

特別支援学校 等

高等学校  
(1年)

数学

## 長さの達人

## 《30cm定規バージョン》

## 【目標】

- ・長さの単位(mm、cm)を理解し、言える、聞ける、読める、書けるようになる。
- ・30cm定規を使った測定方法を理解し、適切な単位で長さを測定・記載できるようになる。

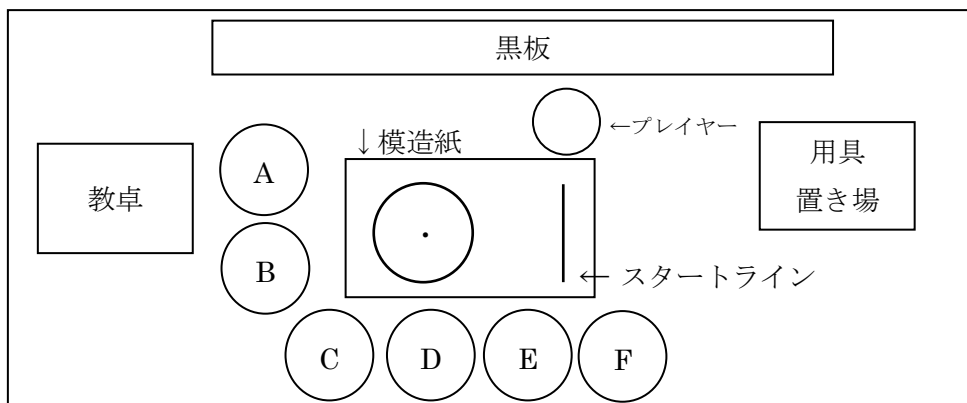
## 【ペットボトルキャップゲームをしよう】

- ・スタート線にペットボトルキャップを置き、キャップを指で1打のみ弾く。
- ・目標物に近いキャップの端の床(模造紙)にペンで印を付ける。
- ・印と目標物の距離を測る。
- ・ペットボトルキャップを、一番目標物に近づけた人が勝ち。

## 【準備】

- ・模造紙にスタートラインと半径30cmの円を描く。

## 【配置図】(例)



- ・A~Fは、待っている人の場所

【掲示物】(例)

- ①個別の計算問題 ×  
②ゲーム「長さの達人」

※(「個別の計算問題 ×」は、「個別の計算問題をしない」の意味。)

- ・線の端に、定規の0を合わせる
- ・線に定規をまっすぐ当てる
- ・もう一方の端の目盛りを読む

今日の目標  
正しく測る、読む、書く

- ◎目標物にペットボトルキャップを一番近づけた人が勝ち
- ①スタート線にペットボトルキャップを置く
- ②キャップを指で弾く(1打のみ)
- ③目標物に近いキャップの端の床にペンで印を付ける
- ④キャップをどかして、印と目標物の距離を測る(○cm○mm)
- ⑤記録を用紙に書き、黒板の表に貼る

	1回目の記録	2回目の記録	3回目の記録	順位
生徒名				
生徒名				
生徒名				
生徒名				
生徒名				
生徒名				
生徒名				

授業案等を「授業のタネ・授業教材」に投稿してあります。ご覧ください。  
<http://www.edu-ctr.pref.kanagawa.jp/tane/jugyou.html>

※実態に応じて、ルールや配置をアレンジを加えてもよい

## 《実物大ウルトラマンバージョン》

「長さの達人」の最終ゴールとして巻尺を使って実物大のウルトラマンの身長を測定する。

### 【目標】

- ・長さの単位(m)を理解し、言える、聞ける、読める、書けるようになる。
- ・巻尺を使った測定方法を理解し、適切な単位で長さを測定・記載できるようになる。

### 【準備】

- ・模造紙を貼り合せ、実物大のウルトラマンの顔と足を描く。

### 【ウルトラマンの身長を測定しよう】

- ・グラウンドに実物大の顔を配置する。
- ・2チームに分かれ、全長40mになるようにするにはどの辺りに足を配置したら良いか相談し、正しい位置に近いところに足を置けたチームの勝ち。



顔のおよその大きさ→

(指導に当たって)

- ・スモールステップで学習を進める。
- ・ST(補助指導者)と連携をとりながら個別指導を随時入れる。

つまずきがみられる生徒がいたら最低限のヒントやアドバイスをして、自らの力で「できた」という経験を多くさせる。できたときには、言葉かけをしてほめることも重要である。

- ・毎回の授業の初めに手順やポイントを確認するようにして定着を図る。

長さを計測する際、課題に取り組んでいくうちに、自分なりのやり方になってしまう生徒がいることを解消する。