

教材教具名 サイコロゲーム	教科(数 学)		
教材教具写真	サイコロゲーム全景		出た目の数だけ玉を入れる
			
			
カードの裏に課題			
教材教具の概略(ねらいと使い方) ※ 発達段階や教科上のどの課題で、どのように使ったか等			
<p>1 ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールについて知り、ゲームの楽しさを経験させる。 ・サイコロの出た目の数を数える。出た目の数と数字カードをマッチングする。数唱しながら出た目の数だけコマを進める。 <p>2 発達段階 法定学級(単一)のクラス一斉指導に使用。 さまざまな発達段階の生徒が、それぞれに興味を持てるよう、言葉かけや課題を工夫した。</p> <p>3 使い方(ゲームのルール)</p> <ol style="list-style-type: none"> ① サイコロを投げる。 ② 出た目の数のところに自分のポールを置く。 ③ 出た目の数だけ玉を入れる。 ④ 1~6の各マスのカードの裏にある課題(ハイタッチ・片足立ち・福笑い等)をやる。 			
児童生徒の反応や教材の評価 使ってみての感想・改良発展のアイデア等(次に利用する方のために)			
<p>○ 1学期は、サイコロの目を1~3までにして2回ずつ行った。ルールを理解し、全ての流れを一人でできる生徒もいれば、支援の必要な生徒もいるが、お互いに声を掛け合って楽しい雰囲気で行うことができた。</p> <p>○ 2学期からは、サイコロの目を1~6までに増やし、それぞれの出た目に合わせて課題を設定することで、ルールの中に変化を持たせることにした。</p>			