

<授業の概要>

授業名:『ちよほどの金額をそろえよう』(数と計算)

授業の内容:十円玉硬貨と五十円玉硬貨の等価関係を理解する。提示されたちよほどの金額(●百■十▲円)を、一円・十円・五十円・百円玉硬貨を使ってそろえる。

児童の実態:小学部女児、知的障がい

- ・日常生活に関わることは、ほとんど自立している。
- ・自分の気持ちや考えを言葉で相手に伝えることができる。
- ・自信をもつことができているときは、消極的になり、挙手や発言が少なくなる。

<改善前の様子>

1 これまでの児童の実態

- ・一円・十円・百円玉硬貨を使って金額(●百■十▲円)をそろえる学習では、お金そろえボードを使って、位と硬種を対応させることで、提示された金額をちよほどそろえることができる。
- ・五十円玉硬貨を提示して、「いくらですか」と尋ねると、「ごじゅうえん」と答える。その後、「50円は10円玉何枚ですか」と尋ねると、十円玉硬貨の写真を5枚並べたり、「10円玉5枚」と答えたりする。
- ・十円・五十円・百円玉硬貨を使って●百■十円のお金をそろえるとき、60~90円のお金のそろえ方がわかっていない。例)250円 正答:お金そろえボードに百円玉硬貨を2枚と五十円玉硬貨を1枚置く。260円 誤答:お金そろえボードに百円玉硬貨を2枚と五十円玉硬貨を1枚置く。

2 これまでの指導

【教材・教具】

お金パズル、お金そろえボード 等

【授業の流れと教師の働きかけ】

- ・授業の流れ:①はじめのあいさつ、②お金パズル、③おつかいゲーム、④おわりのあいさつ
- ・お金パズル:硬貨の絵カードと金額カードのマッチング
→絵カードと金額カードの接合部分が合えば正解となる。
- ・おつかいゲーム:提示されたちよほどの金額をそろえて、教師から頼まれたもの(お菓子)を買う活動。
→お金をそろえたら、児童が教師を呼び、答え合わせを行う。その際、正解・不正解の判断は教師が行う。
→お金を正しくそろえることができなかった場合、各位の硬種と金額カードの数字を照らし合わせて、硬貨をそれぞれ何枚そろえたらよいか考えるようにする。

<授業分析>

1 方法

授業場面を動画で撮影し、教師の働きかけに対する本児の様子を観察する。

2 分析の視点

①主体的な学び②対話的な学び③深い学びの3つの視点に基づき、本児がどのような思考をもって課題解決を行っているのかについて分析する。

3 分析結果の解釈と考察

① 主体的な学び

- ・お金パズルでは、接合部分の形のみを見て金額カードを選んでおり、硬貨に注目していない。
→硬貨に注目できるような工夫と考える時間を作る。
- ・児童が好きな買い物を取り入れたおつかいゲームにすることで、意欲をもって活動に取り組んでいる。
- ・お金をそろえるとき、周りの教員の動きを見たり、他児の発言を聞いたりして、自分の答えを変えている。
→自分に自信をもつことができず、間違えることを恐れているように感じる。
→本児が自分自身の間違いに気づいたり、新たな発見をしたりするための手がかりとなるものが必

要である。

- ・正誤の判断を教師が行っている。
児童自身で答えを確認できるように工夫する。
- ・本児が間違えたとき、金額の数字と位を照らし合わせて確認をしているが、同じような間違いを繰り返す。
→自身の気づきを促すことができるような働きかけや教材教具が必要。

② 対話的な学び

- ・教師対児童の関わりのみで、児童同士の関わりがない。
→児童同士が関わりながら学び合うことができる場面設定が必要である。

③ 深い学び

- ・日常生活においても学んだことを活かすことができるように、実際のお店で買い物する活動を取り入れる。

<改善内容>

1 教材

【お金パズル】

- ・おそろえボードと対応するように、横向きのパズルだったものを、縦向きに変えた。
- ・十円玉硬貨、五十円玉硬貨に注目できるように、赤い枠で囲むようにした。
- ・問題を提示した後に、硬貨の絵カードを見て、いくらになるか考える時間を設けた。

【ヒントカードの導入】

- ・お金をそろえるときの手がかりとなるよう、一人ずつヒントカードを作成した。

2 場面設定

- ・おつかいゲームでは、児童を店員役とお客さん役に分け、店員役の児童が答えを確認し、正誤の判断を行うようにした。
→正誤の判断を行う際には、iPad (keynote) を活用した。

<児童の様子の変容>

【お金パズル】

- ・ヒントカードも活用しながら、十円・五十円玉硬貨に注目して、いくらになるか自分で考える様子が見られるようになった。

【おつかいゲーム】

*正答率の変化

誤答×/ 正答(ヒントカードあり)○ / 正答(ヒントカードなし)◎

改善前	改善後①	改善後②	改善後③	改善後④	改善後⑤	改善後⑥
250 ◎	60 ○	150 ○	260 ◎	550 ◎	560 ◎	561 ◎
260 ×	150 ○	260 ○	280 ◎	790 ◎	770 ◎	773 ◎
360 ×	160 ○	280 ○	150 ◎	670 ◎	690 ◎	694 ◎
470 ×	180 ○	390 ○	390 ◎	960 ◎	880 ◎	885 ◎

- ・ヒントカードを手がかりにして、自分の間違いに気づいたり、お金を正しくそろえたりすることができた。
- ・繰り返し取り組むことで、「ヒントカードなくても大丈夫だよ」と発言するようになり、自分に自信をもつことができるようになった。
- ・改善後③からは、五十円玉硬貨を使ったお金のそろえ方(50円～90円)を覚え、カードなしでもお金をそろえることができるようになった。
- ・最終的には、一円・十円・五十円・百円玉を使って、提示された金額(●百■十▲円)を正しくそろえることができるようになった。
- ・おつかいゲームの場面設定を変えたことで、互いに間違いに気づいたり、教え合ったりして児童同士が関わり、学び合う姿が見られるようになった。

<成果と今後の課題>

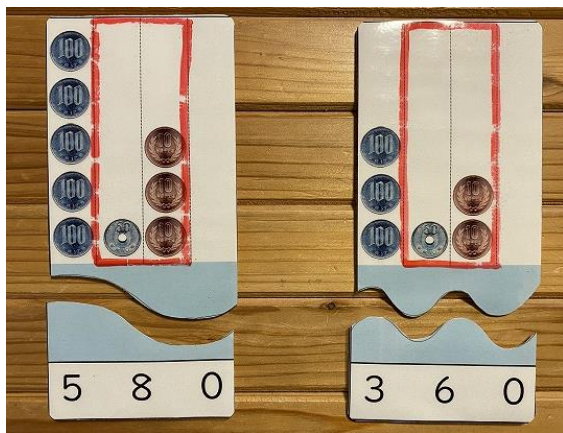
成果

今回の授業改善をとおして、自分の授業が一方向的な指導になっていたことに気づいた。ヒントカードを取り入れたことで、本児の自信となり、自分で考え課題を解決することができるようになった。また、場面設定を工夫したり、iPad を活用したりすることで、対話的な学びを実現することができた。このように、児童の思考を引き出すために、教師の働きかけだけではなく、教材教具や場面設定なども大切であることを学んだ。

課題

- ・授業の流れ: お金パズル(硬貨の絵カードを見て、金額を考える) → おつかいゲーム(金額を見て、硬貨をそろえる)の流れにした。児童の様子を見ていると、お金パズルの方が難しいようであった。
- ・ヒントカード: 今回は、50円～90円のお金のそろえ方を示した。10円から始まっていないため、他児の中には困惑する児童もいた。
- ・深い学び: コロナの影響もあり、実際にお店に行って、五十円玉硬貨を使った買い物をするのができなかった。今後、買い物学習や校外学習等の生活単元ともリンクさせながら、学びを深めていきたい。

お金パズル



ヒントカード



本児が店員役となり、iPad を使って答えを確認しているところ

