

〇〇〇〇学級（知的障がい学級） 算数科学習指導案

日 時 平成29年11月7日（火）6校時

児 童 1年 男子1名 5年 男子1名 女子1名 計3名

指導者

1 単元名 「さかなつりをしよう」

2 単元の目標

生活単元と算数科の教科横断的指導を通して、個に応じた算数的活動に取り組む。その中で、1年生では釣った魚の数を数えて、加法の計算ができるようにすることを目指している。5年生では釣った魚の数を表にまとめ、整数の乗法の立式をして計算方法について理解し、その計算ができるようにすることを目指している。

3 単元について

(1) 教材観

本単元は、学習指導要領算数科の第1学年の目標「(1)具体物を用いた活動などを通して、数についての感覚を豊かにする。数の意味や表し方について理解できるようにするとともに、加法及び減法の意味について理解し、それらの計算の仕方を考え、用いることができるようにする。」と第3学年の目標「(1)加法及び減法を適切に用いることができるようにするとともに、乗法についての理解を深め、適切に用いることができるようにする。また、乗法の意味について理解し、その計算の仕方を考え、用いることができるようにする。さらに、小数及び分数の意味や表し方について理解できるようにする。」に基づいて設定したものである。その内容は、次のように位置付けられている。

に基づいて設定したものである。その内容は、次のように位置付けられている。

第1学年 [A 数と計算]

(2) 加法及び減法の意味について理解し、それらを用いることができるようにする。

ア 加法及び減法が用いられる場面について知ること。

イ 1位数と1位数との加法及びその逆の減法の計算の仕方を考え、それらの計算が確実にできること。

第3学年 [A 数と計算]

(3) 乗法についての理解を深め、その計算が確実にできるようにし、それを適切に用いる能力を伸ばす。

ア 2位数や3位数に1位数や2位数をかける乗法の計算の仕方を考え、それらの計算が九九などの基本的な計算を基にしてできることを理解すること。また、その筆算の仕方について理解すること。

イ 乗法の計算が確実にでき、それを適切に用いること。

児童はこれまでにボーリングゲームで何投か投げて得点を数える経験をしている。その発展として今回は魚釣りゲームを設定した。魚釣りゲームでは釣った魚を手元に置いておくことができ、具体物で数えやすく、魚の種類や大きさを自由に変えて場面設定ができる。そのことから、児童ができるようになった計算を実際に使いながら意欲的に学習に取り組むことができる教材である。また、釣った魚の数を基に計算するだけでなく、ポイントや数に応じて換金することでお金の取り扱いにも触れさせることができる。1年生では3桁の数までの学習は行わないが、日常的にお金を取り扱うことは自立生活を行う上で必要なことだと考えて取り入れた。また、2名在籍している5年生は、かけ算の筆算の仕方を正確に理解し、確実に計算できるようにするため、3年生の「かけ算の筆算」に焦点を当てて単元を設定した。

## (2) 指導観

魚釣りゲームは生活単元とも組み合わせた学習である。魚の絵をかいたり、釣り道具を作ったりする学習は生活単元学習として行いながら、算数的活動への関心、意欲も引き出したい。

魚釣りゲームの、導入の段階では「魚釣り」のルールに従い楽しく活動し、数量に関わる学習課題に移行していきたい。その際には、児童の実態に応じて学習内容・問題量を設定し、どの子にとっても無理がなく、主体的に取り組めるように配慮する。具体的な支援方法としては、ワークシートやヒントカード、表などである。

## 4 児童について

ひまわり学級は、知的障がい学級で1年生1名(A児)、5年生2名(B児・C児)の計3名が在籍している。算数科における児童の実態は、以下のとおりである。

A児(1年 男児)	B児(5年 男児)	C児(5年 女児)
<ul style="list-style-type: none"><li>・国語と算数を知的障害学級で学習している。</li><li>・周りの環境に敏感で集中が途切れやすい。取り組み始めるまでに時間がかかり、個別の声掛けや繰り返し確認することが必要である。</li><li>・10以上の数を数えることができる。</li><li>・両手を使って、10までのたし算を行うことができる。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・交流学級に入らず、学習活動と生活指導のほぼ全てを知的障がい学級で行っている。</li><li>・自分でできそうにないと感じたことに対しては、あきらめて避けようとするが問題量の調節やヒントになるものを与えることで学習に取り組むことができる。</li><li>・かけ算九九を暗記していないので、特にかけ算の筆算は時間がかかる。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・国語と算数を知的障がい学級で学習している。</li><li>・かけ算九九はほぼ暗記しているのでヒントがなくても唱えることができる。</li><li>・2桁×2桁や3桁×2桁の掛け算の筆算を解くことができる。</li><li>・競争心があり、負けていると不機嫌になってしまうことがある。</li></ul>

## 5 指導計画

魚釣りゲームをしよう・・・5時間(4/5)

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>1時間目・・・魚釣りゲームのルールを知ろう。</li><li>2時間目・・・時間を計って釣りをしてみよう。</li><li>3時間目・・・回数を増やして釣ってみよう。</li><li>4時間目・・・本時</li><li>5時間目・・・回数を増やして釣ってみよう。</li></ul> |
|---|

## 6 本時の指導

### (1) 本時の目標

【1年】 魚釣りゲームのルールを知り、釣った魚の数を求めることができる。

【5年】 釣った魚を数え、既習の計算を用いて答えを求めることができる。

### (2) 目指す姿

【1年】 釣った魚を種類別に数え、正しく表に記入し、たし算を行うことができる。

【5年】 正しく表に記入し、かけ算の筆算を用いて釣った魚の合計点を求めることができる。

(3) 具体の支援

A児（1年 男児）	B児（5年 男児）	C児（5年 女児）
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールをなかなか理解できない。魚を釣ることだけの学習にならないように釣った数を記入させ、たし算の意欲付けをする。</li> <li>・釣った魚の数を正しく数え、記入できるよう支援する。</li> <li>・釣りを2回行い、結果を記入し、釣った魚をたし算で計算できるように支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習内容に見通しが持てないと学習に意欲を示さなくなることがある。ゲーム学習では負けないためにすぐにむきになるので、ルールを守るように常に声をかける。</li> <li>・釣った魚の数を数え、ポイントに表し（かけ算）お金の交換できるように支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と進んで関わりながら魚釣りゲームを行ったり、課題に集中したりして取り組むことができる。</li> <li>・釣った魚の数を数え、ポイントに表し（かけ算）お金の交換できるように支援する。</li> </ul>

(4) 展開

段階	学習内容	学習活動と指導上の留意点		
		A児	B児	C児
つかむ・みとおす 10分	1 本時の流れを確認し、見通しをもつ。 ・ホワイトボード流れを確認する。	・それぞれのホワイトボードを見て学習内容を確認する。		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;">                         さかなつりをしよう                     </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;">                         ルール                          ① 1年生は2回、5年生は3回魚釣りをする。                          （一人ずつ）                          ② 一回の制限時間は30秒                          ③ 釣れた数をシートに記録する。                     </div>		

しらべる 20分	2 魚釣りゲームをする。 ・ルールを確認する ・数え方を確認する。	たしざんをしよう。	自分のポイントを求めてお金とこうかんしよう。
	3 釣った魚を数える。 ・種類別に分けて数える。 ・表に数を正しく記入する。	・自分が釣った魚の数を求める。 ・記入する場所を間違えないように確認する。	・釣った魚のポイントを計算しよう。 黄色×2P 赤×5P 青×7P ・種類別に分けて数える。 ・立式した後、計算を正確に行うためにヒントカードを使う。 ・立式して計算できるようにワークシートを活用する。
たしかめる 10分	4 釣った魚の点数を計算する。	・釣った魚の数でお金に交換する。 5匹で100円 10匹で200円 15匹で300円	・ポイントをお金に交換する。 30ポイントで100円 50ポイントで200円 100ポイントで300円
ふかめる 5分	5 振り返る。 ・わかったことを発表し合う。	・表に正しく記入することができていたか、得点の計算は正しく行うことができたか振り返る。 ・次回は3人同時に魚釣りをするを知り、次時への学習の意欲をもつ。	

(5) 板書計画

さかなつりをしよう	たしざんをしよう	自分のポイントを求めて お金とこうかんしよう。
<p style="text-align: center;">ルール</p> <p>① ひとりずつさかなつりを 1ねんせい2かい 5年生3回</p> <p>② じかんは30びょう</p> <p>③ つったかずををきろくする。</p>	<p>5ひき 100えん 10ひき 200えん 15ひき 300えん</p>	<p>黄色・・・2P 赤色・・・4P 青色・・・7P</p>
		<p>30P 100円 50P 200円 100P 300円</p>