『動物園ゲーム』で、記数された2種類のエサ箱を見て、教師に「大きい数を取ってきて」と言われたとき | | 『動物園ゲーム』で、記数された2種類のエサ箱を見て、教師に「大きい数を取ってきて」や「小さい数を取ってきて」と言われたとき | | | | | | |
| | 表出像 | 大きい方を選ぶから、エサの数を比べようと考え、2種類のエサから大きい方の数を選ぶ | | | 差が2の1～10 | | 差が1の1～10 | | 1～10のさまざまな数 | | | 数字を見てどちらを選び取ったらよいかを判断し、2種類のエサから言われた方を選ぶ | | | | | |
| N | 知技 | 場面 | 「3は1と□」などと記されたプリントの数字とことばを見て、分かれた数を求めると | | | | 「1と2あわせて□」などと記されたプリントの数字とことばを見て、合わさった数を求めるとき | | | | プリントに記された数字とことばを見て、分かれた数や合わさった数を求めるとき | | | | | | |
| | | できた姿 | はじめの数対象をつくる | | 教師の「分かれるよ」を聞いて、2つの数対象を分ける | | はじめの数対象をつくり、教師の「分かれるよ」を聞いて2つに分け、記数する | | 2つの数対象をつくる | | 教師の「合わせるよ」を聞いて、2つの数対象を合わせる | | 2つの数対象をつくり、「合わせるよ」を聞いて2つを合わせ、記数する | | はじめの数対象をつくり、2つに分け、記数する | | 2つの数対象をつくり、合わせ、記数する |
| | 思判表 | 『動物園ゲーム』で、2人からエサ積木をもらおうと動物にいくつあげられるかを問われたとき | | | | 『動物園ゲーム』で、2匹の動物に持っているエサ積木をいくつあげられるかを問われたとき | | | | 『動物園ゲーム』で、2人からエサ積木をもらおうと動物にいくつあげられるかを問われたとき | | | | | | | |
| | 表出像 | 合わさったか分かれたかを判断し、積木で数対象をつくり、それら进行操作し、エサの個数を答える | | | | | | | | | | | | | | | |
| 主体的な姿 | 粘り強さ | □教師のことばかけを聞いて課題に取り組む (D・G・N) | | | | | □課題に続けて取り組む (D・G) | | | □最後まで課題を終えてしまう (N) | | | | | | | |
| | 学習調整 | □教師と一緒にやり直しをする (D・G・N) | | | | | □教具を使って正誤判断をする (D・G・N) | | | | | | | | | | |
| | | □わからないときに教師に尋ねる (D・N) | | | | □教師が提示した積木や教師の動きを見る (G) | | | | | | | | | | | |
| 配慮的に扱う内容 | | □「少ない」という表し方 (G) | | | □記数 (G) | | | | | | | | | | | | |

(4) 展開

| 学習活動 | 教師の意図と働きかけ | | |
|----------------------------------|---|---|--|
| | G | D | N |
| 1. 前時の振り返りと本時の学習内容を知る。 | <p>○本時の学習に見通しがもてるように、活動の流れをホワイトボードに示す。</p> <p>○2つの数対象を比べてどちらが多い数かについて学習してきたことを思い出せるように、動物にどのくらいのエサをあげていたかを尋ねる。</p> | <p>○2つの数字を比べて大きさを判断した学習を思い出せるように、動物にどのような数のエサをあげていたかを尋ねる。</p> | <p>○合成のときの半具体物の動きを思い出すように、4の合成をまとめたプリントを示し、教具を使って操作することで「○と△、合わせて4」の数で表すことができたことを確認する。</p> |
| 2. 積木の数の多少や数字の大小、合成の問題に取り組む。 | <p>○動物園ゲームを楽しみに感じ、練習問題を解く意欲を高めるために、動物園ゲームの動物やエサ積木、メダルを提示する。</p> <p>○縦に並んだ2つの数対象のうち、個数の多い方を「多い」と表すことができるように、教師が並べた積木を提示し、「どっちが多いかな」と問い、様子を見守る。多い方を指さした場合は、並んだ2つの数対象のうち、差の部分が多いと表すことを確認し、下から1つずつ数対象を合わせて比べたことを認め、メダルを渡す。</p> <ul style="list-style-type: none"> 少ない方を指さした場合には、多いことの意味がわかるように、「確かめてみよう」とことばをかけ、操作を見守り、操作が終わった時点で再度「どっちが多いかな」と問い、「積木のある方が多い、ない方が少ないね」とことばをかける。 手を止めてメダルなどの方を見ている場合には、比べ方がわかるように、「積木を合わせて確かめよう」とことばをかけ、操作を見守る。 2個の積木を合わせて「連結」などと言う場合には、できるだけ自分で活動に参加できるように、「次は何をするのかな」と尋ねたり、他児の様子を伝えることばかけをしたりする。 | <p>○数字の大小関係について、数字を見て大小の判断ができるように、ドットカードなしでプリント課題に取り組み、様子を見守る。大きい方の数に「おおきい」シール、小さい方の数に「ちいさい」シールをはることができた場合には、教師と一緒に答え合わせ用のドットカードを使って2つの数字の大きさを比較し、「○と△は○が大きい、△が小さいね」と声に出して言い、大きさを正しく判断できたことを認め、メダルを渡す。</p> <ul style="list-style-type: none"> 大きい方の数に「ちいさい」シールをはるなど、大小が反対になっている場合には、自分で正誤を判断できるように、ドットカードを提示して「確かめてみよう」と伝える。大きさを比較して正しい方にはり直せたときは、大小関係を記憶しやすくするために、教師と一緒に「○と△は○が大きい、△が小さい」と伝え、やり直しができることを認めることばをかける。 シールを持った状態で、シールをはる2つの場所を交互に指さす場合には、自分で数の大きさを判断してシールをそれぞれはれるように、数字を指し示しながらどちらが大きいか尋ね、様子を見守る。それでも数字を交互に指すときには、ドットカードを提示して、カードを使って考えてよいことを伝える。 | <p>○2つの数対象をつくって課題に取り組んでいくために、1問目はたくさんの積木が入った容器の中から○個と△個の積木をそれぞれ合わさるシートの赤と青の枠に置くように伝える。</p> <p>○2つの枠に置いた積木を合わせる操作の仕方と、プリントの記数の仕方がわかるように、「合わさるよ」とことばをかけ、様子を見守る。できた数対象を指し示して「いくつになったのかな」と尋ね、プリントの□に記数するように伝える。</p> <p>○一連の操作の仕方を覚えたか確かめるように、2問目以降は合わさるシートの2つの枠に積木を置くところまでを見守るようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> プリントに示された数と異なる個数をシートの枠に置いた場合には、数が異なることに自分で気づけるように、枠を指し示して「○個と△個、できたかな」と尋ね、枠の中の積木の個数を数えるように伝える。積木を入れ直したときは、プリントと同じ数をそろえられていることを認める。 「合わさる」や「合わせて」が2つの数対象をまとめるという意味を表すことができるように、「合わさるよ」とことばをかけて見守る。積木を合わせた数をプリントに正しく記数することができた場合には、教師と一緒に答え合わせのための操作をしたり、答えプリントと見比べたりして確かめ、合わせた数を求められたことを認めて、メダルを渡す。 積木を合わせて「したよ」や「できた」と言う場合には、操作の手順を思い出せるように、「次は何をするかな」と尋ねる。それでも手が止まっているときは、操作してできた数が求めたい数だとわかるように、積木のまとまりを指し示して「何個になったのかな」と尋ねる。 |
| 3. エサ積木の数を求め、エサ積木をあげて、動物園ゲームをする。 | <p>○学習する場所や操作するもの、問われ方が変わっても、学んだことを活用できるように、『動物園ゲーム』をする。</p> <p>○多いことの意味がわかり、自分で多い方を判断できるかを確認するために、教師が並べた2種類のエサ積木を提示し、「どっちが多いかな」と問い、教師の問いに答えた後に「確かめてみよう」とことばをかける。個数の多い方を選んだ場合には、2種類のエサ積木の差の部分を見て、多い方を判断できたことを認め、好きな動物にエサ積木をあげるように伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 手が止まっている場合には、比較することが確かめることだということに気づけるように、「次はどうするかな」とことばをかけ、様子を見守る。 | <p>○2つの数字が示すエサの個数を比べようと考えて、数字の大きさを判断できるかを確認するために、記数した2種類のエサ箱を提示し、「大きい数(小さい数)、取ってきて」と言う。正しい方を選ぶことができた場合には、教師と一緒に答え合わせ用のドットカードを使って確認の操作をしてから「○と△は○が大きい、△は小さい」と伝え、数字が示すものの個数を想像できていることを認め、エサ積木を動物にあげるように伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 異なる数を選んだ場合には、数字とドットカードで大小の判断ができるように、2つのエサの数と同じ数字のカードを選ぶように伝え、操作の様子を見守る。操作後に誤答に気づいたときは、再度「大きい(小さい)数を、取ってきて」と伝える。 | <p>○合成の操作の仕方を覚え、一人で課題に取り組めるかどうかを確認するために、問題を3問解くように伝え、2活と同じプリントと教具を提示し、様子を見守る。積木を合わせてプリントに正しく記数することができた場合には、教師と一緒に2活で問いたプリントを使って答え合わせを行い、合わせた数が求められたことを認め、合わさった数だけエサ積木を動物にあげるように伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 積木を合わせて「したよ」や「できた」と言う場合には、操作の仕方を思い出せるように、「次は何をするかな」と尋ねる。ことばを聞いて記数することができたときは、求めたい答えが出せたことがわかるように、プリントの□を指して認めのことばをかける。 |
| 4. 本時の学習を振り返ってわかったことやできたことを発表する。 | <p>○授業への達成感を味わうことができるように、教師と一緒に一人ずつ本時でわかったことやできたことを発表し、動物園コーナーの動物がお腹いっぱいになっていることを伝える。</p> <p>○次時への期待がもてるように、次回の学習することを簡単に伝える。</p> | | |