

# 1年 算数科 「かたちあそび」

足立区立  
西新井小学校

## ■本時の目標

箱などの身の回りの具体物から形を抽象し、立体図形の特徴をまとめる。

### 本時の流れ

	学習内容・学習活動	・指導上の留意点 ◆評価
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時の学習を振り返る。</li> <li>形について分かったことはどんなことがあったか思い出す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時に気付いた「転がる」「積める」などの児童の発言を取り上げることによって、形の特徴に着目して考えていけるように方向付ける。</li> </ul>
<b>にているかたちをあつめよう</b>		
展開1	<ul style="list-style-type: none"> <li>4つの形を基にして、似ている形に名前を付ける。</li> <li>似ている形を仲間分けするために、筒、球、立方体、直方体の構成要素を考える。</li> <li>円柱…転がる、平らなところがある、丸いところがある</li> <li>球…転がる、平らなところがない、どこから見ても丸い</li> <li>立方体…転がらない、全部平ら、どこから見ても四角</li> <li>直方体…転がらない、全部平ら、どこから見ても真四角、</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>円柱、球、直方体、立方体、の箱や積み木を用意しておき、抽象化した立体図形として見せる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>(プログラミング的思考)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>それぞれの形の構成要素を洗い出すことで、特徴を捉えられるようにする。それぞれの形にはどんな要素が当てはまるか、ワークシートに書き込ませる。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>構成要素となるキーワードをカードにして黒板に掲示する。</li> <li>グループや考えさせる。</li> <li>実際に4つの形を触ったり、動かしたりしながら考えさせる。</li> </ul>
展開2	<ul style="list-style-type: none"> <li>形を分類分けする。分けた理由をペアで説明しあう。</li> <li>形あてゲームをする。教師が言うキーワードを基に何の形なのかを考える。</li> <li>形を見ないで触って分類する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>様々な箱を、似ている形と言えるのか吟味しながら分ける。根拠を基に分けた理由を説明する時間をつくる。</li> <li>◆形に着目し、特徴や機能を言葉や具体物を用いて表現している。</li> <li>児童が形を予想する際、思考の支えとなるように構成要素のカードと形の名前を掲示しておく。</li> <li>◆身の回りにあるものの形について概形や機能の特徴から分類することができる。</li> </ul>

まとめ	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本時の活動を振り返り、本時のまとめをする。</li><li>• 分かったことや、学んだことをノートに書く。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 児童の発言を基に、本時のまとめをする。</li><li>• 学級全体で付けた形の名前をこれからの学習でも使っていくことを確認する。</li></ul>
-----	---	---