

第2学年 2組 算数科 学習指導案

令和 2年 7月2日(木) 3校時
 指導者 林 浩 美
 場所 2年2組教室

1 単元名 ひきざんのひっさん

2 授業の構想

本単元は、1年生での学習をもとに、2年生で学習した加法の筆算形式を想起させながら、十進位取り記数法と関連付けて考えさせ、減法の筆算のしかたを理解させることをねらいとしている。

本学級の児童は、1年生でアンプラグドでの学習をしており、その発展としてカミボットを使った学習や給食当番のしかたについてシーケンスを作成する学習も経験している。筆算の学習については、加法の筆算の学習に意欲的に取り組み、筆算をすることを楽しんでいる児童が多数いる。その一方で、1位数+1位数の計算に時間がかかる児童や筆算の手順が十分理解できていない児童もいる。

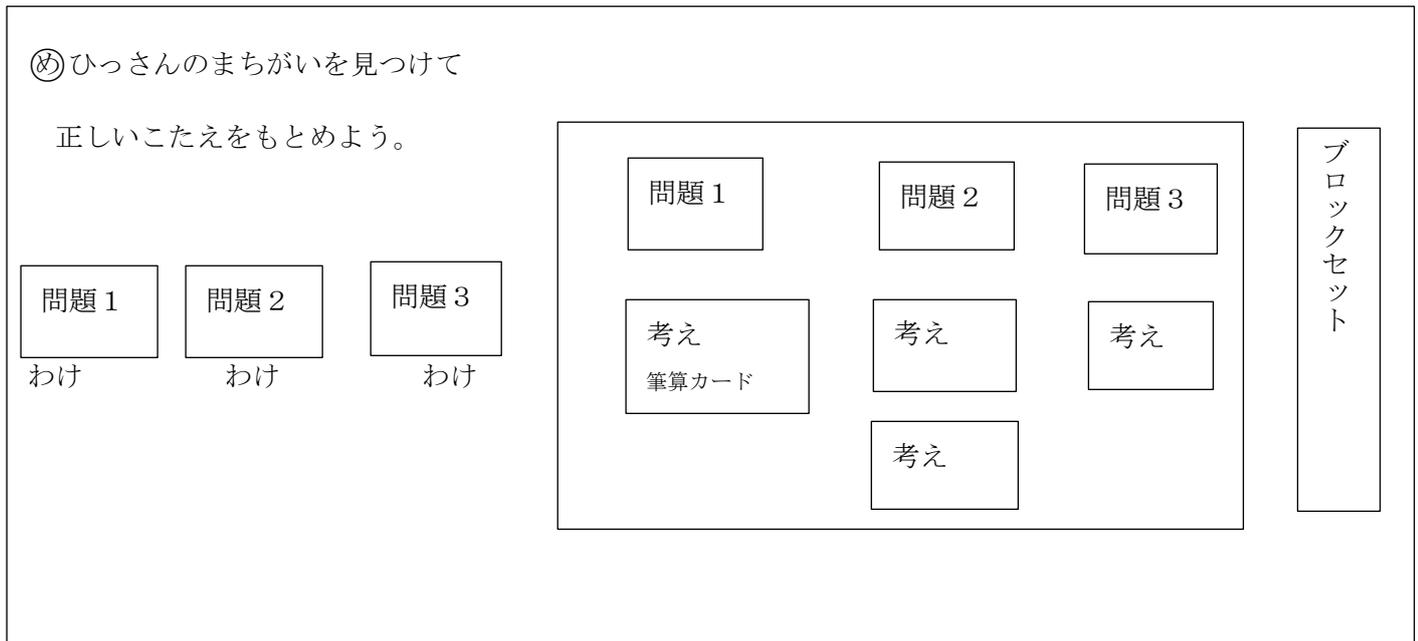
指導に当たっては、ブロックなどの具体物の操作を取り入れ、位をそろえる必要性や下の位から計算するよさを理解させたい。また、プログラミング学習の考えをもとに、「ひっさんカード」を児童と作成し、それを用いて減法の筆算の理解を図るとともに、「ひっさんカード」のよさにも気付かせたい。

3 ねらい 2位数- (1位数・2位数) で、筆算の計算の間違いが分かり正しく計算することができる。

4 展開 (本時 5/8) 準備：ひっさんカード (児童用・教師用) ブロックセット (児童)

学習活動・学習内容	教師の働きかけ	評価
1 学習内容をつかみ、めあてを確認する。 ・給食当番着替えの手順 ・本時のめあての確認	○一年生の時に学習した、給食当番の手順を思い出させ、手順良く行うことの大切さを思い出させる。	
ひっさんのまちがいを見つけて、正しいこたえをもとめよう。		
2 筆算の間違いを見つけて、どこで間違っているか考える。 ・計算 ・ひっさんカードと見比べ ・説明 ・発表	○ ひっさんカードを提示し、どこで間違っているか考えさせる。 ○ ひっさんカードに式や数を記入させることで、計算の手順を明確にする。 ○ 必要な時は、ブロックを操作して考えたり発表させたりすることで、具体的に思考させる。 ○ 自分の考えと比べながら発表を聞かせ、正しい計算の手順になっているか考えさせる。	・計算の間違いの理由が分かり、正しく計算することができたか。
3 ふりかえりをする。 ・分かったこと ・分からなかったこと ・もっと知りたいこと ・ひっさんカードのよいところ	○分かったことやできたことだけでなく、ひっさんカードのよさなども記述させ、プログラミングの考え方についてのふりかえりもさせる。	・ひっさんカードのよさに気付けたか。

5 板書計画



6 考察

今回の授業では、コロナ感染予防のため研究授業の日のみ話し合い活動を行った。そのため、活発に話し合えたペアもあったが、十分でないペアもあった。話し合い活動を取り入れることで、友達の考えと自分の考えを比べて児童自身が間違いに気付くことができた。

児童にプログラミング的思考を経験させるために、児童とともに筆算カード作りを行った。この活動を通して、筆算を正確に計算するためには手順を守ることが重要であることに児童自ら気付いていた。また、筆算カードの中に式を書き入れることで、機械的に筆算の計算方法を覚えるのではなく、していることを「思考の流れ」として確認することができた。この思考の流れを問う問題が、教科書やテストにもよく出題されているが、多数の児童が苦手としている。今後も「思考の流れ」を大切にする授業を心掛けていきたい。

計算のどこで間違っただのか理由を考える際には、筆算カードを手掛かりに考えさせたかったが、児童がどの筆算カードを提示したらよいかわからず、計算を間違っただ理由が明確にできなかった。

児童に、より分かりやすい筆算カードにするには、どうすればよいのか。

研究協議の中で、ifカードの利用を提案していただいた。「もしも、一の位がひけた時」「もしも、一の位がひけない時」などのカードを付け足すことで、児童により分かりやすい筆算カードを作ることができると思われる。児童と一緒に使いやすく分かりやすい筆算カードを作り、「大きな数の計算」の学習でも活用していきたい。

今後は1・2年の系統性も考えながら、プログラミング的思考を教科の学習に積極的に取り入れていきたいと考えている。