

## 小学部5・6年生 算数科学習指導案

### 1 題材名 「さかなつりゲームをしよう」

#### 2 題材設定の理由

本グループは4名で構成されている。算数科における実態としては、数の基礎概念を形成する段階であり、同等・多少の理解は難しい児童がほとんどであるが、色や丸・三角・四角などの簡単な形は弁別することができ、教師と一緒にあれば10までの数唱をすることができる児童もいる。また、操作を伴う活動の実態としては、全体的に手元を見て活動したり、指先に力を入れて道具を使ったりすることが苦手であるが、はさみやのり等よく使用する道具については、どのように操作するのかを理解しており、自分で操作してみようという様子が見られる。また、簡単な言葉やサイン、発声、身振り動作、指さし、表情などで要求を伝えることができる。

1学期は「あわせてみよう～まる・さんかく・しかく」という題材を扱った。手遊び歌や模型の活用を通して丸・三角・四角といった形とその名称との結びつきが見られ、また折り紙をはさみで切って台紙にのり付けし、模様を作るという活動から、少しずつ手元を見る時間が増え、線や面、方向等を意識する様子が見られるようになってきた。

そこで本題材では、1学期にも何度も模様作りをした「さかな」を使ったゲームを行うことにした。ゲームは、数概念だけでなく順番やルールの理解、道具の操作等様々な要素を含んでいる。そして何より、活動の見通しがもてれば、自分のペースで楽しみながら取り組むことができる。

本題材においては、1~10までの数唱と直接比較による多少の判断をねらいとする。加えて、自立活動のねらいとして、手元や少し離れた目標物をよく見て道具を操作すること、自分の思いを言葉やサイン等で表出すること等をねらっていきたい。そして、日常生活場面でもカレンダーや時計等「数」に関する興味をもつ、手指の操作性を高めることにより取り組める活動が増えていくことを期待したい。

指導者	指導者のねらい（授業の中でのT Tの役割の観点から）
T 1	・全体での活動場面だけでなく、グループ別の活動でも児童全員の様子を観察し、落ち着いた雰囲気で授業が進められるようにする。
T 2	・Aが落ち着いて学習に取り組めるよう簡潔な言葉で説明し、活動への見通しがもてるようする。

### 3 題材の目標

- 1~10まで数唱をすることができる。
- 2つのものを比べて、どちらが多いか考えることができる。
- 教師の指示を聞いて準備や片付けをし、ゲームに取り組むことができる。

### 4 本時と個別の指導計画の関連 ※巻末参照

### 5 指導計画（8時間扱い） ※省略

### 6 本時の指導

#### （1）全体の目標

- みんなと一緒に魚の数を数えることができる。
- 場所や道具をよく見て、準備や片付けをすることができる。
- 一定時間（15分程度）集中して準備や片付け、ゲームに取り組むことができる。

#### （2）準備・資料

数字カード、CD、CDプレイヤー、得点表、画用紙、魚の模型、クリップ、池の模型、セロハンテープ、釣竿、顔写真、得点表、牛乳パック製のブロック

(3) 展開

時刻	学習内容・活動	手 だ て (★はT1, T2共通)	
5分	1 あいさつをする。 2 出席調べをする。	★言葉だけでなく手話やサインと一緒に示すことで、授業の始まりを意識できるようにする。 T1 友達の名前が出ない場合は、最初の一文字を教えたり、教師の口元を見せゆっくり発音したりして思い出せるようする。	
5分	3 本時の学習内容を知る。	T2 黒板へ注目するよう促し、板書されていく文字をA・Bと一文字ずつ確認する。	
5分	4 手遊び歌を歌う。 「てをたたこう」	T1 A・Dと共に手遊び歌を行う。 T2 B・Cと共に手遊び歌を行う	
10分	5 「さかなつりゲームをしよう」 ○ゲームの準備をする。	★先にTが活動場所に移動し、児童の名前を呼ぶ。	
	A ・ T2	・得点表を作成する。 (名前・数字を書いて掲示)	T2 うまく視写ができない様子が見られたら、字数に合わせて線で区切ったり、見本を一文字ずつ提示したりする。
	B ・ C ・ D ・ T2	・魚にクリップを付ける。 ・池をテープで固定する。 ・魚を並べる。 ・釣竿と椅子を準備する。	T1 手元に集中できていない様子が見られたら、魚を指しながら「よく見てね」と言葉かけする。 T1 テープを上手に扱えない場合は、手を添えて一緒に切ったり貼り付けたりする。 T1 Dが魚を放り投げて遊んでしまう場合には、並べ方の見本を見せ、1つずつ手渡す。きちんと置けたら賞賛する。 T1 自分用の釣竿を持ってくるよう言葉かけする。間違っている場合には、書いてある名前と一緒に確認する。
10分	○チーム分けをする。 ○ゲームをする。(計2対戦) ・チームの代表1人ずつ、1分間対戦する。 ・待っている人は、釣れた魚をブロックに貼る。 ・チームごとに魚の付いたブロックを得点表に並べる。 ・終わったら魚の数を数え、多い方はどちらか考える。 ○片付けをする。	★順番を守って活動するように促す。 T1 順番を待つ間Aが落ち着かない場合は、見通しがもてるよう「○○さんの次にやるよ。」などと言葉かけし、離席せずに待てるようにする。 ★対戦中の児童が、目標となる魚を見ずに手探りで釣ろうとしている場合は「ゆっくり」「魚を見て」等の言葉かけをする。 ★ブロックをゆっくり積み上げていくように言葉かけする。 T1 各チームの代表児童と一緒に魚を指しながら数える。 A・B・Cが模倣しやすいよう、大きく口を開けてゆっくりと行う。 T2 Dと一緒に手拍子をしながら数える。 T1 数の比較が難しい場合は、手を添えてブロックの高さを確認する。高い方を指して、一緒に「おおい」と発音する。 ★種類ごとに片付けるよう言葉かけする。間違っている場合は、その場で一緒に確認し、正しい場所に片付けられるようにする。	
5分	6 あいさつをする。	★言葉だけでなく手話やサインと一緒に示すことで、授業の終わりを意識できるようにする。	

(4) 全体の評価

- みんなと合わせて、あるいは同じだけ手を叩いて魚の数を数えることができたか。
- 指示されたものを準備したり、種類ごとに分けて片付けたりすることができたか。
- 一定時間(15分程度)集中し、離席したり道具を投げ出したりせずに活動することができたか。

#### 4 本時と個別の指導計画の関連

氏名	個別の指導計画との関連 (短期目標) ※短期目標が授業の個別目標と関連していない場合には長期目標を記入。	本題材(開始時)の学習実態	本時の個別目標	関連する自立活動の区分・項目
A 5年	<ul style="list-style-type: none"> <li>3文字程度の平仮名を視写することができる。(短)</li> <li>指示された個数の具体物を取ることができます。(3まで)。(短)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師と一緒に1~10まで数えることができる。数字カードを1~5まで並べることができる。</li> <li>手がかりがあれば、具体物を5まで取り出すことができる。</li> <li>時々席を立つことがあるが、好きな課題や見通しがもてた課題には10分程度集中して取り組むことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>みんなと声を合わせて魚の数を数えることができる。</li> <li>1~10までの数字カードを並べることができる。</li> <li>順番を守って、離席せずに活動することができる。</li> </ul>	心(2)
B 5年	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近にある具体物の大きい、小さい、多い、少ないなどが分かる。(短)</li> <li>自分の意志や希望を伝えることができます。(短)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師を模倣して1~10までの数詞を言うことができる。</li> <li>簡単な指示を理解し活動に取り組むことができる。</li> <li>視覚的に選択肢(3択程度)が提示されれば、好きなものを選ぶことができる。</li> <li>手元を見ずに手探りで道具を扱おうとすることもあるが、言葉かけをすれば手元を見られるようになってきている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>魚の数を比べて、どちらが多いか答えることができる。</li> <li>場所や道具の位置を間違えずに、準備や片付けをすることができる。</li> <li>教師の言葉かけにより、自分の順番が分かり活動することができる。</li> </ul>	身(5) コ(2)
C 6年	<ul style="list-style-type: none"> <li>「1, 2」の数字と、具体物の個数をマッチングすることができます。(短)</li> <li>自分の仕事や活動が一段落したら「できました」と言うことができる。(短)</li> <li>指先に力を入れて、物を持ったりつまんだりすることができます。(短)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>簡単な指示を理解し活動に取り組むことができる。自分の思いを単語で伝えることができる。</li> <li>ゆっくりとではあるが、教師と一緒にあれば1~10まで数えることができる。</li> <li>パズルなど好きなものは手元をよく見て取り組むことができる。見通しがもてれば一人でも課題に取り組むことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>みんなと声を合わせて魚の数を数えることができる。</li> <li>場所や道具を間違えずに、準備や片付けをすることができる。</li> <li>教師の言葉かけにより、順番にゲームをすることができる。</li> </ul>	身(5) コ(2)
D 6年	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師の言葉かけを聞いて、行動に移すことができる。(長)</li> <li>「ください」「お願ひ」「トイレ」のサインの前に「先生(相手を呼ぶ)」のサインで相手を呼ぶことができる。(短)</li> <li>指先に力を入れて、物を持ったりつまんだりすることができます。(短)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>発語は無いが、簡単な指示を理解し活動に取り組むことができる。</li> <li>教師が肩を少し出したり視線を合わせたりする必要はあるが、教師の肩をたたいてから思いを伝えるようになってきている。</li> <li>手元を見ずに手探りで道具を扱おうとするもあるが、言葉かけをすれば手元を見られるようになってきている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>みんなが数唱する声に合わせて手をたたくことができる。</li> <li>場所や道具を間違えずに、準備や片付けをすることができる。</li> <li>離席したり道具を投げたりせずに順番を待ち、ゲームに取り組むことができる。</li> </ul>	身(5) コ(2) 心(2)