

【学 年】 特別支援学級 1 年	【教科・単元名】 算数科 「かず⇒いくつといくつ⇒あわせるといくつ⇒のこりは いくつ⇒10 よりおおきいかず⇒たしざん⇒ひきざん」
【 実践報告 】 〈 児童の実態 〉 ・学習意欲があり、学習に一生懸命に取り組むが、初めてのことに關しては、どんな内容であるか不安に陥り、なかなか取り組めないことがある。 ・自分の世界に入ってしまう、学習に集中できないことがある。 〈 実 践 〉 ○ 学習に関する不安をなくす工夫…安心して学習できる環境作り (知的好奇心を働かせられる準備) ・授業の初めに 45 分間の学習の流れを知らせる。 ・初めての内容のときは、無理にさせず、聞くだけ、見ているだけでも良いとし、なるべく絵カードや文字で分かりやすく伝える。(視覚優位) ○ 学習意欲や集中力が持続するための工夫…教材教具の工夫と学習のパターン化 ・まず、ホワイトボード一面に絵カードを使って学習問題を知らせる。 ・絵カードを操作しながら問題解決する。(教師が例を示し、児童が行う。) ・数の理解のときは、絵カードの数→数図カード→数字と言うように具体物、半具体物、数字の順番に学習を繰り返し、数の概念を理解させた。 ・たしざん、ひきざんの学習では、絵カードの操作後算数ブロック(大)をホワイトボードで行い、その後一人一人が机上でブロック(小)の操作を行い、問題を解決していった。 ・45 分間の授業の中に 5～10 分間でできる学習内容をいくつか用意して行った。その中の 1 つにカードゲームを行った。そのときはなるべく勝敗にこだわらないようにし、行う順番も交代に行うようにし、1 番最初にできなくても必ず自分にも順番が回ってくることを体得させるようにした。	
《 反 省 》 毎時間、学習内容や流れをはっきり示すことにより、安心して学習に取り組むことができた。その上でフラッシュカード学習、前時の復習、絵カード・数図カード・数字カード・算数ブロック等を使つての問題解決、ノート学習、プリント学習、カードゲームなどを組み合わせて学習の流れをパターン化した。全く同じことの繰り返しでは飽きてしまうため、少しずつ絵カードの内容を変えたり、学習内容を少しずつ難しくしたりした。パターン化することで、学習方法や解決方法が分かり、次に何をしたらよいかを指示されなくても少しずつできるようになってきている。現在、繰り上がりのあるたし算を学習しているが、計算問題をしたとき、自分から算数ブロックを使いたいと言い、答えの確認を行っていた。 また、カードゲームを繰り返すことで、基礎学力の定着だけでなく、学習以前のルールや勝敗、順番などについても少しずつだが理解できるようになってきた。もちろんいろいろな配慮が必要であるが…。 分かる、楽しい、と思えることが、知的好奇心を喚起し、集中して取り組むことができると考えるので、今後も工夫をしていきたい。	

