

第1学年1組 算数科学習指導案

指導者 T1 高橋 利江

T2 細貝 憲子

1 単元名 いろいろなかたち

2 目標

- (1) 身のまわりにあるいろいろなものの形について、観察や構成などの操作を通して、図形に興味をもつことができる。
(算数への関心・意欲・態度)
- (2) いろいろな箱などを用いて、いろいろの形を構成することができる。
(数学的な見方・考え方)
- (3) いろいろなものの形に着目し、基本的な立体図形（立方体、直方体、円柱、球など）の特徴をとらえることができる。
(数量や図形の表現・処理)
- (4) 身のまわりにある立体の面の形をうつしとり、それらの形を組み合わせて絵などをかくことにより、基本的な平面図形（正方形、直方形、三角形、円など）の特徴をとらえることができる。
(数量や図形の知識・理解)

3 単元について

(1) 児童の実態（男子9名 女子4名 計13名）

児童は、体験的な活動を好み、算数の時間では、数のブロックやおはじきなどを使った活動やゲーム的な活動を楽しんで行っている。1学期末に行った算数に対する意識調査では、ほとんどの児童が「算数が好きだ」と答えている。また、「問題を解くとき、絵やおはじきを使って考えている」、「発表を進んで行っている」という児童が多いが、「わけを言って話したり、友達の考えに付け足して話したりすることは苦手」としている児童が半数ほどいる。

児童は、就学以前から、積み木などの遊びや日常生活の中で、いろいろな形のものに触れているが、それらの形を特に意識しているわけではなく、その概念はあいまいなものである。

(2) 授業の構想

本単元では、身のまわりにある箱などを使って、図形に対する興味を持たせていくようとする。そして、いろいろな箱などの具体物の形に着目して立体図形としてそれぞれの特徴をとらえさせていくとともに、立体の面の形をうつしとって、それらを組み合わせて絵をかかせることにより平面図形の特徴をとらえさせていく。

第1次では、初めに、身のまわりで集めたさまざまな箱や容器などを材料に、自分たちで組み立てたいものを作る活動を行う。その活動において、なぜその材料を使ったのか話させることにより、その特徴や機能に気づかせていく。そして、その特徴をもとに、箱の形や筒の形、ボールの形などを見分けることができるようになり、最後に、「形当てゲーム」を行うことにより、さらにそれぞれの形の特徴が明確になるようにする。

本時は、課題提示において、「魔法によってバラバラにされてしまったいろいろな形を形の国ごとに分けてやる」とし、興味関心をもたせるようにする。また、まだ発表の仕方になれていない1年生であるが、発表の仕方を示し、言葉かけをしながら、一人一人がみんなの前で話ができるようにしていきたい。

4 学習と評価計画（5時間扱い）

次	時	主な学習活動	関	考	表	知	学習における具体的評価規準
1	2	いろいろな箱などを用いて、いろいろな形を構成する。	◎		○		<ul style="list-style-type: none">・ ものの形の観察や構成などの活動を進んでしようとしている。・ 身のまわりにある箱や缶などを用いて、いろいろな形を構成できる。
	1	いろいろなものの形に着目して基本的な立体図形の特徴をとらえる。（本時）			◎	○	<ul style="list-style-type: none">・ 身のまわりのものの形について、その概形や特徴をとらえることができる。・ 基本的な立体図形の特徴がわかる。

2	2	身のまわりにある立体などの面の形をうつしとり、それらの形を組み合わせて絵などをかく。 基本的な図形（正方形、直方形、三角形、円など）の特徴をとらえる。	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	・ 立体の面の形をうつしとて、絵をかくことができる。 ・ 基本的な立体図形は、平面図形で構成されていることがわかる。
---	---	--	-----------------------	----------------------------------	-----------------------	---

5 本時の学習

- (1) 目 標 身のまわりにあるいろいろな立体の形に着目して、それらの特徴をもとになかま集めをすることができる。
- (2) 準備・資料 いろいろな箱、形当てゲーム用段ボール箱、パソコン、プロジェクター、实物投影機、立体模型
- (3) 展 開

時間	学習内容及び活動	支援及び留意点・評価		
		T 1	T 2	
5	1 本時の学習課題をつかむ。 ばらばらになってしまったかたちさんたちを、おなじかたちのくにわけてあげましょう。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の活動を想起させ、形には、いろいろな特徴があることに気づかせる。 ○ 児童が興味を示すよう、課題提示の方法を工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 子どもたちの作った作品を紹介し、視覚的に分かりやすくして、児童の課題把握に努める。 	
10	2 解決の見通しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ いくつぐらいの仲間があるか。 ・ どんな仲間ができそうか。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 児童とのやりとりの中で、4つ（立方体、直方体、円柱、球）に分ける観点を明確にする。 ○ 立方体と直方体は、分けた方がいいことを視覚的に気づかせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ T 1 の対応に合わせ、機能に着目した考えについて、実際に操作をしてみせる。 	
17	3 仲間分けをし、話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 1人ずつ順に、形を選び、分類する。 ・ 選んだ1つの形について仲間分けし、理由を言って発表させる。 「～の仲間だと思います。わけは、～だからです。」 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 一人一人が自分の考えを言えるように、順番で形を選ばせ、話をさせる。 ○ 発表のしかたをあらかじめ提示しておき、わけが言えるようにする。 ○ 最後に判別の難しい形について考え方をさせ、理解を深めるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ なかなか選べない児童のわきについて付いて、声をかける。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ T 1 に合わせて、実物を提示する。
10	4 形当てゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 「はてなボックス」を使って、中の立体図形を当てるゲームをする。 ・ 「〇〇の仲間だと思います。」「わけは、～だからです。」 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 形当てゲームを行い、立体を構成する面（丸い、角がある、長いなど）を手探りで確かめることにより、立体の特徴への理解をさらに深める。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「はてなボックス」の準備をし、ゲームの説明をする。 ○ 形を判断したわけを言って答えさせるようにする。 ○ 話を聞く姿勢を取れない児童に、話を聞くように声をかける。 	
3	5 学習したことのまとめをする。	<p style="text-align: center;"> 身のまわりのものの形について、その概形や特徴をとらえることができる。（観察）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習について、挙手により自己評価させる。 ○ 次時の学習の見通しを持たせる。 		

(4) 板書計画

9 / 29

⑤

ばらばらになったかたちさんたちを、おなじかたちのくににわけてあげましょう。

はっぴょうのしかた

「○○のくにのなかまだとおもいます。」
「わけは、～だからです。」

はこのかたち

さいころのかたち

つつのかたち

ぼーるのかたち

