

教材教具名	魚つりゲーム	教科(算数)
-------	--------	--------



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

- |   |      |  |
|---|------|--|
| 1 | ねらい  | 5までの数の概念を育てる。  |
| 2 | 発達段階 | 数の概念を育てる初期段階。  |
| 3 | 使い方  | 2人でつった魚の数を競い合うような形で行う。<br>「よ～いドン」の合図で始め、児童がつった魚の数が5匹くらいになったことや、2人のつった魚の数の差があることを確認してから「やめ」の合図をする。つった魚を数字カードの上に、1匹ずつ順番に対応させていく。その際、数唱することや、必ず1から順番に対応させていくように留意する。児童の発達段階によっては、2人のつった魚の数を比較する(多い・少ない)場面をもつ。 |

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)

魚をつるというゲーム性に興味をもち、活動に意欲を示す児童が多かった。実際の活動でも、磁石で簡単につることができる仕組みから、集中して次々につることができていた。このようなことから、活動の中で数を感じ覚的に捉えることができやすい教材であったように思う。つった魚と数字カードを対応させていくときに、順番ではなくカードをとばして魚を置いてしまう児童がいたので、魚を置く場所をわかりやすく示すなどの工夫が必要であると感じる。