

# 算数科学習指導案

あさひ子学級3組 5名 指導者 上唐湊 武

本授業では、以下の検証を行うものである。

- 教師の的確な指示により、子ども一人一人が主体的に学習を進めることができたか。
- 他者とかかわり合う機会を設定することで自信を高めることができる内容であったか。

## 1 題材 みんなで いっしょに かぞえよう

### 2 目標

- 友達や先生と一緒に声に出してリズムよく数を数えることができるようにする。
- 1対1対応で具体物や半具体物を数えたり、対応する数字カードを選択したりすることができるようにする。

### 3 題材の評価規準

- 具体物や半具体物の数を声に出して数えたり表したりしようとしている。【算数への関心・意欲・態度】
- 具体物や半具体物の数を1対1対応で数えたり数えたものと対応する数字カードを選択するなど、数の読み方、表し方、大小や順序について考えている。【数学的な考え方】
- 指示された数通りの具体物や半具体物をとることができる。【数量や図形についての技能】
- 数の基礎概念を理解している。【数量や図形についての知識・理解】

### 4 題材について

#### (1) 題材の価値

日常生活や学習場面の中で子どもは、「今日は5月31日です。」や「2時間目は算数の学習です。」など、数を様々な場面で多用している。数を使って考えたり物事を処理したりできるようになることは、生活をより合理的にするとともに、情報や約束事等を容易に伝えることができるようになる。そのために、遊びやゲーム・個別での学習を通して、具体物として身近なものを扱ったり数字に親しんだりすることで数概念の形成を図ろうとする。

数を学習の中に導入するに当たっては、具体物の集合を見て、それらの色や形、種類などの条件は捨てて個数にのみ着目し、具体物を半具体物に置き換えてみな同じ集合になるという置き換えの考え方ができることが必要である。そのために、ゲームの中で獲得したポイントを半具体物に置き換えたり、いろいろな集合で同じ個数を弁別する学習をしたりして経験を十分に積ませることで、数の基礎概念が理解できるようにしている。

学習を進める際には、数字にふれる経験が少なく、一人では活動に自信のない子どもも、みんなで一緒に声を出して数える等の活動を行うことで、「自分もできるかも」という気持ちをもって学習できるように配慮し、どの子どもも主体的に学習ができるようにしたい。また、この学習を通して、子どもが自分から進んで活動を行う、順番を待つ、簡単なルールを理解してゲームに参加する等の力を身に付けてほしいと考える。

#### (2) 子どもの実態

	A (1年)	B (1年)	C (1年)	D (2年)	E (3年)
算数への関心・意欲・態度	学習での遊びやゲームが好きで進んで参加することができる。	活動の見通しをもつようにすることで主体的に取り組むことができる。	おはじき遊びが好きで色ごとに分けて遊ぶことができる。	どんな学習にも意欲的に参加することができる。	活動の見通しをもつようにすることで主体的に取り組むことができる。
数唱	1から10までの数唱をすることができる。	教師と一緒に1から10までの数唱をすることができる。	1から20までの数唱をすることができる。	1から20までの数唱をすることができる。	1から10までの数唱をすることができる。
数の順序性	教師と一緒に5までの数カードを並べることができる。	教師と一緒に3までの数カードを並べることができる。	教師と一緒に10までの数カードを並べることができる。	10までの数カードを並べることができる。	5までの数カードを並べることができる。

## 5 指導計画 (総時数15時間)

主な学習課題	評価規準					時間
	A (1年)	B (1年)	C (1年)	D (2年)	E (3年)	
1 身近なもので集合作りをし、具体物を半具体物に置き換えて並べる。 ・歌遊び ・数字遊び ・双六遊び	歌遊びや数遊びをしようとしている。【関】					5
	具体物や半具体物の1から5までの数を1対1対応で数えることができる。【技】	具体物や半具体物の1から3までの数を1対1対応で数えることができる。【技】	具体物や半具体物の1から5までの数を1対1対応で数えることができる。【技】	具体物や半具体物の1から10までの数を1対1対応で数えることができる。【技】	具体物や半具体物の1から5までの数を1対1対応で数えることができる。【技】	
2 数対象と数字を対応する。 ・数字カードゲーム ・数字カルタめくり	意欲的にゲームに取り組もうとしている。【関】					5
	数えたものと対応する数字カードを選ぶことができる。【考】 具体物の集まりを数で言うことができる。【技】 1から5までの数を理解している。【知】	3までの数の具体物を取ることができる。【技】 1から3までの数を理解している。【知】	5までの数を読むことができる。【技】 1から5までの数を理解している。【知】	数の大小や順序を考えている。【考】 言われた数を半具体物で表すことができる。【技】 1から10までの数を理解している。【知】	数の順序を考えている。【考】 5までの数を正しく読むことができる。【技】 1から5までの数を理解している。【知】	
3 1対1対応しながら身の回りの数を数える。 ・くだものゲーム ・さかなつりゲーム ・ボウリングゲーム	意欲的にゲームに取り組もうとしている。【関】					5 (本時)
	数の順序を考えている。【考】			数の大小や順序を考えている。【考】		
	5までの数を言うことができる。【技】 1から5までの数を理解している。【知】	3までの数を言うことができる。【技】 1から3までの数を理解している。【知】	5までの数を言うことができる。【技】 1から5までの数を理解している。【知】	物の集まりを数えて数字を書くことができる。【技】 1から10までの数を理解している。【知】	5までの数を言うことができる。【技】 1から5までの数を理解している。【知】	

## 6 本 時 (13/15)

### (1) 目 標

具体物の集まりを1対1対応で数えたり、5までの数を数字で表したりすることができるようにする。

### (2) 評価規準

A (1年)	B (1年)	C (1年)	D (2年)	E (3年)
5までの数を言うことができる。【技】	3までの数を言うことができる。【技】	5までの数を言うことができる。【技】	物の集まりを数えて数字を書くことができる。【技】	5までの数を言うことができる。【技】

### (3) 指導に当たって

「つかむ」過程では、子どもがこれまでの生活で聞いている歌遊びや数遊びを取り扱うことで、学習に対する興味・関心を引き出すことができるようにする。

「見通す」過程では、個別に準備したワークシートを提示したりさかなつりゲームに使うプールや釣り竿等を見せたりすることで学習内容が分かり、主体的に学習できるようにする。

「見つける」過程では、A・B・C・Eに対しては、一人で学習を進めることは難しいので、グループを作って教師と一緒に学習を進めるようにする。Dに対しては、半具体物や学習シートを準備して、自分の課題に取り組みやすいようにする。

「磨き合う」過程では、みんなでいろいろな魚の数を数えて理解し合ったり、一人で数を数える発表をしたりして、数を数えることに対して自信を高めることができるようにする。

「振り返る」過程では、チェックシートで自己評価し満足感をもたせるようにする。また、学習計画表や次時の学習で使用する教材を示すことで、次時への意欲を高めることができるようにする。

過程	時間	形態	主な学習活動と指導の手立て・評価	教材等
つかむ  見通す	10	みんなで	1 みんなで歌遊びをする。 ・今日も「すうじのうた」を歌うぞ。 ・「一本でもにんじん」も歌いたいな。 ・上手に歌いたいな。	CD プレイヤー  楽器  学習シート  プール釣り竿 得点板
			2 みんなで数字遊びをする。 ・1から大きな声で読むぞ。 ・最後まで間違えないようにがんばるぞ。 ・リズムよくジャンプするぞ。	
見つける	25	一人で	3 司会が中心となり、本時の学習課題を確認する。 さかなつりゲームをして つった さかなのかずを かぞえよう。	※ いろいろな魚を1対1対応しながら数えることができる。(行動観察) ○ できた子どもには、「よくできたね。」などの言葉掛けを行い、自信につながるように子どもの活動を称賛する。 ○ できなかった子どもには、教師と一緒に課題を解決できるようにする。
			4 教師が本時の学習の流れと学習のポイントを説明する。	
磨き合う	10	みんなで	5 一人(グループ)で自分の課題に取り組む。 D A・B・C・E ・1から順に数えるぞ。 ・魚が8びきもいるよ。 ・きれいに数字を書きたいな。	数概念を意識したゲームを繰り返し行うことで、既習で身に付けた力を生かすようにする。
			6 みんなで魚釣りゲームをする。 ・ぼくが一番たくさんの魚を釣るぞ。 ・□□は、たくさんの魚を釣ったね。 ・わたしは、3びきのお魚を釣りました。	
振り返る	10	一人で	7 司会が魚釣りゲームの結果を発表する。 ・一番多く魚を釣ったのは△△さんで、◇ひき釣りました。	大切なポイントを指示することで、司会が魚釣りゲームの結果を発表できるようにする。
			8 教師が学習活動を称賛したり価値付けしたりする。	
振り返る	10	一人で	9 一人で、今日の学習をチェックボードで振り返り、発表する。 ・たくさんの数字を読むことができたよ。 ・□□くんは、とてもがんばっていたなあ。 ・ゲームで1番になってうれしかったなあ。	チェックボードで、今日の学習の頑張りをはるちゃんの数で表すことで、自己評価ができるようにする。
			10 司会が学習計画表をもとに、次時の学習を確認する。 ・次の時間は、ボウリングゲームをします。	
		みんなで		学習計画表で確認することで、次時の学習の見通しをもつことができるようにする。