

【(5) 発問や指示・説明】

②「視覚的な手掛かりや具体例を挙げている」

【(8) 教材・教具】

③「具体物や半具体物を活用している」

《つまずきの背景》

A 刺激の影響の受けやすさ、B 言語理解の困難さ、C 記憶力の弱さ、D 文脈を理解することの困難さ、F 視覚認知の困難さ、H 刺激の選択の困難さ、K イメージすることの困難さ、N 注意の持続の困難さ、O 見通しを持つことの困難さ、Q 状況理解の困難さ、

《解説》

具体物や半具体物を活用することで、子どもは問題設定の場面をより正しく理解できます。また、実際に操作することで子どもが自ら解決方法を生み出すことができます。

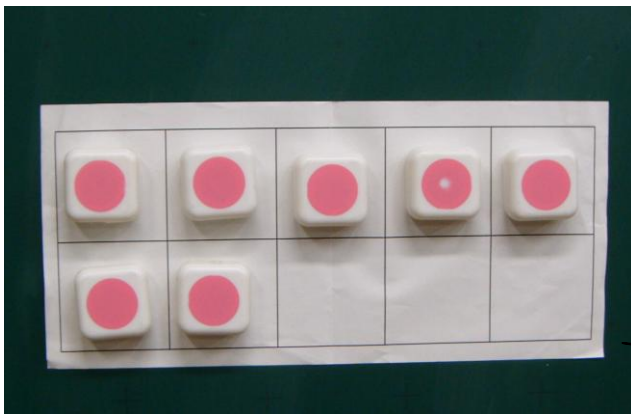
学級の中には、必要なことに注意を向けたり注意を持続したりするのが苦手な子どもがいる場合があります。その際、実際に具体物を操作することで集中して取り組むことができます。また、言葉だけでは意味が分からなかったり記憶に残りにくかったりする子どもがいる場合には、視覚的な情報を活用することで、理解を助けることになります。

具体物が机上有ると、話を聞くとときには余計な刺激になります。操作活動が終わったら話をする前に片付けさせることが大切です。

【工夫点】

- ・おはじきや数図ブロックを掲示用に拡大する。(小 工夫例 37)
- ・正の数、負の数の計算を考える際に、トランプを使用する。(中 工夫例 38)
- ・図形と方程式の単元で、厚紙でコマを作り、つまようじを芯として重心を見付けるようにする。(高)

◆工夫例 37 「おはじきや数図ブロックを掲示用に拡大する」

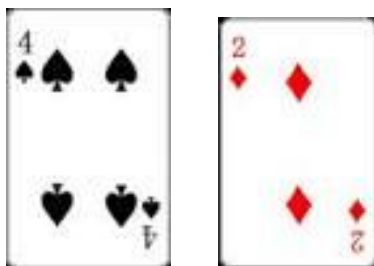


《算数（小学校 1 年生）》

おはじきや数図ブロックを掲示用に拡大します。そして、ある子どもが机で行った操作活動を黒板で再現することで、他の子どもの考えを知ることができます。

黒板に貼り付けます。

◆工夫例 38 「正の数、負の数の計算を考える際に、トランプを使用する」



$$-4 + 2$$

《数学（中学校 1 年生）》

赤のカードを正の数、黒のカードを負の数として、ばばぬきの要領でカードを回します（同じカードがそろっても捨てない）。何周かカードを回した後、手持ちのカードを計算し、得点を出します。子どもは、ゲーム感覚で楽しく学習できます。