

第3学年 算数科学習指導案

1 単元 「かけ算の筆算(1)」・「大きな数のわり算を考えよう」

2 指導観

- 本単元は、乗法について2位数や3位数に1位数をかける場合を取り扱うことで、乗法の意味についての理解を深め、その計算が確実にできるようにし、それを適切に用いることを主なねらいとしている。これまでに学習してきた乗法の九九や10のまとまり(100のまとまり)の考え方をもとにして、位取り表で考えたりしながら数式化し、乗法の計算の仕方を考えることが主な内容になる。

具体的には、①2位数に1位数をかけたり、3位数に1位数をかける計算の仕方を考え、それらの計算が乗法九九をもとにできていることを理解すること、②筆算形式による乗法の計算が確実にでき、それを用いること、③乗法が成立する性質を調べ、その計算の仕方を考えたり計算の仕方を確かめたりすることに生かすことの3つである。

「大きな数のわり算を考えよう」の学習では、本単元で習得したかけ算の計算の仕組み(位ごとに分けて計算すること)や考え方をもとにして、かんたんなわり算の計算の仕方を考え、かけ算と同様にできることを素地的経験させ、次の学年にスムーズにつながるようにする。

- 本学年の児童は、前学年で乗法の意味、九九の構成・暗唱、計算のきまりとしては、乗法について分配法則・交換法則が成立することを学習している。また、「スパイラル」学習で、かけ算のきまりを活用して簡単な場合の12程度までの2位数と1位数との乗法の求め方について考える活動をしている。さらに、第3学年「かけ算」の学習では、被乗数・乗数の一方または両方が0のときの乗法や10の段をつくる学習をして、乗法について成り立つ性質やきまりなどの理解を深めている。児童はこれまでに、毎時間「めあて」を意識し、自分の考えを絵や図、言葉で書き表し、その考えを友だちに指示棒を使って説明する活動もできるようになってきた。

また、算数の学習に対するアンケート結果からも、算数の学習が好きと答えた児童は約67%で、理由として計算が好き・コンパスでの作図が楽しい・新しい問題に出会うのが楽しい・ノートに書くのが好きなどの理由が挙がっていて、学ぶ意欲も高まりつつある。

しかし、苦手意識がある児童は、既習の学習が定着できていないために見通しがもちにくく、問題を難しく感じたり、表し方が分からなかったりすることで自分の考えをつくれずにいる。

- 本単元の指導にあたっては、これまで学習してきた位取り表・乗法九九・計算のきまりなどをもとにして、2位数や3位数に1位数をかける計算の仕方を考える。その中で、位ごとに数を分けて計算する考え方と筆算形式を関連づけて、筆算の仕方を習得させていきたい。また、乗法の交換法則や結合法則の計算のきまりについては、加法の交換法則・結合法則の場合と同様に考えられるようする。

そのために、各型の学習において、次のような算数的活動を工夫する。

「習得型」学習では、既習の学習を使って自分の考えをつくり、自力解決できるようにする。必要に応じて、小集団交流を仕組み、考えをつくることが苦手な児童の自力解決を促す。

「活用型」学習では、さらに広げ、深めるような児童の日常生活の場面とつながるような問題を設定し、本単元で習得したかけ算の仕組みや計算のきまりを使って買い物をする場面を仕組むことで、学習したことをより活用できるようにする。

「スパイラル」学習では、本単元で習得した内容をもとにして、かんたんなわり算の計算の仕方について考えることができるようにし、ここで使った考え方が、次の学年につながることを児童に意識させたい。

3 単元目標

- 筆算形式による2, 3位数×1位数の計算の仕方を、既習の乗法計算の仕方をもとに考えようとする。(関心・意欲・態度)
 - 筆算形式による2, 3位数×1位数の計算の仕方を、数の構成や位取り表をもとに考える。(数学的な考え方)
 - 2, 3位数×1位数の計算を筆算で正確にできる。(表現・処理)
 - 2, 3位数×1位数の筆算の仕方と、乗法の結合法則を理解する。(知識・理解)
- ※「大きな数のわり算を考えよう」の単元目標については、本時指導のところに記載します。

4 指導計画（全16時間）

時	型	学習内容と問題	主な算数的活動と手立て
1	習得	<p>○ 「長住商店街」で買い物をする場面から、既習と未習を整理し、本単元のめあてをつかむ。</p> <p>問題</p> <p>○円の品物を○個買うと、代金は、いくらになるでしょう。</p>	<p>○ 1個の値段に個数をかけて代金をもとのめる式をつくり、既習内容と未習内容を整理する算数的活動</p> <p>※ かけ算の表を広げて見せて、かけ算は、九九だけではないことの意識付けを行い、単元学習への興味関心を高める。</p>
2	習得	<p>○ 何十、何百に1位数をかける乗法計算の仕方を理解する。</p> <p>問題</p> <p>1枚20円の画用紙を、3まい買いました。代金はいくらですか。</p>	<p>○ 何十（何百）×1位数の計算の仕方を考える算数的活動</p> <p>※ 10円玉や100円玉の絵図を提示し、10や100を単位とするとかけ算九九に帰着して計算できることに気付くようにさせる。</p>
3	習得	<p>○ 2位数×1位数（部分積がみな1けた）の計算の仕方を考える。</p> <p>問題</p> <p>1こ23円のチョコレートを3こ買いました。代金はいくらですか。</p>	<p>○ 2位数×1位数（部分積がみな1けた）の計算の仕方をアレイ図をもとにして考え、小集団の交流を通してよりよい考えについて話し合う算数的活動</p> <p>※ 第1単元「かけ算」で習得した既習を活用しながら自分の考えをつくることができるように既習の掲示物を提示する。</p>
4	習得	<p>○ 2位数×1位数（部分積がみな1けた）の筆算の仕方を計算の仕方とつないで筆算の仕方を理解し、筆算をする。</p> <p>問題</p> <p>23×3の筆算のしかたを計算のしかたとつないで考えよう。</p>	<p>○ 前時で考えた計算の仕方をもとにしてかけ算の筆算の仕方を考える算数的活動</p> <p>※ 部分積を省略しない筆算形式を提示してそれをもとに筆算が位ごとに計算していることとの関連付けをする。</p>
5	習得	<p>○ 2位数×1位数（1の位との部分積2けた）の計算の仕方を理解し、計算をする。</p> <p>問題</p> <p>1つの辺が16cmの正方形のまわりの長さは何cmですか。</p>	<p>○ 2位数×1位数（1の位との部分積2けた）の計算の仕方をアレイ図や位取り表などを使って考える算数的活動</p> <p>※ 16を10と6に分けて計算した考えが筆算につながることから繰り上がりがあることに気付かせる。</p>
6	習得	<p>○ 2位数×1位数（十の位との部分積2けたと一、十の位との部分積がともに2けた）の筆算の仕方を理解し、計算をする。</p> <p>問題</p> <p>42×3、58×3の筆算のしかたを考えよう。</p>	<p>○ 前時で考えた計算の仕方をもとにしてかけ算の筆算の仕方を考える算数的活動</p> <p>※ 部分積を省略しない筆算形式を提示してそれをもとに筆算が位ごとに計算しているということとの関連付けをする。</p>

7	習得	<p>○ 2位数×1位数（部分積をたしたとき百の位へ繰り上がる）の筆算の仕方を理解し、計算をする。</p> <p>問題</p> <p>29×4, 75×4の筆算のしかたを考えよう</p>	<p>○ かけ算の筆算の仕方を考える算数的活動</p> <p>※ 部分積を省略しない筆算形式を提示してそれをもとに筆算が位ごとに計算しているということとの関連付けをする。</p>
8	習得	<p>○ 3位数×1位数（部分積がみな1けた）の計算の仕方を考える。</p> <p>問題</p> <p>1mのねだんが312円のリボンを、3m買いました。代金はいくらですか。</p>	<p>○ 3位数×1位数（部分積がみな1けた）の計算の仕方をお金の図・位取り表・数・式・言葉などを使って考える算数的活動</p> <p>※ 2位数×1位数の計算で位ごとに分けて考えたことを想起させて、3位数×1位数の計算も同じようにできることに気付かせる。</p>
9	習得	<p>○ 3位数×1位数（一、十の位の部分積が2けた）の筆算の仕方を考え、計算する。</p> <p>問題</p> <p>386×2の筆算のしかたを考えよう。</p>	<p>○ 前時で考えた計算の仕方をもとにして3位数×1位数（一、十の位の部分積が2けた）の筆算の仕方を考える算数的活動</p> <p>※ 部分積を省略しない筆算形式を提示してそれをもとに筆算が位ごとに計算していることとの関連付けをする。</p>
10	習得	<p>○ 3位数×1位数（繰り上がって4位数になる）の筆算の仕方を考え、計算する。</p> <p>問題</p> <p>937×4, 537×3の筆算のしかたを考えよう。</p>	<p>○ 前時で考えた計算の仕方をもとにして3位数×1位数（繰り上がって4位数になる）の筆算の仕方を考える算数的活動</p> <p>※ 部分積を省略しない筆算形式を提示してそれをもとに繰り上がりの処理の仕方と筆算形式との関連付けをする。</p>
11	習得	<p>○ 3つの数の乗法の立式の仕方を考え、乗法の結合法則について理解する。</p> <p>問題</p> <p>1こ60円のおかしが1箱に4こずつ入っています。2箱買うと代金はいくらですか。</p>	<p>○ 一箱分の値段を先に求める式と個数を先に求める式が等しいことから結合法則が成り立つことに気付く算数的活動</p> <p>※ 1箱に4個のおかしが入っている絵を見せることで、1箱がいくらになるかまたは、2箱分のおかしの数がいくつかを考えればよいことに気付かせる。</p>
12 ・ 13	習熟	<p>○ 単元の学習内容の確実な定着を図る。</p> <p>・教科書P24, P25の練習問題に取り組む。</p> <p>・評価テストに取り組む。</p>	<p>※ 習熟が必要な児童は「ふり返しチェックシート」の問題を、早く解決できた児童は、P80の発展的な問題に取り組ませる。</p>

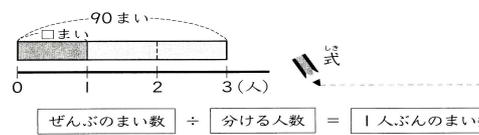
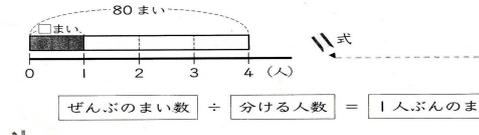
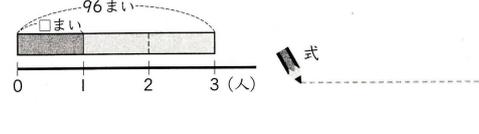
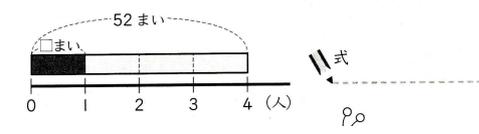
14 活用 3 組 本 時	<p>○ 長住商店街で買い物をする場面から学習したことを活用する。</p> <p>問題</p> <p>長住商店街のお店やさんでお楽しみぶくろの品物の注文をしよう。</p>	<p>○ 学習したことを日常生活の問題場面へ活用する算数的活動</p> <p>※ 自分で買い物をする店や商品を選び、買う数を決めさせることで意欲づけを図る。</p> <p>※ お店やさんとお客さんに分かれ計算が正しいかどうか互いに確かめさせる。</p>
15 スパイラル 16 1 組 本 時	<p>○ 前時までに学習した内容（各位ごとに分けて、九九を使って計算すればできること）をいかして簡単な場合の2位数÷1位数（1の位が0でわり切れる）計算の仕方を考える。</p> <p>問題</p> <p>90まいの色紙を3人で同じ数ずつ分けます。1人ぶんは何まいになりますか。</p> <hr/> <p>○ 簡単な場合の2位数÷1位数（各位わり切れる）の計算の仕方を考える。</p> <p>問題</p> <p>96まいの色紙を3人で同じ数ずつ分けます。</p> <p>1人分は何まいになりますか。</p>	<p>○ 前時までに学習した内容を生かして簡単な場合のわり算の問題を解決することで4年の「わり算のしかたを考えよう」にスパイラルする算数的活動</p> <p>○ 2位数÷1位数（1の位が0でわり切れる）の計算の仕方を位取り表・数式・言葉などを使って考える算数的活動</p> <p>※ 半具体物を操作できるヒントコーナーを用意し自立解決ができるようにする。</p> <hr/> <p>○ 2位数÷1位数（各位わり切れる）の計算の仕方を位取り表・数式化・言葉などを使って考える算数的活動</p> <p>※ 前時の問題と比較させることにより立式や答えの見積もりをさせ、考えを作りやすくする。さらに、半具体物を操作できるヒントコーナーを用意し自立解決ができるようにする。</p>

第16時 「スパイラル」学習

5 本時目標

- 既習の除法計算の仕方をもとにした、2位数÷1位数の除法計算の仕方について考える素地的経験を
する。 (数学的な考え方)

6 本時指導における「スパイラル」学習の考え方

	第3学年	第4学年
目標	○ 既習の除法計算の仕方をもとにした2位数÷1位数の除法計算の仕方について考える素地的経験を する。	○ 2位数、3位数÷1位数の除法計算の仕方について理解し、その計算をすることができる。
学習	<p>1 90まいの色紙を、3人で同じ数ずつ分けます。 1人ぶんは何まいになりますか。</p> 	<p>1 80まいの色紙を、4人で同じ数ずつ分けます。 1人ぶんは何まいになりますか。</p> 
問題	<p>2 96まいの色紙を、3人で同じ数ずつ分けます。 1人ぶんは何まいになりますか。</p> 	<p>1 52まいの色紙を、4人で同じ数ずつ分けます。 1人ぶんは何まいになりますか。</p> 

前時までに児童は、2位数、3位数×1位数の計算の仕方を既習の乗法計算の仕方をもとに考え、筆算形式につなげて学習してきた。

本時は、第4学年「わり算のしかたを考えよう」の場面へとスパイラルする内容で、2位数÷1位数で各位でわり切れる除法の計算の仕方について理解し、それをを用いる能力を高めることが主なねらいとしている。また、第3学年と第4学年で指導する内容の違いを次のように考える。

第3学年では、乗法計算で使った各位ごとに分けて考える、計算の仕組みや考え方を使えば、かんたんなわり算(2位数÷1位数)の計算にも使えることを、第4学年の学習につながるという素地的な経験として実感できるような算数的活動を工夫する。

第4学年では、除法計算の仕方を理解し、除法の筆算形式による計算の原理と手順を理解して、商が2位数になる(2位数、3位数)÷1位数の計算をしながら、徐々に計算の技能を高めていく学習へとつなぐような算数的活動を工夫する。

「つかむ」過程では、除数が1位数の場合において、前時の被除数の一の位が0の場合との違いを明確にさせた上で、被除数の一の位が0でない場合のわり算についてスムーズにつなげ、問題解決させたい。

「つくり出す」過程では、問題場面を図示して提示したり、前学習のかけ算で使った考えを想起させたりしながら、つくることに苦手意識がある児童が自力解決できる算数的活動を工夫する。また、自力解決できるように、半具体物を準備し、操作できる支援コーナーを用意する。

「響き合う」過程では、問題の解決の仕方を確認していきながら、考え方のもとになっている共通点を見つけていくような交流を仕組み、かけ算の筆算(1)の学習でした「各位ごとに分けて、計算すればできること」を共通理解できるようにする。この考え方は、次学年の本格的なわり算の学習につながっていくことを意識付けできるようにする。

7 準備

教師：位取り表・九九表・半具体物・発表用の画用紙(発表カード)・マジック

児童：学習ノート・指示棒

8 展開

過程	学習活動と内容	○主な算数的活動 ※主な手立て																												
つ か か む	1 本時の問題について話し合い、めあてをつかむ。	○ 第4学年「わり算のしかたを考えよう」に「スパイラル」する算数的活動																												
	<p>問題</p> <p>96まいの色紙を、3人で同じ数ずつ分けます。1人ぶんは何まいになりますか。</p> <p>めあて</p> <p>これまでの学習でつくった考えを使って、問題の計算のしかたを考えよう。</p>																													
／ つ く り 出 す	<p>2 見通しを立て、自分の考えをつくる。</p> <p>(1) 見通しを立てる。</p> <p>(2) 自分の考えをつくる。</p> <p>【予想される考え】</p>	<p>○ 既習を活用し、自分の考えをつくるための算数的活動</p> <p>※ 前時の学習との違いを明確にして、関係図や位取り表、半具体物の操作によって考えをつくる活動を行う。</p> <p>※ つまづいている児童の支援として、半具体物を用意し、操作しながら考えをつくることができるようにする。(ヒントコーナー)</p>																												
	<p>○ さくらんぼ計算</p> $\begin{array}{r} 96 \div 3 = 32 \\ \swarrow \searrow \\ 90 \div 3 \quad 6 \div 3 \\ 10 \text{のまとまりとばらに分けて計算すると、} \\ 90 \div 3 = 30 \\ 6 \div 3 = 2 \\ \text{だから、} 96 \div 3 = 32 \end{array}$	<p>○ 位取り表</p> <table border="1" data-bbox="810 1104 1086 1397"> <thead> <tr> <th colspan="2">十の位</th> <th colspan="2">一の位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>⑩</td><td>⑩</td> <td>①</td><td>①</td> </tr> <tr> <td>⑩</td><td>⑩</td> <td>①</td><td></td> </tr> <tr> <td>⑩</td><td>⑩</td> <td>①</td><td></td> </tr> <tr> <td>⑩</td><td>⑩</td> <td>①</td><td></td> </tr> <tr> <td>⑩</td><td></td> <td>①</td><td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">3</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">2</td> </tr> </tbody> </table> <p>十の位は $9 \div 3 = 3$ 一の位は $6 \div 3 = 2$ だから、 $96 \div 3 = 32$</p>	十の位		一の位		⑩	⑩	①	①	⑩	⑩	①		⑩	⑩	①		⑩	⑩	①		⑩		①		3		2	
十の位		一の位																												
⑩	⑩	①	①																											
⑩	⑩	①																												
⑩	⑩	①																												
⑩	⑩	①																												
⑩		①																												
3		2																												
／ 響 き 合 う ／ ふ り 返 る	<p>3 考えを交流し、使える考えを見いだす。</p> <p>(1) 計算の仕方について順に発表する</p> <p>(2) 考え方の共通点を話し合い、その共通点が、4年生の学習でも使える便利な考え方であることを知らせ、確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・10のまとまりとばらに分けて計算している ・位ごとに分けて計算している <p>4 学習感想を書く。</p> <p>(1) 次の観点で学習感想を書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時学習で分かったことや気付いたこと ・これからも使えそうな便利な考え。 ・第4学年「わり算のしかたを考えよう」の学習で、がんばりたいこと <p>(2) 学習感想を交流する。</p>	<p>○ 考えの共通点に気付くことができるようにするための算数的活動</p> <p>※ 自分の考えを確認し、どんな考え方を伝えるための小集団を生かした交流活動を取り入れる。</p> <p>※ かけ算の学習で使った考え（各位ごとに分けて計算する）に着目できるようにする。</p> <p>○ 次学年へつなぐための算数的活動</p> <p>※ 本時学習で分かったことやこれからがんばりたいこと等を、学習感想として書く。</p> <p>※ 学習のまとめとして一般化するのではなくこれから「いつでも使える」考えとして、次学年へつなぐことができるように意識させる。</p>																												

第 3 時 「習 得 型」学 習

5 本時目標

- 2位数×1位数の計算の仕方を、アレイ図をもとにして、被乗数を分配し計算する方法を使って考えることができる。 (数学的な考え方)

6 本時指導の考え方

前時までに児童は、何十、何百に1位数をかける乗法計算の仕方について、何十、何百を10、100のまとまりとしてとらえることで、かけ算九九に帰着して計算することができることを学習してきている。

本時は、既習のアレイ図をもとにして、被乗数を分配して計算する方法を使って、2位数×1位数の乗法の計算の仕方を導き出すことを主なねらいとしている。

「つかむ」過程では、まず日常生活場面からの導入を図り、問題への関心をもたせるために、チョコレートを提示する。次に、問題文の分かっていること、たずねられていることを確認するとともに、テープ図と数直線を用いた関係図から 23×3 と立式する。その後、前時で学習した 20×3 との違いに気付かせ、被乗数の一の位が0でない場合でも、既習事項を使って解決できるか問いかけ、本時の学習めあてを見いだすようにする。

「つくり出す」過程では、第3学年第1単元「かけ算」における既習の分配法則を活用することに気付かせることで見通しをもたせる。自分の考えをつくる際には、アレイ図を配り、いろいろな考えの被乗数の分け方を考えさせる。自分の考えをつくった後、小集団交流を行う。ここでは、事前につくった等質のグループで自他の考えを説明し合い、考えを付加・修正・強化するとともに、同じ考えや違う考えを比べさせ、各グループでよりよい考えを話し合い、「発表カード」に書かせる。等質のグループで小集団交流を行うことで、自他の考え方が見つけやすくなるとともに、十分な考えをつくることのできていない児童は自分の考えを見直すことができるようになる。

「響き合う」過程では、全体交流を行う。ここでは、各グループから出された考えの中で「はやい」「かんたん」「いつも使える」分配の仕方は、どのグループの考えなのかについて話し合い、2位数×1位数の計算は、被乗数である2位数を何十といくつの、位ごとに分けると乗法九九を使って計算することができ、それぞれの和が答えになるということをまとめる。

「まとめる」過程では、数値が違う場合の計算にも、まとめた数理が適用できることを確かめる。その後、学習の感想を書き、学んだことを振り返る。

自分の考え	自分の考え	自分の考え
<p>小 集 団 交 流</p> <p>目的：自他の考えを聞き合い、グループの考えをつくる。</p> <p>①自分の考えを説明し、付加・修正・強化する。 ②グループの考えの中で、どの考えがよりよい考えなのかについて話し合う。 ③グループの考えをまとめ、「発表カード」にかく。</p>		
<p>全 体 交 流</p> <p>目的：グループから出された考えをよりよい考えへと高め、一般化する。</p>		
23×3	23×3	23×3
\wedge $10 \times 3 = 30$ $10 \times 3 = 30$ $3 \times 3 = 9$ $30 + 30 + 9 = 69$	\wedge $20 \times 3 = 60$ $3 \times 3 = 9$ $60 + 9 = 69$	\wedge $5 \times 3 = 15$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 3 = 15$ $3 \times 3 = 9$ $15 + 15 + 15 + 15 + 9 = 69$
<p style="text-align: center;">↓</p> <p>「はやい」「かんたん」「いつも使える」 23×3 の計算は、23 を 20 と 3 に分けて計算するとよい。</p>		

7 準備

- 教師：交換法則・結合法則の掲示物 発表用画用紙（発表カード）
- 児童：学習ノート 指示棒

8 展開

過程	学習活動と内容	○主な算数的活動 ※主な手立て
つ	1 本時の問題について話し合い、めあてをつかみ、立式する。	○ 日常生活から課題を発見する算数的活動 ※ 実物のチョコレートを提示する。
か	問題 1こ23円のチョコレートを3こ買いました。代金はいくらですか。	
む	立式 23×3 めあて	※ 関係図とテープ図から立式につなげる。
	23×3の計算のしかたを考えよう。	
／	2 見通しを立て、自分の考えとグループの考えをつくる。 (1) 見通しを立てる。 ・ かけられる数を分ける。 ・ アレイ図をもとにして考える。 (2) 自分の考えをつくる。	○ 見通しをもつことができるようにするための算数的活動 ※ 既習の 12×3 や 20×3 を学習した時の掲示物をもとに、活用できる考えを想起する話し合い活動を行う。
つ	予想される考え	○ 既習を活用しながら自分の考えをつくるための算数的活動
く		※ 第3学年の第1単元「かけ算」における既習（アレイ図をもとにして、被乗数を分配して考える方法）を活用して考えるよう促す。
り		
出		
す		小集団による交流活動 ①自分の考えを説明し、付加・修正・強化する。 ②グループの考えの中で、どの考えがよりよい考えなのかについて話し合う。 ③グループの考えをまとめ、「発表カード」にかく。
／		
響		○ 自分の考えを説明するとともに、よりよい考えを見いだすための小集団交流活動
き	(3) 小集団交流を通して、グループのよりよい考えをまとめる。	※ 事前に等質になるようなグループをつくり、各グループのよりよい考えを「発表カード」にまとめるよう促す。
合	3 全体交流を行い、学習をまとめる。 (1) 各グループの考えを伝え合う。	○ よりよい考えへと高め合う算数的活動
う	(2) どのグループの考えがよりよい考えかについて話し合い、学習をまとめる。	※ 「はやい」「かんたん」「いつでも使える」の3つの観点をもとに話し合うよう促す。
／	まとめ	
ま	23×3の計算は、かけられる数の23を20（十の位）と3（一の位）に分けて計算するとよい。	
と	4. たしかめ問題をして、学習感想を書く。 (1) 32×3 の計算の仕方を考える。 (2) 学習感想を書く。	○ 数理を確かにするための算数的活動 ※ 数値が違う場合の計算にも、まとめた数理が適用できることを確かめる。
め		

第 14 時 「活 用 型」学 習

5 本時目標

- 2位数×1位数・3位数×1位数の計算を生かして、決まった金額の品物をお店で買う場合の品物の選び方を考えることができる。(数学的な考え方)

6 本時指導の考え方

(1) 問題解決に必要な数理と問題設定

- ・ 2位数×1位数の筆算の仕方
- ・ 3位数×1位数の筆算の仕方
- ・ 3つの数のかけ算では、初めの2つの数を先に計算してもあとの2つの数を計算しても答えは同じ。

本時の学習問題は、次のようなものである。

～長住商店街のお店やさんで「お楽しみぶくろ」の商品の注文をしよう～
使えるお金は1回につき1000円。または、1500円。1回の注文は、1つの店です。品物と個数は、自分で決める。品物は2種類まで。ただし個数は、2～9個まで。

第1時の学習で買い物の場面を設定し本単元のめあてをつかんでいる。そこで、これまでの学習内容を生かして児童が意欲的に活動できるように、活用型学習として買い物の場面を設定した。この学習は、学習内容の定着を図ると共に日常生活へ広げることを主なねらいとしている。

(2) 問題解決させるための具体的支援

「つかむ」過程では、2位数×1位数の筆算や3位数×1位数の筆算の仕方を想起させるとともに1000円までで2種類を袋詰めした場合と1500円までで1種類の品物を袋詰めした場合を例題として提示して題意をつかませる。お店は、4軒（文房具や、ケーキや、くだものや、おもちゃや）の中のどの店で何を何個買うか自由に選択してよいことを知らせる。

「つくり出す」過程では、「お客」になるとき・「お店やさん」になるときという実際の日常生活の場面を想定して、どんな計算をしながら活動したらいいのか考えさせる。また、時間内であれば何回も選択して袋詰めの商品を注文できることを知らせ意欲的に活動できるようにする。

「響き合う」過程では「お店やさん」は、「お客」の計算が正しいかどうかを電卓を使って確かめさせる。間違っていた場合は、もう一度計算するようにさせ、かけ算の筆算が正確にできるようにしたい。また、1000円や1500円で買えるかどうかを確かめさせ、相談しながら注文ができるようにする。時間が来たら「お客」と「お店やさん」を交代させる。

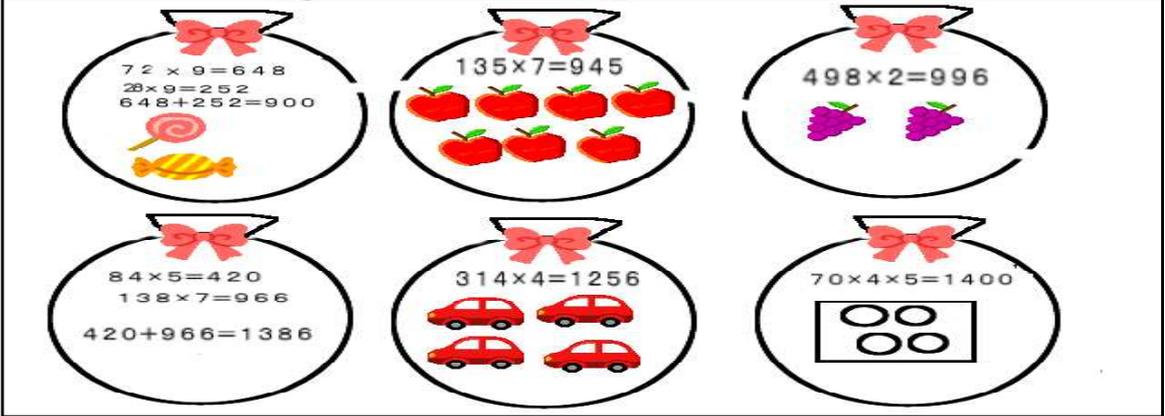
「ふり返る」過程では、買い物の疑似体験がうまくできたかどうかを交流する活動を通して、日常生活の場面での問題解決に活用していけるような意欲付けをしたい。

7 準備

教師：お店の品物と値段が書いてあるもの、注文の仕方のルール表、お店やさんの電卓

児童：探検ボード、注文カード

8 展開

過程	学習活動と内容	○主な算数的活動 ※主な手立て
つ	1 本時の問題について話し合い、めあてをつかむ。	○ 課題を考えるための算数的活動
つ	問題 長住商店街のお店で「お楽しみぶくろ」の品物の注文をしよう。	
か	注文の仕方	
む	<ul style="list-style-type: none"> ○ 使えるお金は1回につき1000円。または、1500円。 ○ 品物と個数は、自分で決める。品物は、2種類までで1つの品物に対して個数は、2～9まで。 ○ お店やさんに確かめてもらい、スタンプをもらう。 ○ 何回も注文することができる。 	
／	2 品物を選び注文をする。	※ 1種類と2種類の品物をそれぞれふくろづめにした場合は提示して題意をつかませる。
／	【予想される計算】	
つくり出す		
／	(お客になる児童)	○ 学習したことを日常生活の問題場面へ活用する算数的活動
響	○ 買いたい品物を決め注文カードに計算をしてお店の人に確認してもらおう。	※ 4軒の店には、〇〇円、〇〇〇円の品物があること気付かせる。
き	(お店やさんになる児童)	※ 1回目の注文が上手くできたら他の店にも行くように促す。
合	○ 電卓を使い計算が正しいかどうか確かめをする。(お店になるグループとお客になるグループは、途中で交代する。)	※ 間違った場合は、もう一度計算をやり直すようにさせる。筆算をお店やさんにみてもらい正しくできるようにさせる。
う		○ これまでの学習と本時の学習をふりかえる算数的活動
／	3 学習の感想を交流する。	※ 学習したことが生活にも生かせることに気付かせ、実際に活用してみたという意欲を持たせる。
ふ	○ 買い物の擬似体験をしてどうだったかを交流する。	
返る	<ul style="list-style-type: none"> ・ どんな品物を何個買えたか。 ・ 個数は、すぐに決められたか。 ・ どんな計算をしたのか。 	