

ひまわり1組 生活単元学習指導案

1 単元名「おまつりであそぼう ~わなげやさん~」

2 指導の立場

(1) 単元について

生活単元学習は、児童が生活上の目標を達成したり、課題を解決したりするために、一連の活動を組織的に経験することによって、自立的な生活に必要な事柄を総合的に学習するものである。

③生活単元学習

生活単元学習では、広範囲に各教科等の内容が扱われる。

生活単元学習の指導では、児童の学習活動は、生活的な目標や課題に沿って組織されることが大切である。

本単元「おまつりであそぼう」では、縁日のような遊びを取り入れ、その活動の中で得点を計算する場面を組み入れることで、算数の内容を含む。

生活単元学習での指導計画の作成に当たって、以下のような点を考慮することが定められている。

- (ア) 個人差の大きい集団ではあるが、児童の興味・関心をひくものであること。
- (イ) 必要な算数の知識・技能の獲得とともに、望ましい習慣・態度の形成を図るものであること。
- (ウ) 目標をもち、見通しをもって、取り組める活動を含んだものであること。
- (エ) 児童が力を発揮し、主体的に取り組むとともに、集団で活動に共同して取り組めるものであること。
- (オ) 児童の目標、課題の成就に必要なかつ十分な活動で組織され、自然な生活としてまとまりがあうこと。
- (カ) 児童が多種多様な経験ができるように計画されていること。

そこで、2つの班を作り、遊びをするお客さんと、点数を合計して記録するお店屋さんを交互に経験できるようにする。また、小さい学年の子でも無理なく計算できるように、得点は一桁、合計しても二桁でとどめるようにし、無理がないようにする。

(2) 児童の実態

学年の差はもちろん、算数科の得意・不得意や、学習意欲、計算力の差は大変大きい。10の合成分解に時間がかかる児童、簡単な数の加減算でも暗算ではできず、式や筆算式を書かなければ求められない子もいる。計算方法を自分で選択できるようにする。また、順番を守ることや、ゲームに負けても我慢する等の生活上の力の差も大きい。そこで、今回はお祭りの遊びを取り上げ、みんなで仲良く遊ぶことができるように、言葉遣いや自分の役割を果たすといった生活上の目標も同時に取り上げていく。自分なりにめあてを決めて、実現できるように努力する中で、仲間の頑張りやよさにも注目させていきたい。

3 研究内容との関わり

1. 導入の工夫

(1) 既習を生かした導入

「おまつりであそぼう I ~まとあてやさん~」の遊びで見られた、それぞれのお客さんへの対応のよさと、得点計算の工夫を紹介し、意欲化を図る。

2. 課題追究の工夫

(1) 小集団での学び合いの活用

自分で選んだ方法で、得点を計算したメンバーが、得点合計を確認し合う場を設ける。他の方法を知ったり、関心をもったりすることができるような場にする。

3. 終末の工夫

(1) 学びを振り返る時間の工夫

自分のめあての振り返りをするだけでなく、仲間の頑張りにも目を向けさせる。

4 単元指導計画「おまつりであそぼうⅡ～わなげやさん～」(11月) 全7時間

(1) 単元の目標

- ・お客さんに丁寧な言葉で話したり、ルールや順番を守ったりすることで醸し出されるやりとりの心地よさに気付くことができる。
- ・自分の役割を理解して、やり遂げることができる。
- ・3つの数のたしざんを工夫して計算できる。

(2) 本単元の評価規準

| 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
|-------------------------------------|--------------------------|---|
| ①3つの数をたすとき、10になる組み合わせを考えると便利なのがわかる。 | ①自分が正しく計算できる方法を選ぶことができる。 | ①磁石玉、丸図、式(暗算)、筆算の中から自分に合った方法を選び、計算しようとする。 |

(3) 本単元までに身に付けてきた学習内容

「おまつりであそぼうⅠ～まとあてやさん～」で学習してきたこと

| | | |
|--|---|--|
| ・3つの数を順番にたすこと。 ・お店屋さんは、丁寧な言葉を使うこと。お客さんは、順番を守り並んで待つこと。 | ・自分が正しく計算できる方法を選ぶこと。 ・自分の仕事は、責任をもって最後までやりきること。 | ・いろいろな方法をやってみて、自分に合う方法を選ぶこと。 ・自分に合った計算方法で正しく計算すること。 |
|--|---|--|

(4) 指導と評価の計画

※指導に生かす評価(●) / 記録に残す評価(○)

| 時 | ねらい | 本時の活用する学び | 評価規準(評価方法) | | |
|---------|----------------------------------|---|------------|-------|----|
| | | | 知・技 | 思・判・表 | 態度 |
| 1. 2 | 自分なりに工夫して、輪投げのセットを作ることができる。 | ・円の描き方(4,5年) | | | |
| 3 | 投げる輪の大きさを揃えるために長さを3本揃えて作ることができる。 | ・巻き尺を用いての輪の長さの測り方(3,4,5年) ・ものさしを用いてのビニールテープの長さの測り方(2,3,4,5年) | | | |

| | | | | | |
|-----------|--|---------------------------|-------------------|-------------------|----|
| 4 | チーム分けをし, 順番や役割をきめることができる。 | | | | |
| 5 (本時) | <p>試し遊びをすることで自分たちのチームのよさと課題を見つけることができる。</p> <p>3口の計算は10になる組み合わせを見つけると, 楽にはやくできることに気付くことができる。</p> | ・3口のたしざんの仕方 (2,3,4,5年) | ○① 振り返り カード | ・① 得点計算 カード | ○① |
| 6 | 遊びを通して自分たちのチームのよくなってきたところと, 更なる課題を見つけることができる。 | ・3口のたしざんの工夫 (2,3,4,5年) | ○① 振り返り カード | ・① 得点計算 カード | ○① |
| | 交流学級の友だちを招待して楽しんでもらうことができる。 (休み時間) | ・3口のたしざんの工夫 (2,3,4,5年) | | ・① 得点計算 カード | ○① |
| 7 | 振り返りをして, おまつりであそぼうⅢの計画を立てよう。 | | ○① 振り返り カード | | |

※おまつりであそぼうⅠⅡⅢの総合得点も3口のたし算で計算し, この単元を締めくくる予定。

5 本時のねらい

- ・試し遊びをすることで自分たちのチームのよさと課題を見つけることができる。
- ・3口の計算は10になる組み合わせを見つけると、楽にはやくできることに気付くことができる。

6 本時の展開(第5時/全7時間)

授業のここ見て!

研究1(1) よい姿を紹介することで生まれる意欲をもって取り組む姿
 研究2(1) 10の補数を使う考え方に気付かせるという目的をもった小集団での学び

| | 1 グループ (支援員) | | | 2グループ (支援員・担任) | | | | ◆指導援助 ◆評価規準 |
|---------------|---|--|---|---|---|---|---|---|
| | A児 | B児 | C児 | D児 | E児 | F児 | G児 | |
| 生かしたい 個のよさ | ・友達に温かい言葉をかけることができる。 ・半具体物を用いて正しく計算できる。 | ・順番を守ることができる。 ・半具体物を用いて計算できる。 | ・小さい子には親切にできる。 ・10の補数を理解しており、正確に計算できる。 | ・少しずつ他の子に親切にできるようになってきた。 ・指を使って数えて答えを出そうとする。 | ・言葉を介さずにできる楽しい活動には意欲的に取り組む。 ・10の補数を理解し、筆算で正しくする。 | ・何でもやってみようとする。 ・計算が簡単にできる数の組み合わせを見つけ、暗算で計算できる。 | ・友達のよさを素直に口にする。 ・計算が正しくできる。 | ・めあてを話すことで自分のことに集中し、仲間のよさに気付けるようにする。 ・磁石玉・丸図・式(暗算)・筆算の中から選べるようにする。 |
| 学習内容 | ・願う児童の姿 及び *指導・援助 | | | | | | | |
| 課題をつかむ。 | 1 めあてを確認する。 ※おまつりであそぼうIでのよい姿を紹介し、本時行うことを実際にやって見せ、見通しや意欲をもてるようにする。 ※得点を計算する方法は、磁石玉、丸図、式(暗算)、筆算の中から選ぶことができることを示し、自ら選択できるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> チームで力を合わせて、お客さんがきもちよくあそべるようにしよう。(正しさ・ことば) </div> | | | | | | | ・単元のめあてを掲示で確認する。 ・前の遊びまでの良かった姿を紹介する。 ・方法は4種類あり、自分で選択することや班で答えを確認することを説明する。 ・自分でめあてを決め、話す場を設定する。 ・支援者が各チームに付いて、支援に当たる。 ・3~4人が組になり、力を合わせて遊びの世話をしたり得点を確認したりする場面を設定する。 ・正しく計算できているか確認し、一緒に計算したり、必要に応じて別の方法を提示したりする。 ・10の補数を使った児童がいれば、その価値紹介する。 |
| 考える | めあて ・正しく得点を計算する。 ・お客さんに笑顔で話しかける。 | めあて ・正しく得点を計算する。 ・お客さんに丁寧な言葉を使う。 | めあて ・班全員で得点を確認する。 ・お客さんの輪が入ったら「ナイス!」と声をかける。 | めあて ・はやく得点を計算する。 ・お客さんに優しい言葉遣いをする。 | めあて ・正しく得点を計算する。 ・お客さんを見て応援する。 | めあて ・正しくはやく得点を計算する。 ・お客さんに「頑張ってる。」と声をかけて応援する。 | めあて ・班全員で得点を確認する。 ・お客さんが失敗しても「ドンマイ!」と声をかけ楽しくする。 | |
| 深める | 客 ・わなげを楽しみ、班の子を応援する。 | 客 ・班の子を応援する。 | 客 ・班のリーダーとして、班の子を応援する。 | 店 ・式を書いて計算する。 | 店 ・式を書き10になる組み合わせを見つける。 | 店 ・式を書いて計算する。 | 店 ・式を書いて暗算で計算する。 | |
| まとめる | 店 ・磁石玉を並べ、数えて得点を出す。 | 店 ・丸図で計算する。 | 店 ・暗算で計算する。 | 客 ・諭されて直す。 | 客 ・輪が入らなくても、自分で折り合いをつける。 | 客 ・輪投げを楽しみ、得点を正しく求める。 | 客 ・輪投げを楽しみ、リーダーとして班員を応援する。 | |
| | 3 めあての振り返りをする | | | | | | | |
| | ・正しく得点を計算した。 ・次はもっと応援をしたい。 | ・正しく得点を計算した。 ・次はもっとはやく計算したい。 | ・班員の得点を確認できた。 ・次はお客さんがもっと楽しくなるように声をかける。 | ・正しく得点を計算した。 ・次はもっと応援して盛り上げたい。 | ・正しく得点を計算した。 ・もっとわなげがしたい。 | ・正しく得点を計算できた。 ・小さい子がわなげを頑張っていてよかった。 | ・班員の得点を確認できた。 ・次はお客さんを待たせないように確認を早くする。 | ・自分で気づけたことを認める。 ◆評価規準 ・仲間の学び方のよさを見つけることができる。 ・3口の計算を正しく行い、チームで答え合わせができる。 |
| | 次回は、今日よりももっと楽しいわなげやさんにするために、班でいろんな工夫をしましょう。 | | | | | | | ・次時へのイメージをもてるようにする。 |