

算数科学習指導略案

令和 2 年 2 月 7 日 金曜日 2 校時

小学部 1 組 男子 3 人 女子 3 人 計 6 人

指導者 野口賢二郎 (CT) 四ッ永信也 (ST1) 富田真由 (ST2)

1 題材 「かずあそびをしよう」

2 本時の学習 (6 / 12)

(1) 全体目標

サイコロを使った遊びを通して、具体物や半具体物の数を数えて数詞で答えたり、数字で書いたりすることができる。

(2) 授業で目指す姿

- ① サイコロのドットの数进行数えたり、数字で表したりする姿 <思考・判断・表現>
- ② 数量の係に気付き、大きなサイコロの目を出したいと意欲を高める姿 <主体性>
- ③ 友達の発表する様子を見て、それが合っているかどうかを伝えようとする姿

<人間関係、言語能力>

(3) 個人目標

児童	個人目標
T. R (1 年, 女)	サイコロを転がしてすごろく遊びをすることを通して、1～6 のドットの数进行指さしと数詞と対応付けて数えたり、具体物を数詞と対応付けて取り出したりすることができる。
N. H (1 年, 女)	サイコロのドットとすごろくの枠に書かれた数字のドット同士を対応させて数え足しすることで、一位数同士の 2 つの数量を合わせることができる。
N. T (1 年, 男)	数字をなぞったり、数字の分だけジャンプしたりすることを通して、1～4 のサイコロのドットを教師と一緒に数えることができる。
K. R (2 年, 男)	サイコロを転がしてすごろく遊びをすることを通して、ドットの数进行直感的に捉え数字を置いたり、1～10 の数字の分だけ具体物を取り出したりすることができる。
T. T (2 年, 男)	サイコロを転がしてすごろく遊びをすることを通して、教師と一緒にドットの数进行数詞と対応付けて数えたり、1～10 の具体物を数詞と対応付けて取り出したりすることができる。
Y. K (2 年, 女)	サイコロのドットとすごろくの枠に書かれた数字をプリント枠に書き込むことを通して、一位数同士の数量を合わせることができる。

(4) 実際【①, ②, ③は授業で目指す姿(資質・能力)の評価場面】

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)	1 始めの挨拶をする。 2 数字を順番に並べる。 3 本時の学習を知る。 さいころをなげて、かずをかぞえたり、かいたりしよう。	- これまで学習をイラストで確認することで、数字を使った学習であることを意識できるようにする。 - 児童の実態に応じて、空欄に数字を選んだり、書いたりして数の順序を確認することができるようにする。 - すごろくや大きなサイコロを見せることで、学習への期待感を高めたり、学習内容への見通しをもてたりすることができるようにする。	- 数字イラスト - 大きなサイコロ - すごろくオリピック
展開 (30)	4 すごろくオリピックをする。 (1) サイコロを振る。 (2) ドットの数を数える。 (3) 数の分だけ、すごろくの枠を進む。 5 個別学習に取り組む。 児童【N.H, Y.K】 足し算マラソン (1) サイコロのドットの分だけ駒を移動する。 (2) 駒が着いた場所の数字とサイコロのドットとを合わせる。 児童【T.R, K.R, T.T】 数字マラソン (1) サイコロのドットを数え、駒を移動する。 (2) 駒が着いた場所に書かれた数字をてんびんに載せる。 (3) 数字の分だけ具体物をてんびんに載せる。 児童【N.T】 サイコロジャンプ (1) サイコロのドットを数える。 (2) 数字の分だけジャンプする。	- すごろくオリピックのコースに児童の顔写真を貼り付けることで、自分の場所を意識できるようにする。 ① まず、CTがサイコロを転がすことで、児童がすごろくへの見通しや関心を高めるようにする。 ② 友達の駒の進みを伝えたり、投げる児童の気持ちを盛り上げたりすることで、サイコロを投げる意欲が高められるようにする。 ③ ドットや数字、すごろくを見える場所に置くことで、児童が友達の様子を見て、どうだったかを判断しやすいようにする。 - 児童N.T, T.TはCTが、児童N.H, Y.KはST2が、児童T.R, K.RはST1が担当する。 【足し算マラソン】 ① プリントにドットを書く枠を用意することで、ドットを手掛かりに合わせることができるようにする。 ③ 友達と交互に行うようにすることで、友達の計算が合っているかどうかを確認することができるようにする。 【数字マラソン】 - 数字の形をした重りをてんびんに乗せ、数字の分だけ具体物を乗せることで、バランスが保てるようにする。 ① サイコロのドットを指さして伝えたり、数えるように言葉掛けしたりして、ドットを一つずつ数えることができるようにする。 【サイコロジャンプ】 ① 教師がドットを指さしたり、一緒に数えたりすることで、数詞で答えることができるようにする。	- ホワイトボード - 足し算マラソン用すごろく - 足し算プリント - サイコロ - 数字マラソン用すごろく - 数字てんびん - 輪っか
終末 (5)	6 学習の振り返りをする。 7 終わりの挨拶をする。	- 本時の学習内容を基に、すごろくオリピックの教材を用いて確認することができるようにする。 ③ 友達が発表する様子を見て、それが合っているかどうか答えることができるようにする。	

学習指導案について

生活単元学習指導略案

令和2年2月7日 金曜日 2校時

小学

指導

全体目標

各教科等の内容から設定

1 単元(題材) 「〇〇たんけんをしよう」

2 本時の学習(16/23)

(1) 全体目標

校外学習時に調べたことをまとめる活動を通して、公共施設等の外観や施設内の写真や動画を手に拵かりに名称やおおよその役割を表に表したりすることができ、

(2) 授業で目指す姿

- ① 調べたことを、写真やイラスト、文字を用いて表現する姿 <思考・判断・表現・主体性>
- ② まとめたことを言葉や動作で伝えようとする姿 <言語能力>

(3) 個人目標

児童	授業で目指す姿
I. Ri (4年, 男)	施設の外観や施設内を拵かりにすることができる。
I. Ru (4年, 女)	施設の外観の写真を拵かりに施設の役割(何をやる場所か)を主語、述語の2語文で説明することができる。
T. H (4年, 男)	施設の外観の写真を拵かりに見て名称を言葉で伝え、施設内の写真や施設を利用している動画で伝えることができる。
O. M (3年, 男)	名称を聞いて施設の外観の写真を拵かりを選び、施設内の写真や施設を利用している動画を拵かりにして、役割を表すイラストを選択したり、動作を交えて伝えたりすることができる。
H. K (3年, 男)	施設の外観の写真を拵かりに見て名称を言葉で伝え、施設内の写真や施設を利用している動画を拵かりにして、役割を表すイラストを選択したり、教師の簡単な質問に「泳ぐ」、「運動」などの言葉で答えたりすることができる。

授業で目指す姿

資質・能力を発揮している具体的な姿

(4) 実際【①、②は授業で目指す姿(資質・能力)の評価場面】

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 (5)	※ ロゴ・役割クイズをする。 1 始まりの挨拶をする。 2 学習の流れを確認する。 3 めあての確認をする。 ハートピアはどこ? ハートピアはどこ?	・ 商業施設や公共施設のロゴや役割を表したイラストをフラッシュカードで提示すること、これまで学習を振り返りながら授業への意欲を高めることができるようにする。 ・ 文字とイラストを併せて表示すること、学習で示された内容が分かるようにし、学習の進捗を確認できるようにする。	・ フラッシュカード ・ ホワイトボード
展開 (30)	4 ハートピアの役割を調べたことと自分たちのことを地図やメモにまとめる。 (1) 外観の写真を施設の名称を白地図に貼る。 (2) 施設内の写真や動画を撮影し、役割を表す言葉を選び、イラストを選択したり、イラストを添えたりする。 5 ワークシート【グループ1】CT T. H, O. M 【グループ2】ST I. Ri, I. Ru, H. K	① 施設の名前、外観や施設内の写真、役割を表すイラスト、役割を表す言葉を、それぞれ児童の実態や目標に合わせてワークシートにまとめるようにする。 ② 施設の名前や役割を言葉で伝えた後に文字として表記する。I. Ru, H. Kは言葉で伝えた後に教師の記した見本を手拵かりにして描写やざり書きで表記する。T. Hは書くことよりも文字を用いて単語を構成すること、重点を置き、文字カードを貼り付けることで表記する。O. Mは、文字の表す内容と対応付けたイラストを用いて、教師の言葉の復讐や動作で表現できるようにする。 ③ 各自で作成したワークシートを手拵かりに、教師の簡単な質問に答えることで、まとめたことを友達や教師に伝えることができるようにする。	・ ワークシート
終末 (10)	6 まとめたことを発表する。 7 終わりの挨拶をする。		・ ワークシート

資質・能力の評価場面

授業で目指す姿の数字と対応

させて、留意点を記入