

算数科学習指導案

指導者 梅山 和也
令和3年11月10日(水)
第3時限(10:45~11:30)
第3学年1組(30名)

1. 単元名 数の表し方やしくみを調べよう

2. 単元目標

小数の意味や表し方について理解し、加法及び減法の計算ができるようにするとともに、数学的表現を適切に活用して小数の表し方や仕組み、計算の仕方を整数の十進構造と関連付けて考え、小数の意味や表し方について振り返り、今後の生活や学習に活用しようとする態度を養う。

3. 評価規準

【知識理解】

端数部分の大きさを表す際に小数を用いることや小数の仕組みについて理解し、それらを活用して1/10の位までの小数の加減法の計算をすることができる。

【思考・判断・表現】

数の表現や数のまとまりに着目し、小数の記数法は整数の十進位取り記数法を拡張したものにとらえ、小数の大小関係や加減法の計算について考え、説明している。

【態度】

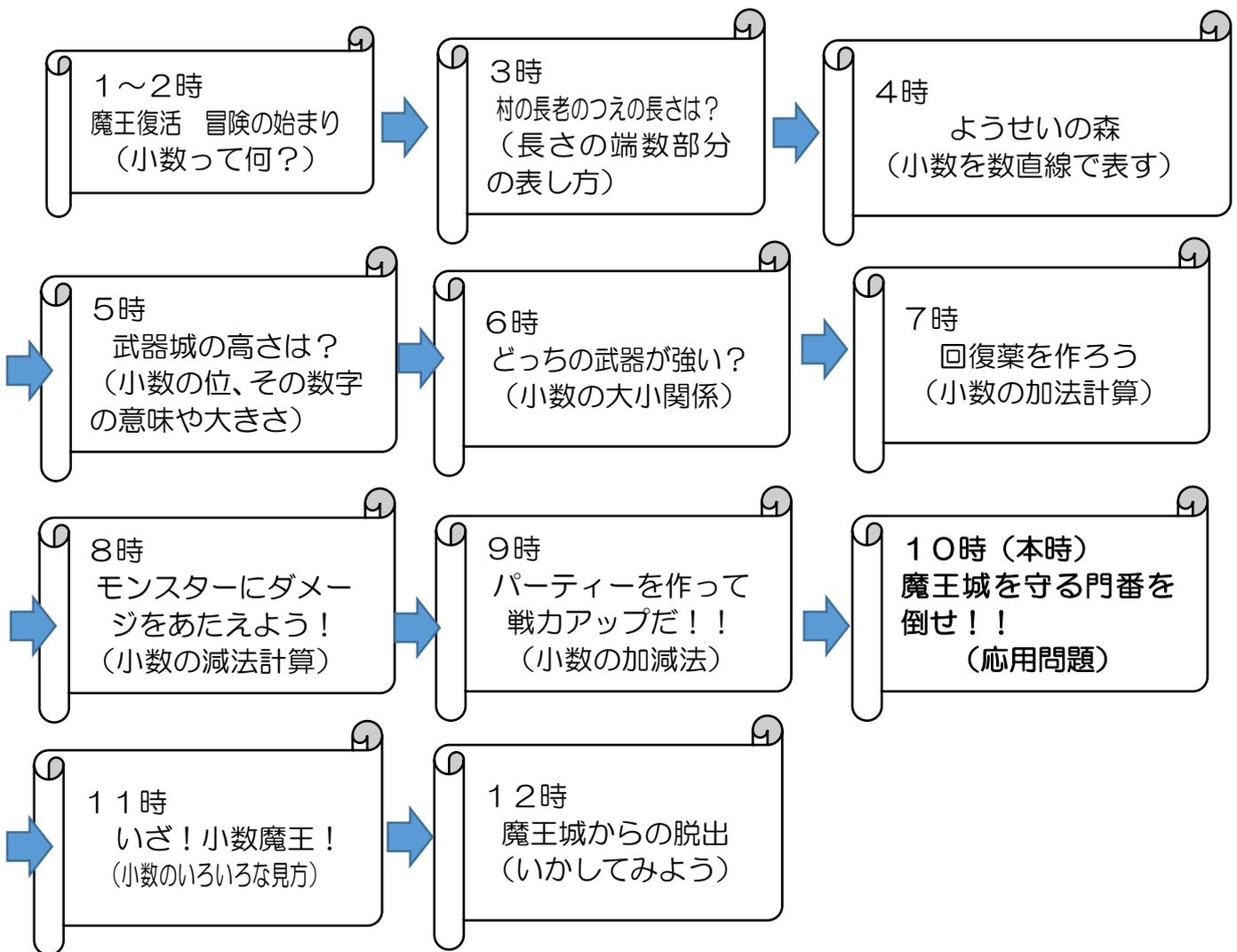
小数の意味や表し方、加減法の計算の仕方について、図や式などの数学的表現を用いて考えた過程を振り返り、数理的な処理のよさに気づき、今後の生活や学習に活用しようとしている。

4. 学習指導計画(全13時)

小単元	時	主な学習内容
1: より小さい数の表し方	1	端数部分の大きさの表し方を考える
	2	端数部分の水のかさの表し方
	3	長さの端数部分の表し方
	4	小数を数直線に表す方法を考える
2: 小数のしくみ	5	小数の位やその数字の意味・大きさを考える
	6	小数の大小関係を考える
3: 小数のしくみとたし算・しき算	7	小数の加法の計算方法を考える
	8	小数の減法の計算方法を考える
	9	小数の加減法の筆算の仕方を考える
	10	加減法の筆算を活用して、問題に取り組む(本時)
4: 小数のいろいろな見方	11	小数の多様な見方や表し方を考える
	12	学習内容の生活への応用
5: まとめ	13	習熟・定着の問題

5. 単元の学習にあたり（簡単に）

本学級の児童は、素直で何事にも熱心に取り組もうとする一方で、集中力を持続させることが難しい児童も少なくない。そこで、子どもたちに学習意欲をより持たせるために、本単元をロールプレイングゲームと見立て、「冒険の中で数々の試練に立ち向かい、小数魔王を倒そう！」というストーリーを提示する。班や全体で伝え合う活動も入れながら、全員で冒険をクリアしていくという1つの目標に向かって子どもたちを学習に向かわせていきたい。具体的には、



というストーリーを考えている。学習意欲を高めるために、RPGにあるような「強さを比べる（6時）」「回復薬の調合（7時）、モンスターにダメージを与える（8時）」「パーティーを組む（戦力のたし算）と、パーティーから外れる（戦力のひき算）（9時）」というキーワードを入れていく予定である。

6. 本時の学習

（1）本時の目標

- これまでに学習した小数の加法減法の計算を応用し、答えを求めることができる。
- 選んだ組み合わせの理由を、言葉などを使って説明することができる。

(2) 本時の展開

時間	学習活動 (○) 主な発問 (□) 児童の反応 (・)	指導上の留意点 (◎)
2	<p>○前時までの内容を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・筆算は、位をそろえて書く。 ・整数のたし算・ひき算と同じように計算する。 ・上の小数点にそろえて、答えの小数点をうつ。 	◎本時でも筆算の計算を使う。再度押さえておきたい。
5	○本時の課題をつかむ。	
<p>も 魔王城の前には門番が1体！戦力が「9」あるようだ。</p> <p>この門番をたおすために、3人パーティーを作りたい。</p>		
<p>パーティー（勇者・戦士は固定）</p> <p>勇者 戦士</p>  <p>戦力 3.9 2.3 ()</p>		
<p>控えキャラクターと戦力</p> <p>忍者 狩人 ねこ使い 僧侶 手品師 大魔法使い 空手家</p>  <p>戦力 2.7 2.9 2.5 3.1 2.8 3.2 3</p> <p>まほう使い 力士</p>  <p>戦力 2.6 2.4</p>		
15 (うち 共有 5)	<p>○自力解決をする。(途中で共有の時間あり)</p> <p>【9 - (固定2人の戦力の合計) のパターン】</p> <p>勇者+戦士=3. 9+2. 3</p>	◎自力解決の途中で一旦とめ、どこまで手順を考えたかを班で共有させる。途中までで発見した手順(ど

<p>15</p> <p>3</p> <p>5</p>	<p>$=6.2$ $9-6.2=2.8$ よって、2.9以上の戦力を持つ、狩人・僧侶・大魔法使い・空手家が正解。</p> <p>【戦力を足して行って、9を超える数を見つけるパターン】</p> <p>勇者+戦士=6.2 この数値に、それぞれのキャラクターの戦力を足していき、9.1以上になったらそれが正解。</p> <p>(※合計が9であれば相打ちのため、2.8の手品師は間違い。)</p> <p>○全体で発表する。 ・どのような計算方法で求めたの？</p> <p>○本時のまとめをする。 ・3つの数がある計算のときは、まず2つの数を計算すればいいよ。 ・ひき算を使っても、求めることができたよ。</p> <p>○たしかめ問題に取り組む。</p>	<p>のように求めるのか)を出し合い、そこで問題解決の手掛かりを少しでもつかませ、引き続き自力解決をさせたい。</p> <p>◎考えが出せた児童から、ミニ先生となり困っている児童に助言に回るよう伝える。</p> <p>◎自力解決の場面で前もってホワイトボードを数人の児童に渡し、書いてもらったものを使って説明をさせたい。</p> <p>◎時間に余裕があれば取り組ませたい。</p>								
<p>④ 2体の門番が合体！戦力は9のままだが、「勇者」と「戦士」はケガで戦えない…。まだ元気な「僧侶」と「力士」に、あと1人加えて3人組を作りたい。</p>	<table border="1"> <tr> <td>僧侶</td> <td>力士</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.1</td> <td>2.4</td> <td>()</td> </tr> </table>	僧侶	力士					3.1	2.4	()
僧侶	力士									
										
3.1	2.4	()								