第１学年算数科学習指導案

１　単元名　たしざんやひきざんのしき

２　本時のねらい

問題の場面を整理し、図や絵等に表して問題を解いたことを活用して、図や絵等から式を考え、友だちが作った問題を予想したり、自分が作った問題を図や絵で表現したりすることによって、たし算やひき算の理解を深めることができる。

３　準備物

【教師】 電子黒板、情景図、問題用紙、学習プリント、学習カード（評価問題、記述）

４　展　開

学習活動・内容（時間：分）	教師の働きかけと評価（評価方法）
１　「しきともんだいあてクイズ」の仕方を知る。　(10)	○　出題者が問題の場面を整理した図や絵を見せ、解答者が図や絵に合った式や問題を考えるゲームであることを説明し、実際に出題して、出題の仕方及び式や問題の導き方を具体的に知らせる。
「しきともんだいあてクイズ」をしよう。	
２　「しきともんだいあてクイズ」をする。　(20) 【出題者】 ・自分の問題を図や絵を使って表現 【解答者】 ・友だちの図や絵を見て、式を予想し、情景図の場面に当てはめて、友だちが作った問題を予想 ※ひき算の例 【出題者】　（図）　○○○○○○ ◇◇◇ 【解答者】 （式）　６－３＝３ ↓（情景図） （問題）青い花が６本、赤い花が３本あります。どちらが何本多いでしょう。	○　黒板に図や絵を書かせたり、電子黒板に投影したりして、全体に操作活動や情景図が見えるように工夫する。 ○　別の児童にもう一度操作させたり、友だちの考えを「実況中継」させたりして、全員が操作活動を理解できたかを確認しながらゲームを進めていく。 ㊥　友だちの図や絵等の表現から問題を予想して説明したり、自分の問題を図や絵で表現したりしている。（学習プリント、発言） ○　図や絵等を用いた自分の考えの表現が不十分な児童には、情景図に問題で使われたと思う人やものに印を付けさせたり、式で表現させたりして、考えが明確に伝わるようにさせる。 ○　理解が進んでいる児童には、合併と増加の操作の違い等を詳しく説明させる。
３　新しい情景図を基に、図から式と問題を作り、本時の学習を振り返る。（15）	○　教師が新たな情景図と図を示し、式と問題を考えさせ、本時の評価を行う。 ○　学習カードを活用して、自己評価をしたり、感想を書かせたりする。