

# N部門

(知的障害教育部門)

## 数量、計算の教材

### 教材ガイド



鹿本学園キャラクター  
シカちゃん      モトちゃん

平成27年度 第2回作成

# 東京都立鹿本学園

## 目次

- なんばんめ？
- まとあてパズル
- ミカンはいくつ？
- 一人で買い物できるかな？
- 金種と物のマッチング
- 数字のマッチング

# なんばんめ？ ～順序数の学習～

## 対象児童・生徒

- ・1～10までの数を、数えることができる生徒たちです。
- ・テレビの画面と手元の教材を見比べながら活動できる生徒たちです。
- ・問題を読み、正しいと思う物にシールを貼ることができる生徒たちです。

N 中1

太田ステージ III - 1 ~ III - 2



## ねらい

- ・集団の授業で、順序数を学習するための教材です。

- ・左から○番目、右から○番目など、左右と順番を意識できるような教材です。
- ・ハイパーリンクを使っているため、問題の順番などはその都度変えることができます。
- ・テレビの画面を見ながら、自分の手元のボードを操作して活動しています。正解がテレビの画面に提示されるため、視覚的に正誤の確認がしやすくなっています。

## 教材の使い方 (指導方法)

順序数の学習の一部として活用します。

本グループでは、次のような手順で活動しました。

- ① ボードと正誤確認のシールを生徒全員に配布する。
- ② 「右から3番目」など、問題を提示する。生徒は手元のボードにシールを貼る。
- ③ 代表の生徒が、テレビにシールを貼る。
- ④ 答えを確認する。



生徒用ボード



正誤確認用シール

# まとあてパズル ～あわせていくつ～

## 対象児童・生徒

数字が分かり、数の数量を理解してきている児童で、数の合成や分解の理解を図るための教材です。

N 小2 自閉症学級

太田ステージ III-2



## ねらい

- ・まとあてを2回行い、二つの数字を合わせることができる。
- ・数を分解して、数字をねらうことができる。

・色の違う1から5の的を用意することで、視覚的に分かりやすくした。

・数字の下にドットを示すことで、数えて答えを出せるようにした。また、ドットの大きさを指で数えられる大きさにすることで、正確に数えることができるようにした。

・足し算の式を覚え、大きな声で発表をしたり、出したい答えの数字を分解し、数字をねらったりする姿が見られるようになった。

・まとあてをすることに興味・関心をもち、楽しみながら学習をすることができた。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①まとあてを2回行い、あつた数字カードを選択して式を作り、答えを出す。
- ②式と答えをみんなの前で発表をする。

※①②の活動を理解してきたら……  
的あてパズルや的あてビンゴの活動を設定する。



児童の好きなキャラクターを載せた絵を用意し、出た数字の数字カードをめくり、パズルを完成させる。



2から10までの数字を書き、出た数字にシールを貼る。「たて」「よこ」3つシールがはれたら「ビンゴ」となる。順位メダルや景品を用意し興味をもてるようにする。

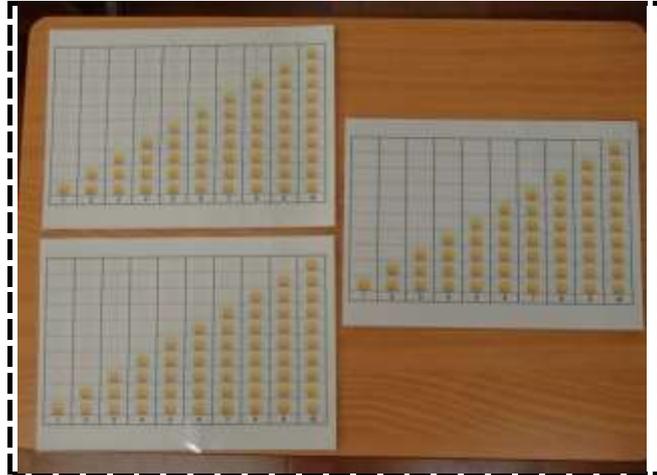
# みかんはいくつ？ ～10の概念の確立に向けて～

## 対象児童・生徒

・N中2学年Aグループの中で、10のまとまりの概念の確立を課題としている生徒を対象とした教材です。

N

太田ステージ III - 1 ~ III - 2



## ねらい

・数学の授業の中で計算が必要な時に、具体物を使わずに数量の操作ができるようになる事を目指した教材です。

・習熟度に応じて、空欄や点線、数字など、さらに細分化しました。  
・たし算、ひき算、繰り上がりのありなしなどいろいろな場面で活用できるようにシンプルな構成にしました。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①計算に取り組む際に、必要に応じて配布する。
- ②初めは、ミカンに触れることなく、表を見ながら頭の中でミカンを操作し、計算を進めるように促す。
- ③-1 たし算の場合、多い方の数の枠に少ない方の数からミカンを写すイメージを伝える。  
-2 ひき算の場合、元の数から引く数のミカンを消していくイメージを伝える。

# 一人で買い物できるかな？ ～買い物学習の力を育てる～

## 対象児童・生徒

### N中2Bグループ対象使用教材

数学では、一桁の足し算から二桁同士の筆算ができるまでの幅が広い。お金の理解も①1円・10円対象グループ ②5円・50円を含めた金種グループ ③全ての金種対象グループと別れる。両替ができる生徒が4人、電卓を使つての計算ができる生徒が8人

中2国数グループ 10名

太田ステージ III - 1 ~ IV以上



## ねらい

個々の能力に合わせて、自分ひとりで取り組める学習を目指しました。

学習プリントでは、適切なお金を選択して買い物ができることを一番のねらいとし、電卓の正しい使い方を二番のねらいとしました。

プリント作成では、視覚的なものをねらい、色分け、カードを置くジャストサイズ、使用する電卓と同じ写真の置き場、お金の置き場等個々の段階に応じた作成をしました。

またラミネータをして何度も使えるもの、また次へのステップアップができるものとして、4段階作成しました。

またお金の模型は板書できるものを立体的に発砲スチロールを使用して各金種を大量に作成しました。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①各生徒に段階に応じたプリントを配布。
- ②お財布(写真にはありません)を配布。  
お財布に中身は、お金模型(各生徒によって種別や量が違う)・おやつカード(各40枚)・買ったおやつカードの入れ物・電卓が入っている。
- ③好きなおやつカードを選択して、並べる。
- ④電卓を使って計算する。
- ⑤財布からお金模型で電卓での合計金額を並べる。
- ⑥できた生徒は、MTまたはSTの自分の担当教員に報告(事前に担当教員を知らせておく。)
- ⑦正解の場合は、担当教員からできましたご褒美としてにこっちゃんカードをもらう。  
※にこっちゃんカードはBグループ特有のトークンで、授業の最後にその数を競い、国語や数学のチャンピオンを決定している。生徒の意欲をかきたてることをねらったカード。
- ⑧買ったおやつカードはおやつカード入れに入れていく。
- ⑨本日の数学チャンピオンを決定する。

<備考> 生徒によって、金種を限定したり、両替を次の段階として取り組ませる。今持っている力で自主的に数多く取り組めることに重きを置き、段階段階で金種の追加や両替に関しても担当教員から指導を入れていきます。

# 買い物をしよう ～金種と物のマッチング～

## 対象児童・生徒

中学部1年数学Bグループの生徒7名。実態は、具体物操作での3の合成が課題の生徒が1名いるが、他は繰り上がりのない加減ができ、繰り下りの引き算を取組んでいる生徒もいる。指示書を見て覚え、必要な物を選択できる生徒である。金銭的には、繰り返しの取り組みで、ほぼ全員が硬貨の金種を覚えたが、金額の合計は難しい。

N 中1 知的障害学級

太田ステージ III - 1 ~ III - 2



## ねらい

- ・指示書を見て覚え、必要な商品が選べる。
- ・商品の裏面に書いてある金額を見て、必要なお金が選べる。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①指示書を読む。(本人が覚えたと答えたら隠す)→買い物メモのイメージ
- ②商品カードの中から、指示書に書かれていた商品を選ぶ。(3点)→お店で商品を探すイメージ
  - ・同じ物3つ。 ・違う物ひとつずつ。 ・違う物2つとひとつ
  - (2名の生徒は1点で、合計した異なる金種を選ばせる。)
- ③商品カードの裏面に書かれている金額と一致するお金カードを選ぶ。→財布からお金を出すイメージ
- ④答え合わせコーナーで教員の正解と見比べ、確認する。→レジで支払うイメージ

①



②



③



# 数字のマッチング ～対象物に注目する力～

## 対象児童・生徒

・対象物にしっかりと注目することや見比べることが難しい生徒

・感覚のあるものを好む生徒

中1 知的障害学級

太田ステージ I ～ III-1



## ねらい

- ・対象物に注目することができる。
- ・他の物と見比べて同じものを選ぶことができる。
- ・指先を使い、蓋を開け閉めをすることができる。

やり方を理解するまでは教員が1から順に数を数えながら磁石を缶にくっつけ、生徒は磁石と同じ数字が書いてあるケースを探し入れるという手順で行っていたが、慣れてきたらランダムに磁石を缶にくっつけ、好きな順番で行った。数字に慣れ、1、2の数字は聞いてとることができることがある。

## 教材の使い方 (指導方法)

磁石をの蓋にランダムに付けます。  
磁石に書いてある数字とケースに書いてある数字がマッチさせてケースに入れ、缶にしまいます。  
\*準備、片付けまで生徒が行います。

