

# 算 数 科 学 習 指 導 案

指導者 ○○ ○○  
○○ ○○

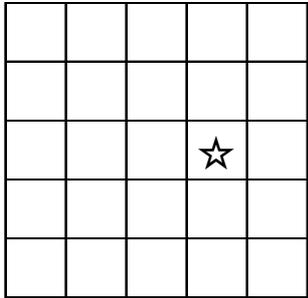
1. 日 時 平成20年12月9日(木) 5校時
2. 場 所 さくら学級教室
3. 学年・組 さくら学級(児童数○名)
4. 単元名 「しんけいすいじゃく」をしよう
5. 児童について
6. 単元について

児童はいずれも、トランプの「神経衰弱」が好きで、ルールを理解して、それぞれの力に応じて楽しむことができている。ただ、52枚全部をランダムに並べた状態では、位置を正しく位置を覚えて取ることが難しい子もいた。そこで、カードの枚数を減らし、 $4 \times 4$ 、 $5 \times 5$ などの方眼状にカードを並べるように設定したところ、どの子も楽しんでゲームに参加できるようになった。また、二人組で1人の子がまず1枚を取り味方の子がもう1枚を取ってマッチングさせる、というルールで取り組んだ時には、「そことちがう…」 「そのとなり…」などと味方の子にヒントを出し、協力し合って楽しむ場面も見られるようになった。

この単元では、縦横に方眼状に並べられたカードを座標的に把握するとともに、位置を短期記憶する力を伸ばすことをねらっている。

座標的認識は空間を理解して認識を広げることにつながる。例えば子どもの日常生活でも目にする、時間割表やカレンダーも、すべて座標的認識によって情報を得ることができる。「たて」と「よこ」という2つの要素で平面を認知することは、物事の要素を分解・合成する力につながり、継時的処理から並行処理への発展、抽象的な思考の発達の基礎となる。

また、座標を手がかりに、他の子に位置を正しく伝えること、伝えられた情報を正しく理解して認識することにより、新たなコミュニケーションの能力を培うこともねらっている。

	育てたい力	児童の実態	仕組み
算数への関心・意欲・態度	裏返しに並べられたカードの位置を覚えて、マッチングさせようとする。	【削除】	どの子も見通しを持って参加できるように、カードの数を25枚、16枚などに限定する。
考える力	物の位置を座標的にとらえたり、伝えようとしたりする。		カードを、ランダムな並べ方でなく、方眼状に並べることにより、位置を座標的に捉えやすくする。
自分の考えを伝える力	ヒントボードに表されたカードの位置を、実際のカードに対照させたり、実際のカードの位置をヒントボード上に表示したりする。		ヒントボード↓  (実際のカードと同様に、手持ちサイズのボード上に表された方眼の上で、マークされた位置を手がかりにカードを取ったり、伝えたいカードの位置を自分でボード上にマークして、相手に伝えたりする。)
確かな力	より多い枚数の場面で、座標を手がかりに、位置を正しく覚えたり伝えたりすることができる。		「左から○番目」「上から○番目」などの要素を手がかりに、座標を認識させる。

## 7. 単元目標

- ・裏返しに方眼状に並べられたカードの位置を正しく覚え、マッチングして取ることができる。
- ・ヒントボードに表されたカードの位置を、実際のカードに対照させたり、実際のカードの位置をヒントボード上に表示したりすることができる。

8. 指導と評価の計画（全9時間）

時間	学 習 計 画	評 価 の 視 点
1～3	3×3, 4×4など自分の力に合った枚数のカードの位置を正しく覚えて、マッチングして取る。	先に一旦めくったカードの位置・数字を覚えておくことができたか。
4～6	ヒントボード上に表された方眼の上で、マークされた位置を手がかりにカードを取ったり、伝えたいカードの位置を自分でボード上にマークして、相手に伝えたりする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ヒントボードに表されたカードの位置を、実際のカードに対照させることができたか。</li> <li>・実際のカードの位置をヒントボード上に表示できたか。</li> </ul>
7～9 (本時 第8時)	二人組で、1人の子がまず1枚をとり、味方の子がもう1枚をとってマッチングさせるルールで、ゲームを楽しむ。	カードの位置を覚えて取ったり、ヒントボードで位置をやり取りしたりすることができたか。

9. 本時の目標【削除】

10. 本時の展開

学習活動	留意点	評価の視点
<p>(足場) 3×3, 4×4など自分の力に合った枚数のカードの位置を正しく覚えて、マッチングして取る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2枚取ってマッチングできなかったときは、一度元に戻してから再挑戦させる。</li> <li>・カードをめくった回数を、他の子どもにカウントさせ、より少ない回数でスムーズに全部のカードをマッチングできたかどうかを、おたがいに確かめ合うようにさせる。</li> </ul>	<p>自分のレベルに合った枚数を、より少ないミス回数でスムーズにマッチングさせて取れたか。</p>
<p>指導者が扮する「トランプマン」に勝つように、子ども4人で協力して、「しんけいすいじゃく」のゲームを楽しむ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初めの子どもがカードを1枚取る。</li> <li>・次の子どもがもう1枚取ってマッチングさせる(次の子どもが迷っているときは、他の子どもがヒントボードを使ってマッチするカードの位置を教える)。</li> <li>・2人の子どもが取ったら合っても合わなくても「トランプマン」と交代する。</li> <li>・2回目目は、初めに取る子どもと後から取る子どもが交代するように、順序を変える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の前の子どもがめくったカードの位置を覚えておいて、同じ数字のカードを正しく取ることができたか。</li> <li>・他の子どもの示すヒントボードを見て、正しい位置を理解してカードを取ったり、正しい位置のわからない他の子どもに、正しくヒントボードで位置を示したりすることができたか。</li> </ul>
<p>がんばったこと、楽しかったことなどを発表する。</p>		<p>自分の感想を言えたか。</p>