

| 学年 | 教科等 | 単元名 | 日時 |
|--------------|---|---------|-----------------|
| 第1学年 | 算数科 | たしざん(1) | 令和元年6月12日(水)5校時 |
| 本時における「深い学び」 | 増加の場面について、合併の場面での数図ブロックの動かし方との違いを基に理解していく学び | | |

「問い」をもたせるための「しかけ」

本時の問いは、「がっちゃんなのかな？ちがうのかな」である。子どもは、これまでに加法の際の数図ブロックの操作は、合併の動かし方しか経験していない。本時は増加の場面である。

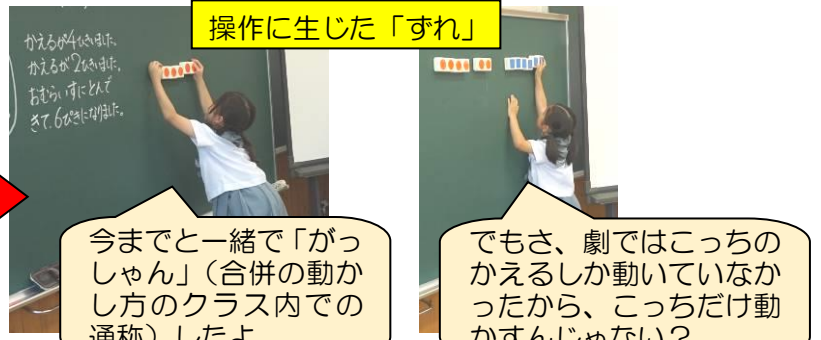
本時の「問い」をもたせるために次の2つのしかけを講じた。

しかけ①

増加の場面の話をつくった後に「かえるさんは、何匹になったのかな？」と問い、数図ブロックを操作させていく。

しかけ②

数図ブロックを操作させ、子どもの操作に生じた「ずれ」(合併、増加の操作)を取り上げ、全体の場で見せる。



子どもは、挿絵を基にかえるの会話を想像し、それを実際に寸劇で表していく。この寸劇は、「問い」をもたせるためのしかけではなく、「問い」を解決するための布石とした。自分たちの実際の動きとブロック操作の動きを一致させることで「問い」を解決できると考えた。

増加の場面の話をつくった後に「かえるさんは何匹になったのかな？」と問うと、一斉に子どもたちはブロックを操作し始めた。ほとんどの子どもがこれまでの合併の操作をしている。次に黒板で2名の子ども(合併と増加の操作)に操作させると、子どもたちは「あれ？」という表情を見せた。「問い」をもった瞬間だと考えられる。その後、全員の立場(合併の操作か増加の操作か)を決めさせた後で、「問い」を解決していった。講じた2つのしかけは本時の「問い」を引き出すのに有効に働いたと考える。

本時の「問い」
「がっちゃんなのかな？ちがうのかな？」



「ふりかえり」の在り方

「思考力・判断力・表現力」のふりかえりとして、授業終末において「時間を巻き戻すよ。」の言葉をきっかけに、まずは、操作のずれから、どのような「問い」が生じたのかをふりかえらせた。その「問い」に対して、寸劇の際の動きや話と結び付けたり、合併の場面と比較したりしながら解決した過程についてふりかえらせていき、その姿を価値付けた。板書を基にしてふりかえることで、学びの過程をふりかえらせることができたと考えられる。

また、「知識・技能」のふりかえりとして、合併、増加の場面の操作の違いをペアでジェスチャー等の動きを基に確認させることで、より確かな理解とした。



子どもに心からの「問い」をもたせるために、様々な「しかけ」を講じていくことが重要だと考える。今回、実践した方法以外にも「しかけ」は存在するであろう。目の前の子どもの実態に合った「しかけ」を講じていくことで、今後も心からの「問い」を引き出していきたい。また、「ふりかえり」についても、その「ふりかえり」が有効であったかどうかを今後、検証していく必要がある。

御意見・御質問はこちら(研究部アドレス)

miyafuken@cc.miyazaki-u.ac.jp

授業実践計画

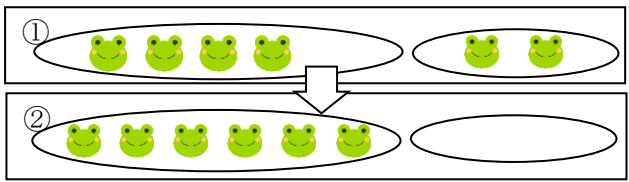
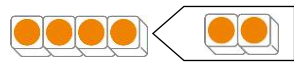
6 指導計画（8時間）

- | | |
|-----------------------------------|---------|
| (1) 加法になる場面（合併）を知り、式のよみ方かき方を理解する。 | 2時間 |
| (2) 加法になる場面（増加）について理解する。 | 1時間（本時） |
| (3) 増加の場面においても、たし算の式に表せることを理解する。 | 1時間 |
| (4) 加法になる場面を多様に考える。 | 1時間 |
| (5) たし算のカードを使って計算練習をする。 | 2時間 |
| (6) 復習とふりかえりをする。 | 1時間 |

7 本時の目標

数図ブロックの操作が合併の場面とは違うことに気づき、増加の意味を理解することができる。

8 指導過程

| 学習活動及び学習内容 | 教師のかかわり |
|---|--|
| <p>1 場面絵を見て遊ぶ。</p>  <p>○ かえる同士の会話と寸劇</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「一緒に遊ぼうよ。そっちにいったいいい？」 ・「いいよ。上手にジャンプしておいで！！」等 <p>○ かえるの数の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「はじめに4匹いたよ。」 ・「2匹遊びに来たから、全部で6匹になったよ。」 <p>2 場面絵に合うように話をつくる。</p> <p>かえるが4ひききました。そこに2ひきあそびにきました。みんなで6ひきになりました。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『4ひきあそんでいました。』でもいいよね。」 ・『2ひきとんできました。』でもいいよ！」 <p>3 数図ブロックで確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「今までの動かし方と一緒だね。」 ・「今までと違うよ！！だって・・・」 <p>問い いままでとっしょなの？ちがうの？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「だって、2匹のかえるしか動いていないよ。」 ・「今まではどっちも動いていたけど、今日のかえるさんは、動きが違うよ。」  <ul style="list-style-type: none"> ・「2匹来たから、2個のブロックだけを動かすよ。」 ・「今までと違うから、別の名前を付けなきゃ！」 <p>4 他の増加の場面について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「子どもが3人遊んでいました。そこに2人遊びに来ました。」 <p>5 本時のふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 解決過程 ○ 合併との違い | <p>○ 場面絵を見せ「かえるさんはどんなお話をしているのかな？」と問い、その話に合わせて寸劇をさせることで、増加の場面を具体的にイメージできるようにする。</p> <p>○ 場面絵①の下に4個と2個、場面絵②の下に6個の数図ブロックをかえるの数と対応させながら置いていくことで、学習活動3での数図ブロックの操作につなげていきたい。</p> <p>○ 会話、寸劇、数図ブロックで数を確認したことを基に、話をつくらせることで、増加の場面のイメージを言語化させていくようにする。</p> <p>○ 話を基に数図ブロックを操作させ（「しかけ」①）、合併、増加のそれぞれの操作を全体の間で見せる（「しかけ」②）ことで、操作の違いに気付かせ、本時の「問い」を引き出したい。</p> <p>○ 合併の操作にならない理由を、寸劇の際の動きや話と結び付けたり、合併の場面と比較したりしながら語る子どもの姿を価値付けていきたい。</p> <p>○ 数図ブロックの操作に技の名前を付けさせることで、合併と増加を区別できるようにしていく。</p> <p>○ 他の増加の場面を考えさせ、全員に数図ブロックでの操作がどうなるかを考えさせることで、増加の意味をさらに理解できるようにする。</p> <p>○ 根拠を明らかにしながら説明したり、既習とつなげて考えたりする姿を改めて価値付けることで、「思考力・判断力・表現力」を育むようにする。</p> |

9 めざす子どもの姿

今までの数図ブロックの動かし方と違ったね。多くなるときの動かし方はいろいろあるんだね。これもたし算で表すことができるのかもしれないね。

【知識・技能】

