

実践事例の紹介 — 算数・数学科 —

○森澤亮介 兼子南 飛田真里 前田圭

1. 小学部「算数科」単元名「かずをかぞえよう」

実践：兼子南
文責：森澤亮介

(1) 単元概要	学習形態	授業時数	実施時期
(2) 指導の流れ	3・4年	15時間	4月～7月

次	1	2	3	4
小単元名	たまいれゲームをしよう	ぶろっくでかぞえよう	すうじカードをつくろう	なんばんめ？
活動内容	友だちと一緒に玉入れをする。数え筒にボールを入れながら数え得点を数字で表す。	1～10までの数量で、イラストの描かれたプリントに、イラスト1つに対して1つのブロックを置く。	数字を1～10まで書く。それぞれの数字に応じた数のシールを貼る。	イラストから「○番目」を調べたり、順位を調べたりする活動を行う。

〈他教科との関連に向けて〉



前から○番目に教室を出た
多人が電気を
消す係です。

本単元で取り扱っている数を数えたり、数字で表したりすることは、すべての学習活動の基盤となる能力であると考えられる。その上で日常生活の中で数えることや数字により意識を向けることをねらいとして、日常生活の指導や特別活動の指導内容に取り入れた。

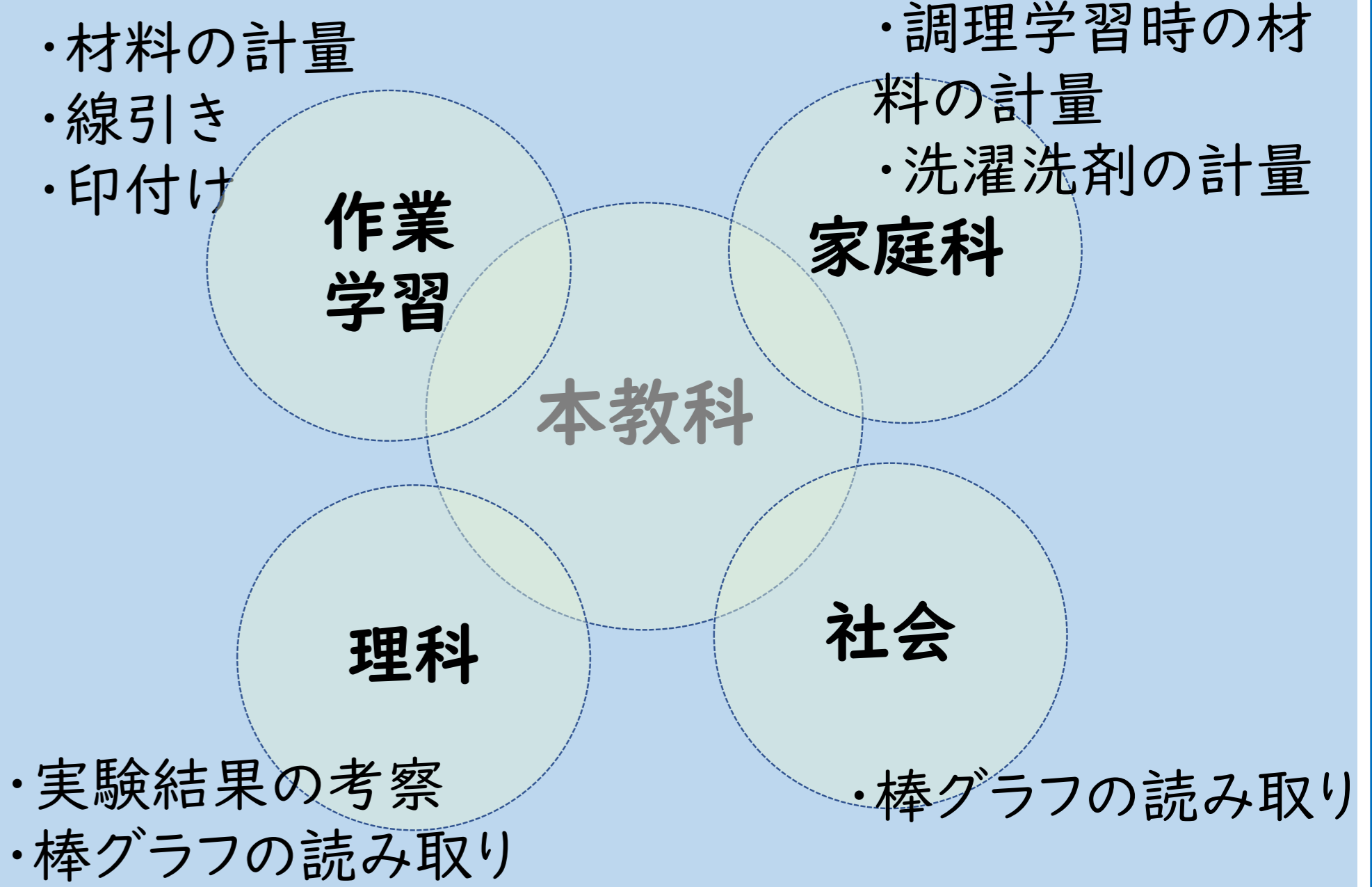
2. 中学部「数学科」単元名「くらべよう(かさ・長さ)」

文責：飛田真里

(1) 単元概要	学習形態	授業時数	実施時期
(2) 指導の流れ	縦割りグループ第1班	20時間	9月～12月

次	1	2	
小単元名	カレンダーをつくろう	くらべよう(かさ)	くらべよう(ながさ)
活動内容	1次、2次ともに、授業の導入でその月のカレンダーを数字カードを使って作成した。月の初めはプリントとしても取り組んだ。	1～5の目盛りを付けたコップに色水を注ぎ、かさの多い・少ない順に並べた。(生徒の実態に合わせて示すコップ数や目盛りの数字表記は調整した。)	様々なイラストの始点にマグネット物差し(1～30cm)をあてて終点の数字を読み取り、一番長い・短いものを見つけた。最後は魚釣りゲームをして一番長い魚はどれか見つけた。

〈他教科との関連〉



作業学習や家庭などの実技教科において、工夫した教具を使っただけの計量や印付けなどの活動で学んだことを生かす場面があると考えられる。理科や社会において、かさや長さで学んだ「一番多い・長いのはどれか」という視点で実験データや資料の読み取りに生かすことができると考える。3学期の「表やグラフで表そう」にもつなげていく。

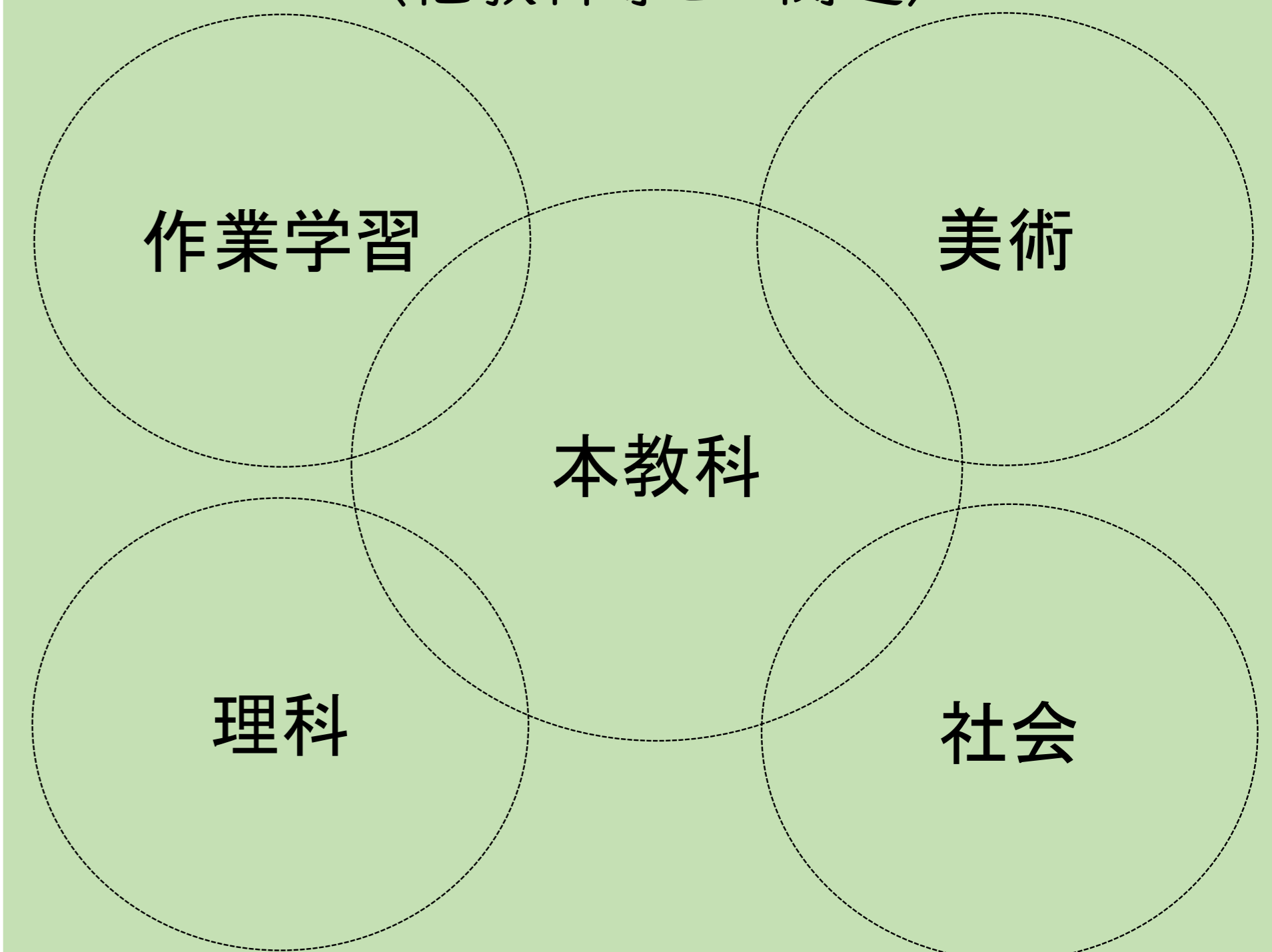
3. 高等部「数学科」単元名「図形」

文責：前田 圭

(1) 単元概要	学習形態	授業時数	実施時期
(2) 指導の流れ	高等部3年生	10時間	9月～12月

次	1	2	3	4
小単元名	身の回りの形を探そう	四角形の特徴を知ろう	三角形の特徴を知ろう	コンパスを使って図形を書こう
活動内容	□「形」に着目し、円や四角形、三角形といった「形」を日常の景色から切り取って、発表し合いました。	□四角形の特徴を辺や角といった用語を用いて表にまとめる活動を行いました。また、正方形と長方形とそれ以外の四角形に分類して、共通点と相違点を考えました。	□三角形の特徴を辺や角といった用語を用いて表にまとめる活動を行いました。また、二等辺三角形と正三角形とそれ以外の三角形に分類しました。	□定規とコンパスを用いて、円や正三角形を作図しました。

〈他教科等との関連〉



作業学習においては材料への線引き、直角を作る学習、美術においては幾何学模様をデザインする学習、社会においてはある地点からの距離の判断、理解においては光の屈折を学習する際に本単元で学習した内容がいかにされると考える。