

1 位数と 1 位数との加法の計算ができることの指導 ～すごろくゲームを行った事例～			
学部・教科	小学部・算数科	事例コード	2 2 2 2
学習グループの実態	<ul style="list-style-type: none"> 小学部 3 学年（3 名） 20 までの数の数え方や表し方の学習を進めている児童、具体物や図を用いて 1 位数と 1 位数の加法や減法の学習をしている児童、100 までの整数の表し方が分かり、1 位数と 1 位数の加法や減法の学習をしている児童など、3 名それぞれの学習状況に応じた内容を進めている。 		
単元(題材)名	『すうじであそぼう～すごろくゲーム～』		
学習指導要領の内容	算数科／小学部 3 段階 A 数と計算 イ 整数の加法及び減法に関わる数学的活動 (ア) ㉞㉟㊱、(イ) ㊲		
単元(題材)の目標	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
	<p>加法が用いられる合併や増加等の場合について理解することができる。【AI (ア) ㉞】</p> <p>加法が用いられる場面を式に表したり、式を読み取ったりすることができる。【AI (ア) ㉟】</p> <p>1 位数と 1 位数との加法の計算ができること。【AI (ア) ㊱】</p>	<p>日常の事象における数量の関係に着目し、計算の意味や計算の仕方を見付け出したり、学習や生活で生かしたりすることができる。【AI (イ) ㊲】</p>	<p>数量の違いを理解し、算数で学んだことの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。【小学部 3 段階 A 目標ウ】</p>
単元(題材)の計画	総時数 7 時間 1. 数を数えよう・足し算をしよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2 時間 2. サイコロの数だけ進もう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2 時間 3. すごろくゲームをしよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3 時間 4. すごろくを作ってゲームをしよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 5 時間		
指導の実際	<ul style="list-style-type: none"> 2 種類のサイコロを使ったり、サイコロの目の数え方を実態に応じて変えたりしたことで、実態差があっても、同じ教材を使って、一人一人の学習状況に応じた目標や内容の学習をできるようにしてきた。 最初は、机上の学習が中心であったが、すごろくゲームを取り入れることで、児童がより意欲的に学習に取り組んだり、学習したことを生かしたりすることができるようになった。 学習を重ねることで徐々に自信をもって数えたり、加法の計算をしたりする姿が見られた。また、あといくつか出ればゴールに着くかなども考えながら進める児童も出てきている。3 名ともに、楽しみながら数に親しむことができた。 		



児童が作成した「すごろくゲーム」



学習状況に応じてサイコロや計算方法を変える。

