

1 授業者反省

- 本来は2時間の所を1時間として取り扱った。
- 今日の授業では、10を超えると戸惑う子どもが多かったため、ワークシートをもっと工夫・改善しておけば良かった。みんな楽しくゲームができていたので、「楽しい授業」という目的、目標は達成できたのではないかな。
- 考えながらゲームを進めていた。いろいろな発見をしている子ども達もいた。

2 質疑・応答

- Q1 ; 6~9までのカードのシールについて。
A1 ; 数への関心を高め、結果を予想できるように工夫した。(ヒント)
- Q2 ; 2枚を必ず取ることにについて
A2 ; 足し算の練習をさせるために2枚は必ずひかせた。
- Q3 ; 評価規準の達成状況はどうだったか。
A2 ; 目標の達成は良好だった。ワークシートをもう少し工夫することで、更に良い状況になったかもしれない。

3 研究討議 (計算力の向上の手立てについて)

<低学年>

- ワークシートの色分けをしたが、表の示し方をもっとわかりやすくすれば、計算間違いを防いだり、3口の計算が出来たのではないかな。

<中学年>

- 学習に入る前までに、繰り返しの準備をしてレディネスをそろえることが大切。そうすることで、スムーズに授業を進められるのではないかな。

<高学年>

- 文章題などの計算も、隅っこに小さく筆算をするのではなく、しっかりと書かせ、しかも、その筆算を残しておくことが間違いを少なくさせることにつながる。
- つまづきをとらえ、何が間違いなのかを全員で確認させることも必要である(教室は間違いところだ)。
- 暗算も少しずつ慣れさせたい。

4 指導助言

- 数に着目させるための工夫として、6以上のカードにシールを貼ったのは、よてもよかった。確率的思考が深まった。
- 計算の苦手な子どもへの対応として、ブロックを使わせてもよい。
- ルールをじっくり聞くことで、子どもなりの作戦が広がっていくのではないか。
- 友達と競い合いをさせることで、友達に勝つための作戦を考えさせるなどして思考を広げていくことも考えていいのではないか。(本日は、自分の中のゲームだったように思われる。)
- 生産的練習～楽しく授業を受けられる問題を用意する。パターンのある計算を解かせる。(前の計算結果を用いて次の計算を解くようなもの)その中に、パターンを崩すようなものを意図的に入れておくと、注意深く計算するようになり、計算力向上へとつながっていく。
- 楽しい算数とは「理解」「計画」「実行」「検討」という流れのはじめの「あれ？」という現象。そのときにパターンの発見をして、規則を見つけていく。自分で見つけて学習を進められるようなものがあれば、「愉しく」できるものとなるのではないか。流れを大事にする授業をしたいものです。

※ パターンのある計算の例

$$\begin{aligned}1 \times 9 + 2 &= 11 \\12 \times 9 + 3 &= 111 \\123 \times 9 + 4 &= 1111 \\&\cdot \\&\cdot \\&\cdot \\&\cdot\end{aligned}$$

4 おわりに (校長)

- 子ども達の思考に応じた指導を工夫することが大切です。
- 教科書の意図をよく考え、それをどう使っていくのかを考えながら授業設計をしてください。