

かずとすうじ チャレンジ！

単 元	かずとすうじ, 20 までのかず	対象学年	1 年
ね ら い	毎時間の導入で, 数に関するゲームを取り入れた活動を行うことで, 楽しみながら数と数字に慣れることができる。		

1 準備するもの

教師：百玉そろばん, 1～10の数字カード, 数図ブロックカード, カスタネット
児童：1～10の数字カード

2 学習のしかた

以下の活動は, 毎時間の導入として10分ほどで行う。

(1) 百玉そろばん

- ① 順唱 (1, 2, 3, …, 19, 20)
- ② 逆唱 (20, 19, 18, …, 2, 1, 0)
- ※「0」は「れい」と読む。
- ③ 2とび (2, 4, 6, 8, …, 18, 20)
- ④ 5とび (5, 10, 15, …, 55, 60)
- ⑤ 10とび (10, 20, 30, …, 90, 100)

※はじめは, ゆっくりと玉を動かしながら, 教師の言葉を真似して唱えさせる。

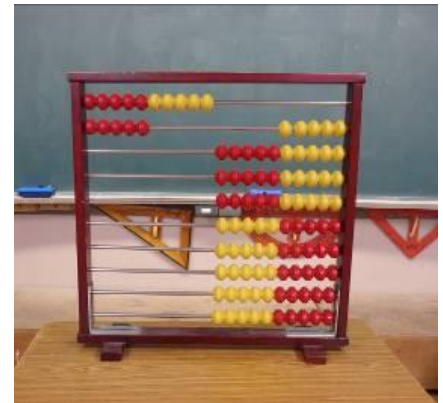
※玉をはじいたときに出る「カチッ」という音が鳴ってから数字を言うようにし, リズムよく数字を唱えられるようにする。

①から⑤の活動に慣れてきたら, 次の活動も増やしていくとよい。

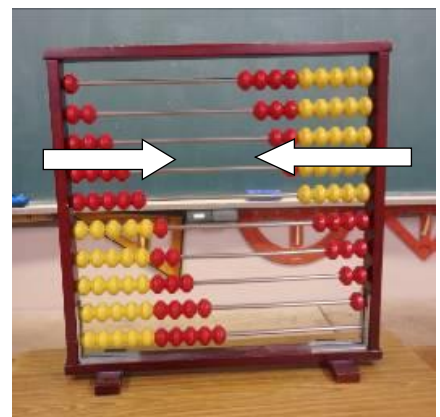
- ⑥ 10の合成 (10は1と9, 10は2と8, …)

※唱えている言葉に合うように教師は玉を中心へ動かす。

- ⑦ 隠し玉 (子どもは机に伏せ, 教師が動かした玉の音を聞いて数を答える)



【5とびの様子】



【10の合成の様子】

(2) 数字カードの並び替え

① 1～10までの数字カードを裏返しにして混ぜる。

② 教師の「よういドン！」の合図で、カードを表にし、1～10まで順に並べる。

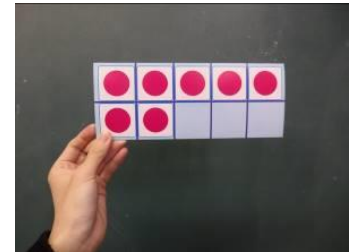
※より速く並び終えるようにするため、できた順に順位をつけて競わせると子どもはやる気になって取り組む。



(3) 数図ブロックの読み取り

教師が「いくつでしょう」と提示した数図ブロックカードと同じ数の数字カードを選んで教師に見せる。

※提示する時間を短くし、すぐに数がとらえられるようにする。



(4) カスタネットでの数当て

教師がカスタネットを叩いた回数と同じ数の数字カードを選んで教師に見せる。

※叩くスピードは回数を重ねるごとに速くしていくと、子どもがより集中する。

3 学習上の留意点

- ・時間を決めて毎時間行うことで、初めは出来なかった子どももできるようになる。
- ・集中して取り組むことができるように、短い時間で行う。

4 学習の効果

- ・4月から毎時間の導入で行うことで、5月頃には2とび・5とび・10とびの数をスムーズに言うことができるようになる。
- ・数図ブロックの配置と数が瞬時に分かるようになる。これは、10の合成分解・たしざん・ひきざんを学習する際に、頭の中でブロックがイメージできるため、計算の思考のツールとしてとても役に立つ。