





小学部 算数科

本学習における見どころとアクティブ・ラーニングのポイント	
見どころ	2チームに分かれてゲームをしたり、実態に応じた役割を設定したりすることで、友達とかかわりながら主体的に学べるようにする。また、透明な筒にボールを入れて、数の「多い・少ない」を視覚的に捉えやすくすることで、数の大きさについての理解を深めることができる。
主体的 対話的（協働的） な学習のために	<p>I</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ゴールにたくさんボールを入れよう」という分かりやすい言葉で発問することで、入れたボールの数を競うゲームであることを理解し、相手より多くボールを入れたいという意欲をもてるようにする。
	<p>II</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個別学習で「数の多い・少ない」についての基礎学習を行った後、集団でのゲーム活動を行うことで、個別学習で学んだことの実践化を図る。また、最後に個別に振り返りをし、学習成果を確かなものにする。 ・集団学習では、T1が全体指導、T2・T3が各チームの指導を担当するよう明確に役割分担をし、指導をしやすくする。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>個別学習</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>集団学習</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>個別学習</p> </div> </div>
	<p>III</p> <p>【ユニバーサルデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの手順をタブレット型端末で確認することで、自分で手順を確かめながら活動できるようにする。 <div style="text-align: center;">  <p>手順書（タブレット型端末）</p> </div> <p>【合理的配慮】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・答え合わせをせずに次の問題を解こうとする児童に対して、パソコンで「正解・残念」を即時に示すことで、一つ一つの問題の正答を確認しながら学習を進めていけるようにする。

※ 表中のⅠ～Ⅲは、「Ⅰ 個別主眼の設定（主発問の工夫）」「Ⅱ T Tの工夫（学習形態の工夫）」「Ⅲ ICTの活用」を表す。

1 単元名 「たしざんマスターになろう！」

2 単元の目標

- ①自分に合った方法でたし算の計算をすることができる。 （知識・技能）
- ②数を量として捉えることができる。 （思考力・表現力・判断力等）
- ③個別学習の成果を集団でのゲームに生かそうとすることができる。 （学びに向かう力・人間性等）

3 本時案

(1) 共通主眼




- ①玉入れをした透明な筒を見て、数の多い方を答えることができる。 (知識・技能)
- ②数の違いを数量の違いとして捉えることができる。 (思考力・表現力・判断力等)
- ③個別学習の成果を生かして、数の多い方を考えようとするすることができる。 (学びに向かう力・人間性等)

(2) 準備物

ピンク・青ボール各6個、ゴール2台、パソコン、プリント、ホワイトボード2台、筒2つ、タブレット型端末2台

(3) 学習過程

<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px; margin-right: 5px;"></div> : 主発問	◎ : 全体への支援
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px; text-align: center; margin-right: 5px;">主</div> : 主体的な活動のための手立て	<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px; text-align: center; margin-right: 5px;">対</div> : 対話的な活動のための手立て

学習活動 学習内容	指導及び支援
1 本時の活動の確認をする。	◎本時の流れを黒板に書いて示すことで、児童が見通しをもって活動することができるようにする。 主
2 個別に問題を解く。 ・数字の意味 ・数の大小 ・10までのたし算 ・2位数のたし算の暗算	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> たしざんのれんしゅうをしよう </div> ◎タイマーを利用することで、時間を意識して学習に取り組めるようにする。 主 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>学習時間を児童に示す場面</p> </div> ◎操作活動を取り入れた体験学習、プリント学習、パソコン学習など、児童の実態に応じて学習方法を工夫する。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>個別に課題に取り組む場面</p> </div>

〔個別支援〕

- 【A】イラストの数と数字を対応させることによって、順序数の大小を意識できるようにする。
- 【B】パソコンの画面上に問題とタイマーを表示させることによって、時間を意識しながら集中して問題に取り組めるようにする。
- 【C】パソコンの画面上に問題とタイマーを表示させることによって、時間を意識しながら集中して問題に取り組めるようにする。
- 【D】イラストを用いた問題を解くことで、数の大小のイメージをもちやすくする。
- 【E】十の位と一の位を意識して計算できるように位をそろえて数字を書かせ、筆算をするための計算メモの取り方を教える。
- 【F】カードをめくると正誤がすぐに分かるようにすることで、テンポよく学習を進めることができるようにする。
- 【G】イラストを用いて問題を解くことで、数の大小のイメージをもちやすくする。

3 ボールをゴールに入れるゲームをする。
・ルールの確認
・バスケット型ボールゲーム
・入れたボール数の記入



◎タブレット型端末の手順書を提示することで、口頭の指示がなくても次の活動に移れるようにする。〔主〕







タブレット端末で手順を確認する場面

- ◎2チームに分かれて対戦型ゲームをすることで、意欲的に活動に取り組めるようにする。
- ◎待機している児童が、友達のボールを投げている姿に注目できるように、教師が積極的に声を掛ける。〔対〕
- ◎自分が入れたボールの数を意識できるように、ホワイトボードに入ったボールの数を記入させる。



ホワイトボードに記入する場面

◎ボールを投げる役を交代する際の友達への言葉がけを定型文で示し、児童同士が言葉によるやりとりができるようにする。〔対〕

	 <p style="text-align: center;">ボールをゴールに入れる場面</p>
<p>4 多く入った方を考える。 ・数の比較</p>	<p>◎どの児童もチーム全員が入れたボールの数を数える係と計算する係のいずれかの役割を担うようにする。【対】 ◎ネットに入ったボールを透明な筒に入れることで、ボールの数の差を視覚的に捉えることができるようにする。</p>  <p style="text-align: center;">ボールを透明な筒に移して数の大きさを視覚的に提示する場面</p> <p>◎プリントにボールの数が多く入った方を記入させることで、友達の活動に意識が向けられるようにする。 ◎多いと思う方に移動させることで、自分の考えをはっきりと表すようにする。</p>  <p style="text-align: center;">自分の考えをプリントに書く場面</p>
<p>5 振り返りをする。 ・主眼 ・今後の課題</p>	<p>◎教師が児童一人一人のプリントを見ながら、主眼を達成できたかを個別に振り返ることにより、達成感を味わわせたり、今後の課題を意識させたりし、次時へ意欲をつなげるようにする。</p>  <p style="text-align: center;">個別に本時の学習の振り返り</p>

4 指導及び支援のポイント

I 個別主眼の設定

- ・「ゴールにたくさんボールを入れよう」という分かりやすい言葉で発問することで、児童はゲーム内容を理解し、相手より多くボールを入れたいと意欲をもって主体的に学習に取り組むことができた。また、繰り返し「どっちが多い？」と発問することで、最後まで学習意欲を維持することができた。

II TTの工夫

- ・児童の実態に応じて、操作活動を取り入れた体験学習、プリント学習、パソコン学習などの個別学習に取り組むようにすることで、どの児童も集中して学習に取り組むことができた。
- ・まず、個別に数の大小やたし算についての基礎学習を行い、その成果をもとにして集団での学習を行うことによって、集団での学習に自信をもって参加し、理解を深めることもできた。
- ・個別学習では、児童の実態をよく把握している教師が指導に当たることで、どの児童も既習の知識を生かしながら問題を解決でき、意欲的に学習に取り組むことができた。集団学習では、T2・T3が2つのチームをそれぞれ担当することで、T1が全体指導をスムーズに進めることができた。

III ICTの活用

- ・タブレット型端末の手順書を各チームに用意したことで、教師が口頭で指示を出さなくても児童が手順書を見ながら主体的に活動する場面が増えた。

(その他)

- ・「合計得点が多い方が勝ち」というルールのゲーム性のある学習を行うことで、相手より多くボールを入れて勝ちたいという意欲をもって活動に取り組むことができた。
- ・透明な筒にボールを移すことで、数の大小を視覚的に捉えやすくなり、量概念の理解が深まった。
- ・合計数を計算する係とボールの数を数える係に分けることで、全ての児童が役割をもつことができ、主体的にゲームに参加できた。

