

単元や題材など内容や時間まとめを見通した、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善(例)

【学 年】 小学校第1学年

【単元名】 たしざん(2)(9時間扱い)

【育成する資質・能力】

〔知識及び技能〕	〔思考力, 判断力, 表現力等〕
A(2)ア (ア) 加法および減法が用いられる場合について知ること。 (イ) 1位数と1位数との加法計算が確実にできること。	A(2)イ (ア) 数量の関係に着目し, 計算の意味や計算の仕方を考えたり, 日常生活に生かしたりすること。

【主な学習活動と留意点】

前単元からのつながり: 20までのかず(1年) 3つのかずのけいさん(1年)

働かせる見方・考え方: 10のまとまりを作ることに着目し, たし算の計算の仕方を数を分解して考察すること。

段階	学習活動(時間)	留意点
導入	1 答えが10をこえるたし算の計算のしかたを考え, 単元の目標を見いだす。(1)	<p><b>学習内容の動機付けをする場面</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「車が10台とまっています。3台くると何台になりますか。」の問題を数図ブロックで表して考え, 10のまとまりに着目できるようにする。</li> </ul>
知識・解 決能を 通学し て	2 数図ブロックを操作しながら計算の仕方を説明する。(1)	<p><b>知識・技能を習得する場面</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>10のまとまりに着目して計算のしかたを考えられるように, 加数や被加数の分解をかいて計算することができるようにする。</li> <li>できるだけ短い言葉で, 繰り返し唱えて計算できるようにする。</li> <li>数図ブロック, 式, 言葉を関連付けて理解できるように, 板書を工夫する。</li> </ul>
	3 被加数を一定にして, 気付いたことを説明する。(1)	
	4 加数と被加数のどちらの数を分ければよいか数図ブロックを使って考える。(1)	
学びを 振り返 る	5 たし算のカードの並び方を考える。(1)	<p><b>知識・技能を習熟したり活用したりする場面</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームも取り入れながら, 計算カードを使って計算の習熟を図ったり, 活用できることを体験したりすることができるようにする。</li> </ul>
	6 たし算のカードで計算練習や, カードゲームをする。(3)	
	7 本単元の学習内容を振り返る。(1)	

次単元へのつながり: ひきざん(2)(1年) たし算(2年)