

1. 学習項目

いくつといくつ (いくつといくつ/みてみよう!・もんだい)

2. 本時の目標

- ・数の構成(合成・分解)を通して、10までの数の多様な見方(加法的な構成)ができる。
- ・1つの数を、他の数と関連づけてみるができる。

3. 本時の展開

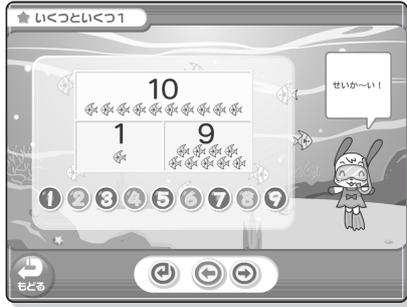
「わかる!さんすう」をこの学習で使うポイント

- ・パソコンソフト「わかる!さんすう」を使って学習することにより、興味を持って学習を進めることができる。
- ・「みてみよう!」で学習したことを、いろいろな問題で確かめることにより、能力に応じた学習を進めることができる。

	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
つかむ		<p>この指導案は、子どもたちが初めてパソコンソフト「わかる!さんすう」を使って算数の学習をする場合を想定して作成しています。</p> <p>「これからパソコンを使って算数の学習を始めましょう。」</p> <p>「先生が前のパソコンでしていく通りに皆さんも自分のパソコンを使ってくださいね。」</p> <p>「それでは、パソコンの画面のわかる!さんすう1年をダブルクリックしてごらん。」</p> <p>「すたーとボタンをクリックすると始まりですよ。」</p> <p>「たくさんボタンが並んでいるでしょう。これはみんな1年生で学習することですよ。今日は、『いくつといくつ』を学習しましょうね。」</p>	<p>「わーい、初めてパソコンで学習するよ。楽しいだろうな。」</p> <p>「私の家にもパソコンがあるけれど、学習をパソコンでするのは初めてだよ。」</p> <p>「たくさんの動物たちが画面の上から降りてきたね。おもしろそうだなあ。」</p> <p>「クリックしたよ。」</p> <p>「たくさんボタンがあるなあ。」</p> <p>「どうやってパソコンを使って学習するんだろう。」</p> <p>「楽しそうだなあ。先生の言うことをしっかり聞いてがんばろう。」</p>
見通しをもつ		<p>「では、いくつといくつボタンを押してから、『いくつといくつ1』のみてみよう!ボタンをクリックしてごらん。」</p> <p>「では、これから先生と一緒にパソコンを使って学習してみましょう。」</p> <p>「パンダのチップくんが、貝殻の5は3といくつかなって聞いていますよ。」</p> <p>「一度、数字ボタンの4をクリックしてごらん。」</p> <p>「では、正解の2をクリックしましょう。」</p> <p>「このようにして、お友だちと一緒に学習していくのですよ。」</p>	<p>「観覧車が回っているね。」</p> <p>「みてみよう! ボタンはこれかな。」</p> <p>「『みんなで海に来たんだ。』って言うてるよ。お話を聞きながら学習するんだね。」</p> <p>「4をクリックすると、『うーん、残念。』と言ったよ。間違っているんだな。」</p> <p>「はい。」</p> <p>「今度は、『せいかーい。』と言ったね。」</p> <p>「6ではカモメ、7ではヤドカリの数を数えるんだね。楽しいなあ。」</p>



見通しをもつ



「登場するお友だちのお話を、よく聞いて進んでくださいね。
→(すすむ)ボタンが黄色く光ったら、次に進みましょう。」
「では、自分で問題を解いて最後まで進んでください。」

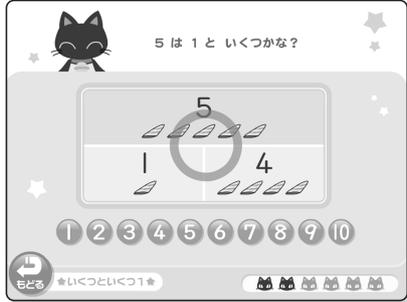
「波の音も聞こえるし、場面が変わると、説明してくれる友だちも違うんだ。おもしろいね。」
「最後まで問題が解けたよ。」

「←(もどる)ボタンで戻ることもできますから、間違ったり自信のないところは、やり直すことができますよ。」

「僕は、7を間違えたから、もう一度やり直してみよう。」



たしかめる



「それでは、今日学習したことがしっかり分かったか確かめをしましょうね。
もんだいボタンをクリックしてください。」

「えー。問題をするの？でも、おもしろそうだなあ。」

「全部で6問、問題が出ますよ。全部自分の力でできるか、ためてみましょう。」

「わあ、正解するたびに『やったね』とか『すごいね』とかいってほめてくれるよ。」

「間違ったらヒントが出ますので、それを見ながらやり直してみましょう。」

「『よくがんばったね』ってほめてもらえたから、うれしいなあ。」



「6問できた人は、まだまだチャレンジボタンをクリックして、何回も挑戦してくださいね。」

「これなら、私も答えられるよ。」
「一回ずつ、問題の数字が変わるんだ。パソコンってかっこいいだね。」
「それに、問題の絵がいろいろ変わるんだわ。私はくだものが大好きだから、すいかの絵が出てきたときは、とってもうれしいな。」
「よーし、もう一度がんばろう。今度こそ、間違えないぞ。」



まとめる



「これで算数の学習を終わります。今日は初めてパソコンを使って学習しましたが、みなさんは、こんな学習の仕方は楽しかったですか？」

「とっても楽しかったよ。」
「やさしい声で『ちがうよ』とか『落ちついて』とか『次はがんばろう』ってあげましてくれたからうれしかったよ。」

「みなさんが楽しそうに一生懸命がんばったので、これからもパソコンで学習していきましょうね。」

「次の時間もパソコンで学習したいな。」



「では、最後にこれからも一緒に学習するお友だちの紹介コーナーを見てください。キャラクターしょうかいボタンをクリックしてごらん。」

「今日問題を出してくれたのは、ネコのモカなんだね。みんなのおねえさんだって。」

「では、これでパソコンの学習を終わります。**おわる**ボタンをクリックして、**〇(まる)**ボタンをクリックしてください。」

「もっとやりたかったなあ。」
「楽しかったなあ。算数を好きになっていけそうな気がしたよ。」

memo

図1 ソフト起動画面



図2 メインメニュー画面

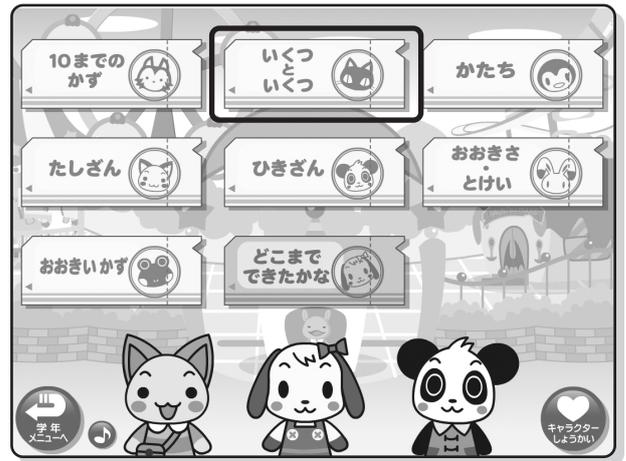


図3 サブメニュー画面

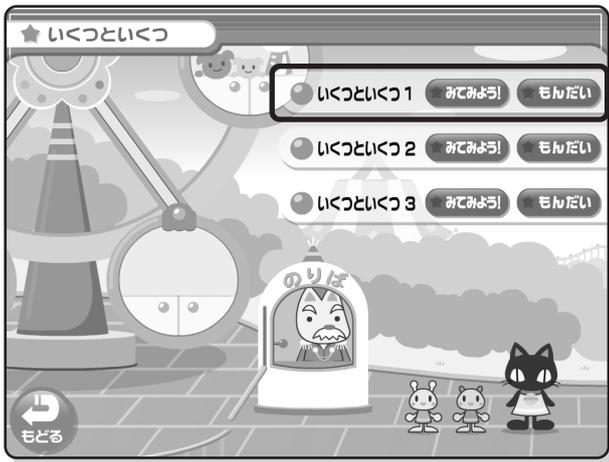


図4 キャラクター紹介画面



「いくつといくつ1」
みてみよう!

「いくつといくつ1」の「みてみよう!」では、ストーリー中に問題が出題されます。問題は、1～9の数字ボタンをクリックして答える形式です(図5)。正解を選ぶと、次のシーンへ自動的に進みます(図6)。

図5

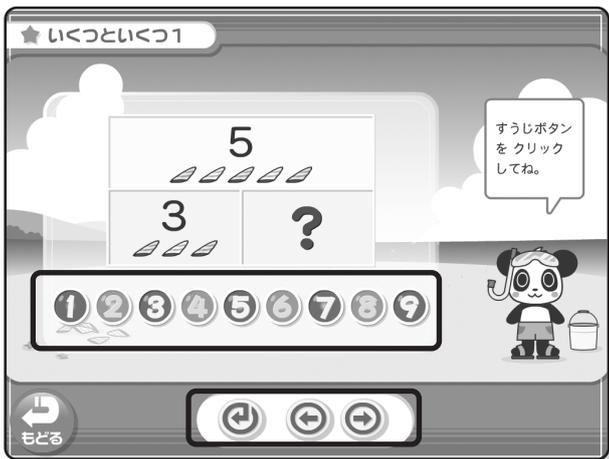
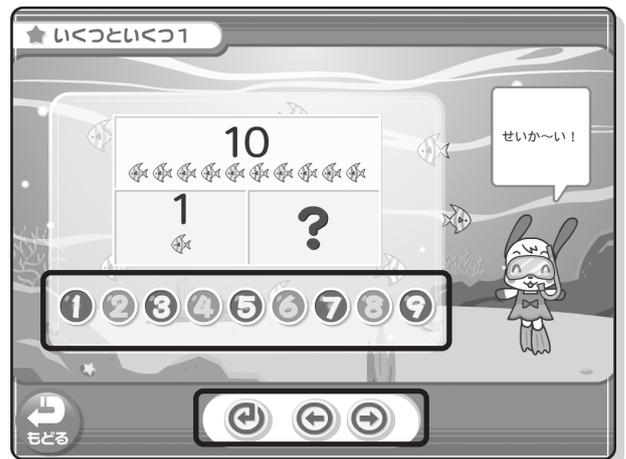


図6





いくつといくつかな？

①

6	
2	?

6は2といくつかな？

こたえ

②

7	
5	?

7は5といくつかな？

こたえ

③

8	
4	?

8は4といくつかな？

こたえ

④

9	
8	?

9は8といくつかな？

こたえ

⑤

10	
1	?

10は1といくつかな？

こたえ



いくつといくつかな？

①

6	
2	?

6は2といくつかな？

こたえ **4**

②

7	
5	?

7は5といくつかな？

こたえ **2**

③

8	
4	?

8は4といくつかな？

こたえ **4**

④

9	
8	?

9は8といくつかな？

こたえ **1**

⑤

10	
1	?

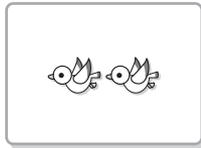
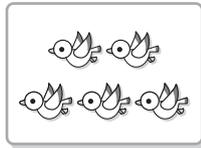
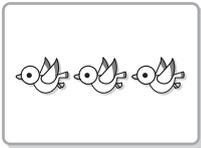
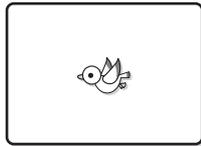
10は1といくつかな？

こたえ **9**

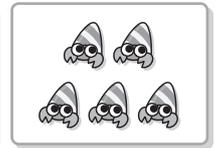
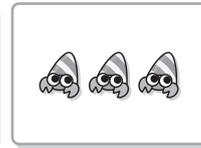
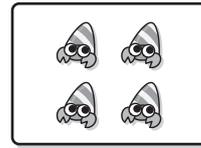


こたえのカードを ○で かこみましょう。

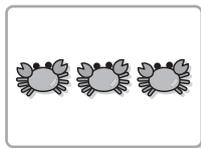
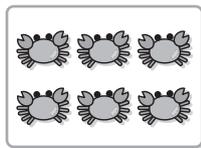
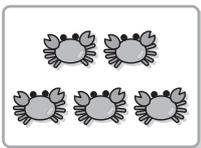
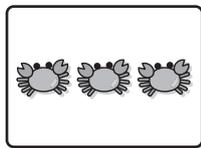
① うえのカードとあわせて
6になるのはどれかな？



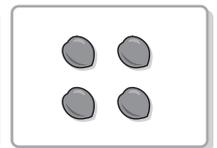
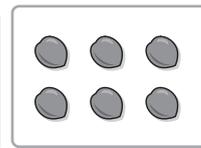
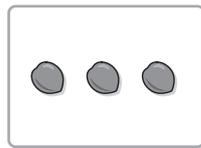
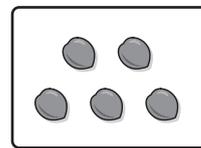
② うえのカードとあわせて
7になるのはどれかな？



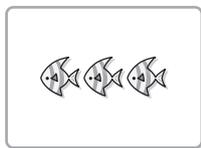
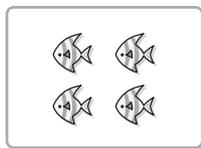
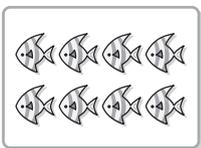
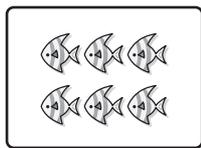
③ うえのカードとあわせて
8になるのはどれかな？



④ うえのカードとあわせて
9になるのはどれかな？



⑤ うえのカードとあわせて
10になるのはどれかな？



よくがんばったね！
このちょうしで
つぎもがんばろう！





こたえのカードを ○で かこみましょう。

① うえのカードとあわせて
6になるのはどれかな？

Top card: 1 bird

Options: 3 birds, 5 birds (circled), 2 birds

② うえのカードとあわせて
7になるのはどれかな？

Top card: 4 snails

Options: 1 snail, 3 snails (circled), 5 snails

③ うえのカードとあわせて
8になるのはどれかな？

Top card: 3 crabs

Options: 5 crabs (circled), 6 crabs, 3 crabs

④ うえのカードとあわせて
9になるのはどれかな？

Top card: 5 dots

Options: 3 dots, 6 dots, 4 dots (circled)

⑤ うえのカードとあわせて
10になるのはどれかな？

Top card: 6 fish

Options: 8 fish, 4 fish (circled), 3 fish

よくがんばったね!
このちょうしで
つぎもがんばろう!

