

(5) 実際の流れ(総時数9時間)

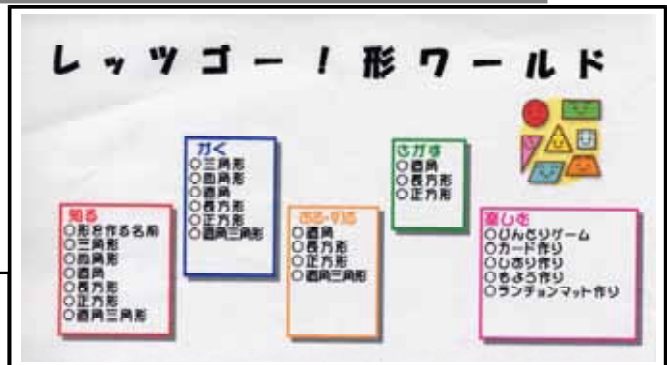
1 「形」で学習したいことを見つけよう

【ねらい】

準備テストをして自己評価し、形の学習でがんばりたいことを見つけられる。

【学習活動】

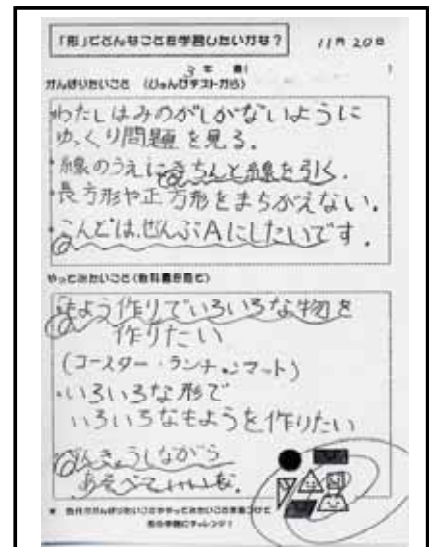
準備テストを見ながら、がんばりたいことを見つける。  
教科書を見て、自分がやってみたいことを見つける。  
ワークシートに学習したいことを書く。  
自分のがんばりたいことや、やってみたいことを出し合う。



【1校時ワークシート】

【児童の反応と考察】

準備テストを行い、各自でA, B, Cと評価させ、自分のウイークポイントをもとにがんばりたいことを見つけさせた。  
弁別では、「辺がゆがんでいるから、くっついていないから、かどが丸くなっているから三角形でない。」などと言いながら、答え直しをしていった。図形の要素について振り返ることができた。  
単元の終わりにもう一度このテストを行い、自分の伸びを実感させ、学習した満足感を持たせた。



2 じんとりゲームをしよう

【ねらい】

じんとりゲームや三角形・四角形の弁別を通して、三角形や四角形の定義や図形の構成要素である辺や頂点について振り返る。  
作図の際に、直線やものさしの使い方についても必要に応じて振り返る。

【学習活動】

じんとりゲームをする。(三角形をかく。)  
三角形をかき、三角形の定義や構成要素について振り返る。  
じんとりゲームの三角形が正しくかけているかを振り返る。  
四角形をかき、四角形の定義や構成要素について振り返る。  
じんとりゲームをして四角形をかく。  
三角形や四角形の弁別をする。

【児童の反応及び考察】

自由にじんとりゲームをさせると、辺が直線でない・頂点が微妙に丸い・くっついていない三角形があった。ひとまず、勝ち負けを決めた後、教師が二人でゲームをしたもの(辺が折れている・曲がっている・くっついていない)を提示した。どちらが勝っているのかを確かめていきながら、形を正しく見る目や正しく描こうという意識につなげていくことができた。じんとりゲームは、図形を構成する要素や定義に自然に目を向けることができるよい学習材だと思った。  
おう形四角形は四角形でないと考える者が多かった。そこで、頂点、辺の数を確かめさせると四角形だと納得した。頂点が4つ、辺が4つあれば四角形という考え方は、「もし、頂点や辺が5つあったら・・・」など、五角形や六角形へと興味を広げることにもなった。  
次時へのつなぎとして、また本時のまとめとして、黒板にいろいろな形をはり、三角形と四角形に弁別させた。細長い四角形も、かどの取れた三角形のような四角形も辺や頂点に目を向けて間違えずに弁別できた。その中に、直角三角形を入れておき、さらに仲間分けをさせた。これは、特別な「三角形だね。」ということで、直角に目を向けさせて次時へとつないだ。