

# 「数学」（くらし数学B）学習指導案

1. 日時 平成30年9月21日（金） 第4時限（11：10～12:00）

2. 場所 1年生 教室

3. 学部・学年・組 中学部 第1・2・3学年（Bグループ） 5名

4. 単元（題材）名 「お金の計算～ほしいカードをゲットだぜ!～」

5. 単元（題材）目標

- ・硬貨を組み合わせて支払うことができる。
- ・他者とのやりとりを通してお金の受け渡しができる。
- ・加法と減法を用いた計算式を金銭のやりとりに応じて考えることができる。
- ・お金の遣い道を決めて商品を購入しようとしている。

6. 生徒観 【略】

7. 教材観

これまでの「くらし（数学）」での授業では、特別支援学校中学部学習指導要領の知的障害者である生徒に対する教育を行う特別支援学校における数学科の内容である「日常生活における初歩的な数量の処理や計算をする。」を踏まえて課題を設定し、数量の処理や計算については具体物や絵、記号等を手掛かりに用いながら取り組んできた。本校中学部では、校外での活動時に、生徒自身が飲み物や食べ物、お土産等を購入する機会を設けている。生徒は欲しい商品を選ぶことはできるが、お金を支払うことやおつりを受け取ること、お小遣い帳を用いてのお金の管理についての意識は低い。本題材の「お金の計算～欲しいカードをゲットだぜ!～」は、買い物場面で行われる金銭のやりとりについて、これまで取り組んできた加法や減法、乗法を用いながら必要な金額を算出していく。お金を用いること、金銭のやりとりをすることによって、「支払う」「貰う」といった「日常生活における」一場面において用いられる加法や減法、乗法の計算方法や、5円や10円、50円等の数のまとまりについての理解を深めていくことができると考え設定した。

8. 指導観

本校の研究テーマは『主体的に社会に関わる力を育む授業づくり』であり、数学の内容である「金銭」を学ぶことは、社会参加や自立、余暇活動といった「社会に関わる力」の一つを育むことであると考え。また、本校の研究主題を柱に中学部では『学習意欲が高まる授業づくり』を副題として授業づくりに取り組んでおり、指導に当たっては以下の二点に重点を置いて行う。一点目は、各生徒の購買意欲を大切に、生徒自身がお金の遣い道を考えたり、その考えを基にお金を正確に使ったりすることができるようにする。二点目は、欲しい商品の値段を見て生徒自身が硬貨を組み合わせて購入し、必要に応じておつりを貰うことができるようにする。以上の二点に重点を置き、活動の中で達成感や自己肯定感を得ることで加法や減法、乗法についての学習意欲をより高めることができると考える。本時の展開前半部では、数のまとまりやまとまりで求められている単位等に触れながら、これまで取り組んできた加法や減法、乗法を用いて所持金を算出、確認を行う。後半部では、実際に生徒自身が遣い道として決定したカードを選び、お金を支払い、カードを購入する等のやりとりを行っていく。それら金銭のやりとりを通して加法や減法、乗法といった計算方法の理解を深め、さらにはお金の価値や必要性についての意識を高めていってもらいたい。

# 9. 単元（題材）の評価規準

| A 数学への<br>関心・意欲・態度                      | B 数学的な<br>見方や考え方                                   | C 数学的な技能                                                           | D 数量・図形的など<br>についての知識・理解                 |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| ①欲しい商品を決めることができる。<br>②欲しい商品を購入しようとしている。 | ①加法と減法を用いた計算式を解くことができる。<br>②計算式を金銭に置き換えて考えることができる。 | ①硬貨（金額）を揃えることができる。<br>②他者と言葉でのやりとりをすることができる。<br>③お金の受け渡しをすることができる。 | ①各硬貨（金額）の価値がわかる。<br>②硬貨を組み合わせで支払うことができる。 |

# 10. 単元の指導と評価の計画（全11時間、本時は第10時）

| 次   | 時    | 学習内容                                        | 評価規準           |              |      |             |
|-----|------|---------------------------------------------|----------------|--------------|------|-------------|
|     |      |                                             | A 関心・<br>意欲・態度 | B 見方・<br>考え方 | C 技能 | D 知識・<br>理解 |
| 第一次 | 1    | ・ 計算式を解く。<br>・ 財布の中のお金を数える。                 |                | ①            |      | ①           |
|     | 2    | ・ 計算式を解く。<br>・ 金額（数字）分のお金を揃える。              |                | ②            | ①    | ②           |
| 第二次 | 3    | ・ 各役割のやりとりを知る。<br>・ 場面に応じた話し方を知る。           |                |              | ②    |             |
|     | 4・5  | ・ お金を使いながら実施にやりとり（ロールプレイ）をする。               | ①              |              | ③    |             |
| 第三次 | 6～11 | まとめ<br>・ 役割や場に応じたやりとりをする。<br>・ 欲しいカードを購入する。 | ②              |              |      | ②           |

# 11. 本時の展開

## （1） 本時の目標

- ・ 必要な金額の硬貨を組み合わせることができる。
- ・ 加法と減法を用いた計算式を解くことができる。
- ・ 金銭のやりとりを計算式としてまとめることができる。
- ・ お金の遣い道を決めて商品を購入しようとするすることができる。

## （2） 本時の評価規準

### 【A②】

場に応じたやりとりの中で、「〇〇をください」「〇〇が欲しいです」等の意思表示をすることができる。

### 【D②】

硬貨を揃え、お金を支払うことができる。

(3) 本時で扱う教材・教具

電子黒板、タブレット端末、周辺機器、計算プリント、お金表、カードメニュー表、カード、財布、コイントレイ、硬貨6種類（1円から500円）、レジスター、パーテーション

(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手だて等                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 評価規準（評価方法） |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5分<br><br>導<br>入  | <ul style="list-style-type: none"><li>・ 始めのあいさつをする。</li><li>・ 活動内容を知る。</li><li>・ 本時の活動内容を知る。</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>・ 視線の向き、姿勢が整ったことを確認してから、あいさつをする。</li><li>・ 本日の日付と活動の手順がわかるようにホワイトボードに記入し、終わった活動は消す。</li><li>・ T2、T3は、T1に注目するようにことばかけをする。</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                     |            |
| 45分<br><br>展<br>開 | <p>○所持金の確認をする</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 計算プリントとコイントレイ、お金表、財布を受け取る。</li><li>・ 計算プリントに日付と名前を記入する。</li><li>・ 指名を受けた生徒は、他の生徒に各硬貨を指定された枚数渡す。</li><li>・ 配付された硬貨の枚数と金額を算出する。</li><li>・ 硬貨の総額を手順に沿って計算し、所持金の合計を算出する。</li><li>・ 計算プリントに記入した数字と計算式、答えを確認する。</li></ul> <p>○遣い道を決定する</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ メニュー表を見て、欲しいカードを決め、計算プリント（裏面）にカード名と値段を記入する。</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>・ T2、T3は、日付がわからない生徒に対し、ホワイトボードにあった日付を思い出すようにことばかけをし、記入を促す。</li><li>・ 硬貨の種類と枚数を指定し、計算プリントに従って各硬貨の枚数や合計金額を書き込むことができるようにする。</li><li>・ T2、T3は、動きの止まっている生徒に活動の手順をことばかけし、各活動を促す。</li><li>・ 値段の記入欄を指さしながら立式を促したり、筆算で解いてみるようことばかけをしたりする。</li><li>・ 計算プリントに記入した答えを指さしたり、「○番です。」とことばかけをしたりして答えを促す。</li></ul> <p>・ 「どのカードが欲しいですか。」「いくらしますか。」等のことばかけをしながら、購入意欲を高め、カードの計算選択を促す。</p> |            |

|                   |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                       |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
|                   | <p>○金銭のやりとりを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・購入に必要なお金を確認する。</li> </ul> <p>○買い物をする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・支払う金額の硬貨を組み合わせて支払い、購入したカードとおつりを確認する。</li> <li>・カードをカードフォルダーに収納する。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・Ｔ２、Ｔ３は、購入ルールを確認しながら生徒が欲しいカードを決定できるようにことばかけをする。</li> <li>・Ｔ２、Ｔ３は、所持金と欲しいカードの値段を購入表に記入するように指さしやことばかけをする。</li> <li>・Ｔ２、Ｔ３は、組み合わせる硬貨の価値や枚数を生徒が確認できるように一緒に硬貨を提示しながらことばかけ等をし、主体的に組み合わせることができるように促す。</li> <li>・Ｔ２、Ｔ３は、やりとりを振り返りながら欲しかったカードを購入できたことを称賛する。</li> <li>・配付していたファイルに購入したカードを収納するように伝える。</li> </ul> | <p>【Ａ②】（行動の観察）</p> <p>【Ｄ②】（行動の観察）</p> |
| 5分<br>ま<br>と<br>め | <ul style="list-style-type: none"> <li>・かたづけをする。</li> <li>・終わりのあいさつをする。</li> </ul>                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・Ｔ２、Ｔ３は、回収している生徒に「ありがとうございます。」等を伝え、両手で持ち渡すことができるようにことばかけをする。</li> <li>・Ｔ２、Ｔ３は、Ｔ１に注目するようにことばかけをし、必要に応じて正す体の部位を触る等して生徒自身が姿勢を整えることができるよう促す。</li> </ul>                                                                                                                                                    |                                       |

（６）教室配置等 【略】