

算数科学習指導案（略案）

平成 25 年 2 月 1 日（金） 2 校時
 小学部 C グループ 男子 2 人 女子 2 人 計 4 人
 場 所 図 書 室
 指 導 者 有 田 成 志

1 題材 「かぞえよう（10より大きい数）」

2 本時の実際（9／15）

(1) 全体目標

- ア トランプゲームを通して数に対する興味・関心を高めるとともに、10よりも大きな数を半具体物に置き換え、正しく数えることができる。
- イ 10より大きな数において位取りの考え方を使いながら、ちょうどの数を具体物で表すことができる。

(2) 個人目標

生徒	個別の指導計画の目標	個人目標
A (3年, 男)	○ 具体物をタイル等に置き換えながら計算したり、大きな数を数えたりすることができる。	ア 10のまとまりごとに半具体物を並べ、1の位を数え足して数えることができる。 イ 半具体物を10の位から1の位に動かしたり、1の位から10の位に動かしたりしながら、ちょうどの数を表すことができる。
B (4年, 女)	○ 具体物をタイル等に置き換えることで、位取りの考え方を使得って計算することができる。	ア 10のまとまりごとに半具体物を並べ、1の位を数え足して数えることができる。 イ 位取りの考え方を使得って、ちょうどの数を表すことができる。
C (4年, 女)	○ 具体物をタイル等に置き換えながら、位取りの考え方を理解したり、繰り上がりのある計算をしたりすることができる。	ア 10のまとまりごとに半具体物を並べ、1の位を数え足して数えることができる。 イ 状況に応じて立式しながら、位取りの考え方を使得ってちょうどの数を表すことができる。
D (5年, 男)	○ 具体物をタイル等に置き換えながら、位取りの考え方を理解したり、繰り上がり・繰り下がりのある計算をしたりすることができる。	ア 10のまとまりごとに半具体物を並べ、1の位を数え足して数えることができる。 イ 立式を基に繰り上がりや繰り下がりの考え方を使得って答えを出すことができる。

(3) 指導及び支援に当たって

学習活動の概要

児童は前時までに2とびや5とびで数える方法や、トランプで引いた数を相手に渡したりもったりする活動を通して、10より大きな数での増減の計算方法を理解してきている。

そこで、本時では、大きな数を数え足して数えたり、繰り上がりや繰り下がりの必要な問題を設定したりしながら、位取りの考え方の定着を図りたい。

教材・教具とのかかわりについて

トランプのカードを用いて学習内容を構成することで、学習に対する興味・関心を高めるとともに、自分たちで学習を進めることができるようにする。各自にタイルと10の束になる箱、位取りシートを準備し、位取りの考え方を実際に体を通して理解できるようにする。

友達・教師とのかかわりについて

全員で本時に扱うタイルを工夫して数える操作場面を設定することで、友達の数え方の工夫に気付くことができるようにする。展開部分ではペアでの学習を設定し、お互いに問題を出し合い、正解かどうかを評価し合うなど友達とのかかわりの中で学習を行うことができるようにする。

自分とのかかわりについて

最初に扱う数がどのくらいになるか予想した上で確かめたり、友達の数を処理する場面を見て正解かどうかを判断する場面を設定したりすることで、自分の考え方と他の考え方と比較することができるようにする。学習した成果はファイルにとじておくことで児童の頑張りやできている点をいつでも確認できるようにする。

授業環境の工夫

友達同士でペア学習を行う際は、お互いの顔が見えるように机を配置したり、各ペア間で動線が重ならないようにしたりする。

(4) 実際

過程	主な学習活動	指導及び支援上の留意点	資料・準備
導入 (10分)	1 始めの挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> 授業の始めを意識するために、全員がそろったことや姿勢を正しくしたことを確認してから全員で声をそろえて号令を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 位取り表 算数ファイル タイル 前時の写真 プレゼンテーション テレビ めあてカード
	2 前時の学習を確認する。 ○ 使った物や学習内容を想起したり再現したりする。	<ul style="list-style-type: none"> 前時までの学習についてはファイルにとじておき、いつでも確認できるようにする。 児童が十分に学習に向かうことができるようにするために、児童自身が想起できるよう時間を確保する。 	
	3 本時の学習内容を確認し、めあてを話し合う。 1や10の部屋に正しく置いて考えよう。	<ul style="list-style-type: none"> 興味・関心を高めることができるように、プレゼンテーションソフトを使って学習内容や学習の進め方を説明する。 めあてを立てる際は、自分たちで設定できるように、ポイントとしてキーワードを提示する。 	
展開 (30分)	4 本時で扱うタイルの数を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 前時に使用したタイルの数え方を示した後、ばらばらにしたタイルを配布することで、前時で習得した数え方を使ったり、新たに数え方を工夫したりできるようにする。 数えたタイルは10の束と1のばらに分けて位取り表の上に置くことで、位を意識することができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> タイル 10の箱 位取り表 顔写真 学習の進め方 トランプカード ケース ワークシート 成績一覧表
	5 ペアで学習を進める。 (1) 順番を決める。 (2) トランプカードで出した数を友達に伝える。 (3) 友達に渡す数をケースに移す。 (4) ペア同士で確認する。 (5) 友達からもらった数を位取り表の上で足し、合計を求める。	<ul style="list-style-type: none"> ペア同士で学習が進められるように、ねらいや到達度に応じて編成を行う(AとB, CとD)。 CとDに関しては、可能な限り自分たちで課題を解決できるように学習の進め方やポイントを提示する。 AとBに関しては、教師と一緒に確認しながらポイントと方法の理解を図る。 一回の活動ごとに友達から評価を受ける場面を設定する。評価する側は、数の正しさだけでなく、位取り表の上に正しく置かれているかを観点とすることで、友達の学習を通して位取りの考え方を理解できるようにする。 ゲームの結果よりも学習のねらいを意識して取り組むことができるように、結果は最後に集計する。 	
終末 (5分)	6 本時を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 友達からの評価欄を基にして、本時のめあてを振り返り、自分のできたことや課題を認識できるようにする。 全体において本時で扱った内容を確認し再現する場やポイントを振り返る場、教師からの称賛の場を設けることで、次時の学習への期待感と本時にできたことの意識化を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> 評価カード 顔写真 算数ファイル
	7 終わりの挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> 授業の終わりを意識するために全員が姿勢を正しくしたことを確認してから全員で声をそろえて号令を行う。 	

(5) 評価

ア トランプゲームを通して数に対する興味・関心を高めるとともに、10よりも大きな数を半具体物に置き換え、正しく数えることができたか。

イ 10よりも大きな数において位取りの考え方を使いながら、ちょうどの数を具体物で表すことができたか。