

第2学年 算数科学習指導案

学校名 吉田町立牟礼岡小学校
教諭 鈴東 淳

1. 単元名 「かけ算3」

2. 単元について

(1)教材観

この期の子どもたちは、第1学年において、ものを数えるときに、適当な大きさにまとめて数えることや2とび、5とびの数え方など、乗法の素地となるような経験をしてきている。また、日常生活においても同じ数ずつパックされている商品を見たり、取り扱ったり、持ち物を同じ束に分けるなどの行動もよく見られる。

そこで「かけ算」の単元においては、これまでの経験をもとに、同じ大きさのまとまりがいくつかあるとき、その全体の大きさを「~のいくつ分」としてとらえさせ、乗法の位置づけを行う。これまでの加法による全体の総量を求めることから、さらに見方を広げ、乗法が全体の総量を求める新しい計算として位置づけられる。

また、乗法には、その表現方法だけでなく、完成した乗法九九を唱えることで、結果が簡単に求められるよさがある。しかし、できあがっている九九を唱えさせるだけでは児童が本当に乗法を理解したことにはならない。そこで、九九の成り立ちに着目させて、児童自身が構成することを通して、九九の習熟を図れるような工夫をする必要がある。また、乗法九九の構成を、活動を通して体験させたい。また、その過程で九九の並び方のきまりなどへの気づきも大切にしたい。

本単元の学習を通して、かけ算の意味を理解し、かけ算を使うことのよさを実感し、進んで用いていこうとする児童を育てていくことを大きなねらいとする。

(2)指導観

「かけ算九九のひょう」では、座標の見方を使って、九九の積を見つけたり、積の変化や並び方のきまりに気づいたりして、九九の理解が一層深まることをねらっている。グループ活動や話し合い活動を設けることで、一人一人が学習課題を持って、九九のきまりを見つける工夫をしたい。

「かけ算ゲーム」では、ゲームを楽しみながら、既習事項の理解を深めることをねらっている。子どもたちが主体的にかけ算の学習に取り組んでいけるように、三進型（担任1+少人数加配2）の学習形態をとる。かけ算に関するゲームを習熟度別に設定することにより、自分なりの目標をもって学習に取り組めると考える。また、終末段階では、グループ内での発表する活動を設ける。グループ内で自己評価を表現する場面、情報交換をする場面を設定することで、次時への具体的な目標を設定するだけでなく、かけ算九九を日常生活でも繰り返し学習しようとする気持ちも育てていくものとする。

「かけ算のしき」では、身近な生活の中で乗法のきまりを活用したり、かけ算の式を使ったりして、解決していく。任意のまとまりいくつ分で、かけ算の式を考えさせる。この学習を通して、かけ算のよさ（有用性、簡潔性など）を味わい、生活の中で、これからの学習の中で生かしていく意欲を育てたい。

「まとめ」では、単元の既習事項の確認をし、その理解を深める。

「かけ算もよう作り」では、各段九九の答えに着目し、並び方のきまりに気づかせる。また、1と9の段、2と8の段、3と7の段、4と6の段の様子が同じになることに気づかせ、そのわけを考えさせる。数の世界の不思議さ、おもしろさを十分に味わわせたい。

3. 指導計画（全8時間）

節	時数	学習内容
かけ算九九の表（1）	1	1 各段の九九を1枚の表にすることを通して、九九表の仕組みを理解し、九九表を完成させることができる。
かけ算九九の表（2）	1	2 九九表をもとに、被乗数、乗数、積の関係を確かめたり、いろいろなきまりや特徴を見つけ出したりすることができる。
かけ算九九の表（3）	1	3 九九表や具体物の操作をもとに、乗法の交換法則を理解することができる。
かけ算ゲーム	2	4 かけ算ゲームの仕方を理解し、楽しみながらゲームをすることができる。
かけ算のしき	1	5 切手やおはじきの数を算の式で表すことができる。身近な生活の中で乗法の決まりを活用したり、かけ算を使って解決したりすることができる。
まとめ	1	6 既習事項のまとめをする。
チャレンジ	1	7 九九の答えを使って直線を引き、その結果から各段の関連を見つけることができる。

5. 本時（5 / 8）について

(1) 本時の目標

- ・ かけ算ゲームの仕方を理解し、楽しみながらゲームをすることができる。

(2) 観点別評価目標

- ・ 乗法を用いて、楽しくゲームを行うことができる。（関心・意欲・態度）
- ・ 乗法の交換法則・九九表のきまりを理解して、問題に取り組むことができる。（表現・処理）

(3) 本時の指導にあたって

- ・ 本学級の子どもたちは、班を中心としたグループ活動もさまざまな教科で経験している。しかし、一方では、グループで競争したり、情報交換する中から、互いに高めあったりする活動の経験が少ないため、グループ活動に対してマイナスイメージを持っている子どももいる。そこで、本単元は、三進型の授業形態で学習を進めることにより、一人一人の学習スタイルにあった主体な活動が進められると考える。また、友だちとの活動やグループ内での反省の発表などを通して、自分なりの明確な目標をもち、個々が主体的に学ぶこともできると考える。
- ・ かけ算ビンゴ（補充）、百マス（習熟）としてコースを設定し、担任1 + 加配2の三進型で授業を構成する。
- ・ コンピュータなどの機器を活用することにより、自分の目標タイムを設定したり、プリントを自分で作ったりする主体な活動の場を設定することができる。そのよさを生かして、意欲的に活動できるようにさせたい。
- ・ 終末に振り返り活動を設けることで、互いのよさを認め合う場を設定したい。

(4)本時の展開 (5 / 8)

過程	主な活動	時間	指導上の留意点	
			T1	,T2,T3
つかむ 見通す	1 学習問題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">かけ算ゲームにチャレンジしよう。</div> ・振り返りカードをもとに、自分のめあてを確認する。	2	4人の先生で、ゲームコーナーを設けて、それぞれ自分のやりたいコーナーを選択することを理解させる。	前時の振り返り用紙を配布する。 机間指導をして、自分のコースを確認させる。
	2 自分のやりたいゲームを確認する。 <ul style="list-style-type: none">● 自分のグループの確認● ゲームの確認 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"><div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">百マス計算</div><div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">かけ算 ビンゴコーナー</div></div>	5	「ビンゴゲーム」「百マス計算」をそれぞれの教師が分担する。習熟度別にコースを設定して、かけ算の習熟を図る。	
考える・確かめる	3 ゲームをする。 ・かけ算ビンゴコーナーでは、TTの学習形態をとり、九九表の見方や乗法の交換法則の補充を行う。 ・百マス計算コースでは、フリーソフトを用いて、かけ算九九表を競いながら習熟を図る活動を行う。	25	「百マス計算」「かけ算ビンゴコーナー」をそれぞれの教師が分担する。習熟度別にコースを設定して、かけ算の習熟を図る。 記録カードを持たせ、成果を記録できるようにする。 振り返りカードを記入し、それをもとに話し合いをし、次時の意欲付けを行う。 「かけ算ビンゴコース」は、TTの形式で行う。	
	4 振り返りカードに記入する。 5 グループで話し合う。 6 活動の発表をする。		5 3 5	振り返りカードに記入させる際は、本時の反省と次時への目標を書かせる。 グループでの話し合いは話し合いカードを使い、一人一人が自分の考えを出せるようにさせる。
まとめる・広げる			全体で、本時の反省をさせる。	振り返りカードを切り、提出させる。

本字において用いたデジタルコンテンツ

(かけ算ビンゴコース)

【ソフト名】ビンゴ作成機 (フリー)

【作者名】TETE & POPPO

<http://www2.plala.or.jp/edupri/product.html>

(百マス計算)

【ソフト名】百マス計算 (フリー)

【作者名】アッシュ

<http://www.vector.co.jp/soft/win95/edu/se184918.html>