

## 1組・2組 算数科学習指導案

お金という具体物を扱って実際に買い物の場面を設定するという算数的活動により、数についての感覚を豊かにするとともに、自らの生活に生きる算数となるようにしたい。また、お金の模型を使って、自分の考えを分かりやすく友達に説明する力を育てたい。

そして、自分の力や可能性を最大限に伸ばし、自立し社会参加するための基盤となる「生きる力を育む教育」を行うための指導の在り方を探りたい。

### 1 単元名 ぼくも私も買いもの上手 - 買いものごっこ -

### 2 単元について

- (1) 障害児学級の子どもたちにとって、生活に不可欠な要素として、算数の学習では「数量の認識」「金銭管理」「時間の感覚」の3つがある。「実生活で活用できる能力を育てる」「算数の学習を生活につなげる」等を考えて買い物学習を今回取り上げることとした。

買い物は、コミュニケーション能力、安全やマナー等の社会性、金銭についての理解など様々な要素をもっている。そして、生活の身近なこととして子どもたちの興味・関心が高い。しかし、本学級の子どもたちは、今までに一人で買い物に行った経験は少なく、買い物をするとお金を払わなくてはならないということは知っていても、お金の価値やその仕組みについては十分に理解できていない。将来社会参加できるようにしていくことや、生活力を高めるという点からも「一人で買い物ができるように」「お金の計算ができるように」ということを最終目標として本単元を設定した。

お金には、十進法の単位をもとにした1円・10円・100円等がある。また、5円・50円500円等という異なる単位もあることに改めて気付いていけるようにする。組み合わせ方は、金額によっていろいろある。全てを1円で作ることも可能であるが、使いやすさ、数えやすさの点から考えると、一番いい方法ではない。お金の具体的な操作を行っていく中で、数えやすく、分かりやすいお金の組み合わせを考えて使っていくことは、実生活には不可欠な力である。したがって、本単元は、数についての感覚を高め、生活につなげていくために大切な学習でもある。

本学級では、算数と国語について個別指導を行っているが、全員がそろって学習するのは、これまであまりなく、全員での学習は生活単元学習だけであった。それは、学年・能力の異なる子どもと一緒に学習することが難しいからであった。しかし、少人数であっても、お互いに刺激し合い共に励まし合って頑張ることにより、少しの進歩でも認め合える・互いに助け合って学習する・スモールステップで少しずつ分かっていくなどのよさが生まれ、個々に算数の力が高まるのではないかと考えた。

授業にあたっては、クイズ的要素を取り入れることにより、算数を楽しみながら基礎・基本を習得するようにしたい。また、模擬体験の場を設定し、友達とかかわりながら模擬商品売り買いすることで、実生活に必要な買い物の手順や人とかかわり方を身に付けさせたい。

- (2) 本単元では、実際に買い物の場面を取り入れ、お金のやりとりを行う活動の場を設定することにより、学びの場を広げていく。

単元のはじめに、お金の種類にはいろいろあることを知り、その弁別ができるように、いろいろな金額の作り方を学習する。そして、既習の学習を活用して計算の仕方を考え出せるような場と時間を確保し、基礎的・基本的な計算の仕方の定着を図る。その時、筆算を利用した方が考えやすい子どもには、筆算の方法でも考えられるか尋ね、できるようだったら挑戦させてみる。また、具体物を用いた算数的活動を毎時間取り入れ、自分で計算の方法を考える場を設定する。さらに、確かな計算力をつけるために、学習のはじめにフラッシュカードを用いたり、学習の終わりに「練習問題の時間」を確保したりして、できるだけ計算の習熟を図るように心がける。それは、積み重ねと繰り返しが、本学級の子どもたちのスキルアップにつながると考えているからである。

本時では、まずフラッシュカードを使って、お金の計算の仕方を復習する。お金の模型を見て金額を当てたり、お金の計算をしたりしてウォーミングアップをする。

次に、実際にお店屋さん役とお客さん役になって、楽しく活動する中で、金銭の理解や計算の習熟を図る。与えられた計算問題をこなすだけでなく、自分たちで選んだ品物（生単で作った手

作りおもちや等)の代金を計算することで計算への意欲が喚起されると考えた。また、自立活動のねらいからも、友達や教師とのコミュニケーションの取り方を授業の中で学んで欲しいと考えた。その際、計算力の個人差を考慮して、おつりのあるグループとおつりのないグループの組み合わせとする。2グループにして、個人差に応じた指導を行い、確かな計算力をつけていく。今回の買い物にあたっては、お金がたりなくなったり、たくさん計算で困ったりしないようにするため、所持金は200円とするが、金種は自分で選択して自分の思考にあった組み合わせをする。必要に応じて両替の場面を設ける。それは、「10のかたまり」を意識した十進法を使ったり、5進法と組み合わせるなど、これまでの既習経験を生かして、算数的活動に取り組ませたいという意図からである。そして、教師がお客さんとお店屋さんになって買い物の仕方を示すことにより、活動の見通しがもてるようにする。ペアのお金が合えば、電卓を使って確かめさせる。お店屋さん役の子どもも、単にお金をもらうだけでなく、お金の種類を考えて、何枚もらえば正しい金額になるのか考えたり、値段と出されたお金に対しておつりをいくら出せばよいのか考えたりする。

その後、買い物の様子を発表する。メモをもとに実際にお金を操作している様子を見ながら、数の並びやかたまりに気付いたり、いろいろな組み合わせができるということを理解したりする。友達の発表の中から学ぶことによっても、数についての感覚を高めることができる。これらの算数的活動により、ある金額の作り方はお金の種類を考えるといろいろな組み合わせがあることが理解できる。また、どの方法でも買い物はできるけれど、より便利な方法で買い物をしたらよいというものが見方が深まっていくものと考えられる。

授業の最後には、振り返りカードにここにマークや分かったことを書く活動を行う。そのカードを基に今日の自分の頑張りを友達や教師に認めてもらったり、教師から自分の活動をねらいに沿って価値付けてもらったりする。これらの自分を見直し、自分を賞賛する活動で授業を締めくくりたい。

### 3 単元の目標

関心・意欲・態度	いろいろな金額のお金に関心をもって、買い物の金額を組み合わせで作ってみようとする。
数学的思考方	お金の組み合わせ方について、いろいろな方法を考えたり、考えを分かりやすく説明したりすることができる。
表現・処理	いろいろな金額があることに気づき、正しく買い物の金額を作ることができる。
知識・理解	お金の種類について知り、1つの数を他の数の和として考えるなど、数についての豊かな感覚を身に付けることができる。

### 4 学習活動の展開 (全6時間、本時5/6)

時数	学習内容	指導のポイント
1/6	<p>お金のいろいろな種類を知り、正しいお金のあてっこゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ フラッシュカード等で計算練習をする。</li> <li>○ 提示された金額の正しい組み合わせを考える。</li> <li>○ ペアで数を出し合って、お金の出し方を練習する。</li> <li>○ 買い物のめあてを決める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「買い物ごっこをしよう」と言って、果物などの模型と値札カードを提示した後、適当な硬貨を見せて「これで買えるかな」と問いかけ、意欲付ける。</li> <li>・ バラバラに置くのではなく、位の部屋を意識させるために、並べ方を考える場を設定する。</li> <li>・ それぞれの実態に応じるために、一人一人めあてを決めさせる。</li> </ul>
2/6	<p>簡単なたし算・ひき算ゲームをして計算名人になる。(2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 『12』になる組み合わせを考える。</li> <li>○ ペアで問題を出し合って、答える練習</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ できるだけ速く計算できるように、子どもたちの反応を見ながらスピードを調節する。</li> <li>・ 金額の組み合わせ方はいろいろあるとい</li> </ul>

	習をする。	うことを意識付けるために、10と2の組み合わせは、全体で取り上げる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>その場に応じて出し方を考えられるように、答えを1つでなく、いろいろな組み合わせを見つけた子どもがいれば認め、褒める。</li> </ul>
3 / 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>(2位数) ± (2位数) の計算をする。</li> <li>自分の力に合った問題に取り組み、計算の習熟を図る。チャレンジ問題をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>個々の能力や思考の流れに応じるため、はじめは繰り返しがりのない問題、次に繰り返しがりのある問題と問題の配列を考え、だんだん程度を上げて取り組ませる。</li> <li>できるだけ数多くの問題を解かせることにより、計算の習熟を図る。</li> </ul>
4 / 6	<p>お金の種類を知って、両替ごっこをし、両替名人になる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>硬貨・紙幣の種類を知る。</li> <li>硬貨同士の両替をする。</li> <li>硬貨と紙幣の両替をする。</li> <li>両替ごっこをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>お金の等価価値や大小関係に気付かせるために、1円玉・10円玉・100円玉、5円玉・50円玉・500円玉・1000円札など多様な種類の硬貨・紙幣を用意しておく。</li> <li>理解の状況に応じた助言を行う。</li> </ul>
5 / 6 本時	<p>買いたい品物の計算をして、必要なお金を出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>お店屋さんとお客さん役になって買い物ごっこをする。買ったものの代金の合計の出し方をペアで考える。</li> <li>買い物の様子を発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな組み合わせができることに気づき、その中でもよい出し方を考えるよう助言する。理解の状況に応じた助言を行う。</li> <li>買い物という活動の中で、多様なものの見方・考え方ができるようにするため、学び合いの場を設定する。</li> </ul>
6 / 6	<p>いろいろな買い物ごっこをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>前時で行った買い物ごっこの感想を発表する。</li> <li>お店屋さんとお客さん役になって買い物ごっこをする。</li> <li>問題を出し合って、買い物経験を増やす。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時の学習と本時をつなげるために、困ったことや工夫したこと等を思い出して発表させる。</li> <li>いろいろな体験をさせるために、前時と役割を交代して買い物ごっこをする。</li> </ul>

5 本時の学習指導

(1) 目標

- 買い物の合計を出したり、おつりを求めたりする活動を通して、九九の計算やたし算・ひき算の計算を正確にすることができる。
- 楽しく買い物ごっこを通して、便利なお金の出し方考えるなど数についての感覚を豊かにする。
- [A子]・ 合計やおつりの計算を暗算ですることができ、ペアの人と協力して上手に買い物ごっこをすることができる。
- [B男・C男]・ かけ算を使って合計を出したり、おつりをひき算の筆算で出したりすることができる。
- [D男]・ かけ算を使って合計を出したり、おつりをひき算の筆算で出したりすることができる。買いたい品物が店の人に正しく伝わるようにはっきりとすることができる。
- [E子]・ 合計をたし算で求めればよいことが分かり暗算や筆算で求めることができる。
- [F男]・ 自分が買いたい品物の値段を暗算で計算でき、金額を間違えないでその金額を正しく支払うことができる。
- [G男]・ 自分の買いたい品物を相手に分かるように伝え、その値段を筆算で正しく計算して支払うことができる。

(2) 学習指導過程

(算: 主な算数的活動)

	学習活動	子どもの意識の流れ	支援・援助																					
			To	Ty																				
つかむ	1 フラッシュカードを使って、計算ゲームをする。	<p>買い物名人になりたいな。</p> <p>上手に買い物をしよう。</p> <p>買いたい品物があるよ。早く行きたいな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 買い物に対する意欲が出るように、教室環境をお店屋さんらしく設定しておく。</li> <li>○ 買いたいという気持ちがあるように、準備の段階から子どもたちの意見を取り入れる。</li> <li>○ お金に関する計算のカードを用意しておく。子どもに合わせた問題を作成しておく。</li> <li>○ すばやく計算練習ができるようにフラッシュカードを提示して、練習問題をする。</li> <li>○ 個の能力に応じたカードの時に指名するように考えておく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 計算ができていない児童に同じ金額や同じ位をたすようにアドバイスをする。</li> <li>○ G男の気持ちが計算に向くように励ましのこたばをかける。</li> </ul>																				
	2 めあてを確かめる。	<p>おつりのある店</p> <p>持っていくお金は100円と50円と10円玉5枚で200円だよ。</p> <p>おつりのない店</p> <p>ちょうど出すから、100円玉1枚と50円玉1枚と10円玉4枚と5円玉1枚と1円玉5枚を持って行こう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習問題と前時に考えておいた個々のめあてを発表することで、それぞれの今日のめあてを確認する。</li> <li>○ お店屋さんにもお客さんにも計算をさせて、どんなときにかけ算やたし算を使えばよいか考える場とする。計算をして正しい答えを見つけ、工夫してその金額を出すことができるようにお金を金種ごとに分けておいたり、たりるかどうか考えるように助言したりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 教師がお店屋さんとお客さん役になってあいさつや合計・おつりの計算の仕方の範例を示しながら、買い物のルールや順番を分かりやすく説明する。</li> <li>○ 活動の時に参考になるように、ルールや順番などを書いた紙を掲示しておく。</li> </ul>																				
	3 買い物ごっこをする。 (1) 買い物のきまりを思い出す。 (2) ペアに分かれる。 (3) お店屋さんとお客さんに別れて買い物をする。	<table border="1"> <thead> <tr> <th>A子(店)</th> <th>B男(客)</th> <th>F男(客)</th> <th>C男(客)</th> <th>D男(店)</th> <th>E子(客)</th> <th>G男(店)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>暗算で計算しよう。おつりも正しく出そう。</td> <td>かけ算やたし算の暗算をしよう。ひき算は筆算でしよう。</td> <td>代金を概数で考え正しく出そう。</td> <td>かけ算やたし算をしよう。繰り上がりは筆算でしよう。</td> <td>かけ算やたし算の筆算をしよう。はつきり話をしよう。</td> <td>2つの値段をたして合計を出そう。</td> <td>たし算の筆算をして合計を出そう。お金をきちんともらおう。</td> </tr> <tr> <td>合計やおつりの計算を暗算でしてみよう。おつりを正しく出そう。130円かたかひき算をして3円払おう。</td> <td>ぬり絵のカードを買おう。カードは3枚。計算を速くしよう。127円かたか。8×3=24だね。おつりは筆算で出そう。</td> <td>29円の鉛筆と98円のひょうたんを買おう。計算を速くするよ。127円かたか。130円出すとおつりを3円くれるはずだよ。</td> <td>63円のペンと98円のひょうたんを買おう。筆算で合計を出そう。161円ちょうど払うには、100円と50円と10円と1円がよい。</td> <td>合計を筆算でしてお客さんと合わせてみよう。ちょうど出してくれよ。お客さんとはつきり話せたよ。</td> <td>52円のひょうたんのおもちやと35円の野菜を買おう。2つの値段をたすと87円かたか。2つの値段をたすと100円と10円と1円2枚だよ。</td> <td>お客さんときちんと話すよ。合計をして合算してみよう。87円かたか。50円と10円3枚と5円2枚だよ。</td> </tr> </tbody> </table>	A子(店)	B男(客)	F男(客)	C男(客)	D男(店)	E子(客)	G男(店)	暗算で計算しよう。おつりも正しく出そう。	かけ算やたし算の暗算をしよう。ひき算は筆算でしよう。	代金を概数で考え正しく出そう。	かけ算やたし算をしよう。繰り上がりは筆算でしよう。	かけ算やたし算の筆算をしよう。はつきり話をしよう。	2つの値段をたして合計を出そう。	たし算の筆算をして合計を出そう。お金をきちんともらおう。	合計やおつりの計算を暗算でしてみよう。おつりを正しく出そう。130円かたかひき算をして3円払おう。	ぬり絵のカードを買おう。カードは3枚。計算を速くしよう。127円かたか。8×3=24だね。おつりは筆算で出そう。	29円の鉛筆と98円のひょうたんを買おう。計算を速くするよ。127円かたか。130円出すとおつりを3円くれるはずだよ。	63円のペンと98円のひょうたんを買おう。筆算で合計を出そう。161円ちょうど払うには、100円と50円と10円と1円がよい。	合計を筆算でしてお客さんと合わせてみよう。ちょうど出してくれよ。お客さんとはつきり話せたよ。	52円のひょうたんのおもちやと35円の野菜を買おう。2つの値段をたすと87円かたか。2つの値段をたすと100円と10円と1円2枚だよ。	お客さんときちんと話すよ。合計をして合算してみよう。87円かたか。50円と10円3枚と5円2枚だよ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童もペアになってお店屋さんとお客さん役になって買い物ごっこをすることにより、お金の出し方を考える場とする。より本物に近い場面設定として、お店屋さん役に帽子とエプロンをつけさせ、雰囲気作りをする。</li> <li>○ お客さん役の子どもには、買い物袋の中にメモ帳・鉛筆・電卓などを入れさせておき、必要に応じて使えるようにしておく。</li> <li>○ お店屋さん役の子どもに小さいホワイトボードを用意して計算できるようにしておく。</li> <li>○ 電卓は計算した後の確かめに使うように約束しておく。</li> <li>○ それぞれが買い物ができたという満足感を得させるために、品物の値段を考慮して決めておく。</li> <li>○ 実生活につながるように、本物に近い品物を用意する。お金は本物を使用する。</li> </ul>
A子(店)	B男(客)	F男(客)	C男(客)	D男(店)	E子(客)	G男(店)																		
暗算で計算しよう。おつりも正しく出そう。	かけ算やたし算の暗算をしよう。ひき算は筆算でしよう。	代金を概数で考え正しく出そう。	かけ算やたし算をしよう。繰り上がりは筆算でしよう。	かけ算やたし算の筆算をしよう。はつきり話をしよう。	2つの値段をたして合計を出そう。	たし算の筆算をして合計を出そう。お金をきちんともらおう。																		
合計やおつりの計算を暗算でしてみよう。おつりを正しく出そう。130円かたかひき算をして3円払おう。	ぬり絵のカードを買おう。カードは3枚。計算を速くしよう。127円かたか。8×3=24だね。おつりは筆算で出そう。	29円の鉛筆と98円のひょうたんを買おう。計算を速くするよ。127円かたか。130円出すとおつりを3円くれるはずだよ。	63円のペンと98円のひょうたんを買おう。筆算で合計を出そう。161円ちょうど払うには、100円と50円と10円と1円がよい。	合計を筆算でしてお客さんと合わせてみよう。ちょうど出してくれよ。お客さんとはつきり話せたよ。	52円のひょうたんのおもちやと35円の野菜を買おう。2つの値段をたすと87円かたか。2つの値段をたすと100円と10円と1円2枚だよ。	お客さんときちんと話すよ。合計をして合算してみよう。87円かたか。50円と10円3枚と5円2枚だよ。																		
4 買い物の様子を発表する。 (1) C男の発表(おつりなしの客) (2) F男の発表(おつりありの客) 5 本時の活動を振り返り、カードに書く。	<p>合計はたし算の暗算で出せたよ。おつりはひき算の筆算でしたよ。</p> <p>値段の合計を考えて正しくお金を出せたよ。ちょうど出すとおつりがいらぬよ。</p> <p>自分で計算をして、正しくお金を出せたよ。</p> <p>自分のめあてがクリアーできたよ。うれしいな。</p> <p>楽しかったよ。また買い物ごっこをしたいな。お家の人と行く時もぼくが計算してお金を出したいな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童もペアになってお店屋さんとお客さん役になって買い物ごっこをすることにより、お金の出し方を考える場とする。より本物に近い場面設定として、お店屋さん役に帽子とエプロンをつけさせ、雰囲気作りをする。</li> <li>○ お客さん役の子どもには、買い物袋の中にメモ帳・鉛筆・電卓などを入れさせておき、必要に応じて使えるようにしておく。</li> <li>○ お店屋さん役の子どもに小さいホワイトボードを用意して計算できるようにしておく。</li> <li>○ 電卓は計算した後の確かめに使うように約束しておく。</li> <li>○ それぞれが買い物ができたという満足感を得させるために、品物の値段を考慮して決めておく。</li> <li>○ 実生活につながるように、本物に近い品物を用意する。お金は本物を使用する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童もペアになってお店屋さんとお客さん役になって買い物ごっこをすることにより、お金の出し方を考える場とする。より本物に近い場面設定として、お店屋さん役に帽子とエプロンをつけさせ、雰囲気作りをする。</li> <li>○ お客さん役の子どもには、買い物袋の中にメモ帳・鉛筆・電卓などを入れさせておき、必要に応じて使えるようにしておく。</li> <li>○ お店屋さん役の子どもに小さいホワイトボードを用意して計算できるようにしておく。</li> <li>○ 電卓は計算した後の確かめに使うように約束しておく。</li> <li>○ それぞれが買い物ができたという満足感を得させるために、品物の値段を考慮して決めておく。</li> <li>○ 実生活につながるように、本物に近い品物を用意する。お金は本物を使用する。</li> </ul>																					

(評) 正しくお金を出して買うことができたか。(行動観察)

◎ 正しくお金を出せなくて困っている児童のそばへ行って、解決の糸口を見つけ出せるように、どこつまづいているのか話の中から探り、ヒントを与える。

○ 買い物の様子を紹介し合う場を作る。どんな計算をしたか、どのように支払ったかなどを中心に発表するように助言する。その中で、上手な買い物をしているのはどんな時かを考えるように支援していく。

○ 品物の合計やおつりをきちんと計算したり、上手に話ができたりしている子どもを見つけ全体で場を紹介する。

○ 頑張ったことや友達の良いところを発表する場を作り、互いに認め合う中で満足感を得られるようにする。

○ 計算が正しくできていた、説明の仕方がよかったなど頑張っていた児童を教師が賞賛し、今日の活動をそれぞれの子どものめあてに沿って価値づける。

(評) それぞれのめあてを達成しながら、楽しく活動することができたか。(振り返りカード)