

第1学年の実践・・・研究内容(1)「基礎・基本の明確化と重点的指導の工夫」を主眼に

単元名 いくつといくつ

単元の目標

- ア 10までの数がいくつといくつでできたり、いくつといくつに分けられたりするかを調べようとする。(算数への関心・意欲・態度)
- イ 10までの数がいくつといくつでできたり、いくつといくつに分けられるかを、具体物や半具体物を用いて表すなどして考えることができる。(数学的な考え方)
- ウ 5から10までの数について、合成・分解ができる。(数量や図形についての表現・処理)
- エ 5から10までの数の合成・分解において、一方の数の補数がわかる。(数量や図形についての知識・理解)

学校課題との関わり

- ア 「基礎・基本の明確化と重点的指導の工夫」について
- ・ おはじきやブロックなど具体物を操作することにより、数の合成・分解を求められるようにする。
 - ・ 具体的な操作活動から、数図カード、数字カードと、段階を追って、数の合成・分解ができるようにする。
 - ・ 学習にゲームを取り入れ、楽しみながら、数の合成・分解が理解できるようにする。
- イ 「個に応じた指導の工夫」について
- ・ 教師の説明や指示が理解できない児童に、個別に支援する。(T・Tによる支援)
 - ・ 定着度に応じたグループを作ったり、合成・分解の組み合わせが確認できる数字カードを用いたりして個に応じた支援を行う。
- ウ 「学び合う授業の工夫」について
- ・ ブロックやおはじきなど具体物を操作しながら、発表する場を設ける。
 - ・ グループでのゲーム活動をととして、数の合成・分解を確認し合い、互いに学び合えるようにする。

指導計画及び評価計画(総指導時数 4時間)

時	主な学習活動(○は時数)	学習形態	評価()
1～4 本時 4/4	5, 6の合成・分解 ・ 赤と青のおはじきを5個取り出す活動 ・ や6個のおはじきを用い、右手だけ開いて左手にいくつあるか当てるゲームを通して、5や6の合成・分解を考える。	一斉指導 個別支援 T.T	おはじきを用いたいくつといくつを調べる活動に取り組もうとしている。(関心・意欲・態度) 5や6がいくつといくつでできたり、いくつといくつに分けられるかを具体物や半具体物を用いて表すなどして考えることができる。(数学的な考え方)
	7, 8の合成・分解 ・ さいころや数図カードを用いたゲームを通して、7や8の合成・分解を考える。	一斉指導 個別支援 T.T	7や8がいくつといくつでできたり、いくつといくつに分けられるかを数図カードなどを用いて表すなどして考えることができる。(数学的な考え方) さいころや数図カードの操作を通して、7や8の合成・分解ができる。(表現・処理)
	9の合成・分解 ・ 数字カードを用いたゲームを通して、9の合成・分解を考える。	一斉指導 個別支援 T.T	数字カードを用いたゲームを通して、9の合成・分解ができる。(表現・処理) 9の合成・分解において、一方の数の補数がわかる。(知識・理解)
	(本時) 10の合成・分解 ・ 数字カードやブロックの操作を通して、10の合成・分解を考える。	一斉指導 個別支援 T.T	数字カードやブロックの操作を通して、10の合成・分解ができる。(表現・処理)

本時の活動

- ア 題目 10の合成・分解
- イ ねらい
- 数字カードやブロックの操作を通して、10の合成・分解ができる。(表現・処理)

展 開

○児童指導上留意点 人権教育上の配慮

具体目標	学習活動	教師の支援・評価()	資料
・ 9を合成するための数の組み合わせを考えることができる。 ・ 本時の活動について知り、意欲をもつことができる。 ・ 10がいくつといくつに分かれるか確認することができる。 ・ 数字カードを使ったゲームを通して、10の合成・分解の習熟を図る。 ・ 10の合成・分解の定着度を確かめることができる。 ・ 本時のまとめをする。	1 ウォーミングアップ 1枚の提示されたカードを見て、9をつくるゲームをする。 ・ 数図と数字カードを見て指を使って答える。 2 本時の活動内容を知る。 10をつくるめいじんになろう 3 10がいくつといくつに分かれるか確認する。 ・ 全体でブロックを使って確認する。 ・ とんりの人とブロックかくしゲームをする。 4 1～9の数字カードを使って、神経衰弱ゲームをする。 ・ 裏返しのカードから2枚のカードをめくって10をつくり、10の合成の練習をする。 ・ グループの友達と交替で行う。 4と6。あたった。 5と2。はずれ、10じゃない。 8と9。ちがう。 9と1。10になった。 5 フラッシュカードを使って、どれだけできるようになったかを確認する。 6 学習を振り返り、まとめをする。	○ ゆっくりとカードを提示し、全員が答えることができるようにする。 T 2 指を使って考えることが難しい児童に数図カードを渡し、図を見ながら答えるようにさせる。 ・ 10をつくる名人を目指すことを知らせ、活動に意欲をもつことができるように支援する。 ・ 黒板のブロックと同じになるように児童一人一人にもブロック操作をさせ、10の合成・分解の組み合わせを確認させるようにする。 T 2 ブロック操作が難しい児童には、個別に支援を行う。 ・ お互いに問題を出し合い、ゲームの中で繰り返し10の合成・分解の練習を行うようにさせる。 ・ カードがそろったときに、10はいくつといくつかを言うようにさせる。また、めくったカードは相手にもよく見えるようにきちんと裏返すようにさせる。 ○ 10の合成が素早くできない児童には、ワークシートを見て答えてもよいことを伝える。 数字カードやブロックの操作を通して、10の合成・分解ができる。 (表現・処理) 【活動の様子】 ・ 十分満足している状況 ブロックかくしやかるたとりゲームの活動において、素早く正確に答えることができる。 ・ おおむね満足している状況 ブロックかくしやかるたとりゲームの活動において、指などをつかって正確に答えることができる。 支援が必要な児童への手だて ワークシートのブロック図を見て答えるよう声をかける。 友達と協力して楽しくかるた取りゲームを行うことができるように声かけを行う。 ・ 段階ごとに解答時間を短くしていき、どれだけ素早く答えられるかを自分で確かめさせる。 ・ 10の名人になることができたか本時の活動を振り返る。 ・ 学習のまとめとして、10はいくつといくつが全員で声に出して唱えさせる。	数字カード 9の数 数図カード 掲示用 ブロック ワークシート

実践の記録

10をつくるめいじんになろう

【10はいくつといくつ たしかめよう】

T : 10はいくつといくつか、みんなで一緒に調べてみましょう。先生と同じようにブロックを出します。出ているブロックは何個ですか。

C : 1個

T : かくれているブロックを数えてください。何個ですか。

C : 9個

T : 10は1と9。みんなで言ってみましょう。

C : 10は1と9。

T : では、プリントに書いてみてください。

C : できました。

T : 今度は2個出します。かくれているブロックを数えてください。

<同様に2、3、4をみんなで確認>

T : 5からは自分でできますか。

C : はい。

T : 約束があります。かならずブロックを出して数えてください。

<ブロックで操作。プリントに書く。>

T : みんなで確認してみましょう。

C : 10は5と5、10は6と4、10は7と3、10は8と2、10は9と1。



【ブロックかくしゲーム】



T : ブロックを使ってゲームをしましょう。隣の人に問題を出しますよ。先生たちで問題の出し方をやってみるので、見てくださいね。

< T 1、T 2で見本を見せる。 >

T : ゲームのやり方はわかりましたか。

C : はい。

T : では、最初に問題を出す人を決めてください。時間は3分間で。ようい、始め。

C : 10は6といくつ。

C : 4。

C : 正解。

C : 10は7といくつ。

C : 3。

C : あってる。

<となり同士でブロックかくしゲームをする。 >

T : 時間になりました。それでは前を向いてください。先生から問題を出します。10は4といくつ。

C : 6。

T : あたりです。次、10は7といくつ。

C : 3。

T : 本当に3でいいか、確かめてもらいます。

C : 1、2、3。3個。

T : よくできましたね。みんな上手にできるようになりました。では、ブロックを机の中にしまってください。

【神経衰弱ゲーム】

T：今度はカードを使って、10はいくつといくつかを練習します。今日のゲームは神経衰弱ゲームです。やり方はわかっていますね。となりの人と机を合わせて準備をしてください。今日使うカードは、10を作るんだから、1から9までですね。準備ができたグループから始めてください。

C：7と、3。あたった。

C：9と、9。あーはずれた。

<全部のカードを取ることができたグループは2回戦、3回戦を行う。>

T：それでは、そろそろ時間です。何回戦くらいできましたか。

C：1回。

C：3回。

C：2回。

C：もっとたくさん。

T：いっぱい練習できましたね。神経衰弱ゲームも上手にできました。では、カードを片づけて、机をなおしてください。



【名人になれたかな フラッシュカードで確かめよう】

T：名人になれたかどうか自分で確かめましょう。今日は10を作る名人だから、10になるように音に合わせて答えてくださいね。みなさんは指で答えます。正解は田崎先生が出してくれるので、確かめてください。

C：あー、チーンってやつだ。

T：まずは、レベル1。みんなにできるようになってほしい速さです。では、いきますよ。

C：1、2、3、はい。

< T 1の出すカードの答えを音に合わせて指で示す。>

T：できましたか。次は、レベル2。ちょっと速くなります。

C：1、2、3、はい。

< T 1の出すカードの答えを音に合わせて指で示す。>

T：いよいよ、名人です。名人はこのくらいの速さです。

C：速い。 C：できるかなあ。

T：さあ、やってみましょう。

C：1、2、3、はい。

< T 1の出すカードの答えを音に合わせて指で示す。>

T：それでは、名人になった人。手が挙がった人がたくさんいますね。レベル2だった人は。結構いますね。レベル1は。これは大丈夫ですね。最後にみんなで確かめて終わりにしましょう。10はいくつといくつ。

C：10は、1と9、2と8、3と7、4と6、5と5、6と4、7と3、2と8、1と9。



考察

(成果)

- ・ゲーム感覚で、体で覚えることができた。
- ・習熟する時間を十分に確保できた。
- ・数を指で表現することで、量感を養うことができた。また、教師の見取り評価を可能にした。
- ・45分間子どもの集中を保つために、いくつかの学習活動を取り入れたり、教材教具を工夫することができた。

(今後の課題)

- ・学び合いの効果を深めるために、ゲームを3人組で実施する方法もある。
- ・既習事項を関連づけて、本時の学習に生かしていくとよい。