

小学部 算数科 学習指導案

日 時：令和6年7月10日（水）

10：40～11：25

場 所：小学部棟 もも組教室

対 象：Aグループ 5名

授業者：那賀英里佳 大谷 保裕

- 1 題材名 『すごろくゲーム』で、数字カードに書いてある数のブロックや具体物をそろえて、すごろくのマスを進もう

2 児童の実態

児童の実態	
B	<p>【一般的な実態】 CA：6</p> <ul style="list-style-type: none">指さしやジェスチャーで要求を伝えたり、簡単な言葉であいさつや数唱、報告などを伝えたりするが、発語が不明瞭で相手に伝わらないことがある。活動の途中で友だちの方に目を向け、活動が止まったり、友だちのそばに行ったりすることがある。 <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none">友だちが活動に取り組んでいたり、教師が仕方を示したりすると、同様の仕方に取り組む。ブロックをはめるなど、課題に取り組んだ結果を具体物等で視覚的に示すと自分で正誤判断をする。2～3個の選択肢を一度に提示すると、すべての選択肢に目を向けずに選んだり、同じ位置の選択肢を繰り返し選んだりすることがある。 <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none">授業の開始時や終了時に挙手してあいさつをしたり、課題を終えた時に「できた」と伝えたりする。間違えたときに、選択肢から再度選び直す。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none">ケースに1個ずつ対応させてブロックを入れることができる。丸、三角、四角の形を見て、同じ形に分類することができる。ブロックを1～3個提示して、その数量を問うと、ブロックを左から順に指さして「1、(2)、(3)」と数えることができる。1個と2個のブロックのまとまりを提示し、「1ください」と伝えると、1個のブロックを教師に手渡すことができる。2個と3個のブロックを提示し、「2(3)ください」と伝えると、異なる数量のブロックを手渡すことがある。1～3個のブロックのまとまりと2枚の数字カードを提示し、ブロックの数量を示す数字カードを選ぶことを伝えると、数量とは異なる数字カードを選ぶ。1個と2個のブロックが入ったケースと1の数字カードを提示し、数字カードが示す数量のブロックが入ったケースに数字カードを置くことを伝えると、ブロックが1個入ったケースに1の数字カードを置くことができる。2個と3個のブロックが入ったケースと2(3)の数字カードを提示し、数字カードが示す数量のブロックが入ったケースに数字カードを置くことを伝えると、異なる数量のブロックが入ったケースに数字カードを置くことがある。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none">ケースに1個ずつ対応させて具体物を入れることができる。

G	【一般的な実態】 CA:10	
	・聴覚過敏があり、イヤーマフを着用している。	
	【指導方法に関わる実態】	
	・ブロックをガイド線に並べるなど課題に取り組んだ結果を視覚的に示すと、自分で正誤判断をする。	
	・活動に見通しをもったり、教師と一緒に仕方を確かめたりすることで、同じ仕方で課題に取り組む。	
	<学びに向かう力・人間性等>	
	・教師の指さしや言葉かけを見聞きして、問題用紙を取ったり、持ってきたりする。	
	・課題の量を視覚的に示し、決まった流れで繰り返し取り組むと、すべての課題を終えるまで取り組むようになる。	
	【本題材に関する実態】	
	<知識及び技能>	
・教師が1～2個のブロックを提示してその数量を問うと、3個の選択肢(1・2・3)の中からブロックの数量を示す数字カードを選び取ることができる。		
・教師が1～5の数字カードの中から1枚提示し、1～5個のブロックからその数量のブロックを選び取るとを伝えると、数字カードとは異なる数量のブロックを取って教師に渡す。		
・教師が3～5個のブロックを提示して、その数量を問うと、3個の選択肢(3・4・5)の中からブロックの数量とは異なる数字カードを取る。		
<思考力・判断力・表現力等>		
・教師が1～5の数字カードの中から1枚提示し、数字と同じ数量の具体物をそろえることを伝えると、数字カードの数字の数量とは異なる数の具体物をそろえる。		

3 題材目標

児童	題材目標		学習指導要領の扱う内容
B	知	『すごろくゲーム』で、各マスの問題を解く時、数字が示す数量がわかり、数字カードの数字(1と2)と同じ数量のブロックを数え取る	小学部 1段階 B 数と計算 【知識及び技能】 ア(ア)④3までの範囲で具体物を取ること。 【思考力・判断力・表現力等】 ア(イ)⑦数詞ともとの関係に注目し、数のまとまりや数え方に気付き、それらを学習や生活で生かすこと。 【学びに向かう力・人間性等】 数量に気付き、算数の学習に関心をもって取り組もうとする態度を養う。
	思	数字カードの数字(1と2)と同じ数量の具体物をそろえる時、数字が示す数量について考え、そろえる具体物の数量を判断し、数字カードの数字と同じ数量の具体物を数え取る	
	学	数字と同じ数量のブロックや具体物を数え取る問題に繰り返し正しく取り組む	
G	知	『すごろくゲーム』で、各マスの問題を解く時、数字が示す数量がわかり、数字カードの数字(1～3)と同じ数量のブロックを数え取る	小学部 1段階 B 数と計算 【知識及び技能】 ア(ア)④3までの範囲で具体物を取ること。 【思考力・判断力・表現力等】 ア(イ)⑦数詞ともとの関係に注目し、数のまとまりや数え方に気付き、それらを学習や生活で生かすこと。 【学びに向かう力・人間性等】 数量に気付き、算数の学習に関心をもって取り組もうとする態度を養う。
	思	数字カードの数字(1～3)と同じ数量の具体物をそろえる時、数字が示す数量について考え、そろえる具体物の数量を判断し、数字カードの数字と同じ数量の具体物を数え取る	
	学	数字と同じ数量のブロックや具体物を数え取る問題に繰り返し正しく取り組む	

4 題材計画 ※資料末尾にA3別紙で記載


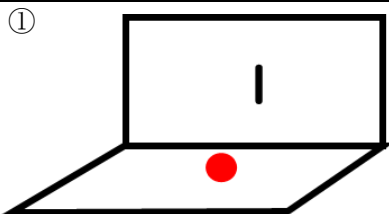
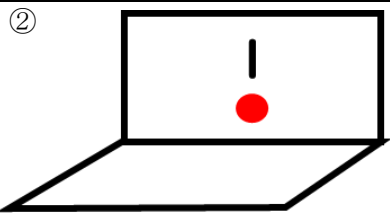
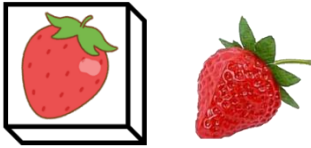
5 本時案 (全8時間の3時間目)

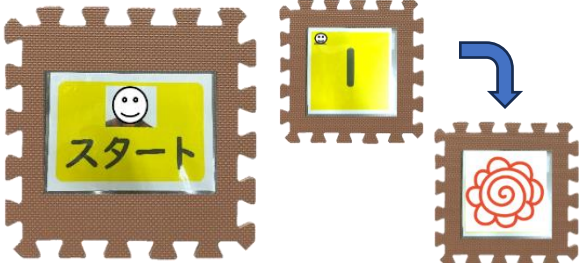
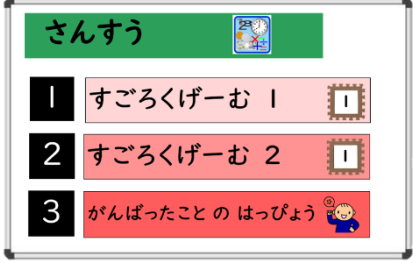
(1) 題目 『すごろくゲーム』で、ブロックや具体物を数字ドットカードのドットに対応させたり、ドットと同じ数量そろえたりして、すごろくのマスを進もう

(2) 本時のめあてと評価規準

児童	観点別の本時のめあて		評価規準
B	知	『すごろくゲーム』で、各マスの問題を解く時、1と2の数字ドットカードのドットに対応させてブロックを置くことで、数字が示す数量分の半具体物をそろえられることがわかる	「2. 展開」場面で扱う8問中、5～8問目の4問で、数字ドットカードのドットよりブロックが多い状況で、数字ドットカードのすべてのドットにブロックを対応させて置く
	思	1と2の数字ドットカードのドットに対応させて具体物をそろえる時、そろえる対象が何か考え、対象が変わってもそろえ方は変わらないと判断し、数字ドットカードのドットに対応させて具体物をそろえる	「3. 発展」場面で扱う4問中、2～4問目の3問で、数字ドットカードのドットよりブロックが多い状況で、数字ドットカードのすべてのドットに具体物を対応させてそろえる
	学	A3資料「4 題材計画」に記述した具体的な姿が見られたかどうかで題材終了後に評価を行う	
G	知	『すごろくゲーム』で各マスの問題を解く時、1と2の数字ドットカードのドットと同じ数量のブロックをそろえることで、数量の違いがわかる	「2. 展開」場面で扱う8問中、6～8問目の3問で、数字ドットカードのドットと同じ数量のブロックをそろえる
	思	1と2の数字ドットカードのドットと同じ数量の具体物をそろえる時、ドットの数量について考え、対象が変わってもそろえる数量は変わらないと判断し、数字ドットカードのドットと同じ数量の具体物をそろえる	「3. 発展」場面で扱う6問中、3～6問目の4問で、数字ドットカードのドットと同じ数量の具体物をそろえる
	学	A3資料「4 題材計画」に記述した具体的な姿が見られたかどうかで題材終了後に評価を行う	

(3) 場面設定と準備物

場面設定		
	<p>意図と工夫点</p> <p>場所を手がかりにして取り組む活動がわかるように、問題を配置しているすごろくマットエリアと問題に取り組む場所を分けた。また、活動に移りやすいように、“マットに問題を取りに行く→問題に取り組む場所に行く→次のマットに問題を取りに行く”ための動線を直線的に結んで設定した。すごろくエリアでは、問題数を量でとらえて見通しをもって取り組むことができるように、すごろくマットでそれぞれの児童に応じた問題数のコースを設定した。</p>	
準備物		
<p>① </p> <p>② </p>		
<p>教具名：数字ドットカード(①Bが1～3時間目に使用 ②Bが4、5時間目、Gが1～3、5時間目に使用)</p> <p>意図と用途</p> <p>ドットと対応させたり、ドットを見たりして、数字が示す数量分のドットと同数のブロックや具体物をそろえられるように、「2. 展開」「3. 発展」場面で使用する。</p>		<p>教具名：ブロック、具体物</p> <p>意図と用途</p> <p>数字ドットカードと合わせて、「2. 展開」「3. 発展」場面で使用する。</p>

	
<p>教具名：すごろくマット</p> <p>意図と用途</p> <p>問題数を量で捉えて見通しをもって取り組むことができるように、児童ごとに色分けした問題を1枚ずつ入れているマット。児童の実態に応じた枚数を組み合わせたものを「2. 展開」「3. 発展」場面ですごろくゲームのコースとして使用する。</p>	<p>教具名：ボード</p> <p>意図と用途</p> <p>本時の活動の流れを文字と絵で示したボード。活動に見通しをもって取り組むことができるように、「1. 導入」場面で提示して使用する。</p>

(4) 展開 ※資料末尾にA3別紙で記載

4 題材計画

児童			一次	二次					三次	
	時数		1	2	3(本時)	4	5	6	7	8
B	知識・技能	場面	『すごろくゲーム』で、各マスの問題を解く時							
		わかること できた姿	各マスの問題に応じてブロックや具体物をそろえる活動に興味・関心と見通しをもち、本題材の課題を知る	教師の言葉かけを聞いて、数字ドットカード①のドットに対応させてブロックを置くことで、数字が示す数量分の半具体物をそろえられることに目を向ける	1と2の数字ドットカード①のドットに対応させてブロックを置くことで、数字が示す数量分の半具体物をそろえられることがわかる	教師の言葉かけを聞いて、1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量のブロックをそろえることで、数量の違いに目を向ける	1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量のブロックをそろえることで、数量の違いがわかる	教師の数唱を聞いて、数字カードの数字が示す数量のブロックをそろえることで、数字が示す数量に目を向ける	数字が示す数量がわかり、数字カードの数字(1と2)と同じ数量のブロックを数え取る	
	思考・判断・表現	具体的状況	各マスの問題に応じてブロックや具体物をそろえる活動に興味・関心と見通しをもち、本題材の課題を知る	1と2の数字ドットカード①のドットに対応させて具体物をそろえる時	1と2の数字ドットカード①のドットに対応させて具体物をそろえる時	1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量の具体物をそろえる時	1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量の具体物をそろえる時	数字カードの数字(1と2)と同じ数量の具体物をそろえる時	数字カードの数字(1と2)と同じ数量の具体物をそろえる時	
		表出像		そろえる対象が何か考え、対象が変わってもそろえ方は変わらないと判断し、数字ドットカード①のドットに対応させて具体物をそろえる		ドットの数量について考え、対象が変わってもそろえる数量は変わらないと判断し、数字ドットカード②のドットと同じ数量の具体物を数え取る		数字が示す数量について考え、そろえる具体物の数量を判断し、数字カードの数字と同じ数量の具体物を数え取る		
主体的な姿	粘り強さ 学習調整	<input type="checkbox"/> 自分から授業の準備をする ^導 <input type="checkbox"/> 自分で問題を解く場所に行く ^{展 発} <input type="checkbox"/> 自分から次のマスにある問題を取る ^{展 発} <input type="checkbox"/> 数字ドットカードや数字カードを見て、自分からブロックや具体物を操作し始める ^{展 発} <input type="checkbox"/> 教師の問いかけに応じて、学習した内容を友だちや教師の前で発表する ^終 <input type="checkbox"/> 数字と同じ数量のブロックや具体物を数え取る問題に繰り返し正しく取り組む ^{展 発}								
G	知識・技能	場面	『すごろくゲーム』で各マスの問題を解く時							
		わかること できた姿	各マスの問題に応じてブロックや具体物をそろえる活動に興味・関心と見通しをもち、本題材の課題を知る	教師の言葉かけを聞いて、1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量のブロックをそろえることで、数量の違いに目を向ける	1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量のブロックをそろえることで、数量の違いがわかる	数字が示す数量がわかり、数字カードの数字(1と2)と同じ数量のブロックを数え取る	3の数字ドットカード②のドットと同じ数量のブロックをそろえることで、数量の違い(2と3)がわかる	数字が示す数量に目を向け、教師の言葉かけを聞いて、数字カードの数字(3)と同じ数量のブロックを数え取る	数字が示す数量がわかり、数字カードの数字(1～3)と同じ数量のブロックを数え取る	
	思考・判断・表現	具体的状況	各マスの問題に応じてブロックや具体物をそろえる活動に興味・関心と見通しをもち、本題材の課題を知る	1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量の具体物をそろえる時	1と2の数字ドットカード②のドットと同じ数量の具体物をそろえる時	数字カードの数字(1と2)と同じ数量の具体物をそろえる時	数字ドットカード②のドットと同じ数量の具体物をそろえる時	数字カードの数字(1～3)と同じ数量の具体物をそろえる時	数字カードの数字(1～3)と同じ数量の具体物をそろえる時	
		表出像		ドットの数量について考え、対象が変わってもそろえる数量は変わらないと判断し、数字ドットカード②のドットと同じ数量の具体物をそろえる		数字が示す数量について考え、そろえる具体物の数量を判断し、数字カードの数字と同じ数量の具体物を数え取る		ドットの数量について考え、対象が変わってもそろえる数量は変わらないと判断し、ドットと同じ数量の具体物をそろえる		数字が示す数量について考え、そろえる具体物の数量を判断し、数字カードの数字と同じ数量の具体物を数え取る
主体的な姿	粘り強さ 学習調整	<input type="checkbox"/> 自分で問題を解く場所に行く ^{展 発} <input type="checkbox"/> 自分から次のマスにある問題を取る ^{展 発} <input type="checkbox"/> 数字ドットカードや数字カードを見て、自分からブロックや具体物を操作し始める ^{展 発} <input type="checkbox"/> 教師の問いかけに応じて、学習した内容を友だちや教師の前で発表する ^終 <input type="checkbox"/> 数字と同じ数量のブロックや具体物を数え取る問題に繰り返し正しく取り組む ^{展 発}								

※「学びに向かう力・人間性等」については、「主体的に学習に取り組む態度」の項目で観点別学習状況の評価のみを記載する。個人内評価をする部分については、授業の振り返りや個別の教育支援計画等で実施し、今後に反映することとする

(5) 展開

学習活動	教師の意図と働きかけ	
	B	G
1. 本時の学習活動を知り、意欲をもつ。 導	<p>○本時で取り組む課題がわかるように、数字ドットカードやブロックを提示し、ブロックをそろえる課題に取り組むことや、ゴールまでたどり着いたら自分で選んだ活動ができることを知らせる。</p> <p>○『すごろくゲーム』を始めることがわかるように、活動の流れを示したボードを指さし、『すごろくゲーム』を始めることを知らせる。</p> <p>○自分ですごろくマットを所定の位置に置いたり、机などを移動させたりして『すごろくゲーム』の準備ができるように、すごろくマットを提示して様子を見る。自分からすごろくマットや机、イスなどを所定の位置に移動させた場合には、自分で準備をしていることを認め、『すごろくゲーム』をすぐに始められることを伝える。</p> <p><input type="checkbox"/>自分から、授業の準備をしているか(自)</p>	
2. 数字ドットカードのドットにブロックを対応させたり、ドットと同数のブロックをそろえたりする。 展	<p>○自分の課題に取り組み始めることができるように、『すごろくゲーム』開始の音楽を流して、『すごろくゲーム』を始めることを知らせる。自分ですごろくマットの問題を取り、問題を解く場所に来ることができた場合には、自分で活動に取り組んでいることを認め、ゴールまでたどり着いたら自分で選んだ活動ができることを伝える。</p> <p><input type="checkbox"/>自分で問題を解く場所に行っているか(自)</p> <p>○数字ドットカード①のすべてのドットにブロックを対応させて置くことができるように、数字ドットカード①のドットと同量のブロックを提示し、ドットを一つずつ指さしながら数唱する。すべてのドットにブロックを対応させて置くことができた場合には、すべてのドットに対応させてブロックを置くことができたことを認め、ブロックを指さして数えた後に数字ドットカード①の数字を指さして、数字の示す数量分のブロックをそろえられたことを伝える。【1問目】</p> <p>○数字ドットカード①のすべてのドットにブロックを対応させて置くことができるように、数字ドットカード①のドットと同量のブロックを提示し、ブロックをドットに対応させる動作に合わせて数唱する。すべてのドットに対応させてブロックを置くことができた場合には、すべてのドットに対応させてブロックを置くことができたことを認め、一緒にブロックを指さして数えたり、数字ドットカード①の数字を指さしたりして、数字の示す数量分のブロックをそろえられたことを伝える。【2、3問目】</p> <p>○自分で数字ドットカード①のすべてのドットにブロックを対応させて置くことができるように、数字ドットカード①のドットと同量のブロックを提示して様子を見る。すべてのドットに対応させてブロックを置くことができた場合には、一緒にブロックを指さして数えたり、数字ドットカードの数字を指さしたりして、数字の示す数量分のブロックをそろえられたことを認める。【4問目】</p> <p>○数字ドットカード①のドットと同量のブロックをそろえることを理解しているか確かめるために、数字ドットカード①とドットより多量のブロックを提示して様子を見る。すべてのドットに対応させてブロックを置くことができた場合には、一緒にブロックを指さして数えたり、数字ドットカード①の数字を指さしたりして、数字の示す数量分のブロックをそろえられていることを認める。【5～8問目】</p> <p>・数字ドットカード①のすべてのドットにブロックを対応させた後に余りのブロックも置く場合には、ドットの数量だけブロックをそろえることがわかるように、最後に対応させたブロックと余りのブロックをケースに戻した後、対応済みのブロックを指さして数唱する。</p> <p>○自分から課題に取り組むことができるように、数字ドットカードとブロックを提示して様子を見る。自分からブロックを操作し始めた場合には、自分から取り組んだことを認める。</p> <p><input type="checkbox"/>数字ドットカードを見て、自分からブロックを操作し始めているか(自)</p>	<p><input type="checkbox"/>自分で問題を解く場所に行っているか(自)</p> <p>○数字ドットカード②のドットに目を向け、ドットと同量のブロックをそろえることができるように、ドットを一つずつ指さしながら数唱する。ドットと同量のブロックをそろえることができた場合には、ドットとブロックを一つずつ対応させながら指さして、ドットと同量のブロックをそろえることができたことを認め、数字が示す数量とそろえたブロックの数量が同じであることを意味づける。【1～2問目】</p> <p>○数字ドットカード②のドットの数量に目を向け、ドットと同量のブロックをそろえることができるように、ドットの数量が示す数字を伝えながらドット全体を指し示す。ドットと同量のブロックをそろえることができた場合には、ドットと同量のブロックをそろえることができたことを認め、数字が示す数量とそろえたブロックの数量が同じであることを意味づける。【3～4問目】</p> <p>○1と2の数量の違いがわかっているか確かめるために、1または2の数字ドットカード②を提示して、ドットと同量のブロックをそろえるか様子を見る。ドットと同量のブロックをそろえることができた場合には、1と2の数字ドットカードを対提示し、1と2の数量の違いがわかっていることを認める。【5～8問目】</p> <p>・数字ドットカードのドットとは異なる数量のブロックを置く場合には、ドットの数量に目が向くように、ドットを一つずつ一緒に指さしながら数唱し、数量が示す数字を再度伝える。</p> <p><input type="checkbox"/>数字ドットカードを見て、自分からブロックを操作し始めているか(自)</p>
3. 数字ドットカードのドットに具体物を対応させたり、ドットと同数の具体物をそろえたりする。 発	<p>○『すごろくゲーム』の続きをすることがわかり、自分ですごろくマットの問題を取り、問題を解く場所に来ることができるように、『すごろくゲーム』開始の音楽を流す。</p> <p><input type="checkbox"/>自分で問題を解く場所に行っているか(自)</p> <p>○そろえる対象が変わっても、数字ドットカード①のすべてのドットに対応させることができるように、数字ドットカード①とドットより多量の具体物を提示して様子を見る。数字ドットカード①のすべてのドットに具体物を対応させて数字が示す数量分の具体物をそろえることができた場合には、数字の示す数量分の具体物をそろえられたことを認める。</p> <p>・数字ドットカード①のすべてのドットに具体物を対応させた後に余りの具体物も置く場合には、そろえる対象が変わっても、そろえ方は変わらないことに目が向くように、最後に対応させた具体物と余りの具体物をケースに戻した後、対応済みの具体物を指さして数唱する。</p> <p><input type="checkbox"/>数字ドットカードを見て、自分から具体物を操作し始めているか(自)</p>	<p><input type="checkbox"/>自分で問題を解く場所に行っているか(自)</p> <p>○そろえる対象が変わっても、そろえる数量の違いを判断できるように、1または2の数字ドットカード②を提示して、ドットと同数の具体物をそろえるか様子を見る。ドットと同数の具体物をそろえることができた場合には、数字ドットカード②の数字に応じた数量の具体物をそろえることができたことを認める。</p> <p>・数字ドットカード②のドットとは異なる数量の具体物を置く場合には、ドットの数量に目が向くように、ドットを一つずつ一緒に指さしながら数唱し、数量が示す数字を再度伝える。</p> <p><input type="checkbox"/>数字ドットカードを見て、自分から具体物を操作し始めているか(自)</p>
4. 本時の成果を発表し、振り返る。 終	<p>○本時で自分や友だちができるようになったことがわかるように、本時で学習した内容を発表するようにし、できるようになったことを意味づけながら本時の成果を認める。</p> <p><input type="checkbox"/>教師の問いかけに応じて、学習した内容を友だちや教師の前で発表しているか(振)</p> <p>○次時の学習に見通しや意欲をもつことができるように、次時の学習活動を伝え、本時を終える。</p>	<p><input type="checkbox"/>教師の問いかけに応じて、学習した内容を友だちや教師の前で発表しているか(振)</p>