

あかねこ計算スキルは、3つの「システム」によって組み立てられている

3 全員満点システム

クラスのどの子も自分にあった進度を選びながら、しかも100点満点を取ることができる。

2問目は10問中の6問目の難易度。この2つができたならOKという配列（ソフトウェア）。

2 補助計算システム

計算の過程を細分化して、従来、暗算で求めてきた計算を目に見える形にした。

子どもの思考過程が目に見えるので、つまづきがよくわかる。

1 ミス発見システム

計算の全部、途中経過まで全部が出ている。

つまづいてしまった子ども、いわゆる勉強のできない子にとって必要

ミスの場所が発見できる。

16 わり算をしましょう。

① $7 \div 3 = \square$ あまり \square

② $23 \div 6 = \square$ あまり \square

③ $26 \div 4 = \square$ あまり \square

④ $19 \div 5 = \square$ あまり \square

⑤ $50 \div 9 = \square$ あまり \square

⑥ $27 \div 5 = \square$ あまり \square

⑦ $46 \div 7 = \square$ あまり \square

⑧ $30 \div 4 = \square$ あまり \square

⑨ $41 \div 9 = \square$ あまり \square

⑩ $53 \div 6 = \square$ あまり \square

早く終わったら やってみよう!

- 29 ÷ 8
- 32 ÷ 6
- 65 ÷ 7
- 70 ÷ 8
- 80 ÷ 9
- 49 ÷ 5

16 わり算をしましょう。

① $7 \div 3 = 2$ あまり 1

② $23 \div 6 = 3$ あまり 5

③ $26 \div 4 = 6$ あまり 2

④ $19 \div 5 = 3$ あまり 4

⑤ $50 \div 9 = 5$ あまり 5

⑥ $27 \div 5 = 5$ あまり 2

⑦ $46 \div 7 = 6$ あまり 4

⑧ $30 \div 4 = 7$ あまり 2

⑨ $41 \div 9 = 4$ あまり 5

⑩ $53 \div 6 = 8$ あまり 5

本日の講座では、このユースウェアをお伝えるため、模擬授業形式で行います。

(2回目の指導)

〈残り2分の場合〉

「やってなかった問題を10まで急いでやりなさい。やったら自分で答え合わせをしなさい」(ほとんどの子は、1分ぐらいで完了する) 「10問全部できた子は、右下の欄の『早く終わった問題』に挑戦しなさい」(これも、1, 2分で終了するはずである)

〈残り3分~5分の場合〉

右のことを、全員にさせる。「終わった人は、できた問題にあかねこシールをはりなさい」(あかねこシールは、時間調整用である。全部終わった子が、小さいシールをはっているときに、遅れた子が問題をやっているのである。この子たちに、シールはり宿題とする)

【あかねこ計算スキルの「ユースウェア」】

(1回目の指導)

- 「小数3をやります。計算スキルを開けなさい」
- 「テスト時間は2分です。2分はかなり長いです」
- 「①から⑩まで10問あります。テストは3つのコースがあります。まず、2問コースです。ゆっくりやる人のコースです。①と②だけ2分間でやりなさい。1問が50点になります。もう少しできる人は、5問コース。①から⑤までやりなさい。1問20点で合計100点です。自信のある人は10問コースに挑戦しなさい。①から⑩までやりなさい。1問10点です。どのコースでも100点満点です。どのコースを選ぶか手をあげてもらいます」
- 「2問、5問コースの人は、残ったところを宿題とします。5分でできる宿題です。自分で丸つけまでします」
- 「テストをします。時間は2分間です。用意はじめ。1分たちました。あと1分です。1分30秒たちました。あと30秒です」
- 「答え合わせをします。自分で丸をつけなさい。赤鉛筆を用意して」
- 「答え合わせをします。10番から」
- 「さあ、5問コースの人おまたせしました」
- 「100点の人、手をあげなさい」(ほとんどの子が手をあげる) 「100点と記入しなさい」