

特別支援 算数科学習指導案

特別支援 教室

1 単元 目指せ！買い物名人（5時間完了）

2 単元目標

- (1) 2位数以上の加減の計算や、3位数の数と1位数のかけ算の計算ができる。(知識・技能の習得)
- (2) 買い物の計画立てやロールプレイを通して、予算に見合った買い物を行ったり、条件に合った買い物を行ったりする方法を考えることができる。(思考力・判断力、表現力の育成)
- (3) 買い物ゲームを通して、2桁や3桁のたし算やかけ算を用いたり、概数を用いて予測したりすることができる。(学びに向かう力・人間性等を涵養すること)

【本単元において思考力・判断力、表現力の高まった姿】

どのように買い物をするか、図や計算などを利用して考えたり、話し合ったりする姿。

3 単元構想

(1) 児童の実態

本学級は、自閉症・情緒障害特別支援学級である。児童は、加減の筆算や100より大きい数などの学習には意欲的に取り組むことができ、計算や数の大小などについて、技能や知識を身に付けることができている。学年相応の学習内容に取り組む意欲も高く、大きな数の筆算や小数の計算などに挑戦したいと考えている児童が多いので、それぞれの目標に合った技能を身に付けさせたい。また、昨年度行ったコンビニエンスストアでの買い物学習の印象も強く、再び買い物学習に挑戦したいという様子もうかがわれる。家庭での買い物に付き添ったり、小遣いで菓子などの買い物をしたりする児童もおり、買い物による金銭活動には興味をもっている。

本学級の児童は目標を達成することに喜びを感じる傾向が強く、漢字ドリルなどでは、できたページの数だけシールを貼るようにすると、進んで取り組む姿が見られる。タブレット端末を利用して、計算などのゲームやパズル、クイズなどに友達と一緒に取り組んで、それらをクリアすることにも楽しさを感じている様子が見られる。

(2) 単元についての考え

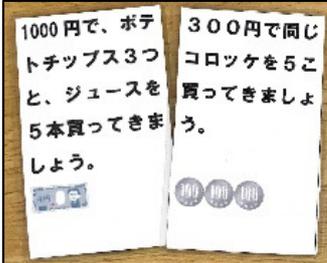
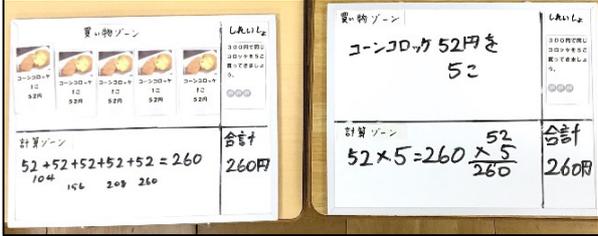
本単元は領域「A数と計算」について取り扱う。領域のねらいもふまえ、本単元では、「数量の関係に着目し、計算の仕方を既習の内容を基に考えたり、言葉や数、式、図などを用いて表現したりすること」や「数や計算を日常生活や学習に活用しようとする態度を身に付けること」をねらいとする。

本学級の児童は買い物に対して意欲的な姿を見せる。このことを生かし、既習の数の計算を活用できる場面として、「買い物ゲーム」を設定した。目標を達成することへの喜びが、活動意欲につながると考え、個々の技能に応じた条件付きの課題を提示する。小遣いの金額や買うものを限定するなど、条件を設定することにより、ゲーム性を持たせるようにする。「買い物ゲーム」を全員が行うことで、共通の体験活動とする。自分と同じように考えて買っている児童や、自分と違う考え方をして買い物をする児童の姿から、いろいろな考え方に触れさせたいと考えている。それらの活動を通して、「大きな数の加減」や「大きな数の乗法」など既習の学習内容を利用して、日常生活に生かすことができる学習へとつなげていきたい。

(3) 思考力・判断力、表現力を高めるための手だて

- ① ホワイトボードを用いて、買い物を視覚化することによって、立式をしたり、考えを整理したりできるようにする。(思・判)
- ② チームで活動し、それぞれに役割を与え、関わり合いながら考える場面を設ける。(思・判)
- ③ タブレットを利用して記録を残し、それを用いて自分がどのように買い物したのか見返すことができるようにする。(表)

4 単元構想表（5時間完了）

段階	児童の活動	主な手だて
出会う	<p>計算で、上手に買い物しよう（1）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・買い物にたくさん行って、ポイントをたくさん集めたいな。 ・持っているお金で買えるように気を付けないといけないね。 ・計算が合うように、ホワイトボードでしっかり書こう。 ・たくさん買い物できたよ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードを買い物かごに見立て、商品を貼って、それをもとに式を書き込むようにルールを設定する。（手だて①） ・意図的にチーム分けをし、得意や苦手をお互いに支え合えるようにする。（手だて②） ・課題を達成するとたまるポイントカードを作成することで、意欲を高める。 
追究する	<p>おつかいゲームで、計算して確認しよう（2）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じ商品でも値段が違うから、気を付けないと買えなくなることがあるぞ。 <p>計算方法を工夫して、買い物指令を達成しよう。（3）（本時3／5）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールは前とほとんど同じだね。 ・指令書にはどんな指令が書いてあるのかどきどきするな。 ・今日も、カードとホワイトボードを使って、計算で確認を頑張るぞ。 ・同じものを何個も買う指令だと、計算が長くなってややこしいな。 ・繰り上がりの間違いに、友達が気付いてくれたよ。 ・たくさん買うような指令は、すごく計算が大変だね。 ・前に使ったかけ算を使うと、早くできるんじゃないかな。 ・かけ算をうまく使うことができると、式が短くて計算しやすくなることを、教えてもらってやりやすくなった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレットを利用して記録を残し、自分がどのように買い物したのか見返すことができるようにする。（手だて③） ・児童に合わせてそれぞれに応じた課題を、指令として準備する。 ・ホワイトボードを利用し、計算したり、考えを説明したりできるようにする。（手だて①） ・チームで活動し、買い物役と確認役に分かれて考える場面を設ける。（手だて②）  
広げる	<p>買い物の計画を立ててから、買い物をしてみよう。（4・5）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・買い物を上手にするために、計画を立ててみるとどうなるのかな。 ・チラシとかを見て、お金がいくら必要なのかを考えるんだね。 ・店に行く前に考えるのは、ややこしいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チラシなどを例として提示し、事前に買い物の計画を立てられることを確認する。 ・計画表をホワイトボードに貼り、それに合わせて商品を貼ったり、式を書き込んだりして、確認するルールを設定する。（手だて①） ・タブレットで写真を撮って記録し、写真を見ながら振り返りを行う。（手だて③）

5 本時の指導（3／5）

（1）目標

- ・条件に合った買い物をするために、既習の計算を利用して工夫して計算することができる。

（思考力・判断力）

(2) 展 開

段階	児 童 の 活 動	教 師 の 活 動
つかむ (5)	1 写真を見て、前時を振り返る。 ・買う物をホワイトボードに貼って、計算を書くんだったね。 2 学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">計算方法を工夫して、買い物指令を達成しよう。</div>	・記録写真をもとに、前時の振り返りを行う。 ・上手にできていたところや、考えて解決できていた場面を取り上げ、称賛する。
か か わ り 合 う (32)	3 今回の買い物ゲームの流れを、例を見ながら確認する。 ・ルールは前とほとんど同じだね。 ・指令書にはどんな指令が書いてあるのかどきどきするな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> 買い物ゲームのルール ・買い物をする人が指令書を受け取り、チームで確認する。 ・買う人は、ホワイトボードに買う商品を貼っていく。 ・残りの人はレジ役となり、合っているかを自分のホワイトボードで計算をして確認をする。 ・まちがいがあるなら、どこが違っているかを教えて、正解を目指す。 ・正解が確認できたらタブレットでホワイトボードを撮影し、ポイントカードにシールを貼り、次の人が指令書を受け取る。 ・指令が難しい場合は、パスカードを使ってパスしたり、協力カードで最初からチームの助けを借りたりすることができる。 </div> 4 買い物ゲームを行う。 <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"> 【個の追究Ⅱ・かかわり合いⅡ・意思決定の場】 </div> ・今日も、カードとホワイトボードを使って、計算で確認をがんばるぞ。 ・同じものを何個も買う指令だと、計算が長くなってややこしいな。 ・たくさん買うような指令は、すごく計算が大変だね。 ・前に使ったかけ算を使うと、早くできるんじゃないかな。 ・うまく計算できないから、パスをすることにしよう。 ・繰り返り上がりの間違いに、友達が気付いてくれたよ。	・黒板に掲示してあるルール表を確認しながら、指令を受け取って、買い物をする流れを児童と一緒に確認する。 ・前回と同様のルールで行うことで児童が見通しをもてるようにする。 <div style="margin-top: 10px;"> 「今までに習ったことを使って、正しく簡単に指令通りに買いものをしてみよう。」 ・教室を大まかに3分割し、それぞれの場の設定を行う。 ・指令では、個々に応じた課題を準備する。 ・教員は全体が見える場に立ち、困っている児童を支援する。 ・レジに「+、-、×、÷」のカードを置き、指令を見て計算を予測できるようにし、積極的に計算を試みるように声かけをする。 ・参加できなくなった児童には、ポイントカードにシールを貼る係や、最終チェックとして電卓を使って確認する係などを設けて、買い物ゲームに関わる役割を与える。 </div>
ふ り か え る (8)	5 本時の振り返りをする。 【振り返り】 ・指令に合わせるのは難しかったけれど、うまく計算することができてよかった。 ・かけ算をうまく使うことができると、式が短くて計算しやすくなることを、教えてもらってやりやすくなった。	・タブレットで撮った写真を使って、それぞれの考え方を見せながら振り返りを行う。 ・計算を利用することで、条件に合わせた買い物ができていることに気付いた児童を称賛する。 ・友達に教えてもらったことを、自分の考えに生かすことができた児童を称賛する。

(3) 評 価

条件に合う買い物をするために、既習の計算を利用し、よりよい計算方法を考えることができたか。
(活動4のホワイトボードから)