

第1学年算数科学習指導案

1 単元 ひきざん(1) - ひきざんってなあに? -

2 単元について

(1) ひき算の場面理解と計算の習熟

本単元では「ふえたりへったり」「たし算(1)」に引き続いて「ひき算(1)」を学習する。ひき算の場面として取り扱うのは、次の3つである。

ア 求残・・・初めの数量から、取り去ったり減少したりしたときの残りの大きさを求める場合

イ 求部分・・・全体とその一部分がわかっていて、他の部分を求める場合

ウ 求差・・・2つの数量の差を求める場合

本単元では、問題場面を具体物を用いて操作したり、動作化したりする算数的活動と対応させて減法が用いられる場面やその意味を理解し、式で表したり式を読んだりできるようにすることがねらいである。また、今後のひき算の基礎となる学習なので、計算の仕方を十分に理解させるとともに、計算の習熟を確実なものにする必要がある。

(2) 学び方の基礎を身につける

入学して3ヶ月を経た現在、ほとんどの児童は絵を見て気がついたことを話すことができるが、自分の考えをはっきりと最後まで話したり、疑問に思うことを尋ねたりすることができる児童はまだ少ない。また、友達の考えをしっかりと聞くことも難しく、今は話し方や聞き方についていっしょに考え、練習している段階である。

現在の児童の実態としては、全員が10までの数を唱えることができ、数と物の対応に時間がかかる児童は4名である。また、本学級の児童の算数科に対する関心は高く、早くたし算、ひき算や九九などの計算ができるようになりたいと考えている。今後の学習の基礎へとつなぐためにも、この意欲を大切に「できる」「わかるようになる」楽しさを十分に味わわせていくとともにそこに至るまでの過程(体験や活動)自体を重視する必要がある。

(3) 算数的活動と言葉をつなぐ

そこで、本単元では、情景図から問題場面をイメージ豊かに語らせ、操作(動作化を含む)を通して問題構造をとらえさせる。その際、子どもから出た言葉を大切に取り上げ、操作活動と言葉をつなぐことでひき算の意味を理解できるようにする。ブロックによる操作を図に表すという半具体的活動も大切にしたい。

また、いろいろな場面を式に表したり、式からいろいろなお話作りをしたりする活動を通して、ひき算の意味をおさえていく。また、絵や式から問題作りをし、それを簡単な紙芝居にまとめさせたい。そして、ひき算のカードを使って繰り返し練習したり、カードゲームを取り入れたりして楽しく計算練習ができるようにする。

3 単元の目標

求残、求部分、求差をひき算に表すよさを知り、進んで式に表し、差を求めようとする。(関心・意欲・態度)

求残、求部分、求差の場面を同じひき算と考えることができる。(数学的な考え方)

求残、求部分、求差の場面を数図ブロックで操作し、ひき算の式に表して答えを求めることができる。(表現・処理)

ひき算が用いられる場面や、ひき算の記号や式の読み方、かき方、計算の仕方を理解する。(知識・理解)

4 単元の指導計画(全9時間)

(1)のこりはいくつ 3時間(本時1/3)


(2)ひきざんのかあど・おはなしづくり 2時間

(3)ちがいはいくつ 3時間

(4)うみ 1時間

5 本時の学習指導

(1) 目標

求残の場面の情景図を見て、お話作りをしたり、ブロック操作をしたりすることにより「へる」という意味を具体的にとらえ、や矢印を使って図に表すことができる。

(2) 学習指導過程

学習活動	期待する児童の反応	教師の支援活動
<p>1 情景図を見て話し合い、問題場面をとらえる。</p>	<p>・かえるはどう動いているのかなあ。 ・2匹のかえるがはっぱから池に飛び込んだよ。 ・2匹のかえるはおうちに帰っているんだよ。 ・はじめは5匹はっぱのうえにのっていたんだね。 ・かえるになってやってみよう。</p>	<p>発 絵を見てお話ししてみよう。 ・問題場面をより鮮明にとらえることができるように情景図から自由にお話作りをさせる。 ・子どもから出された「はじめに」「かえると」「のこりは」等のキーワードを板書しておく。 ・かえるの切り抜き絵を動かしながら話をさせた後、かえるになって動作化させ、何匹がどちらへ動いたかはっきりさせる。 評 お話作りができたか。</p>
<p>おはなしをしながらぶるっくをうごかさそう。</p>		
<p>2 数図ブロックを操作して考える。 (1)個人で操作する。 (2)ペアで見せ合う。</p>	<p>・かえるがブロックに変身だ。 ・はじめかえるが5匹いました。そのうち2匹池に飛び込んで残りは3匹になりました。</p>	<p>・情景図(蓮の葉のみ)の上にブロックを置いて話をしながら操作させる。 ・ブロックの置き方がはっきりしない児童のためにかえるを書いたワークシートも用意しておく。 助 「はじめに」「のこりは」等の言葉を使ってごらん。 T 2ペアの交流がスムーズに行われるように支援する。 ・みんなで手の動きを動作化する。</p>
<p>3 ブロックの動かし方について話し合う。</p>	<p>・2個のブロックを右に動かしたよ。 ・左側に3個残ったよ。</p> <div data-bbox="577 1236 919 1361" style="text-align: center;"> </div>	<p>発 ブロックをどう動かしたか図に表してみよう。 助 かえるを に変身させてね。 助 どのかえるがどう動いたのかな。 助 図を見ながらもう一度お話ししてごらん。</p>
<p>4 他の求残場面の情景図を見て問題作りをし、答えを求め。</p>	<p>・今までとは動かし方が違うよ。たすときはよせてきたけど、今度は離れたよ。 ・はじめに色紙が6枚ありました。1枚使うと残りは5枚になります。 ・はじめに子どもが7人遊んでいました。4人いってしまうと何人残ります。</p>	<p>評 操作したことを や矢印を使って図に表すことができたか。 ・情景図を提示し、具体場面を想起させ、「はじめに」「のこりは」という言葉を使って話をさせる。 ・手の動きがかえるの場面と同じ操作になることを確認する。</p>
<p>5 本時の学習を振り返り、まとめをする。</p>	<p>・今までと違って手が離れたから「はなれっこ」かな。 ・「のこりはいくつ」の動かし方は と名前をつけよう。</p>	<p>助 「あわせて」や「ふえると」の時と比べてごらん。 ・動かし方に名前を付け、今までとのちがいははっきりさせる。 ・ワークシートに手の動きの名前とキーワードである「のこりはいくつ」を書かせる。</p>

(3) 評価

ひくこと(求残)の意味を表す言葉をワークシートに書き、ブロックの操作活動とつないで考えることができたか。