

# 高等部 数学科 学習指導案

日 時：令和6年7月10日（水）

10：40～11：30

場 所：本館2階 高等部3年生教室

対 象：Aグループ 3名

授業者：西村 圭介 松尾 佳保

- 1 題材名 『ゲームセンターA』で、記号カードを使ってゲームの結果を表に整理したり、カードの数の多少を読み取ったりして、順位を決めよう

## 2 生徒の実態

生徒の実態	
F	<p><b>【一般的な実態】</b> CA：17</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・係の仕事で、カレンダーの日付と同じ数字カードを選んでやる。</li> </ul> <p><b>【指導方法に関わる実態】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・仕方や手順などを教師と確認しながら繰り返し取り組むと、一連の活動に取り組むようになる。</li> </ul> <p>&lt;学びに向かう力・人間性等&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な課題に間違いがあったときに、教師が再度取り組むように伝えたと、課題に取り組み直す。</li> <li>・課題の量などを視覚的に示すと、すべての課題を終えるまで取り組む。</li> <li>・気持ちが不安定なときに、課題を途中でやめることがある。</li> </ul> <p><b>【本題材に関する実態】</b></p> <p>&lt;知識及び技能&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がゲームに成功したとき（1回目）に、表（カードをはる枠の数が3、最下部に二人分の名前）の他の人の名前の上の枠内に記号（○）カードをはることがある。</li> <li>・自分がゲームの成功したとき（2回目以降）に、表の自分の名前の上の枠内に記号カードをはるが、枠をとばしてはることがある。</li> <li>・記号カードをはった表の二人分の記号カードを指し示して、多い方がどちらか問うと、記号カードの数に関わらず自分の名前を選ぶ。</li> </ul>
A	<p><b>【一般的な実態】</b> CA：15</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・決まった並べ方で提示した具体物を左端から順に指さして数え、具体物と同数の数字カードを選び取る。</li> </ul> <p><b>【指導方法に関わる実態】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・できるようになった課題でも、扱う物や状況などが変わると間違えることが多い。</li> <li>・仕方や手順などを教師と確認しながら繰り返し取り組むと、一連の活動に取り組むようになる。</li> </ul> <p>&lt;学びに向かう力・人間性等&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題を一つ終える度にシールをはって認めると、次の課題に取り組む。</li> <li>・気持ちが不安定なときに、床に座りこむことがある。</li> </ul> <p><b>【本題材に関する実態】</b></p> <p>&lt;知識及び技能&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がゲームに成功したとき（1回目）に、表（カードをはる枠の数が3、最下部に二人分の名前）の他の人の名前の上の枠内に記号カードをはることがある。</li> <li>・自分がゲームの成功したとき（2回目以降）に、表の自分の名前の上の枠内に記号カードをはるが、枠をとばしてはることがある。</li> <li>・記号カードをはった表の二人分の記号カードを指し示して、多い方がどちらか問うと、記号カードの数に関わらず自分の名前を選ぶ。</li> </ul>

### 3 題材目標

生徒	題材目標		学習指導要領の扱う内容
F	知	『ゲームセンターA』で、表（カードをはる枠が10までで四人分）にゲームの結果を整理したり、順位を決めたりする時、記号カードをはる順番や記号の量の違いがわかり、自分の写真の列の下から順に記号カードをはったり、二人分の記号の量を比較して多い方の名前を答えたりする	小学部 3段階 D データの活用 <b>【知識及び技能】</b> ア（ア）⑦ものともとの対応やものの個数について、簡単な絵や図に表して整理したり、それらを読んだりすること。 <b>【思考力・判断力・表現力等】</b> ア（イ）⑦個数の把握や比較のために簡単な絵や図、記号に置き換えて簡潔に表現すること。 <b>【学びに向かう力・人間性等】</b> 数量や図形の違いを理解し、算数で学んだことのよさや楽しさを感じながら学習や生活に活用しようとする態度を養う。
	思	ゲームの結果を表した表（カードをはる枠が10までで四人分）を見て順位を決める時、記号の量の違いを考え、量の多さの順番を判断し、ゲームの順位を答える	
	学	ゲームの結果を表に整理したり、順位を判断して発表したりする課題に学習した仕方でも繰り返して正しく取り組む	
A	知	『ゲームセンターA』で、表（カードをはる枠が10までで四人分）にゲームの結果を整理する時、記号カードをはり始める位置とはる順番がわかり、ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる	小学部 2段階 D データの活用 <b>【知識及び技能】</b> ウ（ア）⑦身の回りの出来事から○×を用いた簡単な表を作成すること。 <b>【思考力・判断力・表現力等】</b> ウ（イ）⑦身の回りの出来事を捉え、○×を用いた簡単な表で表現すること。 <b>【学びに向かう力・人間性等】</b> 数量や図形に関心をもち、算数で学んだことの楽しさやよさを感じながら興味をもって学ぶ。
	思	様々なゲームの結果を表（カードをはる枠が10までで四人分）に整理する時、どの人の結果を表すのか考え、カードをはる位置と順番を判断し、ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる	
	学	ゲームの結果を表に整理する活動に学習した仕方でも繰り返して正しく取り組む	

### 4 題材計画 ※資料末尾にA3別紙で記載

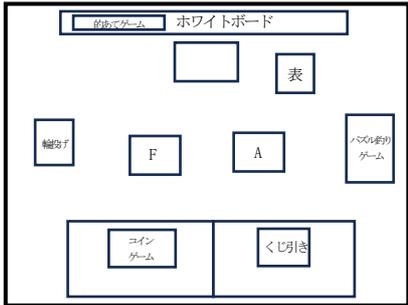
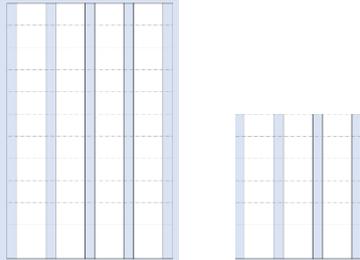
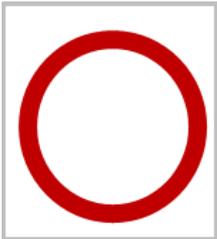
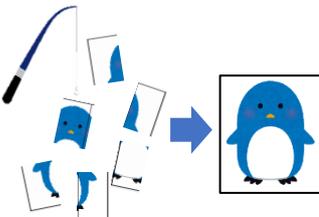
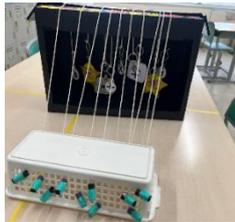
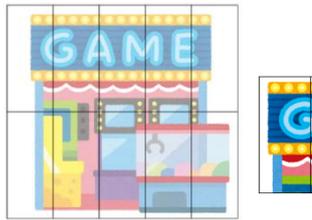
### 5 本時案（全8時間の3時間目）

(1) 題目 『ゲームセンターA』で、記号カードを順番にはって、ゲームの結果を表に整理しよう

#### (2) 本時のめあてと評価規準

生徒	観点別の本時のめあて	評価規準	
F	知	『ゲームセンターA』で、表（カードをはる枠が5までで三人分）にゲームの結果を整理する時、記号カードをはる順番がわかり、自分の写真の列の下から順に記号カードをはる	「2. 展開」場面で扱う二つ目の表に、支援なしで下の枠から順に記号カードを5枚はる
	思	表（カードをはる枠が5までで三人分）にゲームをした人の結果を整理する時、どの人の結果を表すのかを考え、カードをはる順番を判断し、ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる	「3. 発展」場面で扱う二つ目の表に、支援なしでゲームをした二人分の列の下の枠から順に記号カードを5枚はる
	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	
A	知	『ゲームセンターA』で、表（カードをはる枠が5までで三人分）にゲームの結果を整理する時、記号カードをはる順番に目を向け、「表ツクール」を使って、自分の写真の列の下から順に記号カードをはる	「2. 展開」「3. 発展」場面で扱う四つの表のうち、「3. 発展」場面で扱う三つ目と四つ目の表に「表ツクール」を使って枠の下から順に記号カードを5枚はる
	思		
	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><b>意図と工夫点</b></p> <p>次々と活動に取り組めるように、周回しながらゲームができる配置にした。また、ゲームを終えたらすぐに記号カードを表にはれるように、表を可動式にして、取り組んでいるゲームのそばに置けるようにした。</p>	
準備物		
		
<p><b>教具名：</b>表（ボード式・可動式）</p> <p><b>意図と用途</b></p> <p>記号カードを下から順番にはることができるよう、ゲームをする人の写真を最下部に示し、その上にカードをはる枠を設けた表。「2. 展開」場面では、自分のゲームの結果のみを表に整理できるように、ボード式のを机上で扱うようにし、「3. 発展」場面では、様々な人のゲームの結果を整理できるように、可動式のをゲームを行う場所に移動させて使用する。</p>	<p><b>教具名：</b>記号カード</p> <p><b>意図と用途</b></p> <p>ゲームの結果を表に整理するために、ゲームに成功する度に表にはる。</p>	<p><b>教具名：</b>表ツール（大・小）</p> <p><b>意図と用途</b></p> <p>記号カードをはる位置や順番が視覚的にわかるように、表の大きさに応じたものを使用し、ゲームをした人の写真の上の枠に合わせてはる。</p>
		
		
<p><b>教具名：</b>各種ゲーム</p> <p><b>意図と用途</b></p> <p>記号カードを表に整理する学習に意欲的に取り組むことができるように、生徒の興味・関心に応じて設定したゲームに取り組む。</p>		

### (4) 展開 ※資料末尾にA3別紙で記載

4 題材計画

生徒			一次			二次			三次		
	時数		1	2	3 (本時)	4	5	6	7	8	
F	知識・技能	場面	記号カードを使ってゲームの結果を表に整理したり、記号カードの量を比較したりして、ゲームの順位を決める活動に興味・関心や見通しをもち、本題材の課題を知る	表 (カードをはる枠が5までで三人分) にゲームの結果を整理する時			『ゲームセンターA』で 表 (カードをはる枠が10までで四人分) を見てゲームの順位を決める時				
		わかること		記号カードをはる順番 に目を向け がわかり			記号の量の違い に目を向け がわかり				
		できた姿		「表ツール」を使って、自分の写真の上の枠内に下から順に記号カードをはる	自分の写真の列の下から順に記号カードをはる	教師と一緒に「表クラブール」を使って、二人分の記号の量を比較し多い方の名前を答える	「表クラブール」を使って、二人分の記号の量を比較し多い方の名前を答える	二人分の記号の量を比較し、多い方の名前を答える			
	思考・判断・表現	具体的状況	表 (カードをはる枠が5までで三人分) にゲームをした人の結果を整理する時						ゲームの結果を表した表 (カードをはる枠が10までで四人分) を見て順位を決める時		
表出像		どの人の結果を表すのかを考え、カードをはる順番を判断し、ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる			記号の量の違いを考え、量の多さの順番を判断し、ゲームの順位を答える						
主体的な姿	粘り強さ 学習調整	<input type="checkbox"/> はる枠を間違った時に自分からはり直す <b>展 発</b> <input type="checkbox"/> 自分の学習した内容を友だちや教師の前で発表する <b>終</b> <input type="checkbox"/> 自分から記号の量を比較する <b>展 発</b> <input type="checkbox"/> ゲームの結果を表に整理したり、順位を判断して発表したりする課題に学習した仕方でも繰り返して正しく取り組む <b>展 発</b>									
				一次			二次				三次
A	知識・技能	場面	記号カードを使ってゲームの結果を表に整理する活動に興味・関心や見通しをもち、本題材の課題を知る	表 (カードをはる枠が5までで三人分) にゲームの結果を整理する時			『ゲームセンターA』で 表 (カードをはる枠が10までで四人分) にゲームの結果を整理する時				
		わかること		記号カードをはる順番 に目を向け がわかり			記号カードをはり始める位置 に目を向け がわかり				
		できた姿		教師と一緒に「表ツール」を使って、自分の写真の列の下から順に記号カードをはる	「表ツール」を使って、自分の写真の列の下から順に記号カードをはる	自分の写真の列の下から順に記号カードをはる	教師と一緒に「表ツール2」を使って、ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる	「表ツール2」を使って、ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる	ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる		
	思考・判断・表現	具体的状況				様々なゲームの結果を表 (カードをはる枠が5までで三人分) に整理する時			様々なゲームの結果を表 (カードをはる枠が10までで四人分) に整理する時		
表出像		カードをはり始める位置を考え、カードをはり進める方向と位置を判断し、自分の写真の列の下から順に記号カードをはる				どの人の結果を表すのかを考え、カードをはる位置と順番を判断し、ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはる					
主体的な姿	粘り強さ 学習調整	<input type="checkbox"/> 自分からゲームの結果を表に整理する活動に取り組む <b>展 発</b> <input type="checkbox"/> 自分の学習した内容を友だちや教師の前で発表する <b>終</b> <input type="checkbox"/> ゲームの結果を表に整理する活動に学習した仕方でも繰り返して正しく取り組む <b>展 発</b>									

※「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	
	F	A
<p>1. 本時の学習活動を知り、見通しをもつ。 導</p>	<p>○前時までの活動を思い出すことができるように、ゲームを提示して、その内容を確認したり、表に記号カードをはる活動を示したりする。</p> <p>○見通しをもって活動に取り組めるように、スケジュールを提示し、本時の学習の流れを知らせる。</p> <p>○意欲をもって活動に取り組めるように、ゲームセンターのポスターの台紙を提示し、表に正しく記号カードをはることで、ゲームセンターのポスターが完成することを知らせる。</p>	
<p>2. ゲームをしながら、自分のゲームの結果を表に整理する。 展</p>	<p>○活動に取り組み始めることができるように、ゲームを提示し、『ゲームセンターA』を始めることを知らせる。</p> <p>○自分がゲームに成功する度に表の自分の写真の列の下から順に記号カードをはることができるように、ゲームに成功した後、記号カードをはることを知らせて様子を見る。自分の写真の列の下から順に記号カードをはれた場合には、記号カードを順番にはれたことを認め、「表ツール」を使って、記号カードをはる順番を意味づける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の写真の列にははるが、枠をとばしてはる場合には、記号カードをはる順番に目が向くように、「表ツール」を提示して、記号カードをはる順番を確かめてはることを伝える。</li> <li>自分以外の人の写真の列に記号カードをはった場合には、ゲームの結果を表す列がわかるように、誰がゲームをしたのかを問い、「表ツール」を手渡す。</li> </ul> <p>○はる枠を間違えた時に自分からはり直すことができるように、「表ツール」を提示して、下から順にはれているかを確かめるように伝えて様子を見る。順番にはりなおすことができた場合は、正しくはり直したことを認め、ポスター用のシールをはる。</p> <p>□はる枠を間違えた時に自分からはり直すか（粘）</p>	<p>○記号カードをはる順番に目を向け、自分がゲームに成功する度に表の自分の写真の列の下から順に記号カードをはることができるように、ゲームに成功した後、「表ツール」をはる位置を確かめながら一緒にはった後、記号カードをはることを伝える。自分の写真の列の下から順に記号カードをはれた場合には、「表ツール」が示す位置に記号カードをはれたことを認め、表ツールと記号カードを指し示しながら、記号カードをはる順番を意味づける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の写真の列にははるが、枠をとばしてはる場合には、記号カードをはる順番に目が向くように、表ツールが囲んでいる枠を下から順に指し示して、再度記号カードをはるように伝える。</li> </ul>
<p>3. ゲームをしながら自分やゲームをした人の結果を表に整理する。 発</p>	<p>○ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはることができるように、記号カードを使ってゲームの結果を表に表すことを知らせて様子を見る。ゲームをした人の写真の列の下から順に記号カードをはれた場合には、記号カードをはる順番がわかっていることを認め、表を使ってゲームの結果を整理するよさを意味づける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームをした人の写真の列にははるが、枠をとばしてはる場合には、ゲームをする人が変わっても、はる順番は変わらないことがわかるように、「表ツール」を提示して、記号カードをはる順番を尋ねる。</li> </ul> <p>□はる枠を間違えた時に自分からはり直すか（粘）</p> <p>○ゲームの順位を決めることができるように、表の記号カードの量を一緒に比較し、記号カードの量の多さの違いでゲームの順位が決まることを意味づける。</p>	<p>○自分がゲームに成功する度に自分で「表ツール」を使って、表の自分の写真の列の下から順に記号カードをはることができるように、記号カードを表にはることを伝えて様子を見る。自分の写真の列の下から順に記号カードをはれた場合には、「表ツール」を使いながら、列の下から順に記号カードをはれたことを認め、表を使って、ゲームの結果を整理するよさを意味づける。</p> <p>○自分からゲームの結果を表に整理する活動に取り組めるように、ゲームに成功したタイミングで様子を見る。自分から「表ツール」を使って記号カードをはり始めた場合には、自分から記号カードをはり始めたことを認め、ポスターの台紙を指し示し、すべての課題を終えたらポスターが完成することを知らせる。</p> <p>□自分からゲームの結果を表に整理する活動に取り組んでいるか（自）</p>
<p>4. 本時の学習を振り返り、次時への意欲をもつ。 終</p>	<p>○本時の活動を振り返ることができるように、表に記号カードをはる活動を友だちの前で発表することを知らせ、できるようになったことを一つずつ確かめながら認める。</p> <p>□自分の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>○次時への意欲がもてるように、完成したポスターを提示し、次の時間もゲームの結果を表に整理して、ポスターを完成させることを知らせ、本時を終える。</p>	<p>□自分の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>