

# 〇〇学級（知的障がい）算数科学習指導案

指導者 〇〇 〇〇

## 1 単元 さんすうランドであそぼう②（ひき算）

### 2 本単元の指導にあたって

#### ○児童観

本学級の児童は、2位数－1位数の計算や5－2などの1位数－1位数の計算は位取り表やブロック操作をして答えを出すことはできるようになってきている。また、日常生活の中で数を数えたり、数を比べたりすることに意欲的に取り組んできている。そこで、既習の考え方や経験をもとに、3位数－2位数や10－4などの2位数－1位数の計算ができるようになるこの期に、本単元を取り上げる。そして、ひき算の意味や答えの求め方を理解し、位取り表やブロックを使って、自力解決することができるようにする。このことは、ボウリングや魚釣りの活動を通してひき算の場面を理解し、自ら立式したり答えを導き出したりする子どもを育てるうえでも意義深い。

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
五年 A児	○自分で具体物や半具体物を操作することで、10までの加法はできるようになってきている。	○ブロックを取ることを減法と理解している。和が10までの加法はブロックを使って求めることができる。	○意欲的に、ブロックなどを使って加法や減法を行おうとするが、わからないと固まったりイライラしたりしてしまうことがある。
二年 B児	○自分で具体物や半具体物を操作することで、10までの加法、5までの減法はできるようになってきている。	○ブロックを取ることを減法と理解している。和が10までの加法、5までの減法はブロックを使って求めることができる。答えは、数字のお手本を見て書くことができる。	○意欲的に、ブロックなどを使って加法や減法を行おうとする。わからないことを質問できるときもあれば、質問しきれずに困っているときもある。
四年 C児	○2位数の繰り下がりのない筆算は計算することができる。	○20は10のまとまりが2つということを理解しつつある。減法は、指を使って計算することができる。繰り下がりの筆算は計算できつつある。	○意欲的に場面を想定して計算しようとする取り組みができるが、集中力が続かず、周りのことが気になる。

#### ○教材観

本教材においては、魚釣りをしながら魚の数を数えて半具体物や数字を対応させたり、魚釣りのお話カードを使って数式につなげたりする過程で、計算の意味を理解したり計算したりする力を育むことができるという価値がある。

魚釣りゲームは、児童の課題に応じた数量を設定することで、全員で楽しみながら数量の基礎や数と計算の学習ができ、本学級の児童たちに適した教材であると考えられる。また、数や求残の学習内容を取り入れた魚釣りゲームを行うことは、算数的な活動の楽しさに気づき、日常生活の場面につながる点からも意義深い。

この単元で算数的に活動に取り組ませるよさは、①数対象が子どもたちにとって親しみやすい魚釣りゲームなので、楽しんで操作活動に繰り返し取り組むことができること②魚の数を調整することで、個に応じた数範囲で計算することができること③池に残った魚の数を見に行くことで、答えの正誤を確かめられることである。

本単元は、ひき算の意味や求め方について既習の学習を活かして、10－1位数や2位数－2位数の計算の仕方を理解することができる子どもの姿を目指すうえでも価値がある。

#### ○指導観

2学期のはじめの学習において、「さんすうランドであそぼう①（たし算）」を経験している。本単元の指導においては、「さんすうランドであそぼう②（ひき算）」という場面設定のもとに、お話問題に当てはめ、半具体物などを使って数を分解することにより、数の構成に気づくことができるようにしたい。そのために、いろいろな活動コーナーを設けることで、楽しく数の操作活動に取り

組んでいけるような活動を構成する。その際に、各コーナーの活動場面を何度か繰り返したり、学習するコーナーでのピンや魚の数を増やしたりすることで、ひき算の意味の理解の定着を促すことができるようにする。

特に本時では、魚釣りゲームをして、大事なキーとなる穴あきのお話問題を完成させ、立式し、ブロックや位取り表を使って答えを出すことができるようにしたい。そのために、「三輪スタンダードであう段階」のパターン④「モデルを示す」として、本時のめあてを自分で立てることで、児童が自分の学びの道筋を自覚できるとともに、本時学習の学習活動においても見通しを持って取り組むことができるようにする。次に、「三輪スタンダードつくる段階」において、1度魚釣りゲームをし、問題文を作る。その際、大事なキーとなるお話問題を完成させることで、思考過程を深めるようにする。そして、「三輪スタンダードふかめる段階」において、魚釣りゲームを何度か繰り返し、その度に池の魚の数を少しずつ増やして計算する活動をさせる。これにより、ひき算の意味の理解を深めることができるようにする。

最後に、「三輪スタンダードふりかえる段階」において、自己選択しためあてに沿って、計算することができた達成感を味わわせ、大事なキーを使った学び方を振り返ることができるようにする。

### 3 目標

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
五年 A 児	○減法を用いる場面がわかり、立式し、ブロックを使って10-3や10-5の答えを求めることができるようにする。	○魚釣りの場面で、池に残った魚を計算で求める式に表し、ブロックや丸図を使って計算することができるようにする。	○既習の学習を想起して、ブロックを使ったり、数えたりして問題を解決しようとする態度を育てる。
二年 B 児	○減法を用いる場面がわかり、立式し、ブロックを使って10-6や10-7の答えを求めることができるようにする。	○魚釣りの場面で、池に残った魚を計算で求める式に表し、ブロックや丸図を使って計算することができるようにする。	○既習の学習を想起して、見通しをもって問題を解決しようとする態度を育てる。
四年 C 児	○減法を用いる場面がわかり、立式し、筆算シートを使って答えを求めることができるようにする。	○魚釣りの場面で、池に残った魚を計算で求める式に表し、計算することができるようにする。	○既習の学習を想起して、見通しをもって問題を解決しようとする態度を育てる。

### 4 指導計画（総時数 8時間）本時⇒●5/8時

次	学習活動・内容	主 眼	三輪スタの活用方法
一 ①	① ボウリングゲームを通して、求残への見通しを持つ。	○既習から、求残を求める引き算の式を立てることができる。	<b>三輪スタ（であう④）</b> ・ボウリングゲームをすることによって、ピンの残りの数を求める場面がひき算であるという見通しを持つことができるようにする。
二 ④	② ボウリングゲームを通して、お話問題にあてはめ、立式する。	○ボウリングゲームをして、穴あきのお話問題を完成させ、立式することができる。	<b>三輪スタ（つくる）</b> ・ボウリングゲームをして、大事なキーであるお話問題に数字を書き込むことによってひき算の立式ができるようにする。
	③ ボウリングゲームを通して、お話問題にあてはめ、立式して計算する。	○ボウリングゲームをして、穴あきのお話問題を完成させ、立式し、ブロックや位取り表を使って答えを出すことができる。	<b>三輪スタ（ふかめる）</b> ・大事なキーであるお話問題を使って、繰り返し計算することによって、ひき算の立式や計算が自分の力でできるようにする。

	④ 魚釣りゲームを通して、お話問題にあてはめ、立式する。	○魚釣りゲームを行い、穴あきのお話問題を完成させ、立式し、ブロックや筆算シートを使って答えを出すができる。	<b>三輪スタ（つくる）</b> ・魚釣りゲームをして、大事なキーであるお話問題に数字を書き込むことによってひき算の立式ができるようにする。
	⑤ 2回目の魚釣りゲームを通して、お話問題にあてはめ、立式して計算する。	●魚釣りゲームをして、穴あきのお話問題を完成させ、立式し、ブロックや位取り表を使って答えを出すことができる。	<b>三輪スタ（ふかめる）</b> ・大事なキーであるお話問題を使って、繰り返し計算することによって、ひき算の立式や計算が自分の力でできるようにする。
三 ②	⑥ 休憩所のコーナーでおやつを動物や友達に配る問題の場面を理解し、立式する。	○どちらが多いかわかるように、半具体物で1対1対応の穴あきのお話問題を完成させ、立式する。	<b>三輪スタ（つくる）</b> ・半具体物を使うことで、ひき算の求差の意味を理解し、大事なキーであるお話問題に数字を書き込むことによってひき算の立式ができるようにする。
	⑦ 休憩所のコーナーでおやつを友達に配る問題の場面を理解し、立式して計算する。	○半具体物で1対1対の穴あきのお話問題を完成させ、立式し、丸図に線をつないで、求差の計算をすることができる。	<b>三輪スタ（ふかめる）</b> ・大事なキーであるお話問題を使って、繰り返し計算することによって、ひき算の立式や計算が自分の力でできるようにする。
四 ①	⑧ チャレンジコーナーで、「さんすうランド②」のまとめをする。	○既習の場面を振り返り、いろいろなひき算の場面の計算ができる。	<b>三輪スタ（ふりかえり）</b> ・「さんすうランド②」の、求残や求差の場面を振り返り、お話問題を使って、計算することで、計算の理解が定着したことに気づくようにする。

## 5 本時の授業評価指標（ルーブリック）

三輪スタンダードで重視する段階（ふかめる） ひき算の求残の意味を理解して自分でお話カードに数を書き込み、ひき算の立式や計算ができるようにする。				
評価項目		C	B	A
ねらいの達成状況	A・B児	教師と一緒にブロックを数えて計算することができる。	困ったときだけ教師の支援を受けながら、ブロック操作をして、計算することができる。	自分の力で立式し、ブロックを使って計算することができる。
	C児	指を使って計算することができる。	位取り表を使って計算することができる。	筆算の手順を理解して、自分の力で計算することができる。
目指す子どもの姿（発言・行動など）	A・B児	先生と一緒にブロックでやってみよう。（発言）	困ったときだけ先生に聞いてブロックを使って計算してみよう。（発言）	自分の力でブロックを使って計算してみよう。（発言）
	C児	指を使って筆算の計算をしてみよう。（発言）	位取り表を使って計算してみよう（発言）	筆算でやってみよう。（発言）

評定	評定の根拠	代案

## 6 本時案

### (1) 主眼

魚釣りゲームをして、穴あきのお話問題を完成させ、立式し、ブロックや位取り表を使って答えを出すことができる。

5年A児	2年B児	4年C児
○2位数－1位数（10－3など）のひき算の場面において、自分の力で立式しブロックを使って計算することができる。	○2位数－1位数（10－7など）のひき算の場面において、自分の力で立式しブロックを使って計算することができる。	○2位数－2位数のひき算の場面において、自分の力で立式し、筆算を使って計算することができる。

(2) 日時 令和2年10月30日(金) 第5校時 於：○○教室

(3) 学習の展開（45分）

段階	主な学習活動と内容	三輪スタの工夫	分
であう	<p>1 学習をふりかえり、本時の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>先生と一緒に魚釣りをして、残った魚の数を数えたな。</li> <li>今日は自分の力で計算するんだな。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">いけに のこった さかなは、なんびきか かんがえよう。</div>	<p>○前時の学習内容の写真を提示し、本時の学習の見通しを持つことができる。</p> <p>○めあてを自分で決めることで、活動への見通しと意欲を持てるようにする。</p>	⑩
つくる	<p>2 お話カードを各自読み、「めあてボード」に自分のめあてを選び、本時の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○回計算するぞ。</li> <li>全問正解を目指すぞ。</li> </ul>	<p>○大事なキーであるお話問題を示すことで、思考過程をふめるようにする。</p>	⑩
ふかめる	<p>3 1回目はみんなで行い、やり方がわかったら、1回目と同じ活動を繰り返し行う。 <b>考えを再構築する活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>池に魚を数えながら入れ、ワークシートに書く。</li> <li>魚釣りをし、釣れた魚の数をワークシートに書く。</li> <li>池に残った魚の数は見ないようにして、自分の力で計算する。</li> <li>合っているか池に行き行って確かめる。</li> </ol> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto;"> <p><input type="checkbox"/> ひきました。</p> <p><input type="checkbox"/> ひきつれました。</p> <p>いけにのこったさかなは、</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">○○○○○ ○○○○○</div> <p><input type="checkbox"/> ひきです。</p> <p>しき <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">  </span> ○ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">  </span> = <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">  </span></p> <p style="text-align: center;">こたえ _____</p> </div>	<p>○計算が難しい場合は、一度、教師と一緒に操作を行い、もう一度自分で操作することができるようにする。</p> <p>○計算が合っているか確かめるために、池に残った魚を数えるようにする。</p> <p>◎何度も繰り返し計算して、自分で答えを出すことができる。</p>	⑳
ふりかえる	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">おはなしもんだいに あてはめると、のこりが わかる。</div> <p>4. 「めあてボード」で、自分のめあてが達成できたかどうか、ひき算がわかったかを振り返り、選択する。</p>	<p>○自分のめあてが達成できたら花丸を3段階で自分のボードに自分で貼るようにする。</p>	⑤