

## 特別支援（知的障がい）学級 算数科学習指導案

日時 平成26年 月 日（ ）

児童  
指導者

1 単元名 「20より大きい数」

2 単元の目標 魚つりゲームを通し、数を正しく数えて計算することができる。

3 単元について

(1) 児童について

児童は今年度より特別支援学級に在籍している。児童は活動の見通しがもちにくい、気持ちの切り替えがうまくいかないなどの特性を持ち、学習の意欲的な取り組みが困難となるなどの課題がみられたが、学校生活の中で様々な成功体験を積み重ねるにつれ、困った場面では「分かりません。」「教えてください。」と意思表示ができるようになり、支援を受け入れられるようになった。特別支援学級に入級してからは、学校生活の一日の流れを交流学級の朝の会やかぜの子学級の予定の掲示を見て確認しながら、落ち着いて活動に取り組む姿が見られる。

児童は、4月当初ブロックを用いて和が10以内の加法及びその逆の減法を繰り返し練習してきた。一対一対応をすることもまだ不十分であったが、昨年度まで通常学級在籍だったことで「算数は計算をする」という意識が強かったためである。また、児童の「やりたい計算」と「できる計算」には開きがあり、わからないことを認めて支援を受けることについての抵抗が見られた。しかし、次第に新しい学習内容や方法を受け入れられるようになり、できる計算が少しずつ増えてきた。それに伴い、学校生活の中で数字や数に興味を持つようになってきている。「数と計算」の実態は【資料1】の通りである。

簡単な会話が成立するようになったのが保育園の年長の頃と、ことばを獲得し始める時期が遅く、現段階では「聞く・話す」ことが「読む」「書く」よりも優位である。そのため、言語活動には本児の特性に合わせた活動の工夫が必要となる。

(2) 単元設定の理由

本教材は、ゲーム的要素を持った活動を通して、学習プリントで獲得した「数と計算」の知識や技能を実際の場で扱う経験を重ねる場として設定した。

児童はこれまでに、的あてゲームで「10点が3回で30点」など得点を数える活動を経験している。その発展として今回は魚つりゲームを題材とした。的あてよりも成功率が高く、魚の種類、大きさなどを変えることで得点に変化をもたせることができ、できるようになった計算を実際に使いながら意欲的に取り組めると考えたからである。また、魚つりのゲームは、生活科で作った「動くおもちゃ」の発展で「遊べるおもちゃ」として生活単元学習の遊び単元の1つとして作ったものである。自分で作ったおもちゃは親しみやすく、児童は楽しみながら学習に取り組めると思われる。

(3) 指導にあたって

楽しみながら取り組む活動の中にこれまで学習した計算が生かされていることに気づかせ、有用感を味わわせたい。そのためにも、活動の見通しを持たせ、分からない時の対処法を確認させて、安心して学習に取り組めるようにさせたい。また、具体物を数える場合には「匹」など、ものによって助数詞が変わることも併せて指導にあたりたい。

そして、これからの日常生活の中で計算が用いられる場面を意識し、活用してみようという意欲を持ちながら日常生活を送ることを期待している。

4 単元の指導計画（4時間扱い）

- ・魚つりゲームをたのしもう …………… 1時間
- ・魚に点をつけてゲームをしよう …………… 1時間

- ・点のつけ方を変えてゲームをしよう…………… 1時間（本時）
- ・先生たちとゲームをしよう…………… 1時間

5 本時について

(1) 目標

- ・つった魚を種類別に数え、表に記入することができる。
- ・既習の計算を用いて、つった魚の合計点を出すことができる。

(2) 評価基準

- ・つった魚を種類別に数え、表に記入することができる。
- ・既習の計算を用いて、つった魚の合計点を出すことができる。

(3) 研究の視点

<仮説1 既習事項を活用した言語活動>

- ・つった魚を数えたり得点の計算をしたりする場面では、正しく数唱をする。また、得点の計算をする場面では、正しく記号や単位をつけることを意識する。

(4) 展開

段階	学習内容・学習活動	指導上の留意点	教具等
導入 7分	1 始まりの挨拶をする ・児童が号令をかけ、挨拶をする。  2 学習内容を知る ・本時の流れを確かめ見通しを持つ。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">つったさかなの点をけいさんしよう</div> 3 計算練習をする ・既習の計算の反復練習をする。	・学習内容を掲示する。  ・わからない時、困った時の確認をする。	・ホワイトボード  ・計算プリント
展開 25分	4 魚つりゲームをする ・点のつけ方の確認をする。  5 つった魚を数えて表に記入する  ・種類別に分けて数える。 ・表に数を正しく記入する。  6 得点の計算をする ・種類別の小計を出す。 ・全体の合計を出す。	・魚つりゲームの準備をする。 ・ルールの確認をする。  ・種類別に並べて数えられるよう支援する。 ・記入する場所を迷わないよう支援する。  ・種類別に立式してから計算できるよう支援する。 ・数が大きくなったときには、何十といくつに分け、それぞれを計算してから合わせられるよう支援する。	・魚つりゲームの用具  ・表  ・ワークシート
終結 3分	7 学習の振り返りをする  8 終わりの挨拶をする ・児童が号令をかけ、挨拶をする。	・表に記入できたか、得点の計算ができたかの自己評価を促す。 ・担任も評価をする。  ・次の活動へつなげる意欲づけをする。	・振り返りカード

【資料1】

児童の実態については次のとおりである。

(◎はよくできる ○は支援があるとできる △は難しい)

「数と計算」についての観点		実態
数の概念	① 形や色の違いを認知し、弁別できる	◎
	② 同じもの同士の集合作りができる	◎
	③ 対応付けにより同等・多少を示すことができる	◎
	④ 数の保存性を理解することができる	○
集合数	① ものの集まりと対応して数詞が分かる	◎
	② ものの集まりや数詞と対応して数字が分かる	◎
	③ 個数を数えることができる	○
	④ 数の大小を比較できる	○
	⑤ 数系列が理解できる	○
	⑥ 数の合成・分解ができる	△
加法	① 加法の意味が分かる	△
	② +、=の記号の意味が分かる	○
	③ 具体物や絵、写真等を使い、たし算ができる	○
	④ 数字を用いたたし算ができる	○
	⑤ 繰り上がりのあるたし算ができる	○
減法	① 減法の意味が分かる	△
	② -、=の意味が分かる	○
	③ 具体物や絵、写真等を使い、ひき算ができる	○
	④ 数字を用いたひき算ができる	○
	⑤ 繰り下がりのあるひき算ができる	△