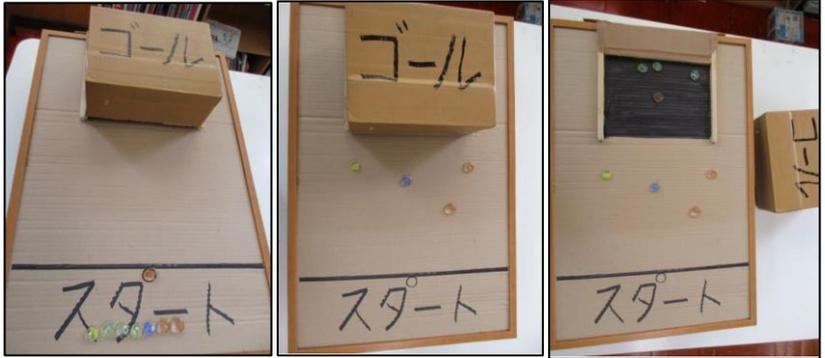


## 教材・支援機器活用実践事例

### 【10までの数の合成・分解ができるようになるための指導】

	実施年度	平成29年度	
授業について	教科名等	算数	
	単元・題材名	おはじきゲームをしよう	
	授業における教師のねらい	○ゲーム感覚で10までの数の合成分解ができる。 ○実態差のある子ども同士と一緒に楽しむことができる。	
	授業における子どもの目標	○10までの数の合成分解ができる。 ○順番を守ってゲームを楽しむことができる。	
子どもについて	学級・学校・学年	特別支援学校（知的） 小学部 6学年	
	対象の障がい	知的障がい	
	授業の形態	一斉指導 ・ 個別指導	
学习上又は生活上の困難さ	子どもの特性や教育的ニーズ	○習得した知識が生活に結び付きにくい。そのため生活に結びつく具体的、実地的な内容を指導内容に位置付け、個に応じた指導を丁寧に行う必要がある。	
教材・支援機器活用	使用した教材・支援機器の名称		
		<p>ゴールの箱の下には、おはじきが入るくらいの隙間が空いている。</p>	<p>最初に 8 個あって、入らなかった数は 4 個なので、8 は 4 と 4 に分かれるから…。</p>
	活用のねらい	○5～10までの合成・分解を目標にする児童と、10までの数唱を目標にする児童と一緒に楽しめるゲームがないかと考えた。	
授業における支援・教材の配慮	<p>○ゲームとして行う際は、順番を決めて行うことで、ゲームの約束も意識させることができる。また、自分がやらないときでも、入った数を予測させたり（合成・分解を目標とする児童）、指ではじくおはじきを数えさせたり（10までの数唱を目標にする児童）して、それぞれの学習活動が充実するように配慮する。</p> <p>○ゴールの部分をおはじきが入るくらいだけあける。全部はじいた後は、すぐにゴールをはずして数を数えるのではなく、最初にあった数と、ゴールに入らなかった数から入った数を予測するようにする。</p>		
子どもの変容や評価	<p>○児童はゲームに意欲をもって、楽しそうに取り組み、繰り返し行うことで、それぞれの目標をほぼ達成することができた。</p> <p>○実態差のある児童が同じゲームを行う際も、それぞれの目標を教師が明確にもつことで、意図的にかかわり、それぞれの目標達成に向けた支援ができた。</p>		

