

学年	教科等	単元名	日時
第1学年	算数科	大きいかず	令和2年1月31日(金) 2校時

本時は、2位数の大小判断をする場面である。大小判断だけではなく、1年生から筋道立てて考えるという経験をさせたいと考え、本時のカードゲームを設定した。

## 「問い」をもたせるための「しかけ」

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 一部を隠す。

本時は、ペアで1～9の9枚の数カードを裏返しにした状態で交互に引き、大きい2位数をつくれた方が勝ちというゲームを行う。まずは、□6と57を提示する。その後「何を引けば勝てるかな？」と問い、ノートに書かせ発表させる。残りのカードを考えずに一の位のみで比較する子どもは、6～9の数カードを引けば勝てると思う。残りの数カードのことを考えて比較する子どもは、8か9しか勝てるカードはないと考えるであろう。その仲間とのずれを生じさせ、「どの数を引けば勝てるのかな？」という「問い」をもつことができるようにする。

### しかけ② 既に勝敗が決まっているものを提示する。

□9と78を提示し、「何を引けば勝てるかな？」と問う。「先生、もう勝てないよ。」という子どもの発言を期待したい。「8か9を引けばいい。」という仲間と「勝てない。」という仲間とのずれを生じさせ、「なぜもう勝てないのかな？」という「問い」をもつことができるようにする。

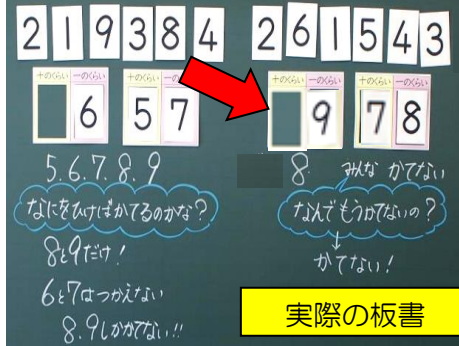
### しかけ①について

子どもに勝てる数をノートに書かせるとほとんどの子どもが6～9の数を書いていた。そこで、子どもの意見を板書し反応を待つ。改めて黒板を見る子どもたち。次第に「あ、違う！8と9だ！」という声が聞こえてきた。自分の気付いたことをまだ分かっていない子へと説明する子どもも現れた。まだ、仲間が何を言っているのか分からない子どももいる。そこで「何を引けば勝てるのかな？」と改めて問いを板書する。しかけ①については、子どもに問いをもたせるうえで効果的であった。ノートに書かせることで、自分の考えを問い直す姿も見られた。

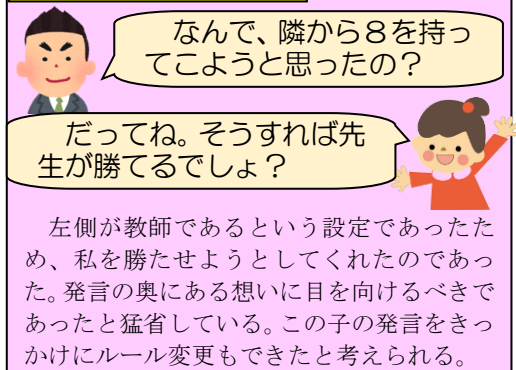
### しかけ②について

まず7を右側の十の位に置く。次に9をゆっくりと子どもに見せ、迷うそぶりをしながら左側の1の位に置く。その時点でほとんどの子どもが「えー！！」「だめだめ！！」と言っていた。初めのゲームで9の価値を見出している子どもの発言である。子どもの反応に構わず8を一の位に置く。「何を引けば勝てるかな？」と問うと「先生、もう勝てないよ！」との声が多かった。「何でもう勝てないの？」と思う子どものなかに、「先生、8を持ってきたら勝てるよ！！」という女の子もいた。隣の数カードのなかから持ってくるという意見(赤矢印部分)であった。このときは、ルールと違うと確認した後で、問いを板書した。問いをもたせるうえではしかけは有効であったが、この女の子の思いを汲み取れなかったことが悔やまれる(詳細は右側へ)。

上の数カードは解決前は反転させた状態で提示してある。



### 翌週の月曜日のこと



## 「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、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、どのように解決したかという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、「もう一度ゲームするなら何を引きたい?」「それをどこに置く?」という「知識・技能」のふりかえりを行うこともできた。

時間を巻き戻すよ。



子どもの発言の奥底にあるものに気付ける教師でありたいと思った。授業参観してくれた先輩から言われた「先生を勝たせたかったんだよ。」という言葉にはっとさせられた。その子の思いを基に翌週の水曜日にルールを変更してゲームを行った。みんなにその女の子が考えていたことを伝えると「その気持ちわかる！！」と言う素敵な子どもたち。何より、その女の子の顔が一番輝いていた。子どもの思いをしっかりと汲み取れる教師でありたい。

御意見・御質問はこちら(研究部アドレス)

miyafuken@cc.miyazaki-u.ac.jp



## 7 本時の目標

ゲームをとおして、2つの2位数の大小比較をしたり、勝つために、どのように数カードを置いていけばよいかを筋道立てて考えたりすることができる。

## 8 指導過程

学習活動及び学習内容	教師のかかわり
<p>1 遊ぶ。</p> <p>○ 大きい方が勝ちゲーム</p> <p><b>1 2 3 4 5 6 7 8 9</b></p> <p>1～9のカードが1まいずつあります。うらがえしにしたこのカードをこうごにひいて、2けたのかずをつくります。大きいかずをつくった人のかちです。</p> <p>2 どうすれば勝てるかを考える。</p> <p>○ □6 と 57 の提示 <b>□ 6 5 7</b> (左が勝つには?)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「8と9だったら勝てるよ。」</li> <li>・「6～9でも勝てるよ。」</li> </ul> <p>問い① どの数を引けば勝てるのかな?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「そうか!もう6と7は使っているから8と9しか残っていないんだね。」</li> </ul> <p>3 別の事例でどうすれば勝てるかを考える。</p> <p>○ □9 と 78 の提示 <b>□ 9 7 8</b> (左が勝つには?)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「8か9だったら勝てると思うよ。」</li> <li>・「もう勝てないよ!」</li> </ul> <p>問い② なぜもう勝てないのかな?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「だって、残っている数で一番大きい数は6だから、何を引いても絶対に勝てないよ。」</li> <li>・「せっかく9を引いたんだから、十の位に置けばよかったのに。」</li> <li>・「9を最初に引いた人が絶対に勝つよ。」</li> <li>・「だから9を引いたA君は喜んでいただんだね。」</li> </ul> <p>4 遊ぶ。</p> <p>○ 同じルールで再戦</p> <p>○ ルール変更</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「9を2枚にしたいな。0を入れてもいいな。」</li> <li>・「二人で9枚じゃなくて、一人一人に9枚ほしいな。そしたら同点になることもあるよ。」</li> <li>・「小さい方が勝ちにしたらどうかな。」</li> </ul> <p>5 本時学習をふりかえる。</p> <p>○ ゲームの感想</p> <p>○ 学びのプロセスのふりかえり</p>	<p>○ ゲームのルールを示し、まず遊ばせてみる。ゲームをさせておくことで、次の活動において思考しやすくさせる。</p> <p>○ 思考しながらゲームを展開している子どもと純粋に楽しんでいるだけの子どもの様子を見取っていききたい。特に9のカードを引いた瞬間や引かれた瞬間の子どもの反応を見取り、後の活動に生かしたい。</p> <p>○ 左記のように提示し「何を引けば勝てるかな?」と問い、ノートに書かせ発表させることで、左記のような仲間とのずれを生じさせ、「どの数を引けば勝てるのかな?」という「問い」をもたせていきたい。</p> <p>○ なぜ、8と9しか勝てないのかを復唱させたり、ペアで確認させたりすることで、全員に確実に理解させ、筋道立てて考えることができるようにする。</p> <p>○ 左記のように提示し、「何を引けば勝てるかな?」と問う。「8か9を引けばいい。」「勝てない。」という仲間とのずれを生じさせ、「なぜもう勝てないのかな?」という「問い」をもたせていきたい。</p> <p>○ 9のカードを十の位に使えばよいという発言を期待したい。そのことに最初のゲームで気付いていた子どもがいたら、その子どもを取り上げ、気づきを価値付けていきたい。</p> <p>○ しばらく遊ばせた後で、ルール変更をするかどうかを問う。ルール変更の意見を全体で紹介させ、ペアでルール変更をするかを相談させる。そうすることで、発展的に考える力を身に付けさせていきたい。</p> <p>○ 「時間を巻き戻すよ。」の言葉をきっかけに、まずはゲームの感想を聞いていく。次に、どうすれば勝てるかを考えた過程をふりかえらせることで、筋道立てて考察する力をさらに確かなものとしたい。</p>

## 9 本時の評価規準

2つの2位数の大小比較ができている。また、勝つために、どのように数カードを置いていけばよいかを筋道立てて考えたりすることができる。(知識・技能、思考・判断・表現)【発言・観察】