

教材教具名	ダートゲーム	教科（遊び学習） （算数）	情報提供者（ ）
-------	--------	------------------	----------

教材教具写真



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
 - ① 簡単なルールのあるゲームに親しむことができる。
 - （ ② 3までの数の概念を育てる。又は足し算の基礎を身に付ける。）
- 2 発達段階など
 - ① 集団の中で簡単なルールを守って活動することができる段階
[広島県特別支援学校キャリア教育研究会：段階別キャリア発達③段階]
 - （ ② 数量の概念を形成する時期又は簡単な加法を習得する時期）
[発達段階別指導内容表]
- 3 使い方
 - ① 赤チーム、青チームに分かれ、順番を決める。
 - ② 順番に前に出て一人2投ずつ的に向かってボールを投げる。
 - ③ 2投の合計得点の多い人が勝ち。
 - ④ 勝った人はメダルなどの賞品をもらう。

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）

もとは1～7の得点に分かれた的であったが、分かりやすいよう得点を1～3点にし、各得点を色分けした。このことで、簡単な数量を理解している児童はより高得点をねらってボールを投げる様子が見られた。

ルールが簡単で分かりやすいため見本を見てやり方を理解し、自分から活動する児童が見られた。

最初はルールの定着や勝敗の意識をねらって使い方の通りに行い、その後対戦相手を自ら選んだりチーム対抗戦にしたりして集団や相手を意識したり児童同士の関わりを広げられるように設定してもよい。

今回は遊び学習で利用したが、算数の数量概念の形成や簡単な加法の学習の際に利用することも考えられる。（その場合のねらい、発達段階は上記の（ ）内②を参照のこと。）

算数で利用する場合は、得点表などダートゲーム以外の教材を合わせて使用することで、より児童のねらいにせまれると考える。