

第3学年1組 算数科学習指導案

平成28年 11月17日(木) 2校時
 指導者 教諭 工藤 慶次郎
 場所 3年1組教室

- 1 本研究授業の提案
 新しい数の表し方について、既習内容を活用して考えたり、友達の考えを聞いて再検討したり確かめたりできる授業。
- 2 本研究の授業技術課題
 一人一人の実態を把握し、個に応じた支援ができるようにする。
- 3 単元名 はしたの大きさの表し方を考えよう
- 5 単元の目標
 ◎ 小数の意味や表し方について理解し、小数の加減計算ができるようにする。
- 6 指導計画(本時 7/12時間)

次	時	主な学習活動
1 はしたの大きさの表し方	①	はしたを表す小数の意味や小数を使うよさについて考える。
	②	「小数」「小数点」「整数」の意味を確認する。
	③	長さや体積について、小数を使って表す。
	④	小数を数直線上に表す。
2 小数の仕組み	⑤	「小数第一位」の意味を確認する。
	⑥	小数の大小関係を理解する。
3 小数のたし算とひき算	⑦	簡単な場合の小数の加法計算の仕方を理解する。【本時】
	⑧	1を超える場合の小数の加法計算の仕方を理解する。
	⑨	簡単な場合の小数の減法計算の仕方を理解する。
	⑩	小数の加法減法の筆算の仕方を理解する。
4 小数のいろいろな表し方	⑪	小数について、相対的な大きさや構成を基に、いろいろな見方や表し方ができるようにする。
5 練習とまとめ	⑫	学習内容の習熟を図る。

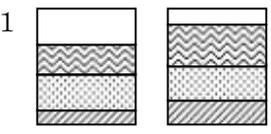
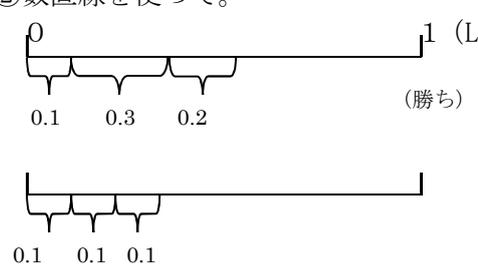
7 本時の展開

(1) ねらい

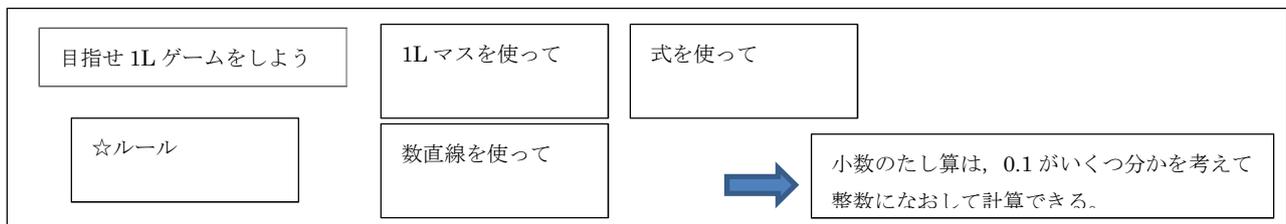
○ ゲームを通して、小数第一位どうしの小数の加法の計算方法について理解する。

(2) 指導過程

	学習活動	指導事項・留意点・評価
つかむ (10分)	1 学習課題を確認する。 ・ゲームの進め方を確認する。 ①0.1, 0.2, 0.3, の3種類のカードを使用する。 ②交互に、1人3回ずつカードを引く。 ③引いたカードは、その都度戻す。 ④途中の経過を記録しながら進める。 ⑤一番1Lに近かった方が勝ち。	「目指せ1Lゲーム」をしよう ・初めに、ルールを説明しながら教師と代表児童で対戦する。 ・隣同志でペアを作り、対戦させる。 ・途中の結果を、どのように表していけば後から分かりやすいかを考えさせる。その際、これまでに学習したことで活用できるものはないか、確認する。

<p>ためす (10分)</p>	<p>2 記録しながら対戦する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 水のかさと同じように、マス目を10等分して、記録しよう。 数直線で表そう。 式で表そう。 	<ul style="list-style-type: none"> 記録の仕方は、ペア同士で話し合っ決めて。
<p>ひろげる (20分)</p>	<p>3 対戦結果を発表し合い、共通点を考える。</p> <p>①1L マスを使って。 (勝ち)</p>  <p>②数直線を使って。</p>  <p>③式を使って。</p> <p>$0.1 + 0.3 + 0.2$ 0.1 が $1 + 3 + 2$ で6 こだから 0.6</p> <p>$0.3 + 0.2 + 0.2$ 0.1 が $3 + 2 + 2$ で7 こだから 0.7 (勝ち)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちの表し方を発表し合うのではなく、他のペアがどのように考えたのかを、図や式などを見て説明し合うようにさせる。 その他に、小数の仕組みを使って、同じ位どうしの数を計算する方法も考えられる。 考え方で共通する点はないか、考えさせる。 どの場合も 0.1 を基にし、整数の加法として考えられることを確認する。その後、自分の結果について、立式し計算させる。
<p>まとめ (5分)</p>	<p>4 小数のたし算の計算方法について、まとめる。</p> <p>○0.1 がいくつ分か、と考えれば、整数のたし算と同じ方法で計算できる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分の言葉でまとめさせる。 まとめられない児童のために、穴埋め式の例文を用意しておく。

(3) 板書事項



(4) 本時の評価

<p>具体的評価規準</p>	<p>小数の加法は、0.1 を基にして整数になおして考えればよいことを理解する。</p>
<p>A と判断する姿</p>	<p>自分の考えだけでなく、図や式に表された友だちの考え方についても説明することができた。</p>
<p>C への手立て</p>	<p>前時の学習を振り返ったり友だちの発表を聞いて、理解させる。</p>

