

「数学科」（かず・ことば）学習指導案

1. 日時 平成25年10月
2. 場所 教室
3. 学部・学年・組 中学部 第1学年
4. 単元名 「かず-カレンダー製作や簡単なゲームを通して1～12までの数字と触れ合おう」
5. 単元目標
 - ・ カレンダー製作や簡単なゲームを通して、数字のマッチングができるようになる。
 - ・ ゲームのルールを理解して楽しむ。
 - ・ 個々の課題プリント学習を落ち着いて取り組む。
 - ・ 友達がしていることを、しっかりと見て、順番を待つ事ができるようになる。
6. 生徒観 略
7. 教材観

支援教育においては、生徒の実態に合わせた授業づくり、教材づくりが大切になってくる。生徒の興味関心を引き付けるためには、生徒たちが夢中になれる教材を選び、集中力を持続させるためにテンポよく展開していく必要がある。

ただ、数字や計算の勉強をするのではなく、毎月のカレンダーの作成を通して数に触れ合ったり、みんなで楽しめるゲームを取り入れ、ルールを理解しながら数に触れ合い、数字のマッチングをしながらビンゴになれば優勝という設定を決めたりすることで、より楽しみながら習得できるのではないかと考えた。

また、ビンゴゲームの箱の中のボールを友達が引くことで、どんな数字が出てくるのかという期待感から友達を注目する機会が増え、他者を意識するようになるのではないかと考えた。

個々の課題の違いは課題プリントにて補っていきたい。

8. 指導観

目標は時計の〇時がわかるようになって欲しいため、12までの数字の理解である。生徒の中には、数字の読みであれば、すでに理解している生徒もいるが、全員の生徒に理解してもらいたいため、ゲームを通して数の理解とマッチングを行っている。

本グループは同じ内容の課題を繰り返すことで、内容を理解し落ち着いて取り組める生徒が多い。毎月カレンダーを作成し持ち帰ることで、家族にも見てもらえ、評価してもらえることが学習意欲に繋がるのではないかと考えた。また、共通の事柄をみんなで楽しむ機会があまりない上、友達同士で1つのことを楽しむことに興味関心が乏しく経験が少ない。簡単なゲームでもルールや勝敗があるので、ルールを守ってみんなで楽しむことも目的としている。

数字の認識とともに、さまざまなゲームをみんなで楽しめるようになって欲しい。

また、授業の最後に個別の課題プリントを定着させることで、もうすぐ授業が終わるという意識づけにもなり、落ち着いて取り組めている。

9. 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
・学習課題に関心を持ち、意欲的に取り組むことができる。	・カレンダーのイラストに好きな色を塗ることができる。 ・用紙の数字が全部シールで貼ることができるたら、「ビンゴ＝１番」と理解することができる。	・マッチングシールを的確に貼る事ができる。	・ボールに書かれている数字とビンゴ用紙の数字のマッチングができる。 ・個々の課題別プリントの問題を１人で解くことができる。

10. 単元の指導と評価の計画（全１２時間）

次	時	学習内容	評価規準			
			関心・意欲 ・態度	思考・判断 ・表現	技能	知識・理解
第一次	第１時	・DVDを通して数字を数える。 ・９月のカレンダー製作（色塗り・１０日までの日付シールのマッチング） ・個別の課題プリント	○		○	
	第２時	・DVDを通して数字を数える。 ・ビンゴゲームの説明 ・個別の課題プリント	○			
第二次	第３時	・DVDを通して数字を数える。 ・ビンゴゲーム（ゲームの方法を学ぶ） ・個別の課題プリント				○
	第４時	・DVDを通して数字を数える。 ・１０月のカレンダー製作（色塗り） ・ビンゴゲーム（１０までの数字の色塗り） ・個別の課題プリント			○	○
	第５時	・DVDを通して数字を数える。 ・１０月のカレンダー製作（１２日までの日付シールのマッチング） ・ビンゴゲーム（１０までの数字シール） ・個別の課題プリント			○	○
	第６時 第７時	・DVDを通して数字を数える。 ・ビンゴゲーム（１０までの数字シール） ・個別の課題プリント				○

	第 8 時 第 9 時	・ DVDを通して数字を数える。 ・ ビンゴゲーム（10までの数字シール） ・ 個別の課題プリント		○		○
第 三 次	第 10 時 （本時）	・ DVDを通して数字を数える。 ・ ビンゴゲーム（10までの数字シール） ・ 個別の課題プリント	○	○		○
	第 11 時	・ DVDを通して数字を数える。 ・ 11月のカレンダー製作（色塗り・12日までの日付シールのマッチング） ・ 個別の課題プリント			○	○
	第 12 時	・ DVDを通して数字を数える。 ・ ビンゴゲーム（12までの数字シール） ・ 個別の課題プリント		○		○

11. 本時の展開

（1） 本時の目標

- ① DVDを観ながら数を数える。
- ② ビンゴゲームを通して10までの数字を理解する。
- ③ 課題プリントに落ち着いて取り組む。

（2） 本時の評価規準

- ① 画面に集中して、自分なりの表現方法で数える事ができる。
- ② ゲームのルールを理解して、数字のマッチングができる。
- ③ 個々の課題プリントを1～2枚落ち着いて取り組める。

（3） 本時で扱う教材・教具

- ・ 予定カード、座席表
- ・ テレビ、DVDデッキ、DVD
- ・ ビンゴカード、ビンゴ用シール、ビンゴ用ボール、箱、メダル、メダルシール
- ・ 個別の課題プリント

（4） 生徒の実態と本時の目標 略

(5) 本時の学習過程

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援のてだて等	評価規準・評価方法
導入 5分	① あいさつ ・代表者が号令をかける ② 本時の予定を説明する ・本時の流れを聞く ③ 出欠確認 ・呼ばれたら声を出して返事をする	① 代表者に号令をかけさせ、着席時には全員前を向いて座るように促す。 ② 前に注目させ、本時の内容を理解し、見通しを持たせる。 ③ 返事の時にこちらの顔を見させる。	・話をしている人に注目している ・声を出して返事している
展開 25分	① DVDを観る ・かずのDVDを観て、声に出して一緒に数える ② ビンゴゲーム ・箱に入ったボールを一人ずつ引いて、ボールに書かれている数を読み、ビンゴカードにその数のシールを貼ってマッチングする。 ・全部貼れたらビンゴ（優勝） ③ 個別の課題プリント ・配布されたプリントをする。解けたら教師に丸つけをしてもらう	① TVを観ていない生徒に、画面を観るように促す。 言葉がある生徒には声を出して数えるように促す。 言葉がない生徒にはジェスチャーを促す。 ② 一人ずつ順番に引いていくので、順番を待つように言葉掛けをする。 ボールの数字を聞いただけでは理解できない生徒には、直接ボールに書いてある数字を見せてマッチングさせる。 誰かがビンゴになっても、最後までボールを引いて、全員ビンゴの達成感を感じさせる。 最初にビンゴした生徒にはメダルシールを渡す。 ③ それぞれの生徒にプリントを配付し、問題を解いていくように言葉かけをする。できた生徒のプリントを丸つけし、間違っていたら正しい答えを一緒に導き出す。	・声を出して数を数えている ・ボールに書かれている数と同じ数に数字シールを貼っている ・自分の順番を待つ事ができる ・課題に集中して取り組む
まとめ 5分	① プリントを片づける ・個々のファイルに綴じる ② 振り返り ・本時のゲームを振り返る ③ あいさつ ・代表者が号令をかける	① ファイルを配り、綴じるように言葉かけをする。 終わりを意識させる。 ② ビンゴの優勝者にメダルをかける。 ③ 代表者に号令をかけさせる。	・1人でファイリングできる ・ともだちに注目できる

(6) 教室配置等

略

* 備考

◇当該教科・領域の年間指導計画

略

◇板書計画

10月31日(木)

課題(めあて) あいさつ

しゅっせき

かず DVDをみる

ビンゴゲーム

プリント

(時計の絵) ファイルにとじる

あいさつ (時計の絵) おわり→トイレ