

C-1 指導案

1 「魚つり大会をしよう」

2 単元の目標

- 協力して楽しく魚つり大会の準備ができる。
- 見通しを持って、一つ一つの活動に取り組むことができる。
- 物や人を意識して見たり、友だちやいろいろな先生と触れ合ったりすることを通して、身近な環境に主体的にかかわることができる。

3 単元構成にあたって

(1) 児童について

(1) 教材観（単元について）

児童名	学習・生活の状況	単元にかかわる実態
A児 1年生女児 様々なルールを理解し、自分らしい楽しみをもって生活したい。	○語彙は比較的豊かであるが、発音しにくい語彙も多い。 ○声を出し、具体物をかぞえることができるが、数との対応は5まで。 ●自分の名前は書けるが、他のひらがなは読み書きできない。	○祖父と一緒につりを楽しむことが多く、魚の名前をよく知っている。 ○自分が嫌なこと、自信のないことを指示されると、指示を素直にきけないことがある。 ●ルールが理解できず、負けるとないたりおこったりする。
B児 2年生男児 作業や操作をしながら生活に活かせる力を身に付けたい。	○笑顔が多く、人なつこい。人との関わりを自分から求める行動をする。 ○嬉しいときや気持ちを引きつけようとするとき、少しふざけることがあるが、次の行動に切り替えることもできる。 ●平仮名の読み書きは大体できるが、忘れることも多くある。 ●数唱えはできるが、読みと数字とが一致しない時もある。指を使って、たし算・ひき算をすることができる。	○ゲーム学習にたいへん意欲的で、あとかたづけなどもてきばき上手にできる。 ○楽しみなことを目標に、順番を守ったり、最後まで取り組んだりできる。 ○遊びやルールは理解でき、楽しく参加することができる。
C児 4年生女児 何をすればよいか、なぜそうなるのかを分かるように伝えて欲しい。	○単語の平仮名の読み書きはできるが、作文表現の域には達していない。漢字には、興味がある。 ○たし算やひき算はブロックで計算できる。 ●聞くことが苦手で、関心のあることは聞くことができるが、関心がないと自分の世界に入って独り言を言ったり、絵本を見たりしている。 ●獲得語彙数が少ないために、言葉のやりとりが苦手である。 ●絵本の読み聞かせにはあまり興味を抱かないが、好きなシリーズの本は、繰り返し見ている。	●活動内容に見通しが持てないと参加に意欲を示さない。ゲーム学習では、負けることを極端に嫌がる。 ●周りとは歩調を合わせてという意識が弱く、マイペースである。遊びのルールが理解しにくい。自分の思いで行動してしまう。

本単元では、「これまで取り組んできたことを活かそう!」というテーマで、魚つりゲーム（表現交流活動）と魚の大きさを測定する操作活動（算数的活動）という2つの活動に重点をおいた学習を行う。特に、本時の学習として魚つり大会を取り入れたのは、次のような理由からである。

〈魚つりという素材の特徴〉

- ・ 大量生産ができるため、繰り返し学習ができる。
- ・ 製作過程がわかりやすい。

- ・ 個々の発達段階に応じていろいろな作り方ができる。
- ・ 児童の興味・関心が高い。そのため、意欲的に学習ができる。

〈教科的側面〉

- ・ 数量→ 魚作りを通して「数」の概念を身につける。
(いくつ作るのか、いくつできたか、あといくつか、全部でいくつか、どっちが多いか……など)
- ・ 図形及び空間認知→ 大きい、小さいなどの概念を身につける。

〈関心・意欲・態度〉

- ・ 自分で決めたことや決められたことを最後までやりぬこうとすることができる。
- ・ 安全・清潔に留意して作業をしようとするすることができる。(身支度・手洗い)
- ・ 友達の存在が意識でき、喜んでもらおうという気持ちをもつことができる。

〈理解〉

言葉及び視覚的なものによる指示の理解力を高める。

（３）指導観＜学習過程における教師の指導・援助＞

〈課題解決能力〉「自分の力で、課題を解決しようとする。」

①問題を理解する②問題を解決するという問題解決型授業の流れの中で「自分でやってみる」自力解決の時間を大切にできる場面である。教師の指導する部分が多くなると思われるが、「予想を立てて、その大きな魚を釣る。」など児童が考えながら進めるという手順を踏むことによって、どの子もその子なりの満足感が得られるように心がけ、自分でやり遂げたという成就感を味わわせたい。そして、この場面で一人一人の自己解決を通して課題解決能力を培うことを期待したい。

【課題のもたせ方】

○願いや意欲をもたせるための手だて

教師が提示する課題よりも「自分で決めたことをやる」ことが意欲につながるため、学習場面では自己決定の場を重視したい。魚作りにおいては、「キラリン（アイデア）」「きれいに（できれば）」「さいごまで（自分が担当した数）」を合言葉に、がんばって作ることが楽しい活動につながることを理解させ、意欲付けを図りたいと考えている。つりという遊びの要素で、模擬的な体験活動を行い、自在ものさしを使って釣り上げた魚の大きさを測定する操作活動を取り入れることで、最後まで集中力を持続させて楽しませたい。

【課題解決のしかた】

○自分でできることを重視

学習を進めていく上で、できるだけ自分の力でやり遂げることができるようにしていきたいと考えている。困った時の対処についても、すぐに教師に頼るのではなく、既習の体験の中から自分でできることを見つけて乗り越えることができるようにアドバイスをしたい。

○一人一人のニーズに合った教具の準備

①長さの比較において、とかく部分視しがちであるため、一端がそろえやすい易い教具を作成した。

②数の合成・分解、１０ずつまとめて数えること等十分身に付いていないので、１０円になるお金の組み合わせが一目で分かるような教具を使用させる。

○課題が意識できるような働きかけ

課題が意識できるように、「今日のめあては何だった？」と問いかけるようにし、常に課題に立ち戻れるように声かけをしたい。

〈計画実行能力〉「学習に必要なものがわかり、準備や後片づけができる。」

計画の段階で、自分たちで考えた遊び（ゲーム）をするために、どんなものが必要か話し合い、製作していくことで、イメージをしながら、興味をもって学習に取り組み、それが、計画を実行していく力につながるものと考えている

【魚釣りゲームを通して身に付けさせたい力】

- ・ 自分で決めたことや決められたことを最後までやりぬこうとすることができる。
- ・ 安全に留意して作業をしようとするすることができる。(準備・後片づけ)
- ・ 相手の存在が意識でき、なかよく活動しようという気持ちをもつことができる。

【見取りについて】

集中力や定着の仕方は、その時間の体調や気分によって大きく左右されることが多い。そのため、前回できていた内容ができなくなったり不安定になったりすることも多々ある。安定した力を身につけさせるためには、何度か同じような内容の学習を繰り返すことが必要と考えている。

4 指導と評価の計画 (総時数 7 時間 本時 5 / 7)

	学習課題と活動の流れ	時	目標 (評価規準)
見 通 す	1 計画を立てよう。 好きな魚を作って魚釣り大会をしよう！ *話し合う。	1	○魚釣り大会をしたいという意欲を持ち、作りたい魚を決めることができる。
深 め る	2 準備をしよう。 * どんな材料や道具がいるか話し合う。 * 魚・つりざおを作る。	2	○いろいろな道具や材料の名前を知ることができる。
	3 魚釣り大会をしよう。	2 本 時 2/2	○三人で協力し、見通しを持って、楽しく学習することができる。 ○魚の数を数えたり、大きさを測ったりすることができる。
ま と め る	4 大きな作品に仕上げよう。 * 製作した魚を使って、絵画作品に仕上げる。	2	○自分たちで作った魚を使って絵画作品に仕上げ、魚釣り大会の気持ちを表現することができる。

5 本時の学習 (第 3 次 第 2 時)

- (1) ねらい 3人で協力し、見通しを持って、楽しく学習することができる。
【1年生の目標】 つった魚の大きさを比べることができる。
【2・4年生の目標】 つった魚の大きさをはかたり、比べたりすることができる。
- (2) 評価規準 つりや作業を楽しみ、大きさを比べることができる。
【1年生】 大きさを比べることができる。 (知識・理解)
【2・4年生】 大きさをcm、mmではかれる。 (知識・理解)
- (3) 準備 魚釣りセット、魚大きさ測定器、換金表
- (4) 展開

	学習活動 (配時)	児童の活動 願う姿 ① 1年生② 2・4年生	・支援 ☆評価 ○留意点	教材・教具等
見 通 す	1. めあてを確認する。 (5分)	・自分のめあてを言うことができる。	○声出しをすることで緊張感をほぐす。 ○今日のめあてを話し、意欲と見通しをもたせる。	めあての紙
つ か む	3. 絵本の読み聞かせ (5分)	・教師と絵本に注目する	○読み聞かせを通して、授業や教材に興味を持たせる。	絵本
	魚釣り大会をして大きさをくらべよう。			

深める	4. 魚つりをする。 ①魚の大きさを比べる。 (15分) ②大きさを記録する。 5. お金と交換する ・釣った魚の点数だけお金(1・5・10円玉)をもらう。 6. お菓子を買う。 ・10円玉の数と同じ数のお菓子を選ぶ 7. 片付けをする。 (15分)	①大きさを比べることができる。 ②正確に測ることができる。 ・1番大きいのはどれかな。 ・2番目はどれかな。 ・3番目はどれかな。 Sさん:もらえるお金がわかりやすいように、“1対1お助けシート”を使う Rくん:「3点なら何円もらえますか?」の質問に答える。 Yさん:「お金は何個もらえますか?」の質問に数字や指で答える。 ・自分のものを進んで片付けることができる。	・活動が停滞している場合は少し様子を見て、なぜ停滞しているのかを見極めた上で、声をかけたり、一緒にやったりして集中できるように促す。 ・測定器を使い、目盛りが読みやすいようにする。 ☆ 自分の力で、大きさを比べられるか。 〈課題解決能力〉 ☆ 自分の力で課題を解決しようとしているか。 〈課題解決能力〉 ☆ 自分のものを進んで片付けることができたか。 〈計画実行能力〉	魚つりセット 測定器 換金表
確かめる	8. がんばり発表 (5分)	・がんばりカードにシールを貼る ・がんばったかどうか振り返らせる。	・本時のめあてに即してがんばったことを価値付け、次時への意欲付けを図る。	