

第1学年

算数科

単元名： 「なんばんめ」

単元の目標

数を用いた順序の表し方を理解し、基点に着目して順序を考える力を養うとともに、数を用いて順序を表すことによるよさを感じ、日常生活に活用しようとする態度を養う。

評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
数を用いた順序や位置の表し方を理解し、数を用いて順序や位置を表すことができる。	数を順序や位置を表すものとしてみて、基点に着目して順序や位置を考え、数を用いて順序や位置を表現している。	数を用いて順序や位置を考えた過程や結果を振り返り、そのよさや楽しさを感じながら学ぼうとしている。

指導にあたって

(1) 単元観

前単元では、0から10までの範囲で、集合の要素の個数を正しく数えたり、数詞を正しく唱えたりして、集合数としての数を理解できるようになってきている。本単元では、これらの学習活動を基にして、数には順序を表す意味としての使い方（順序数）をあることを知らせ、数についての理解を一層深めていく。

順番を調べようとする場合は、その対象に数を順に対応させていき、その対応する数によって順番を知る事ができる。順序数としては「～から○番目」を扱う。学習活動は、集合数と順序数の理解を通して、さらに、数系列における数の位置や順序についての理解を図ることに繋がっていく。

(2) 指導観

初めに、イラストなどを元に「前から2番目」という前後を用いた順序の表現や、「前から3人」「前から3番目」という集合数と順序数の使い方の違いを学習させる。2時間目では、前後の表現のみでなく、「上・下・左・右」の4方向からの表現を使った順序数に取り組みさせる。

また、本時の指導として、順序数の練習場面で、プログラミングの学習を取り入れる。本単元では、「ソビーゴブロックプログラミング」というビジュアルプログラミング教材を扱い、適当に散らばったブロックもつなげると順序性が発生することを意識させながら、ブロックを組み合わせて、縦型にプログラムを組む。それを書画カメラや、紙で拡大させたブロックを黒板に提示して、「上・下から〇〇番目は何ブロック」という活動を行い、順序数を学習していく。

本単元にプログラミングを取り入れることで、目的に合わせて数を用いた正しい表現で順序を考えることでプログラミング的思考の基礎を養い、様々な場面での順序数の活用ができるようになる。さらに、それらを言語化して発表することで、本単元の目標でもある「数を用いて順番や順序、位置を表すこと」が確実にできるようになる。また、数の認識が苦手児童も、手元でブロックを一つずつ組んでいくので、「何番目」という問いに対して、数が考えやすくなっている。

指導計画（4時間扱い）

	学習活動	留意点
1	イラストをもとに順序を数で表す <ul style="list-style-type: none"> ・徒競走の順位を数で表す ・綱引きの絵を用いて、順番を数で表す ・集合数と順序数に気を付けて教科書の絵に色を塗る 	<ul style="list-style-type: none"> ●順序数は身近な場面の例題も用意する。 ●ワークシートにし子ども達を取り組みやすいようにする。
2	ソビーゴブロックを使い、順序数の練習をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックを積み重ね、「〇〇から〇〇番目は何ブロックですか」を答える。 ・逆に「〇〇から〇〇番目は〇〇ブロック」の指定で、ブロックを重ねる。 ・重ねてできたブロック通りに、碁盤の目でソビーゴ人形を動かす 	<ul style="list-style-type: none"> ●指定された順序を満たしてブロックを組んでもらうなど、難易度があがるので、書画カメラなど、全体で確認したり、教師側の手元の操作などを子供たちに共有できるようにしておく。

本時の学習

(1) 本時の目標

上下、左右に関わる順序の表し方を理解する。

	○学習活動	●指導上の留意点 ☆評価
導入	○前時の学習を振り返る	●集合数と順序数の違いを復習させる。
展開	○めあてを確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ものの いちを あらわそう </div> ○ペアになり順序数の練習をする。  <p>上から3番目は何ブロック? →うさぎブロック</p> <p>下から4番目は何ブロック? →上ブロック</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●ソビーゴブロックをつなげたもの提示。 <ul style="list-style-type: none"> ・書画カメラで提示 ・拡大印刷したものを黒板に提示 ●例題をいくつか用意し、ペアで考えさせてから、全体で確認する。
	○ペアで「碁盤の目・ソビーゴブロック」を使って順序数の練習する。 ①好きなアイテムを選ぶ ②中央マスから選んだアイテムまでのルートを決める。 ③ルート通りにブロックを組み合わせてプログラムを作る。	☆数を順序や位置を表すものとしてみて、基点に着目して順序や位置を考え、数を用いて順序や位置を表現している。 ○教師から「何番目？」の質問をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・選んだアイテムが上下左右から何番目 ・プログラムの上下から〇〇番目は何ブロックなど
まとめ	○他のペアと、自分達が作ったプログラムを見ながら選んだアイテムまで進む順序を説明させる。	●説明が長くなり、難しくならないよう、碁盤の目のマス数は少なくする。

				
				
				
				
				