

1 単元名 ながさくらべとひろさくらべ


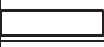








2 目 標

- (1) 身の回りのものの長さや広さに関心をもち、いろいろなものの長さや広さの比較に進んで取り組もうとする。(関心・意欲・態度)
- (2) 単位の大きさを決めて、そのいくつ分として長さや広さをとらえることができる。(数学的な考え方)
- (3) 直接比較や間接比較、任意単位による測定などによって長さや広さを比べることができる。(数量や図形についての技能)
- (4) 長さや広さについての基礎的な概念や比較の仕方、任意単位による測定の方法がわかる。(数量や図形についての知識・理解)

3 単元について

児童はこれまでに、日常生活の中で経験的に長さや広さに出会っている。しかし、長さや広さの概念は感覚的なものが多く、広さ・深さ・長さ・高さなどの多様な量についても混同して使っていることもあり曖昧である。そこで本単元では、児童のこれまでの経験を生かして、まず、長さについての直接比較→間接比較→任意単位による比較と一連の活動を通して、長さの感覚を養いながら長さ比べができるようになることをねらいとしている。また、広さについても同様に、直接比較→任意単位による比較と一連の活動を通して、広さ比べができるようになることをねらいとしている。長さは2年：長さのたんい、広さは4年：面積の素地を養うことをねらいとしている。

実態調査の結果 平成24年9月14日実施 (男子14名,女子14名,計28名)

No	学習の内容と問題		正答数
1	長さ比べ(太い・細い)	⑦  ① 	25名
2	長さ比べ(直線・螺旋)	⑦  ① 	19名
3	長さ比べ(直線・斜線)	⑦  ① 	14名
4	長さ比べ(任意単位による)	⑦  ① 	22名
5	広さ比べ(任意単位による)	⑦  ① 	25名
6	長さ比べの方法(記述式) (2本の鉛筆の長さをどうや って比べるか。)	・たててそろえる。 ・かさねる。 ・並べてそろえる。 ・手ではかる。	6名 4名 3名 2名

児童の実態を見ると、直線的なものの比較に誤答が少ないことから、直線的なものに関しては比較する経験を多くしていることがわかる。しかし、直線でなく形が変形していたりするとつまずく児童が多い。また、No.3のように直線的なものでも斜線との比較になると、半数の児童につまずきがみられる。これらは、視覚的なとらえ方に違いがあると思われる。広さ比べでは、マス目の数を数えて正答する児童がほとんどである。長さ比べの方法(直接比較)については、約5割の児童ができています。これまでの生活経験からとらえていると考えられる。記述式であったため、正答数は少なかったが、無答はなかったので自分の考えを書く力は、育ってきている。しかし、長さや広さについての概念は、はっきりとしていない。

そこで、本単元の指導にあたっては、長さや広さの意味について理解させてから比べる方法を見つけ出すようにしたい。そして、直接比較→間接比較→任意単位を用いての比較という過程をていねいに扱うことで、量の大きさについての感覚を豊かにしていきたい。そのためにはまず、児童にとって身近な素材を取り入れ、算数的活動を十分に行い学習を進めていくことが大切になってくる。また、広さ比べは、面積の素地となる広がりをもつ面の大きさとして捉えられるようにていねいに取り扱っていきたい。

長さの学習が量の測定の基本となる。また、本単元には、操作活動を取り入れた自力解決、発表・検討の場面がある。自力解決後にペア学習で操作しながら自分の考えを伝え合う言語活動を取り入れていきたい。そのために、理由付けや順序を表す言葉(はじめに、次に、最後に)を大切に扱うことで相手を意識した話し方とそれを聞く態度を育て、自力解決、比較検討に生かしていきたい。それらのことを通して、個々の確実な学びの定着を進めていきたいと考えている。そこで、広さの学習においても長さの学習の時の比べ方をもとに説明することで言語能力の育成にもつながっていくと考えている。

4 学習と評価の計画(6時間扱い)

次	時	学習内容	関意態	考え方	技能	知・理
1	1	直接比較によって、長さの長短を比較する。	○		○	◎
	2・3	間接比較によって、長さの長短を比較する。	○		◎	○
	4	任意の長さを単位として、そのいくつ分で長さを数値化し、数値をもとにして長さを比較する。		○	◎	○
2	5 (本時)	直接比較や任意単位の数値化によって広さを比較する。		○		◎
	6	陣取りゲームをする。	◎		○	

5 本時の学習

(1) 目標

具体物を用いた操作活動を通して、広さの直接比較や任意単位の数値化のしかたがわかる。

(2) 本時の評価規準

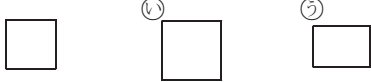



広さも重ね合わせたりいくつ分として考えたりして比べられることがわかる。

(3) 準備・資料

学習問題、具体物(3種類の色紙)、ブロック、おはじき板

(4) 展開

◎表現力向上のための手立て ☆は人権尊重の心を育む視点, ㊦は評価の視点

学習活動・内容	形態	指導上の工夫・支援と評価	
		T ₁ 佐怒賀	T ₂ 中村
<p>1 本時の学習問題を確認する。</p> <p>いろがみの ひろさくらべをしよう。</p> <p>㊦  ㊦</p> <p>○「ひろさ」について話し合う。 ・手や体を使って ・ことばで</p> <p>○ 本時のめあてをつかむ。 どう やって くらべるかな。</p> <p>① 一番大きいのは? ② はじめに㊦と㊦を比べる。</p>	一斉	<p>☆自由に発言できる雰囲気作りをすることで、本時の学習の見通しをもたせる。</p> <p>・広さの違いを視覚的にもつかめるように、3色の色紙を用意する。</p> <p>・個々のつぶやきを大切に ・資料を提示したり、助言したりする。</p> <p>◎「広さ」の違いは、「大きい」「小さい」で表せることをおさえる。</p> <p>・うまく表現できない児童に助言する。</p>	<p>・児童の問題把握の状況を把握しながら、学習意欲を喚起する。</p>
<p>2 ㊦と㊦を比べ、考えをまとめる。</p> <p>(1)自力解決をする。 (直接比較)〈予想される考え〉</p> <p>①  ②  ③ </p> <p>(2)色紙で操作しながら、伝え合う。 (ペア学習)</p> <p>(3)考えを発表し、話し合う。 ・①は、2枚重ねる。 ・②は、片方そろえて重ねる。 ・③は、角をそろえて重ねる。 ・㊦のほうが大きい</p>	個別	<p>・同じ形を先に比べることの良さに気づかせる。</p> <p>・発表の時にわけをいうことで聞き手を意識させる。</p> <p>・操作活動をするときには、面積の直接比較「重ねる」ことよさに気づかせることで、「あまった方が大きい」を理解できるよう助言する。</p> <p>◎話し手の考えていることが聞き手に伝わることで学び合う中で考える楽しさを実感させるようにする。(順序を表す言葉の活用)</p> <p>・広さは、片方だけ重ねるよりも縦と横の2方向をそろえて重ねると比較しやすいことを確認する。</p>	<p>・課題がとらえられない児童に、操作活動を通して一緒に考え比べ方を支援する。</p> <p>・①②③のいずれかの方法がでないときには、その方法を提示する。</p>
<p>4 ㊦と㊦を比べ、考えをまとめる。</p> <p>(1)自力解決をする。 (予想される考え)</p> <p>・①切り取って比べる。(直接比較)</p> <p>・②ブロックを並べて比べる。 (任意単位)</p> <p>(2)操作しながら、伝え合う。 (ペア学習)</p>	個別	<p>・㊦と㊦は角をそろえて重ねても、あまりができて比べられないことを知らせる。その上で、どうすれば比べられるか話し合い、①や②の方法でできそうだという見通しがもてるようにする。</p> <p>・①の方法がでないときには、まとめの段階で知らせる。</p> <p>◎自分の考えを友達に伝えることができる。 (ペア学習)</p>	

(3) 考えを発表し、話し合う。
(ブロックで)

㊸



㊹



- ㊸はブロック9つぶん
- ㊹は、ブロック8つぶん
- ㊸のほうが、1つぶん広い

(4)まとめる。
ひろいじゅんは、㊸→㊹→㊺。

4 本時のまとめをし、今日の学習を振り返る。

【くらべかた】

- ①かどをそろえて、かさねる。
(2つのほうこう)
- ②いくつぶんとしてかんがえる。

5 次時の学習を知る。

一斉

☆発表する児童に対し聞き手にわかりやすく説明できるように支援する。

☆発表を聞く児童に自分の考えと比較しながら聞くように助言する。

•長さでの学習を生かし、任意単位のいくつ分ではかることよさをが再認識できるようにする。

•㊸と㊹は、調べなくともわかることを知らせる。

一斉

•直接比較や任意単位のいくつ分で広さも比べられることをていねいにおさえる。

①の方法のやり方を説明する。(児童からでなかったとき)

㊸3枚の色紙の広さ比べも、重ねたりいくつ分として比べられることがわかる。(発表)

•本時の学習でわかったことを発表させることで学習の振り返りをする。

一斉

•陣取り遊びを提示することで、次時への学習意欲につなげる。