



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：西村 圭介

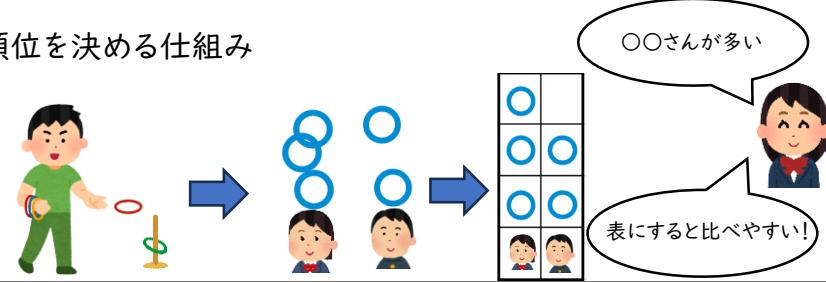
学習指導要領の段階と内容	小学部3段階 Aデータの活用
知・技 ：ア(ア)⑦ものどものとの対応やものの個数について、簡単な絵や図に表して整理したり、それらを読んだりすること。	題材目標
思・判・表 ：ア(イ)⑦個数の把握や比較のために簡単な絵や図、記号に置き換えて簡潔に表現すること。	
学 び ：数量や図形の違いを理解し、算数で学んだことよさや楽しさを感じながら学習や生活に活用しようとする態度を養う。	

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、2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
思・判・表	ゲームの結果を表した表(カードをはる枠が10までで4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 び	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	表の自分の列の下から順に記号カードをはって整理し、記号の量が多い人を答えることができた。
思・判・表	ゲームの結果が整理された表を見て、記号カードの量が最も多い人を指さして、1位の人を答えることができた。
学 び	記号カードを表に整理したり、順位を発表したり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、表中の該当する列に下から順にはるための工夫

○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、2つ目以降をはるときに枠をとばすことがある。

<表ツクール>
記号カードをはる列と、はる順番を視覚化した教具。

①生徒自身が赤い枠を操作して、自分の列にはる。
②記号カードをはる前に青い矢印を操作して、次にカードをはる位置を確認する。

①机上・ホワイトボードの双方の表で使用して結果を整理
②ホワイトボードの表のみで使用して結果を整理
③使用せずに結果を整理と、段階的に支援を減らしながら取り組んだ

ポイント

記号カードの量の違いを判断するための工夫

○記号カードが多い方を判断するために…それぞれの列の記号カードの数を全体の量として視覚化

<表クラベール>
列ごとに色分けしたテープを重ねることで、カードの個数を量として捉えやすくするための教具。

ロール状のテープを表に直接はる
↓
記号カードの量に合わせて高さを調整することで、量感がわかるようにした

考察

- めあての焦点化…記号カードをはる順番が理解できるように、はじめは自分の列だけに記号カードをはるようにして、そこから自分以外の人の列にもはるようにしたことで、ゲームの参加者が変わっても、同じ仕方でゲームの結果を表に整理することができたと考える。
- 生活に生かすための実践…本実践でできるようになったことを生活に生かすことができるように、作業学習の出来高表の整理などの活動に取り組んでいきたい。