

特別支援学級 算数科学習指導案

児童 特別支援学級学級（知的）女子 2 名 計 2 名
指導者

1 単元名 「正しくお金を支払おう」（金銭実務）

2 単元について

(1) 児童の状況

本校の知的障がい学級は、5年生1名と6年生1名、計2名である。障がいの特性や発達段階は異なるが、学習や生活において対等で、仲良く過ごしている。学校生活に見通しをもたせるため、概ね時間割は固定し、国語、算数を中心に一人一人の実態に合わせた課題を設定し、個別に取り組んでいる。また、国語、算数以外の教科においては、できる範囲で交流学級の学習に参加している。

2名の児童に共通して言えるのは、漢字の読み書きや自分の考えを言語で表現することが苦手なことである。整数、小数、分数の基礎的な四則計算は、通常学級と同様な内容を概ね理解し正答することができるが、文章を読んで立式したり数学的に思考したりする力は弱い。

金銭領域に関わる実態は、以下の通りである。

児童	金銭領域に関わる実態
A児（6年）	<ul style="list-style-type: none"> ・9999円までの金額で、金種を組み合わせ、合計金額を数えることができる。 ・おつりを伴う正しいお金の支払いができる。 ・小数の仕組みを理解し、四則計算ができる。
B児（5年）	<ul style="list-style-type: none"> ・999円までの金額で、金種を組み合わせ、合計金額を数えることができる。 ・10対1、5対1、2対1の比率の等価関係がわかる。 ・2桁の数のたし算ひき算の暗算ができる。

(2) 単元について

特別支援学級における金銭実務領域に関わる学習は、日常生活において買い物をする、交通機関を利用する、有料の公共施設を利用するといった社会的自立の面からも必用不可欠な内容である。けれども、金銭処理の学習は、数の概念をはじめ、金種による金額の違い、各金種等の等価関係、合計やお釣りを求めるための四則計算など、多くの学習内容が含まれるとともに、それらが相互に関連し合うために難しい学習内容でもある。

硬貨の合計金額を求めたり、おつりを伴うお金の出し方を考えたりする活動を通して、児童は金銭処理能力を高めることができる。これらの力を身に付けながら、生活単元学習で交通機関の利用や買い物の経験を積むことで、児童は金銭の価値を知り、将来就労し収入を得て生計を立てていくことへの意欲につながっていくと考える。

(3) 指導にあたって

一時間の学習の流れを提示し、集中力を持続させることができるよう励ましていきたい。また

社会自立に向けた大切な学習でもあるため、身に付けさせたい力について、保護者との共通認識や連携を図りながら学習を進めていきたい。

具体的な指導場面では、以下のことに留意していきたい。

- ・生活単元学習の指導内容との関連を図り、学習のまとめとして実際に買い物学習に行くという意欲付けをしながら、金銭学習に興味をもたせ活動させたい。
- ・視覚情報を与えたり、実際の買い物と同じように本物のお金を用いたりするなど、教材教具の工夫をして児童一人一人に応じた支援をしたい。
- ・学習を振り返る時間を設定し、自分や友達のがんばりを認め合い、その時間に学んだことを確認する。
- ・お金の扱いは、具体的な実際の経験を通じて学習することが最も効果的であるので、できるだけ多くの機会をもてるようにするために、買い物ごっこをして経験を積み重ねさせたい。
- ・買い物の流れの中に受け取ったお釣りに間違いがないか確認する場面を設定し、お金を大切にすることを育てたい。

3 単元の目標

○金額通り正しくお金を支払うことができる。

○実際の買い物学習に向けて、意欲をもって学習に取り組むことができる。

4 単元の指導計画（ 6時間 : 本時 5 / 6 ）

時	各時間の目標 A児（6年）	各時間の目標 B児（5年）
単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・割合と百分率の概念を理解することができる。 ・定価の90%までの割引金額とその売り値を求めることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1つの硬貨を出しておつりをもらう場合の出し方や、紙幣や紙幣と硬貨を組み合わせ出しておつりをもらう場合の出し方を理解し、おつりを受け取ることができる。（1円～100円）
1	<ul style="list-style-type: none"> ・割合の意味を理解できる。 ・割合は、比較量と基準量で求められることを理解できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1つの硬貨を出しておつりをもらう場合の出し方を理解し、おつりを受け取ることができる。（1円～500円）
2	<ul style="list-style-type: none"> ・百分率や歩合の意味とその表し方を理解できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2つもしくは2つ以上の硬貨を出して、おつりをもらう場合の出し方を理解し、おつりを受け取ることができる。（1円～500円）
3	<ul style="list-style-type: none"> ・比較量は基準量と割合から求められることを理解できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2つもしくは2つ以上の硬貨を出して、おつりをもらう場合の出し方を理解し、おつりを受け取ることができる。（1円～999円）

4	・基準量は、比較量と割合から求められることを理解できる。	・紙幣や、紙幣と硬貨を組み合わせることでおつりをもらう場合の出し方を理解し、おつりを受け取ることができる。 (600円～1000円)
5 (本時)	・定価の○%引きの金額を求めることができる。(10%単位)	・紙幣や、紙幣と硬貨を組み合わせることでおつりをもらう場合の出し方を理解し、おつりを受け取ることができる。 (1150円～1500円)
6	・学習したことの練習・習熟を図ることができる。	・学習したことの練習・習熟を図ることができる。

5 本時の指導

(1) 目標

○A児（6年） 定価の○%引きの金額を求めることができる。(10%単位)

○B児（5年） 紙幣や、紙幣と硬貨を組み合わせることでおつりをもらう場合の出し方を理解し、おつりを受け取ることができる。(1150円～1500円)

(2) 展開

学習活動	◎主な学習活動	○個の学習活動	★支援	◇教材教具
	A児（6年）		B児（5年）	
1 前時の学習 内容の確認	◎前時まで学習したプリントや具体物を提示し、確認する。	○基準量は、比較量と割合から求めることができたことを確認する。	○定価が600円の時、千円札を出して、おつりをもらう学習であったことを確認する。	◇学習プリント
5分	★本時の学習に対して集中して取り組むことができるように、学びの姿勢を確認する。		★前時と同じプリントを提示することにより、定着を図る。	
2 本時の学習 (1)学習内容 の把握	◎校外学習で買い物をするために学習することを確認する。	○目的意識をもちながら、学習活動ができるように意欲付けを図る。		
	○定価の○%引きの金額を求める学習であることがわかる。		○定価が1150円～1500円の時のおつりをもらうお金の出し方の学習であることがわかる。	

<p>(2)学習内容の理解</p>	<p>★前時までの学習をもとに、%を小数に直すことを板書することにより、学習に取り組むことができるようにする。</p> <p>◎それぞれの学習内容によるプリントに取り組む。 ◇タイマー</p>	<p>★100 円の位に目を向けるように促すことにより、100 円単位に 10 を足して代金を求められるようにする。</p>
	<p>〈問題例〉 ○○さんは、250 円のマジックペンを、30%引きの値段で買いました。代金は、いくらですか。</p> <p>○定価の○%引きの金額を求める。</p> <p>◇学習プリント，電卓</p> <p>○児童一人一人に応じ，スモールステップによる学習となるプリントを準備する。</p> <p>★電卓を使用することで，問題に多く取り組ませ，確実に理解できるようにする。</p> <p>〈評価〉定価の○%引きの金額を求めることができる</p>	<p>〈問題例〉 ○○さんは、1150 円の筆箱を買いました。さいふにあるお金で支払い、おつりをもらいましょう。</p> <p>○定価が 1150 円～1500 円のおつりをもらうお金の出し方をする。</p> <p>◇学習プリント，電卓，お金，トレー</p> <p>★問題数を多くし，たくさん取り組ませることによって確実に理解できるようにする。</p> <p>〈評価〉定価が 1150 円のとときに 1200 円を出しておつりをもらう場合のお金の出し方がわかる。</p>
<p>(3)発表</p> <p>25 分</p>	<p>◎それぞれのプリントを使って学習したことを交流する。</p> <p>★6 学年の学習が未習のため正誤評価できない 5 学年児童については，今後の学習への見通しとなるように最後まで聞く姿勢を意識するように促す。</p> <p>★前時と同じように%を小数に正しく直せば，数が変わっても解けそうであることに気付くことができるようにする。</p>	<p>◎それぞれのプリントを使って学習したことを交流する。</p> <p>★定価が 1150 円のとときに 1200 円を出して品物を買うことができたことを賞賛することで，金額が多くなっても買い物ができそうだという意欲付けにつなげる。</p>
<p>3 まとめの学習</p> <p>(1) ロールプレイング</p>	<p>◎買い物のロールプレイングに取り組むことにより，学習した内容を振り返る。</p> <p>★人との関わりの中で学び，自分の学びの価値を感じ取ることができるようにする。</p> <p>◇品物，電卓，お金，トレー</p>	

<p>(2)振り返り</p> <p>15分</p>	<p>◎それぞれの学習について、教師から評価を聞き、学習したことを交流したり互いの頑張りに気付いたりする。</p> <p>★本時の学習内容や活動が買い物の際に役立つことを確認し、活かしてみようという意欲をもたせるようにする。</p> <p>★自分ができるようになったことやこれから頑張っていきたいことを発表することで、次への意欲付けにつながるようにする。</p> <p>★自分ができるようになったことを話すことで、本時に学習したことの達成感をもつことができるようになる。</p>
---------------------------	---

(4) 板書計画

