

第1学年 算数科学習指導案

日時 令和2年9月4日(金) 5校時
児童 男1名 女4名 計5名
授業者 河野 憲二

1 単元名 わかりやすくせりしよう(東京書籍 1年)

2 単元について

(1) 教材について

本単元で扱う絵や図を用いた数量の表現は、学習指導要領には以下のように位置付けられている。

第1学年 A数と計算 (1)数の構成と表し方

Dデータの活用 (1)絵や図を用いた数量の表現

育てたい資質・能力

【知識及び技能】

(A-ア) ものともを対応させることによって、ものの個数をくらべること。

(A-イ) 個数や順番を正しく数えたり表したりすること。

(A-ク) 具体物をまとめて数えたり等分したりして整理し、表すこと。

(D-ア) ものの個数について、簡単な絵や図などに表したり、それらを読み取ったりすること。

【思考力、判断力、表現力】

(A-ア) 数のまとまりに着目し、数の大きさの比べ方や数え方を考え、それらを日常生活に生かすこと。

(D-ア) データの個数に着目し、身の回りの事象の特徴を捉えること。

【学びに向かう力、人間性】

数量や図形に親しみ、算数で学んだことのよさや楽しさを感じながら学ぶ態度を養う。

(2) 児童について

- ・明るくまじめに学習に取り組む。
- ・「のこりはいくつちがいはいくつ」の学習では求差、「どちらがながい」の学習では任意単位による長さの比較を苦手とする様子があった。
- ・平仮名や数字の読み書きが全くできない児童が1名いる。

(3) 指導にあたって

- ・事前に行った「つりゲーム」を想起させ、具体的なイメージをもたせたり、2時で自分たちの釣りゲームの結果を絵グラフにまとめさせたりする。
- ・よりよい整理のポイントとして、「どれが一番多い」が容易に読み取れることを学びのポイントとして提示する。
- ・文字の読めない児童への配慮として、板書を繰り返し複数の児童に読ませたり、振り返りを書く支援をしたりする。

3 単元の目標と観点別評価規準

- ものの個数について簡単な絵や図に表す方法を理解し、データの個数を簡単な絵や図に表し、それらの特徴を読み取る力を養うとともに、簡単な絵や図を用いてデータの個数を表したり、捉えたりしたことを振り返り、日常生活に活用しようとする態度を養う。

[知識・技能]

- ・ものの個数を種類ごとに分類整理し、簡単な絵や図を用いて表したり、読み取ったりすることができる。

[思考・判断・表現]

- ・データの個数に着目し、身の回りの事象について簡単な絵や図を用いて特徴を捉えている。

[主体的に取り組む態度]

- ・簡単な絵や図を用いて、データの個数を表したりその特徴を捉えたりした過程や結果を振り返り、そのよさや楽しさを感じながら学ぼうとしている。

4 単元指導計画 2時間

	小単元	評価場面		
		知・技	思・判・表	主体的に取り組む態度
1	① わかりやすくせいりしよう 【本時】	○	○	
2		○		○

5 本時の指導

(1) 目標

ものの個数を種類ごとに整理して、簡単な絵や図に表すことができる。

(2) 評価規準

概ね満足できる	努力を要する児童への手立て
<ul style="list-style-type: none"> ものの個数を種類ごとに整理し、簡単な絵や図に表すことができる。 <p>【知・技】</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1対1対応と下から順に塗ることを個別指導する。
<ul style="list-style-type: none"> データの個数を分かりやすく表す方法を考え、説明している。 <p>【思・判・表】</p>	<ul style="list-style-type: none"> 友だちの発表や板書、本時のまとめに着目させ考えるよう支援する。

(3) 研究の視点

【視点1】課題設定の工夫

・「つかむ」では、整理されていないデータでは、必要な情報がすぐに分からないという困り感を体感させ、整理する方法について考えるという必要感をもてるようにする。

【視点2】全員参加型の言語活動の工夫

- ・「みとおす」では、学び合いのポイントを「どれが一番多い」と示し、それが一目でわかるように整理することに着目できるようにする。(学び合いのポイントの提示)
- ・「みとおす」では、学習内容の理解を深める発問をする。(発問の吟味)
- ・「ふかめる」では、次時に、自分たちが行った釣りゲームの結果を絵グラフにまとめることを予告し、学習への意欲を高めるとともに本時を振り返る材料の一つにする。(振り返りを生かす)

(4) 展開

学習過程	学習活動	○指導上の留意点 ※支援				
つかむ	<p>1 問題把握</p> <ul style="list-style-type: none"> 釣れた魚をランダムに貼った用紙を見て、釣りゲームの結果を分かりやすく整理していくことを捉える。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>しゅるい</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>どれがいちばんおおい</td> <td>×</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・ばらばらだと分かりにくい。 ・種類ごとにまとめるといい。 	しゅるい	×	どれがいちばんおおい	×	<p>【視点1】</p> <p>整理されていないデータでは、必要な情報がすぐに分からないという困り感を体感させ、整理する方法について考えるという必要感をもてるようにする。</p>
しゅるい	×					
どれがいちばんおおい	×					
5分	<p>2 課題把握</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> せいのしかたをかながえよう。 </div>					

<p>みとおす</p> <p>13分</p>	<p>3 課題解決の見通し</p> <ul style="list-style-type: none"> 全員で種類ごとにまとめて、黒板に貼る。 ランダムに貼った用紙と比較し、さらによりよく整理する方法を考える。 <table border="1" data-bbox="256 409 738 510"> <tr> <td>しゅるい</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>どれがいちばんおおい</td> <td>△</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> 「どれが一番多い」かが一目でわかるように整理する仕方を考える。 絵の大きさがばらばらで、高さや数がない。 絵の大きさを同じにするといい。 横をそろえるといい。 長さで数が比べられるから。 長さで比べるから、はじ（下）を合わせる。 	しゅるい	○	どれがいちばんおおい	△	<ul style="list-style-type: none"> ○色や形の違うものも「種類」という仲間にとらえることができるようにする。 ○以下の点をおさえるようにする。 種類ごとの数が数えやすくなったこと。 種類が分かりやすくなったこと。 絵の大きさがばらばらで、数を比べにくいこと。 <div data-bbox="836 472 1461 591" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【視点2】 ◇学び合いのポイント どれがいちばんおおいか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○どんな絵グラフがよいかを話し合う際、児童の考えに合った絵グラフを提示し、話し合いが、深められるようにする。 ○児童が1対1対応で絵グラフに色を塗ることができるように全体の場で手本を示す。 ○児童が下から順に塗っていくことのよさに気付くようにわざと間違える様子を提示する。 <div data-bbox="836 909 1461 1227" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【視点2】 ◇発問の吟味（理解を深める発問）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・（縦をそろえた図で確認した後）一目でどれが一番多いかが分かるようにするにはどう整理したらよいでしょう。 ・（教師がわざと間違えて絵グラフを塗ったあと）下から塗ると何が分かりやすくなりますか。 </div>
しゅるい	○					
どれがいちばんおおい	△					
<p>かんがえる</p> <p>10分</p>	<p>4 自力解決</p> <ul style="list-style-type: none"> 絵グラフに整理する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○一人一人の整理の様子を把握する。 ※1対1対応と下から順に塗ることを個別指導する。 <div data-bbox="836 1375 1461 1536" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ものの個数を種類ごとに整理し、簡単な絵や図に表すことができる。 <p>【知・技】</p> </div>				
<p>たしかめる</p> <p>7分</p>	<p>5 学び合い（ペア学習）</p> <ul style="list-style-type: none"> 整理された絵グラフとそれ以前のものを比較し、何が分かりやすくなったのか話し合う。 <p>6 学び合い（全体）</p> <ul style="list-style-type: none"> 比較し、何が分かりやすくなったのかを全体で話し合う。 考えを整理する。 <table border="1" data-bbox="256 1895 738 1995"> <tr> <td>しゅるい</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>どれがいちばんおおい</td> <td>○</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・どれが一番多いかが一目で分かる。 ・横をそろえたから、数を比べやすくなった。 	しゅるい	○	どれがいちばんおおい	○	<ul style="list-style-type: none"> ○前のものと比べて、良くなった点と、そのわけについて確認する。
しゅるい	○					
どれがいちばんおおい	○					

ま と め る 5 分	7 学習のまとめ ・本時の学習をまとめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> せいのしかた ①たてをそろえる。(しゅるい) ②よこをそろえる。(かず) ③したからじゅんにせいのする。 </div>	○グラフを作るときの注意点を児童の発言を基にまとめる。 ○絵の大きさをそろえることによって、縦と横がそろって分かりやすい絵グラフになることを確認する。
ふ か め る 5 分	8 振り返り ①評価問題 ②振り返り ・振り返る観点を与えて、振り返りをする。	・絵グラフを比較し、違いを見つける。 ※友だちの発表や板書、本時のまとめに着目させ考えるよう支援する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 評価 ・データの個数を分かりやすく表す方法を考え、説明している。 【思・判・表】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 【視点2】 次時に、自分たちが行った釣りゲームの結果を絵グラフにまとめることを予告し、学習への意欲を高めるとともに本時を振り返る材料の一つにする。 </div>

(5) 板書計画

つりげいむ

P32 釣果の挿絵

④せいのしかたをかながえよう。

◇学び合いのポイント

どれがいちばんおい

種類ごとにまとめた図

④せいのしかた
 ①たてをそろえる。(しゅるい)
 ②よこをそろえる。(かず)
 ③したからじゅんにせいのする。

ばらばら

しゅるい	×
どれがいちばんおい	×

たてをそろえる

しゅるい	○
どれがいちばんおい	△

えのおおきさがちがう

よこをそろえる

しゅるい	○
どれがいちばんおい	○

したから

}

絵グラフ