

## 「おおきさくらべ」 ～with 割合の素地～

1. 学年・組 1年東組 33名

### 2. 目指す子供の姿

今までの生活の中での学びと小学校での学びを関連付けようとするとともに、新しい知識や考え方を素直に受け入れることができる子供

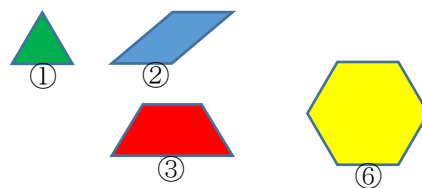
### 3. 本時における「子供とつくる学び」 4. 「子供とつくる学び」を実現するための手立て

本時の学習では、数種類のパターンブロックから任意単位を見出せるかが子供の学びのポイントとなる。1年生の広さ比べの学習は、様々な実践において、正方形を任意単位としているものがほとんどである。三角形を任意単位として扱うことは少しハードルの高い活動のように思われるかもしれないが、以下の理由から、パターンブロックを用いることで子供の学びの質をより一層高めることができると考える。

まず理由の一つが、二学期の「かたちづくり」の単元での子供の学びの様子である。子供たちはその単元において、パターンブロックを組み合わせて生き物やものなど様々な形を楽しみながら作る経験をした。いろいろな形を作る中で、「ひし形は三角2枚に変えても大丈夫」など、広さを意識した見方・考え方を既に身に付けつつある様子が見られた。本単元においても、三角形を基準にして、その幾つ分で広さを捉えられる可能性を大いに感じる。

二つ目が、パターンブロックを用いることで、割合的な見方・考え方の素地を養えることである。ひし形や台形、正六角形が三角形何個分かを考えることは、倍の意識を持たせることと関係が非常に深い。面積の学習をするとともに割合の学習の素地にも繋がってほしいという願いを持って本時の授業を行いたいと考える。

正方形のマス塗りつぶしていく陣とりゲームでは、広さの感覚は養えるものの、勝敗を決める際に単にマスの数を機械的に数えているだけのような活動になるので、何かを学んだという実感を児童が持ちにくいと考える。そこで、本時の授業では、パターンブロックを用いることでより一層学びを深める手立てとなるようにしたい。パターンブロックは様々な形で構成されているが、その中でも正三角形、ひし形、台形、正六角形は、面積が倍の関係になっているという特徴がある。



正三角形、ひし形、台形の倍関係を見出すことは比較的簡単である。児童は、1点、2点、3点とそれぞれの広さを表すであろう。授業の後半で、正三角形が正六角形と入れ替われば、児童はどのように考えるであろうか。同じように1点、2点、3点と考える児童もいれば、2点、3点、6点と考える児童もいると考えられる。勝敗を決める際の考えの揺らぎや、考えのズレを生かしながら授業を進めたい。

## 5. 教材について

第1学年では、普遍単位を用いた測定の前段階において、日常で用いられている長さや面積や体積という「量」の意味や、「はかる」ということの意味を理解する上で基礎となる経験をさせるというねらいが設定されている。

量の測定の考え方は、①直接比較②間接比較③任意単位による測定④普遍単位による測定の4つの段階を経て形成していくのが望ましいとされている。本単元では、①と③を扱い、4年生の学習へつながる面積の概念の素地を形成していくようにする。

## 6. 評価規準

| 知識・技能  | 思考・判断・表現   | 主体的に学習に取り組む態度                        |
|--|--|--------------------------------------|
| 直接比較やますの数を数えることによって、面積を比べている。<br>面積についての基礎的な概念や量の大きさの感覚を身につけている。 | 直接重ねることで面積を比べる方法を見出している。<br>面積をますのいくつ分の大きさとしてとらえ、数で表現している。 | 身の回りにあるものの面積に関心を持ち、比較の方法を工夫しようとしている。 |

## 7. 単元計画

| 次 | 時 | 内容  |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 色々なものの広さを直接比較の方法で比べる。                     |
|   | 2 | 全て同じ大きさのマスの中取りゲームを行い、マスの幾つ分かで広さを比べる。      |
|   | 3 | 複雑な中取りゲームでできた面積を、任意単位を用いた測定によって比べる。       |
|   | 4 | パターンブロックを取り合う遊びを通して、広さをどのように数値化するか考える。★本時 |
| 2 | 5 | 学習の振り返りをする。                               |

## 8. 本時の目標

ブロックの大きさを数値化することで、ブロック取りゲームの勝敗を決めることができる。

【思考・判断・表現】

## 9. 本時の展開

