



高等部 数学科 一題材の実践事例

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 授業者：松尾 佳保

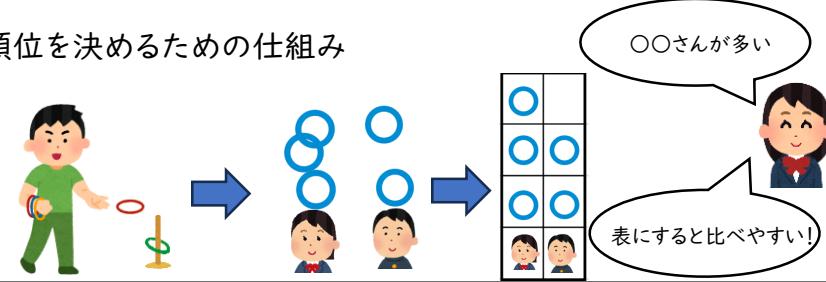
学習指導要領の段階と内容	小学部3段階 Aデータの活用
知・技：ア(ア)⑦のものごとの対応やものごとの個数について、簡単な絵や図に表して整理したり、それを読みだすこと。	題材目標
思・判・表：ア(イ)⑦の個数の把握や比較のために簡単な絵や図、記号に置き換えて簡潔に表現すること。	
学 び：数量や図形の違いを理解し、算数で学んだことよさや楽しさを感じながら学習や生活に活用しようとする態度を養う。	

知・技	『ゲームセンターA』で、表(カードをはる枠が10までで4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
思・判・表	様々なゲームの結果を表(カードをはる枠が10までで4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 び	ゲームの結果を表に整理する課題に、学習した仕方で繰り返し正しく取り組む

教材と仕組み

教材名：『ゲームセンターA』
○さまざまなゲームを行い、結果を記号で表に整理したり、記号の量を比較して順位を決めるための仕組み

- ①輪投げ、パズルなど簡単なゲームを行う。
- ②ゲームの結果をもとに、表に記号カードをはる。
- ③ゲーム終了時に、記号カードが多い方を答えたり、ゲームの順位を決めたりする。



観点別評価

知・技	表の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って、ゲームの結果を整理することができた。
思・判・表	表のゲームをした人の写真の列の下から順の記号カードをはって、様々なゲームの結果を整理することができた。
学 び	ゲームの結果を表に整理する課題に、学習した仕方で繰り返し正しく取り組む姿が見られた。

関連する授業づくりの手順

知識及び技能の指導の計画を立てる

思考力・判断力・表現力等の指導の計画を立てる

教材の仕組みを決定する

学びに向かう力・人間性等を涵養するための計画を立てる

R研で毎時間の授業の評価・改善

ポイント 記号カードをはる順番を理解するための教具の工夫

○生徒の実態…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。

<表ツクール>
記号カードをはる列と順番を枠と矢印で視覚化した。

- ①生徒自身が赤い枠を自分の列にはる
- ②ゲームが終わる度に、青い矢印を上方向に枠1つ分ずらして、次の記号カードをはる位置を確認する

○教具を自分で操作して、記号カードをはる位置を確かめたことで下から順番にはることができた。

○段階的に教具をなくしていくことで、自分以外の人のゲームの結果も下から順に整理することができた。

ポイント 見通しをもって、意欲的に取り組むための教材の工夫

○課題に意欲的に取り組むことができるように、5種類のゲームを作成し、自分がしたいゲームをするようにした。

○ポスターシールを分割しておくことで試行数を視覚化し、見通しをもって取り組むことができるようにした。

ゲームの結果を表に整理をする度に、ポスターにシールをはる

考察

○教材の仕組み…①教師と一緒に表ツクールを使用する②自分で表ツクールを操作する③表ツクールを使用せずに表に整理する、などと段階的に手がかりを減らしていったことで、表ツクールがなくても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なったと考える。また、結果がわかりやすいゲームの結果を表にはって整理するという生徒の実態に合わせた教材を設定することで、意欲的に学習に取り組むことができたと考える。