

小学部 算数科 学習指導案

日 時：令和4年1月29日（土）

10：30～11：15

場 所：プレイルーム

対 象：Bグループ 4名

授業者：阿部よしみ 青柳 俊

1 題材名 『動物園ゲーム』で、動物にエサをあげるために、数字を見聞きして、エサとなる半具体物を分けたり、合わせたりしよう

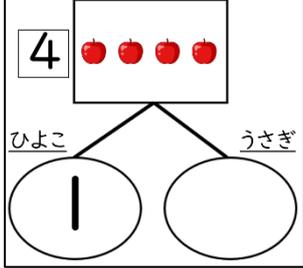
2 題材設定の立場

(1) 題材について

児童観	<p>本グループの児童は、1年生2名（A・B）、2年生1名（E）、4年生1名（L）の4名が在籍している。はじめての活動に興味をもって取り組む児童もいれば、新しい課題に抵抗感を示して課題をすぐに引き受けることが難しい児童もいる。しかし、その児童も、1つの課題を終えたら好きなキャラクターのメダルやシールを得られる仕組みなどがあると、課題に取り組むことができる。授業の流れをプログラムのカードで提示し、教師と一緒に数回行くと、授業に必要なものを準備したり、自分がほしいメダルの予約をしたりする姿の見られる児童たちである。</p>
系統観	<p>本グループは、小学部2段階の内容を学習するグループである。</p> <p>① ものの個数を数えて記数したり、提示された数字を見て個数を数え取ったりする → 2つの数を比べて数の多少を表す(10まで)(半具体物) → 2つの数を比べて数の大小を表す(10まで)(数字のみ) → 数の合成・分解(5まで)</p> <p>② 2つの数を比べて数の大小を表す(10まで)(数字のみ) → 数の分解(5まで) → 数の合成(5まで)</p> <p>③ 数の分解(3まで) → 数の合成・分解(5まで) → 数の合成・分解(7まで) → 数の合成・分解(10まで)</p> <p>数と計算の内容は、日常生活にかかわりの深い内容であり、算数の基礎となるものである。そこで、半具体物の操作や指を用いるなど、時間をかけて丁寧に指導する必要があり上記のように題材を配列している。</p>
指導観	<p>手元で具体的操作を行い、「合わせて」や「分けると」などその操作をことばにすることで、理解につながる児童が多いグループなので、合成・分解の問いに半具体物を用いて操作を行いながら、半具体物やさらには数字のみで表すことができるように段階的に指導していく。また、はじめての課題への取り組みで、仕組みの理解や課題の引き受けに時間を要する児童たちであるので、題材のはじめは教師が手を添えたり、指さしやことばかけを行ったりしながら、仕方を十分に指導していくようにする。</p>
教材観	<p>本題材では、『動物園ゲーム』を教材として扱う。仕組みを変えると課題を引き受けることに時間を要する児童の実態から、今年度の数と計算で扱った『動物園へ行こう』の教材と同じ仕組みを設定する。好きな動物にエサをあげる楽しみがあり、一匹の動物に二人があげたエサの数を求めることや動物の増減などを設定することで、日常生活の中では扱いにくい数を合成・分解することの必要性を得ることができる考えた。また、エサとなる半具体物を用い、操作する学習活動を扱えると考えた。</p>

(2) 児童の実態と指導の方向

児童の実態	
L	<p>【一般的な実態】 CA：9</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はじめての課題に取り組むとき、教師の問いにそのままのことばで返すことが多い。 <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題ケースの中にプリントを順番に入れておくと、見通しをもって最後まで取り組む。 ・教具の使い方を示しながら操作することで、その使い方や答えの求め方を理解し、課題に取り組む。 <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師と一緒に活動に取り組む、仕方がわかると、一人で取り組みはじめることができる。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・10までの数の大小関係で、例えば「5と7」を比較し、教師が「どちらが大きい数ですか」と問うと、教具の左から順に1～10まで並んだ数字表を見て、「7（が大きい）」と答える。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・5、7と表示された容器を提示し、「大きい数をください」と伝えたと、⑦の容器を渡す。

L	<p>【指導の方向】 本題材では、教師がエサに見立てた積木を使い数の合成・分解のものの動きを提示し、それぞれの操作の仕方を理解できるようにする。徐々に支援を減らし、一人で問いに応じた操作をし、答えを求めることができるようにしていきたい。そうした活動を通して、数を構成的にみることができるようになってほしい。</p>
A	<p>【一般的な実態】 CA：7 ・はじめての学習は、「いやだ」などと言い、離席したり、プリントに落書きをしたりすることがある。</p> <p>【指導方法に関わる実態】 ・身近な教師と一緒に取り組むと、はじめてのことにも取り組めることがある。 <学びに向かう力・人間性等> ・課題の順番や量を伝えておくと、その順に最後まで取り組むことができる。</p> <p>【本題材に関する実態】 <知識及び技能> ・5までの数では、積木を操作して分解し、問いに正しく答えることができる。 <思考力・判断力・表現力等> ・エサの積木の数を記数しそれを二匹の動物に分けてあげるときに、一方にあげるエサの数字の数だけエサの図を線で囲み、もう一方にあげるエサの数を数字で表したり、答えたりする。(5までの数の分解)</p> 
	<p>【指導の方向】 半具体物を使って、1つの数を2つの数に分ける分解の意味を理解できるようになっている。そこで、次の段階の2つの数を1つにまとめる合成の学習をして、数を構成的にみることができるようになってほしい。一人で操作して答えを求めることができるように、教師と一緒にすることで操作の仕方を理解して、徐々に数字で考えることができるようにし、具体的操作から将来的に念頭操作へ高めていきたいと考える。</p>
E	<p>【一般的な実態】 CA：8 ・日程を見て必要なものを持ち移動し、繰り返し使う教具などの授業準備は、自分から手伝うことが多い。 ・はじめての活動や既習内容でも問い方が変わると、活動が止まってしまうことがある。</p> <p>【指導方法に関わる実態】 ・課題クリアごとのご褒美シールなどがあると、最後まで意欲的に取り組む。 <学びに向かう力・人間性等> ・課題の順番や量を伝えておくと、その順に最後まで取り組むことができる。</p> <p>【本題材に関する実態】 <知識及び技能> ・「6は2と□」の問いに、積木を6個準備して机の上に横一列に並べ、その積木を左に2個、右に4個と分けて操作して空欄になっている□に4と記数し、「6は2と4」と答えることができる。(7まで) ・「4と2合わせて□」の問いに、提示された数の積木を左右に横一列に並べ、「合わせて」と言いながら、左右の積木を中央でそろえ、「4と2合わせて6」と答えることができる。(7まで) <思考力・判断力・表現力等> ・「6は2と□」や「4と2合わせて□」などの問いに、教師が半具体物を操作し、一緒にすることを教師が伝えると同じように半具体物を操作したり、教師と一緒にそれぞれの数を言ったりする。</p>
	<p>【指導の方向】 半具体物を使い1つの数を2つの数に分けたり、2つの数を1つにまとめたりする学習を重ね、操作の仕方や意味の理解ができるようになってきている。そこで、半具体物がないときに丸を書いてものの動きを考えるようになってほしい。最初は、教師と仕方を確かめて、数の合成・分解に取り組み、徐々に数字で考えることができるようにし、具体的操作から将来的に念頭操作へ高めていきたい。</p>
B	<p>【一般的な実態】 CA：7 ・スケジュール表を見て次の活動を確認、必要なものを準備して教室を移動する。 ・新しくはじまる学習内容に興味をもって教師の話の聞いたり、取り組もうとしたりすることが多い。</p> <p>【指導方法に関わる実態】 ・課題クリアごとのご褒美シールがあると、最後まで意欲的に取り組む。 <学びに向かう力・人間性等> ・授業の準備や片づけなどを、教師に頼まれてしたり、自分からしたりする。 ・半具体物を操作して間違いに気づくと、自分からやり直す。</p>

B	<p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「6は2と□」の問いに、積木を6個準備して横一列に並べ、その積木を左に2個、右に4個と分けて操作して空欄になっている□に4と記数し、「6は2と4」と答える。(7まで) ・「4と2合わせて□」の問いに、提示された数の積木を左右に横一列に並べ、「合わせて」と言いながら、左右の積木を中央でそろえる操作を行い、「4と2合わせて6」と答える。(7まで) ・5までの数で「5は2と?」「2と2合わせて?」などと問われて、半具体物を使わずに考え、数詞で答えたり、数字を書いたりしようとする姿が見られる。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「6は2と□」や「4と2合わせて□」などの問いに、教師が半具体物を操作すると、同じように半具体物を操作したり、教師と一緒にそれぞれを数唱したりする。
	<p>【指導の方向】</p> <p>Eと同様の方向に加えて、問いの答えを求めただけでなく、なぜその答えになったかの問いかけに自分が行った操作を提示したり、説明したりすることで合成・分解の理解をより深められるように指導していく。</p>

3 題材目標 ※「知識及び技能」を「知」、「思考力・判断力・表現力等」を「思」で示している

題材目標		学習指導要領の 扱う内容
L	知	数字や数詞（1～5）を見聞きして合わさった数や分かれた数を求めるとき、教師の「●と▲を合わせるといくつ」や「■を分けると●といくつ」の問いに、問いに対応した積木の動かし方がわかり、『合わせる』か『分ける』のシートを使い、積木でつくった2つの数対象を合わせる、積木でつくった1つの数対象を2つに分けるなどして、その数を数字で答える
	思	『動物園ゲーム』で、教師に「●と▲を合わせるといくつ」や「■を分けると●といくつ」と問われたとき、問われた数が『合わさった数』か『分かれた数』かを考え、『合わせる』か『分ける』のシートから、問いに対応したものを選び、積木でつくった2つの数対象を合わせたり、1つの数対象を2つに分けたりして、問われた数を求めようとする
A	知	数字や数詞（0～5）を見聞きして合わせた数を求めるとき、合わさったことの意味がわかり、積木でつくった2つの数対象を合わせ、その数を数字で答える
	思	『動物園ゲーム』で、積木が合わさった数がいくつかわかれたとき、自分で2つの数が合わさると1つの数になると考えて、積木でつくった2つの数対象を合わせ、問われた数を求めようとする
E	知	数字や数詞（1～10）を見聞きして合わさった数や分かれた数を求めるとき、合わさったことや分かれたことの意味がわかり、用紙に問いに応じた数字の数だけの丸を書き、それを手で隠す、線で囲むなどして、合わさった数や分かれた数を答える
	思	『動物園ゲーム』で、積木や動物が『合わさる』『分かれる』状況を問われたとき、問われた数を考えて、『合わさった』か『分かれた』かを判断し、用紙に問いに応じた数字の数を丸で書き、それを基に手で隠す、線で囲むなどして答えを求めようとする
B	知	数字や数詞（1～10）を見聞きして、合わさった数や分かれた数を求めるとき、合わさったことや分かれたことの意味がわかり、用紙に問いに応じた数字の数だけの丸を書いたり、指を使ったりして、合わさった数や分かれた数を答える
	思	『動物園ゲーム』で、積木や動物の数が『合わさる』『分かれる』『増える』『減る』の状況を問われたとき、数の動きを考えて問われた数が『合わさった』か『分かれた』か『増えた』か『減った』かを判断し、用紙に問いに応じた数字の数を丸で書き、それを手で隠す、丸で囲むなどしたり、指を使ったりして、答えを求めようとする
全	学	数量に関心を持ち、算数で学んだことの楽しさやよさを感じながら興味をもって学ぶ態度を養う

4 題材計画 ※資料末尾にA3別紙で記載

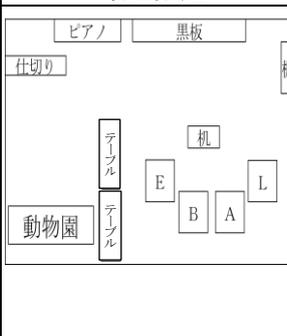
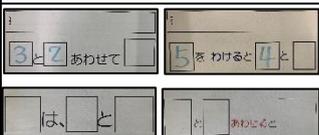
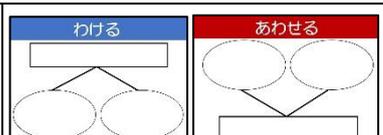
5 本時案（全10時間の7時間目）

- (1) 題目 『動物園ゲーム』で、動物にエサをあげるために、数字を見聞きし半具体物を使う、丸を書く、指を使うなどして分けたり、合わせたりしよう

(2) 本時のめあてと評価規準

観点別の本時のめあて		評価規準	
L	知	「4と1を合わせるといくつ」などと問われたとき、教師に提示された『合わせる』のシートを使い積木を操作することで、合わせた数を答えられることがわかり、『合わせる』シートを使って提示された数の積木を準備して操作し、問われた数を答えたり、数字を書いたりする(5までの合成)	教師の指さしを見て問いの文章を読み、問われた数を数詞や数字で答える
	思	『動物園ゲーム』で、教師に「●と▲を合わせるといくつ」と問われたとき、問われた数が合わさった数か分かれた数かを考え、教師が提示した『合わせる』か『分ける』のシートから、問いに対応したものを選び、積木を操作して2つの数対象を合わせて、問われた数を求めようとする	問いに対応したシートを選んだか、シートを使って積木の操作をしたか
A	思	『動物園ゲーム』で、教師に「●と▲を合わせていくつ」などと問われたとき、2つの数が合わさると1つの数になると考えて、2つの数対象を積木で作成し、それらを操作して2つの数対象を合わせて、問われた数を求めようとする	2つの数が合わさると1つの数になると考えたか、2つの数対象を積木で作成し、それらを操作して2つの数対象を合わせて、問われた数を求めようとしたか
E	思	『動物園ゲーム』で、合成・分解の問いに問われた数が何かを考え『合わさった』か『分かれた』かの判断をして、2つ(1つ)の数対象を丸で書き、線で囲む、手で隠すなどして、「●と▲を合わせて■」「■は●と▲」のように答えたり、記数したりする	『合わさった』『分かれた』を判断したか、数対象を丸で書いたか、判断に応じて線で囲むや手で隠すなどをしたか、「●と▲を合わせて■」「■は●と▲」のように言ったり、記数したりしたか
B	思	『動物園ゲーム』で、分解・減少の問いに何の数を問われているかを考え『分かれた』『減った』を判断して、数対象を丸で書き、それを手で隠す、線で囲む、指を使うなどして、「こっちは(手で隠した方)は●」「■は●と▲」「残りは▲」のように答えたり、記数したりする	『分かれた』『減った』を判断したか、数対象を丸で書いたか、判断に応じて線で囲むや手で隠すや指を使うなどをしたか、「こっちは(手で隠した方)は●」「■は●と▲」「残りは▲」のように言ったり、記数したりしたか
全学	A3資料「4 題材計画」に記述した主体的な姿が見られるかどうかで題材終了後に評価を行う		

(3) 場面設定と準備物

場面設定	意図と工夫点	準備物
	それぞれの活動を明確にして提示するため、展開は机上の学習で廊下側、発展は動物園で外窓側を使う。	 <p>教具名 エサ積木 意図と用途 操作しやすいように半具体物の積木を使い、問題を解くときや動物にあげるために使用する。</p> <p>教具名 動物園の動物 意図と用途 意欲的に問題を解くために使用する。</p>
準備物		
	 <p>教具名 メダル、お世話係カード、動物ポイント 意図と用途 意欲が高まるように、発展で動物園に行き、展開のメダルでエサをあげると動物ポイントがもらえる。</p>	 <p>教具名 『合わせる』『分ける』シート (L) 意図と用途 エサ積木を操作するときを選択して使用する。</p>
<p>教具名 課題プリント 意図と用途 展開・発展で児童に応じて問題を提示するために使用する。</p>		

(4) 展開 ※資料末尾にA3別紙で記載

4 題材計画

時数		一次	二次				L(二次)/A・E・B(三次)	三次						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
L	知技	本題材で学習する内容と教材の組み合わせ、具使用の方を知る	分解 「3を分けると1といくつ」などの 文章と口頭での問いを見聞きして答えるとき				合成 「1と3を合わせるといくつ」などの 文章と口頭での問いを見聞きして答えるとき				「●と▲を合わせるといくつ」や「■を分けると●といくつ」と問われたとき 『合わせる』『分ける』シートから、問いに対応したシートを選び、積木で分ける(合わせる)操作をして「■を分けると●と▲」「●と▲を合わせると■」のように答える			
	できた姿		『分ける』シートを使い、エサ積木ではじめの数対象をつくり、提示されている数字の数対象を分ける操作をして、数唱したり、記数したりする				『合わせる』シートを使い、エサ積木で2つの数対象をつくり、それらを合わせる操作をして問いに答えたり、数字を書いたりする							
思判表	具体的状況		表出像		具体的状況		表出像							
A	知技		合成 「1と3を合わせて」などの文章と口頭での問いを見聞きして答えるとき 教師のことばかけと手本を見聞きして											
	できた姿		教師のことばかけと手本を見聞きして		教師のことばかけと指さしを見聞きして				2つの数対象をつくり、それらを合わせる操作をして数唱したり、記数したりする					
思判表	具体的状況		表出像		二人の人が一匹の動物にあげたえさの数を問われたとき、 2つの数が合わさって1つの数になると考えて		2つの数対象を積木でつくり、それらを合わせて「●と▲を合わせて■」のように答える							
E	知技		2～7の分解 「6は4と」などの 文章と口頭での問いを見聞きして答えるとき		2～7の合成 「2と3を合わせて」などの 問いを読んで答えるとき		2～10の合成分解							
	できた姿		手本を見ながら	ことばかけを聞いて	手本を見ながら	ことばかけを聞いて	はじめの数対象を丸で書き、手で隠す、 線で囲むなどして問いに答える		2つの数対象を丸で書き、線で囲んで問いに答える					
思判表	具体的状況		表出像		(合成)二人の人が一匹の動物にあげたえさの数を問われたとき「合わさった」と判断して (分解)一匹の動物に■個のえさから●個あげ、もう一匹の動物に何個あげられるか問われたとき、 「分かれた」と判断して		2つの数対象を丸で書き、線で囲むなどしながら「●と▲を合わせて■」のように答える はじめの数対象を丸で書き、手で隠す、線で囲むなどしながら、「■は●と▲」のように答える							
B	知技		2～7の分解 「6は4と」などの 文章と口頭での問いを見聞きして答えるとき		2～7の合成 「4と2を合わせて」などの ことばかけを聞いて		7～10の合成分解 「4と3を合わせて」や「8は5と」などの 問いを読んで答えるとき		2～10の合成分解					
	できた姿	はじめの数対象を丸で書き、手で隠す、線で囲む、指を使うなどして問いに答える	2つの数対象を丸で書き、線で囲む、指を使うなどして問いに答える	はじめの数対象を丸で書き、手で隠す、線で囲む、指を使うなどして問いに答える	2つの数対象を丸で書き、線で囲む、指を使うなどして問いに答える	はじめの数対象を丸で書き、手で隠す、線で囲む、指を使うなどして問いに答える		2つの数対象を丸で書き、線で囲む、指を使うなどして問いに答える						
思判表	具体的状況		表出像		合成・分解の問いを問われたとき 「合わさった」か「分かれた」を判断して		分解・減少の問いを問われたとき 「合わさった」か「分かれた」か「減った」を判断して		合成・増加の問いを問われたとき 「合わさった」か「分かれた」か「増えた」を判断して		分解・減少・合成・増加の問いを問われたとき 「合わさった」か「分かれた」か「減った」か「増えた」を判断して			
		はじめ(2つ)の数対象を丸で書き、手で隠す、線で囲む、指を使うなどしながら		「こっち(手で隠した方)は●」 「■は●と▲」のように答える		「こっち(手で隠した方)は●」 「■は●と▲」「残りは▲」のように答える		「●と▲を合わせて■」「全部で■」「■に増えた」のように答える		「こっち(手で隠した方)は●」「■は●と▲」「残りは▲」のように答える 「●と▲を合わせて■」「全部で■」「■に増えた」のように答える				
主体的な姿	粘り強さ 学習調整	<input type="checkbox"/> 教師のことばかけを聞いて課題に取り組む(L・A) <input type="checkbox"/> 自分から課題に取り組む(E・B)		<input type="checkbox"/> 教師と一緒にやり直しをする(L・A・E) <input type="checkbox"/> 教具の使用を自分で判断する		<input type="checkbox"/> 自らやり直しをする(B) <input type="checkbox"/> 教具を使って正誤を自分で判断する								
配慮的に扱う内容		<input type="checkbox"/> 授業の流れを提示(スケジュールの把握)		<input type="checkbox"/> 「合わせて」「分けて」「増えた」「減った」「残りは」などのことばを扱う		<input type="checkbox"/> ものの数え方を扱う								

(4) 展開

学習活動	教師の意図と働きかけ			
	L	A	E	B
<p>1. 前時の学習をプリントで振り返り、発表する。</p> <p>2. 『動物園ゲーム』に行くための練習問題を解く。</p>	<p>○前時の学習内容を思い出すために、前時に行った課題プリントを提示して発表する場面を設ける。</p> <p>○『合わせる』のシートを使った問題の解き方を思い出すために、「1と3を合わせると」などの問いを文章と口頭で提示する。</p>	<p>○エサ積木を使った問題の解き方を思い出すために、「2と3を合わせて」などの問いを文章と口頭で提示する。</p>	<p>○合成や分解の問題の解き方を思い出すために、「4と3を合わせて」や「8は5と」などの問いを読み、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどして、問いに正しく答えたり、記数したりする仕方を伝える。</p>	<p>○合成や分解の問題の解き方を思い出すために、「4と3を合わせて」や「8は5と」などの問いを読み、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどしたり、指を使うなどしたりして、問いに答えるように伝える。</p>
<p>3. 『動物園ゲーム』で、問題を解いて動物にエサをあげたり、あげたエサの問題を解いたりする。</p>	<p>○練習問題を解く意欲を高めるために、練習問題を解いて集めたメダルで『動物園ゲーム』をすることを伝える。その後、これまでの学習と同様に自分の課題BOXに入っている練習問題を解くようにことばをかける。</p> <p>○問いの「合わせる」のことばから『合わせる』のシートを選択できるように、問いを声に出して読んで確かめるようにことばをかける。</p> <p>○「●と▲を合わせると」の問いに『合わせる』のシートを選択して2つの数対象を作り、それらを合わせる操作をして解き正答した場合には、問いに応じた『合わせる』のシートを選択したとそれに応じた操作ができたことを認め、メダルを1つ渡す。</p> <p>・シートを選ばずに止まっている場合や『分ける』シートを選択し誤答した場合には、問いの「合わせる」に印をつけ、再度『分ける』『合わせる』のシートを提示し、「合わせる」とことばをかける。</p> <p>・問いを読まずに問題を解こうとする場合には、声に出して読むことでわかりやすくなることを伝え、教師が問いを指さして「読もうね」とことばをかけて、声に出して読むか見守る。</p>	<p>○練習問題を解くとき、問いが2つの数を合わせて1つの数にすることを理解できるように、問い読んで確かめて、解くようにことばをかける。</p> <p>○合成の問題にどのように答えるか様子を見るために、問いを提示する。必要な数対象を作り、それらを合わせる操作をして「●と▲を合わせて■」のように答え正答した場合には、2つの数を合わせて1つの数にして答えられたことを認め、メダルを1つ渡す。</p> <p>・活動が止まっている場合には、問いに応じた操作を確かめるために、●や▲、「合わせて」に教師が印をつける。その後、教師が問いの数をエサ積木で作し、それらを合わせる操作をして「●と▲を合わせて■」と答えるようにする。</p>	<p>○練習問題を解くとき、問いが2つの数を合わせて1つの数にすることを理解できるように、問いを読んで確かめて、解くようにことばをかける。</p> <p>○ホワイトボードを使い、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどして解くか様子を見る。正答した場合には、問いに応じた解き方ができていることを認め、メダルを1つ渡す。</p> <p>・活動が止まっている場合や「合わさった」か「分かれた」かを間違えて操作し誤答した場合には、合成の問題か分解の問題かを確かめるために、再度、教師と一緒に問いを読み、問いの数字に印をつけたり、ものの動きを教師が示したりして、「合わさった」か「分かれた」かを押さえ、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどして解くとよかったことを伝え、再度、解くようにする。</p>	<p>○練習問題を解くとき、問いが2つの数を合わせて1つの数にすることを理解できるように、問いを読んで確かめて、解くようにことばをかける。</p> <p>○ホワイトボードを使い、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどしたり、指を使ったりして解くか様子を見る。正答した場合には、問いに応じた解き方ができていることを認め、メダルを1つ渡す。</p> <p>・活動が止まっている場合や「合わさった」か「分かれた」か「減った」かを間違えて操作し誤答した場合には、数対象がどう動いたのかを確かめるために、再度、教師と一緒に問いを読み、問いの数字に印をつけたり、ものの動きを教師が示したりして、「合わさった」か「分かれた」か「減った」かを押さえる。数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどしたり、指を使ったりして解くとよかったことを伝え、再度、解くようにする。</p>
<p>4. 本時の学習を振り返り、わかったことやできたことを発表してまとめる。</p>	<p>○練習問題で集めたメダルを持って動物園に行き、問題を解くことでエサ積木を動物にあげたり、動物の世話ができたりすると、動物ポイントがもらえることを伝えて『動物園ゲーム』をする。</p> <p>○『動物園ゲーム』で「●と▲を合わせると」の問題を解くとき、『合わせる』のシートを選択して解くことが理解できるように、問いを読んで確かめて、解くようにことばをかける。</p> <p>○『合わせる』のシートを選択して2つの数対象を作り、それらを合わせる操作をして解き正答した場合には、問いに応じた「合わせる」のシートを選択したとそれに応じた操作ができたことを認め、合わせたエサ積木を動物にあげた後に、動物ポイントを渡す。</p> <p>・シートを選ばずに止まっている場合や『分ける』シートを選択し誤答した場合には、問いの「合わせる」に印をつけ、再度『分ける』『合わせる』のシートを提示し、「合わせる」とことばをかける。</p> <p>○本時で学習したことを確かめるために、わかったことやできたことを発表して振り返る。</p> <p>○「●と▲を合わせると」と問われたとき、「合わせる」のことばを見つけて『合わせる』のシートを選び、そのシートを使って合わせる操作ができたことを認めて、次時も問いに応じてシートを選びエサ積木を操作して、問題を解いて動物の世話をすることを伝え、意欲につなげる。</p>	<p>○『動物園ゲーム』で、二人の人が一匹の動物にあげた数を問われたとき、2つの数が1つの数になることが理解できるように、問いを読んで確かめて、解くようにことばをかける。</p> <p>○必要な数対象を作り、それらを合わせる操作をして、「●と▲を合わせて■」などのように答え、正答した場合には、2つの数対象を合わせて1つの数にして答えられたことを認め、合わせたエサ積木を動物にあげられたり、動物ポイントを渡したりする。</p> <p>・活動が止まっている場合には、問いに応じた解き方の操作を確かめるために、再度、教師と一緒に問いを声に出して読み、●、▲、「合わせて」に印をつける。その後、教師が問いの数をエサ積木で作し、それらを合わせる操作をして「●と▲を合わせて■」と答えるようにする。</p> <p>○二人の人が一匹の動物にあげたエサの数を「●と▲を合わせて■」と言いながら、●個と▲個をエサ積木で作し、それらを合わせる操作をして、■個と答えられたことを認めて、次時もエサ積木を操作し、問題を解いて動物の世話をすることを伝え、意欲につなげる。</p>	<p>○『動物園ゲーム』で問題を解くとき、問いが「合わさった」か「分かれた」かを理解できるように、問いを読んで確かめて、問いを解くようにことばをかける。</p> <p>○ホワイトボードを使い、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどして解き、正答した場合には、問いに応じた解き方ができたことを認める。動物にエサをあげられたり、動物の世話ができたりして、楽しい動物園になっていることを伝え、動物ポイントを渡す。</p> <p>・「合わさった」か「分かれた」かを間違えて操作し誤答した場合には、合成か分解のどちらの問題かを確かめるために、再度、教師と一緒に問題文を読み、問いの数字に印をつけたり、ものの動きを教師が示したりする。その後、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどして解くとよかったことを伝え、問いを解くようにする。</p>	<p>○『動物園ゲーム』で問題を解くとき、問いが「合わさった」か「分かれた」か「減った」かを理解できるように、問いを読んで確かめて、解くようにことばをかける。</p> <p>○ホワイトボードを使い、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどしたり、指を使ったりして解き、正答した場合には、問いに応じた解き方ができたことを認める。動物にエサをあげられたり、動物の世話ができたりして、楽しい動物園になっていることを伝え、動物ポイントを渡す。</p> <p>・「合わさった」か「分かれた」か「減った」かを間違えて操作し誤答した場合には、数対象がどう動いたかを確かめるために、再度、教師と一緒に問いを読み、問いの数字に印をつけたり、ものの動きを教師が示したりする。数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどしたり、指を使ったりして解くとよかったことを伝え、問いを解くようにする。</p> <p>○分解や減少の状況の問題を問いかけ、ホワイトボードを使い「合わさった」か「分かれた」か「減った」かを判断して、数対象を丸で書く、手で隠す、線で囲むなどしたり、指を使ったりして、「■は●と▲」「残りは▲」などと答え、1つの数が2つの数に分かれて「分かれた」や「減った」ことがわかったことを認めて、次時も問題を解いて動物の世話をすることを伝え、意欲につなげる。</p>