

単元名 いくつと いくつ

配当時間 7時間

単元の目標 (1) 6, 7, 8, 9, 10の合成・分解と, 10の補数関係を理解するとともに, 0について理解し, 「1つもない」ことを0と表現できる。  
 (2) 1つの数をほかの数と関係付けて見ることができる。  
 (3) 数の合成・分解に興味, 関心をもち, 進んで合成・分解をしようとする。

## 標準的な展開例

01040103\_001

【準備等】帽子(赤5つ, 青5つ), いす(6脚), 色鉛筆, 数図ブロック, さいころ, 1から10までの数字を書いたカード, おはじき, おはじきいれのシート

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 6の合成・分解をする。[p. 22・p. 23]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「いすとりゲーム」をする。</li> <li>6の合成・分解を考える。</li> <li>単元の学習課題をつかむ。</li> <li>★1つのかずがいくつといくつにわけられるでしょう。また, 2つのかずがいっしょになるといくつになるでしょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6が2と4など2つの数に分けられるということや, 2つの数を合わせると6になるということをつかませる。</li> <li>いすを6脚用意し, 5人ずつ赤と青の帽子をかぶり, 10人で「いすとりゲーム」をさせ, 結果を記録させる。</li> <li>6個のおはじきを両手で握って, いくつといくつになっているか考える活動を取り入れてもよい。</li> <li>6になる組み合わせを全て出させる。</li> </ul> <p>【評】6の構成を理解し, 合成・分解する活動を通して, 「知識・技能」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>具体物や半具体物を分けるとともに, 数字を使って7が5と2, 3と4などに分けられることを考えさせる。</li> </ul>
<p>2 7の合成・分解をする。[p. 24]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>7個のりんごを2つの皿に分けることを考える。</li> <li>本時の学習課題をつかむ。</li> <li>★7はいくつといくつにわけられるでしょう。</li> <li>7の合成・分解を考える。</li> <li>「7になあれ」のゲームをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>繰り返しゲームをさせて, 数の合成や分解を感覚としてつかませる。さいころの表の数と裏の数の関係も, 7の合成・分解によって成り立っていることに気付かせる。</li> </ul> <p>【評】7の構成を理解し, 合成・分解する活動を通して, 「知識・技能」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>列車の絵を使ったり, 数図ブロックを使ったりして, 実際に8個を2つに分ける活動の時間を確保する。</li> <li>数図ブロックを電車に見立てて考えさせる。</li> </ul>
<p>3 8の合成・分解をする。[p. 25]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>8両の列車を2つに切り離すことを考える。</li> <li>本時の学習課題をつかむ。</li> <li>★8はいくつといくつにわけられるでしょう。</li> <li>8の合成・分解を考える。</li> <li>「8このおはじき」のゲームをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの要素を取り入れ, ペアや小グループで楽しく学習できるようにする。</li> </ul> <p>【評】8の構成を理解し, 合成・分解する活動を通して, 「知識・技能」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習のまとめとして, □と□で9という言い方ができるようにする。</li> </ul>
<p>4 9の合成・分解をする。[p. 26]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>9個のトマトを2つの皿に分けることを考える。</li> <li>本時の学習課題をつかむ。</li> <li>★9はいくつといくつにわけられるでしょう。</li> <li>9の合成・分解を考える。</li> <li>「9づくり」をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>9の合成・分解は数が大きく, 間違いやすいと考えられるため, 数図ブロックの活動を十分に取り入れて, 数字への置き換えを急がないように注意する。</li> <li>具体物や半具体物を使い, 実際に活動させてから数字に置き換えさせる。</li> <li>カードを1枚めくった後, 何が出ると9になるか考えてからめくるようにさせるとよい。</li> </ul> <p>【評】9の構成を理解し, 合成・分解する活動を通して, 「知識・技能」を評価する。</p>
<p>5 10の合成・分解をする。[p. 27]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「おはじきいれ」をする。</li> <li>本時の学習課題をつかむ。</li> <li>★10はいくつといくつにわけられるでしょう。</li> <li>10の合成・分解を考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1と9, 2と8など全ての場合について確認させる。</li> <li>「10はいくつといくつになるか。」を常に考えさせながら取り組ませる。</li> <li>円に入れようとして, 合成・分解の学習にならない場合があるので, 円に入れる勝負ではないことを確認する。</li> <li>表にまとめて, 「いくつといくつで10」と唱えられるようにするとよい。</li> </ul>

6 10の補数を見つける。[p. 28]

○合わせて10になる数を見付ける。

○本時の学習課題をつかむ。

★あわせて10になるかずをみつけよう。

○「10にしましょう」をする。

○「10づくり」をする。

7 0について考える。[p. 29]

○本時の学習課題をつかむ。

★0というかずについてかんがえよう。

○0の使われる場面を知る。

○おはじき入れゲームをする。

○「練習問題」をする。

【評】10の構成を理解する活動を通して、「知識・技能」を評価する。

・つまづいている児童には、10の合成・分解に戻って考えさせる。  
・数図カードを思い浮かべ、10の補数を捉えられるようにする。

・10の補数を考える。

・10の補数がすぐに分かるように、繰り返しゲームをして、習熟を図る。1枚めくった後で何が出ると10になるか考えさせてからめくるようにさせるとよい。

【評】10の合成・分解する活動を通して、「知識・技能」を評価する。

・3, 2, 1個と1ずつ減らしていく場面から0をつかませる。

・「ゼロ」ではなく、「れい」と読ませる。

・おはじき入れをさせ、おはじきが1つも円の中に入らなかった状態を「0」で表すことを知らせる。

・0の意味を得点と結び付けて補説する。

【評】具体的な操作を行い、0の意味や使い方を理解する活動を通して、「知識・技能」を評価する。

【 備 考 】

本単元は、数の構成的な意味を知り、数を分解したり合成したりすることを中心に学習する。また、0という数の使い方や、10の補数についても併せて学習する。数を構成的な視点で見たり、0や補数が使えるようになったりすることは数概念を理解する上で重要なことである。そのため、単元を構想する際には、数学的活動を多く取り入れることで、学習内容が無理なく身に付けられるように配慮する。