

1の3 算数科学習指導案

服部 美雪

1 単元名 いくつといくつ

2 単元のねらい

10までの数の構成を理解し、数を多面的にみることができるようにする。

3 単元計画（総時数7時間）

第1次 いくつといくつ（7時間）

- ・名前には数が隠れていることに気付く、数がいくつといくつに分けられることに気付く。（本時）
「見通しをもつ場面」
- ・じゃんけんゲームを通して、5と6の構成を理解する。
「整理し直す場面」
- ・さいころを使って7の合成的な見方を体験することを通して、7の構成を理解する。
「整理し直す場面」
- ・じゃんけんゲームを通して、5、6、7の構成と比較しながら8の構成を理解する。
「課題を決め直す場面」
- ・9個のおはじきの中から友達が隠した数を考える活動を通して、9の構成を理解する。
「整理し直す場面」
- ・10個のおはじきでおはじき入れゲームをすることによって、10の構成を理解する。
「整理し直す場面」
- ・具体物を使わずに、数字カードを組み合わせから10の構成が示せるように習熟を図る。
「新たな意欲や主体性が生まれる場面」

4 決める授業デザイン

本単元では、これまで1つのまとまりとしてとらえていた2つの数を組み合わせて1つの数をつくったり、1つの数をいろいろな2つの数の組み合わせで1つの数をつくったり、1つの数をいろいろな2つの数の組み合わせに分けたりする活動を通して、5から10までの数について、1つの数をそれに対応する数の組み合わせ（いくつといくつ）としてとらえることができるようにする。さらに、数を多面的にとらえ、数についての感覚を豊かにすることをねらっている。

そのために、本時では、問題の提示にしかけをする。1つの数をそれに対応する数の組み合わせとして数をとらえる、いくつといくつという見方に高まっていくことが必要になってくる。そこで、子どもが身近な名前から算数を見つけ、数を見出し、そこから算数的価値（いくつといくつ）を見つけ出していく過程をこの単元において重要ポイントとしてデザインしていく。つまり、「見通しを持つ場面」を子どもがつくっていけるようにしかけていくのである。

導入で見通したことを合成と分解の見方として「整理し直す場面」でおはじきや算数ブロックなどの半具体物を活用してイメージを十分に持たせていく。イメージを持つことによって理解が深まり、この後の加法と減法の学習につながっていくからである。インフォーマルな考えから、より水準の高いフォーマルな考えへと高まっていく過程を重視し、算数をつくる経験を積み上げていきたい。

「なかまづくりとかず」では、集合数として10までの数について1対1対応を用いて、算数ブロックをおいたり（教科論3（2）観点②表す）、数えたり（教科論3（2）観点⑤数える）、比べたり（教科論3（2）④比べる）、前の学習とつなげて考えたり（教科論3（2）①当てる）してきた。「なんばんめ」では、順序数として表したり（教科論3（2）観点②表す）、集合数との違いを考えたり（教科論3（2）観点④比べる）してきた。本時では、③仲間を見つける④比べる⑥つくるの観点で子どもが分類できるように発問のしかけをしていく。⑥つくるを意識した単元は初めてなので子どもの考えを引き出せる発問のしかけが大切になってくる。

現実の数学化を目指すための第一歩として本単元を通して子どもと算数をつくる基礎を養っていききたい。これがこれからの自ら学びに向かおうとする姿勢や自分たちで学びを創り上げようとする姿勢へとつながっていく。