

I. 本校の研究

1. 研究主題

「子どもの声を生かし、自ら学ぶ意欲と思考力、判断力、表現力を高める学習指導の在り方」

2. 研究仮説

児童の思いや考え、気づき、疑問等を積極的に取り上げると共に、児童同士が関わり合って学習できるような支援を工夫すれば、自ら学ぶ意欲と思考力、判断力、表現力が高まる学習が展開されるであろう。

3. 研究の重点（平成30年度）

(1) 学ぶ意欲を高めるための課題提示の工夫

- ・授業の始まりは、全員が考えを持てるものからスタートする。
- ・児童の中に「問い」が生まれる課題提示の工夫をする。

(2) 思考力、判断力、表現力を高めるための意見交流の場の工夫

- ・他の児童の考えが理解できたかどうかを意思表示すること（ハンドサイン等を活用）や復唱、言い換え、質問、想像等を活用し、児童同士が考えをつないでいく全員参加の授業ができるようにする。

II. 本時の授業について

1. 単元名 ひきざん（1）（本時1／10時）

2. 単元の目標

- 減法が用いられる場面を式に表すよさを知り、進んで式に表し、差を求めようとする。
(関心・意欲・態度)
- 作業的・体験的な活動を通して、求残、求部分、求差の場面を減法の場面と考えることができる。
(数学的な考え方)
- 求残、求部分、求差の場面を減法の式に表し、差を求めることができる。
(技能)
- 減法が用いられる場面や、記号や式のよみ方、かき方、計算のし方を理解する。
(知識・理解)

3. 本時の指導について

(1) 課題提示の工夫

本時は「ひきざん」の導入場面の学習である。本時の課題提示では、何を求めればよいのかを児童がはっきりと把握できるように工夫をする。つまり「残りの数」を児童が意識できるように、残りの数が見えないように課題提示を行っていく。箱に入っていた初めの数（被減数）5ひきと、逃げた数（減数）2ひきを見せた後に箱だけを見せることで、箱に残っている数「のこり」を求めるという場面であることを把握させ、その求め方を考えさせる。課題提示の段階で3ひきという答えを見つけることができる児童もいると思われるが、本時は答えの求め方を考える学習であることを伝えて考えさせていく。

(2) 意見交流の場の工夫

本時は数図ブロックや図などを用いて考えさせ、それらを用いて自分の考えを説明させる。一人の児童が出した考えについて、「同じ」「似ている」「違う」など自分の考えと比べながら聞かせたり、わからないときは「わからない」と聞き返したりするようにさせ、児童の意見がつながるようにしていきたい。そうすることで、児童一人ひとりが主体的に考えていく授業が展開されると考える。また、復唱や言い換え、質問、想像等が出された場合は、児童の発言を具体的に取

り上げて価値づけていきたい。児童が「(はじめの数) 5ひき」, 「(逃げた数) 2ひき」, 「残りの数 (3ひき)」などの言葉を用いて説明したときはその言葉を取り上げて示し、その言葉を使うよさを伝えたい。

4. 指導計画 (全10時間)

時	学 習 活 動
1(本時)	「のこりはいくつ」(求残)になるかを数図ブロック等を用いて考える。
2	「ひきざん」という言葉と「のこりはいくつ」の式の書き方を知る。
3	求部分の答えの求め方を数図ブロック等を用いて考え、ひき算の式に表して答えを求める。
4・5	ひき算カードを使った「なかまあつめ」「こたえはいくつ」「おおきさくらべ」「かあどとり」等のゲームを取り入れながら、計算練習をする。
6	「いくつ多い」の答えの求め方を数図ブロック等を用いて考える。
7	数図ブロックの動きから、「いくつおおい」(求差)の問題もひき算の式に書き表せることを知る。
8	「ちがいはいくつ」(求差)の答えの求め方を数図ブロック等を用いて考え、ひき算の式に表して答えを求める。
9	絵を見て、 $5 - 3 = 2$ になる話を考える。
10	練習問題を解く。

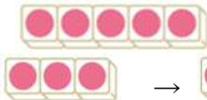
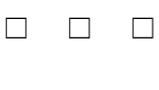
5. 本時の学習

(1) ねらい

- ・具体物を用いた操作で、求残のし方を見つけることができる。 【数学的な考え方】
- ・求残の意味を理解することができる。 【知識・理解】

(2) 展開

過程	時間	学習活動	教師の支援 (○) と評価 (☆)
つかむ	5分	1. 本時の学習課題「かだい」をつかむ。 ○箱やカエルの絵を見ながら、話を聞く。 ①箱の中にカエルがいます。何匹いるか数えてみよう。→ 5ひき ①逃げないようにふたをしよう。 ②あっ、カエルが 2ひき 逃げたよ。 ④残っているカエルは何匹でしょう。 のこり	○問題文の場面がとらえやすいように本時の課題を示す。残りのカエルの数が見えないようにして、残りの数を意識させる。 ○ 5ひき 2ひき のこり ポイントになる言葉をカードで示す。
考える	3分	2. 本時の学習「きょうのがくしゅう」を確認する。 「のこり」は、どうしたら わかるかな。 ・数図ブロックを使ってみよう。 ・絵や図に描いてみよう。 ・ことばで書いてみよう。	○「のこり」に着目させる。 ○加法の学習を思い出させながら、解決の見通しを持たせる。
	10分	3. 操作活動を行い、残りの数の求め方を考える。 ○自分の考えをワークシートに書く。 やってみよう ・数図ブロックを動かして考えよう。	○机間指導をして、誰がどんなやり方で解決しているのかを把握する。 ☆具体物を用いた操作で残りの数

		<ul style="list-style-type: none"> カエルの絵を描いて考えよう。 ○や□や→を使った図を書いて考えよう。 ことばで説明しよう。 	<p>を求めることができる。</p> <p>《観察・ワークシート》</p>
伝える 15分	15	<p>4. 自分の考えを伝え合う。</p> <p>○自分の考えた残りの数を見つける方法を、数図ブロックや図や絵などを使って発表する。</p> <p>・はじめ5ひきいて、2ひき逃げたからのこりは3ひきです。</p>  <p>はじめ5ひき (ブロックを2個動かす。)</p> <p>のこり3ひき 2ひき逃げた</p>  <p>のこり3ひき 2ひき逃げたから のこりは3ひきです。</p> <p>○箱を開けて「残りの数は3匹」であることを確かめる。</p>	<p>○友だちの考えが自分と「同じ」「似ている」「違う」かを考えながら聞き、わからないことは質問するようにさせる。</p> <p>○5ひき 2ひき のこり ポイントになる言葉を使って説明させるようにする。</p> <p>○図や絵を使った意見と数図ブロックを動かした意見を比べて、同じ考え方をまとめる。</p> <p>○復唱、言い換え、質問、想像等が出された場合、児童の発言を具体的に取り上げて価値づける。</p> <p>☆求残の意味を理解し、具体物を使って説明することができる。 《発言》</p>
まとめる 12分	5	<p>5. 本時の学習をまとめる。</p> <p>○「のこり」の求め方を、数図ブロックを動かしてまとめる。</p> <p>・初めの数（5ひき）から逃げた数（2ひき）を取るとのこりの数（3ひき）がわかる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>はじめのかずから にげたかずをとると、 のこりのかずが わかる。</p> </div>	<p>○残りの数を求める方法を、数図ブロックを動かしながらまとめる。</p> <p>○練習問題は、「逃げた」ではなく「帰った」とあるが、本時のまとめを使うと同じように求められることに気づかせる。</p>
	7	<p>6. 練習問題をする。</p> <p>○求残の場面の問題を出題する。</p>	

(3) 本時の評価基準

◎十分満足できる	○概ね満足できる	支援を必要とする場合の手立て
求残の意味を理解し、具体物を操作しながら残りの数の求め方を説明することができる。	求残の意味を理解し、具体物を操作しながら残りの数を求めることができる。	問題文に合わせて、数図ブロックと一緒に操作しながら、求残の意味を理解させる。

(4) 視点

- ①児童が主体的に学習に取り組むための工夫について（課題提示の工夫）
- ②児童がお互いの考えを深めるための工夫について（意見交流の場の工夫）