

都道府県番号	34
都道府県名	広島県

学校名及び規模

()

広島市立 鈴が峰小学校										
	1年	2年	3年	4年	5年	6年	特殊学級	計	教員数	
学級数	2	2	2	3	3	3	1	16	20	
児童数	66	65	63	82	86	97	1	460		

実践研究の概要

1 研究主題

確かな学力を身に付け、自ら学び続ける子どもの育成

2 テーマ設定の趣旨

本校ではこれまで、豊かな心の育成のため、道徳や総合的な学習などで、福祉教育に取り組んできた。また、基礎学力の向上のため、算数を中心にした少人数指導による指導方法の工夫・改善や、学年ごとの授業研究などに取り組んだり、基礎・基本のための教材開発や取り組みを実践したりしてきた。そのため、徐々に効果は上がってきているが、小学校・中学校の連携や教材の9年間を見通しての系統性の分析、各教科の指導計画の見直し、個に応じた指導の工夫・改善など、まだまだ、効果を上げるための改善の余地は多い。

今回の新指導要領による教育改革の重要なポイントは、「心の教育」の充実と「確かな学力」の向上であり、とりわけ、現代の学校教育における大きな課題である。

本校では、学力の実態調査や生活実態調査の結果から、一人一人の子どもが学ぶ意欲を持ち、確かな学力を身に付け、自ら学び続ける喜びを感じ取る学習活動・学校体制のあり方、そのための教材開発、支援のあり方、評価の方法などを中心課題として研究することとした。

実践研究の内容

() 研究体制の工夫

研究のテーマ

* 一人一人が意欲的に取り組む教材の開発

～ 1年生の算数科「数と計算」領域において、ゲームを取り入れる～

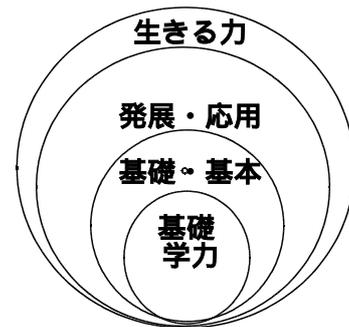
確かな学力の考え方

確かな学力を明らかにすることで、研究の視点がはっきりすると考えた。

学力を、「基礎学力」「基礎・基本」「発展・応用」に分け、それぞれを次のように定義した。

「基礎学力」=学習を成立させる上で必須の知識・技能 基礎・基本の中でも特に繰り返し学習しなければならないもの
「基礎・基本」=各教科等の目標・内容=学習指導要領
「発展・応用」=学習指導要領の基準を超えた、「基礎・基本」の学習をより深めるもの
「生きる力」=自ら学び・自ら考える力

学力のとらえ方



「基礎・基本」の内容を明確にし、それを個に確かな力として身に付けさせることが各教科に科せられた課題であると考え、指導法の工夫・改善、教材の開発をした。

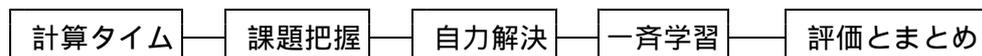
指導法の工夫

ア、授業形態

- ・ 1年生という学年のため、学級づくりを担当が丁寧に行うことを大切にしてきた。10月より、週1時間、算数の複数指導を行うことができる体制をつくった。方法は、おしだし方式と呼ぶもので、音楽の専科担当が1単位時間の音楽の授業を行う。その時間、その担任は、もう1クラスの算数の時間の複数指導に当たった。その際、個を大切にしたい支援や評価を行う工夫を行った。

イ、授業パターン

- ・ 計算タイムを朝の会や、授業はじめの3分間で設定した。その時間には、既習の加法や減法の計算カードの練習を行ったり、計算プリントを行ったりした。
(66問計算プリント・36問計算プリント・・・資料KLMN参照)
- ・ 授業の基本パターンは、



とした。しかし、単元の学習内容によっては、臨機応変に効果的な授業を行った。

自力解決の場面では、少人数指導を複数教員で行うこともした。

・算数的活動

10までの加法と減法の計算の学習では、10のかたまりという考え方や、「10といくつ」というかたまりの考え方で学習してきた。この学習で、半具体物を用いたり、絵を描いたりする算数的活動を通して、計算の仕方やその意味を考えさせてきた。また、楽しく意欲的に習熟が図られるよう算数的活動を活用した。

ウ、評価について

・授業における評価は、加法の意味や減法の意味を考えながら、意欲的に取り組んでいる様子、算数的活動の様子について、観察やノート・プリントなどにより行った。

エ、「個に応じた指導」の具体的な考え方

・個に応じた指導の目的は、学習指導要領との関連で、基礎・基本の学習内容をすべての児童に確実に身に付けさせることである。そのための方法として、補充的な教材の開発や発展的な教材の開発を行い、個に応じた学習内容での指導ができればよいと考えた。

() 実践研究の内容

〔 たしざんゲームのお店であそぼう 〕

単元名・・・ 第1学年「たしざん(2)」

ア 単元の目標

【関】具体物を使いながら、進んで加法の計算をしようとする。

【考】既習の加法や10のかたまりの考え方をういて、繰り上がりのある場合の計算の仕方を考えることができる。

【表】1位数と1位数の加法で、繰り上がりのある計算が正しくできる。

【知】1位数と1位数の加法で、繰り上がりのある計算の意味やその方法が分かる。

イ 学習内容とその関連・・・学習内容を基礎学力、基礎・基本、発展・応用に整理した。

第1学年		第2学年			
基礎・基本		基礎・基本			
基礎学力	<p>〔 いくつといくつ 〕</p> <p>10までの数の合成・分解</p>	発展・応用			
数字と具体物や半具体物との対応	<p>〔 たしざん(1) 〕</p> <p>加法の意味(合併・増加) 加法の関係を式に表す 10までの加法(0を含む) 加法の答えが同じになる計算</p>	大小比較、加法、文章題			
和が10までの加法	<p>〔 ひきざん(1) 〕</p> <p>減法の意味(求残・求差) 被減数が10以下の減法</p>				
10までの数の減法	<p>〔 たしざん(2) 〕</p> <p>(1位数)+(1位数)で、繰り上がりのある計算 加法の答えが同じになる計算</p>	2位数の系列、文章題			
	<p>〔 ひきざん(2) 〕</p> <p>(1位数)+(1位数)で、繰り上がりのある加法の逆の減法</p>	繰り下がりのある(十何)-(1位数)の減法			
	たすのかなひくのかな				
基礎学力		基礎学力	<p>〔 たし算 〕</p> <p>(2位数)+(2位数)で、繰り上がりがない計算 (2位数)+(2位数)で、繰り上がりのある計算 加法の筆算形式</p>	発展・応用	(2位数)+(2位数)の問題づくり
筆算の仕方		筆算の仕方	<p>〔 ひき算 〕</p> <p>(2位数)-(2位数)の計算 (3位数)-(2位数)=(2位数) 減法の筆算形式の計算</p>	計算問題づくり	
問題場面とテープ図の対応		問題場面とテープ図の対応	<p>〔 たし算とひき算(1) 〕</p> <p>求大の考え方</p>	文章題づくり	
			<p>〔 たし算とひき算(2) 〕</p> <p>減法逆の加法(逆思考の考え方)</p>		

1 位数同士の加法・減法	3 口の加法 (6 + 3 + 4) 加法・減法の演算決定
--------------	------------------------------------

ウ 指導計画

小単元	学習活動	指導形態	主な評価の観点
くりあがりのあるたしざん (5)	加法が用いられる場面を理解し、繰り上がりのある加法の答えの求め方を考える。 10のかたまりを作ればよいことを知る。 10のかたまりを作るためには、加数を分解すればよいことを知る。(1) 被加数を分解することによって、10のかたまりを作る場合について考える。(1) 10のかたまりを作る方法が、いろいろあることに気付く。(1) いろいろな方法でたし算の計算をする。(2)	一斉 (学級)	【考】【表】 10のかたまりを作るために加数の3を1と2というように分解して考えることができる。 【考】【表】 10のかたまりが作りやすいように考えることができる。 【関】【考】 加数分解、被加数分解の考え方や、5と5を合わせて10を作るという考え方など、いろいろな方法で考えることができる。 【表】 繰り上がりのある計算が正しくできる。
れんしゅう (7)	計算練習をする。(5) 計算ゲームをする。(2) たしざんゲームのお店であそぼう	一斉 (学級) *含複数指導 一斉 (学年) *含複数指導	【関】【表】 進んで計算練習に取り組むことができる。 【関】【表】 意欲的にゲームに取り組むことができる。
問題づくり (3)	加法の場面であることを理解し、立式する。(1) 問題作りの活動を通して、加法の意味の理解を深める。(1) 自分の作った問題を出し合う。	一斉 (学級) 一斉 (学級) 一斉 (学年)	【考】【知】 加法の問題であることを判断する。 【関】 進んでいるいろいろな加法の問題場面を想起して、問題作りに取り組むことができる。 【関】 進んで、友だちの作った問題に取り組むことができる。

計算ゲームを取り入れた授業の実践 (資料参照)

たしざんゲームのお店であそぼう

ア ねらい

- ・意欲的にいろいろなゲーム問題に取り組む。
- ・繰り上がりのあるたし算の習熟を図る。

イ 方法

- ・たしざんゲームができる店を8店づくり、遊びの中でたし算を習熟していく学習形態をとる。店は、次の8コーナである。(資料A～H参照)

Aジャンボけいさんカード	教師用のジャンボ計算カードを利用して、店番の人が出すカードの答えを正しく言うことができればよい。
Bおみくじルーレット	ルーレット型のワークシートの中心の数字をおみくじでひき、出た数を真ん中に入れて、計算する。それに正しく答えを書いていくことができればよい。
Cたからさがし	たしざんして12になる道を通って、宝まで行くワークシートを用意し、宝まで行き着くとよい。
Dつりぼり	計算の書かれたさかなを釣り針でつり上げ、答えを正確に言うことができればよい。
Eなにができるかな	8面体のさいころ2個を同時にふって、2数をたしざんし、答えを正しく言うことができればよい。
Fなかよしどうぶつ	同じ答えになる動物を結んでいく。
Gボールつかみ	小さいケースになったプラスチックボールの中に計算カードが入っている。出たカードの答えを正確に言うことができればよい。
Hわなげ	輪投げを2回行い、その2数をたして、答えを正しく言う。

客も店番もどちらも計算をして、答えを出さなければならないようになっている。

- ・学年一斉授業として行う。各学級を店番の4チームと客の4チームに分ける。
- ・授業総時間を2分割し、2サイクルで、全ての児童が両方の経験をする。

- ・行った店で正解を出すと、かわいいスタンプを押してもらえる。

ウ 工夫した点

- ・たくさんのおたしさんの場面をつくり出すことにより、児童の興味・関心を高めることができるようにした。
- ・楽しみながら、おたしさんの計算を行うことができるようにした。
- ・学年一斉に行うことで、たくさんのお友達と活動することができ、児童の学習意欲を持続させることができるようにした。

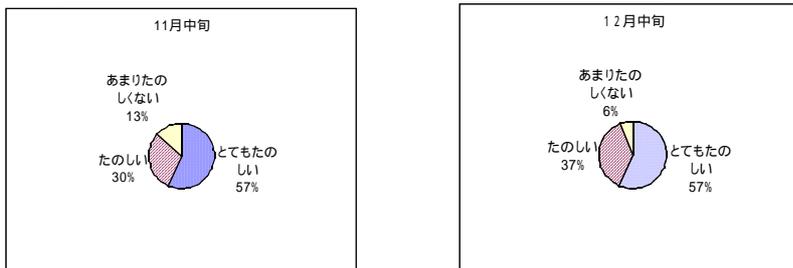
エ 評価

評価の観点、関心・意欲に関するものとし、「意欲的に活動することができる」を挙げた。評価の方法は、観察、個人スタンプカード（資料Ⅰ）で行った。

実態の分析

ア 算数の計算に対する意識調査を行った。結果は、「あまり楽しくない」の児童が半分以上に減り、楽しさを感じながら学習を進めていることが分かった。

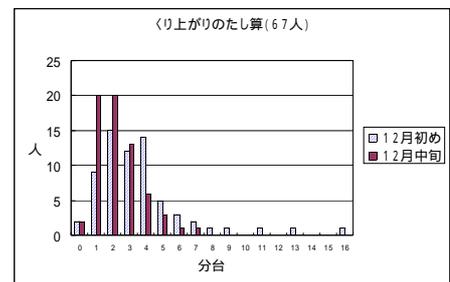
さんすうのけいさんれんしゅうは好きですか



イ この単元を終えて12月はじめと12月中旬にくり上がりのあるおたし算36問のプリントのタイムを計った。2週間の練習だったが、くり返すことで、だんだんタイムも速くなってきた。指を使って計算していた児童も、だいが頭だけでできるようになってきた。タイムがあがってくることを励みにして、自主的に計算カードの練習をしてくる児童もふえてきた。

ウ 計算練習タイムの実践

この授業の中で、はじめの5分と評価とまとめの時間の前に5分を計算タイムとして計算カードや、ミニます問題（資料Ⅰ）に取り組ませた。このような計算タイムは、この単元が終了しても続けた。これを続けることで、個の伸びが上がってきた。児童が、計算カードの枚数やタイムの伸びで意欲的に取り組んできたからである。



() 成果と課題

成果

計算力の習熟は、単調なものになりやすいので、意欲を持ち続けられるような工夫があると考え、ゲームを取り入れた教材を開発し、実践を行った。児童は、ゲームというものの持つ遊び感覚の魅力にはまり、楽しく計算力の習熟を行うことができた。この経験は、計算の苦手な児童にも、得意と感じている児童にも、快い感覚として残り、以後の計算タイムや計算学習に優位に働いたと考える。

このゲームを取り入れた学習は、ひきさんの学習の習熟にも同じように取り入れ、活用できる。ただゲームの内容については、工夫する必要がある。複数指導が可能な体制であれば、より個に応じた指導が可能になる。

課題

計算のタイムは、ある程度のところまでいくとそれまでのような伸びはみられなくなるので、さらに、努力を続けさせるにはいろいろな方法を取り入れていくことが必要である。

また、ゲームを取り入れる活動をどの学習活動の、どの段階で行うか、ゲームの内容をどの程度のものにし、どんなコーナーを設けるかについては、今後、分析が必要である。

() 成果の普及方策

広島市学力向上研究協議会での実践報告

研究紀要の作成・配付