


【教材・教具解説シート】

教材・教具名	ホームラン何本打てるかな？ (色の区別の学習)	教科・領域等	数学科
教材・教具写真 (規格：縦 cm×横 cm×高さ cm)			
			
<p>1 教材・教具の説明</p> <ul style="list-style-type: none"> 重複学級の生徒を対象に、色の区別の学習のために作製した。 ケーブ大好きな生徒がいるので、「赤」を一番に認識できるように取り組んだ。「赤はどっち？」と言いながら、2色のボールから「赤」を選択させている。 また、ケーブの歌を歌ったり、試合結果や好きな選手の話をしたりすることで、やる気を促し、授業を盛り上げている。 「赤」の区別の次に、青や黄色の区別ができるようになることをねらって、信号機の色マッチングに取り組む。 接着部分にマジックテープを使っている。生徒の実態に合わせて、円の形、または、全面にマジックテープを貼るなどの工夫をすることができる。 <p>2 その他</p>			
参考文献・Web			

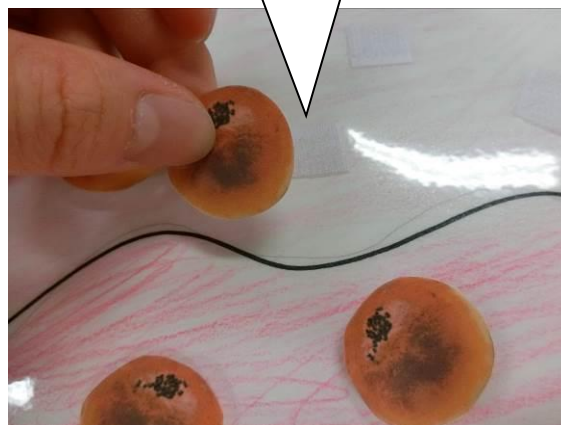
【教材・教具解説シート】

教材・教具名	あんぱんだけ食べよう	教科・領域等	数学科
--------	------------	--------	-----

教材・教具写真 (規格：縦 45cm×横 30cm×高さ cm)



マジックテープ



1 教材・教具の説明

- ・ 朝学の導入として集中力を高めるために使用した。
- ・ 4種類のカードの中から該当生徒の好きなあんぱんのカードを見つけて口の中に貼る。
- ・ 貼ったあんぱんを「1、2、」と指差ししながら数えることで、1から10までの数を数えられることを目的とした。

2 その他

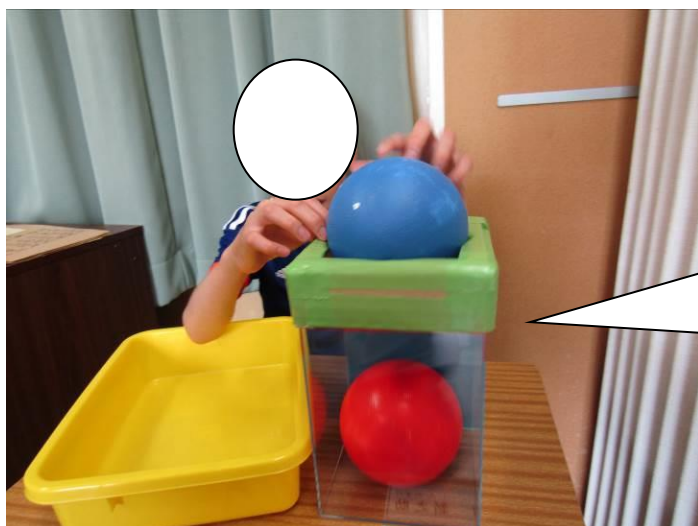
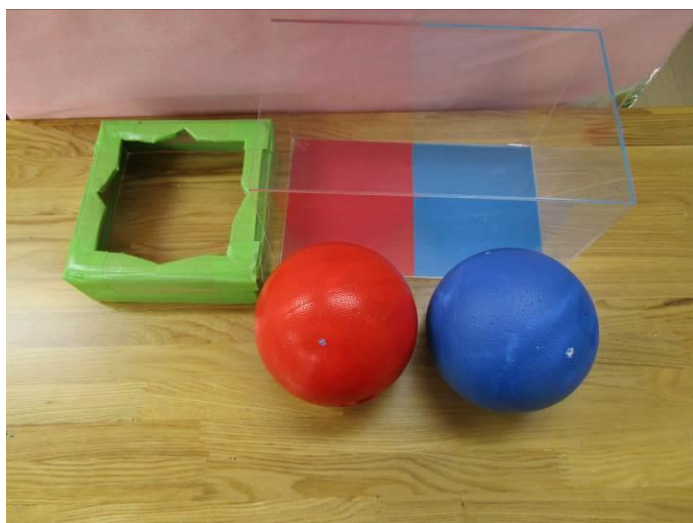
- ・ 自分の顔と好きなあんぱんの写真を見て、興味をもって取り組むことができた。
- ・ 指を差しながら、「1、2、」と数えることができた。

参考文献・Web

【教材・教具解説シート】

教材・教具名	色つきボールボックス	教科・領域等	数学科
--------	------------	--------	-----

教材・教具写真 (規格：縦 cm×横 cm×高さ cm)



- ・ 引っかけりを作ることにより、押し込まなければボックスに入りません。(写真の都合上、ボックスの向きを変えています。本来はボックスの向きを180度回転させた状態で使います)。

1 教材・教具の説明

- ・ 透明のボックスに色画用紙を貼り、画用紙と同じ順番で色の着いたボールを入れることにより、色と形の認識を高めることを目的としている。
- ・ ボックスの中に入れるという作業を理解しやすくするため、上に段ボールの入り口を作り、ある程度の力を入れなければ入らないような引っ掛かりを作っている。
- ・ ボールは片手で持つことが難しい大きさのため、両手を使って作業ができる。

2 その他

- ・ ボックスの一面のみにしか画用紙を貼っていないため、正面から見なければ色の判別が難しい。
- ・ 画用紙を取り外しできないので、ボールを入れる順番が固定化してしまっている。
- ・ 初めは力を加えることでボールを入れることに気付かなかったが、教師が手を添えて一緒に押し込むことを繰り返し行くと、一人でボールを押し込んでボックスに入れることができた。

参考文献・Web

【教材・教具解説シート】

教材・教具名	色の弁別	教科・領域等	算数科
<p>教材・教具写真 (規格：縦30cm×横40cm×高さ cm)</p> <div data-bbox="424 365 1161 913" data-label="Image"> </div>			
<p>1 教材・教具の説明</p> <p>9種類の色の弁別課題。教師がいなくても一人で課題ができるように、籠の中に全てセットしている。左のポケットから、色カードを取り、その色のポケットへ色カードを入れる課題。児童によって、色カードの量を多くしたり、少なくしたりしている。</p>			
参考文献・Web			

【教材・教具解説シート】

教材・教具名	数の学習をしよう	教科・領域等	数学科
--------	----------	--------	-----

教材・教具写真 (規格：縦 cm×横 cm×高さ cm)



透明な袋であるため、入れた個数をすぐに確認できる。


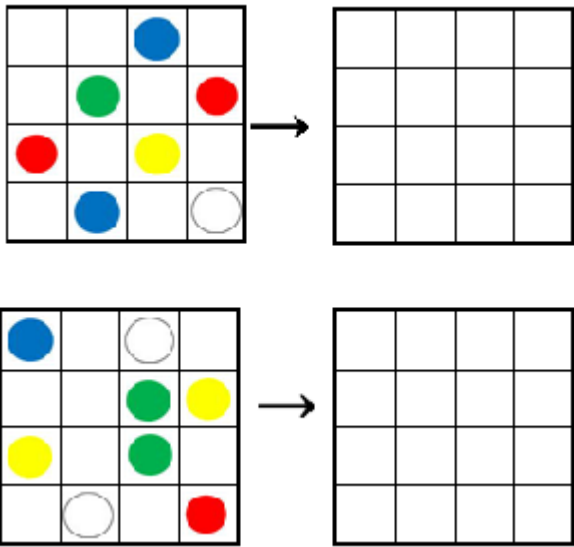
1 教材・教具の説明

- ・ 指定された個数をチャック袋に入れる学習。透明なチャック袋にすることで、入れた個数をすぐに確認することができ、安心して取り組むことができる。
- ・ まずは、一種類の具体物を入れることから始めた。発展性としては、個数を増やす、具体物の種類を増やすことなど。

2 その他

参考文献・Web

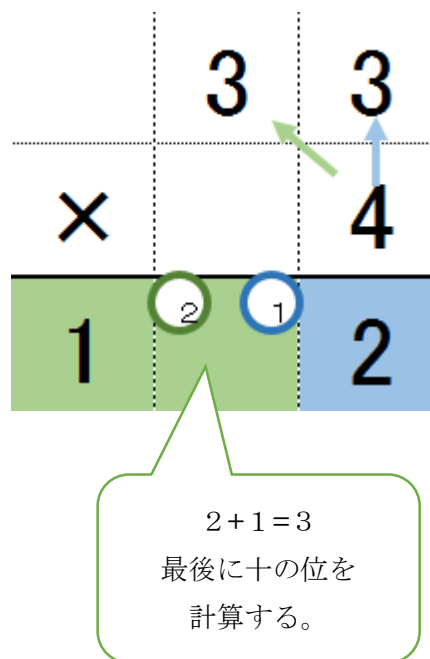
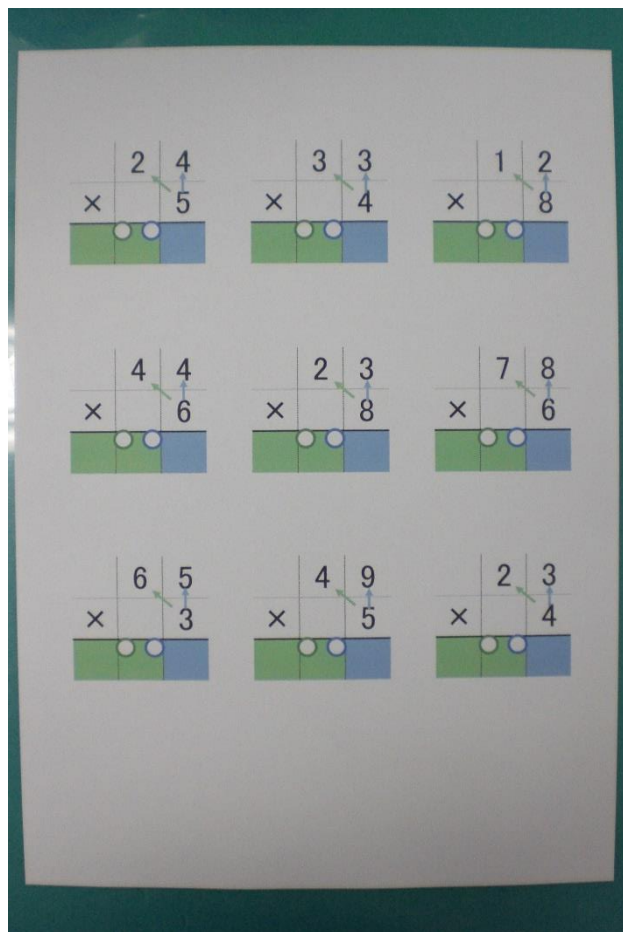
【教材・教具解説シート】

教材・教具名	色マッチング	教科・領域等	数学科
教材・教具写真 (規格：縦 cm×横 cm×高さ cm)			
<p>(1)</p>  <p>(2)</p> 			
<p>1 教材・教具の説明</p> <p>色のマッチング・位置関係の把握を目的として学習を行っている。</p> <p>(1) では、薬入れケースを準備し、1マスずつの上に色シールを貼る。その色と同じデコレーションボールをそれぞれに入れる活動を行う。</p> <p>(2) では、プリント学習として、左の図と同じようにマスにシールを貼る活動を行う。2×2から始め、徐々にマスを増やしていく。</p> <p>その後、「左から2番目に○色を貼りましょう。」等、言葉による指示を聞いたり、問題文を読んだりしながら、位置関係(左・右・上・下)の理解の定着を図っている。</p> <p>2 その他</p> <p>教師による指示や説明だけでなく、生徒同士で問題を出し合うことで、より意欲的に学習に取り組むことができる考える。</p>			
参考文献・Web			

【教材・教具解説シート】

教材・教具名	掛け算の筆算練習シート	教科・領域等	数学科
--------	-------------	--------	-----

教材・教具写真



1 教材・教具の説明

- ・ 九九ができるが、筆算のやり方が分からない生徒に使用した。
- ・ 掛け算の答えや、繰り上がりの数字を書く位置を、緑と青で色分けして示している。

2 その他

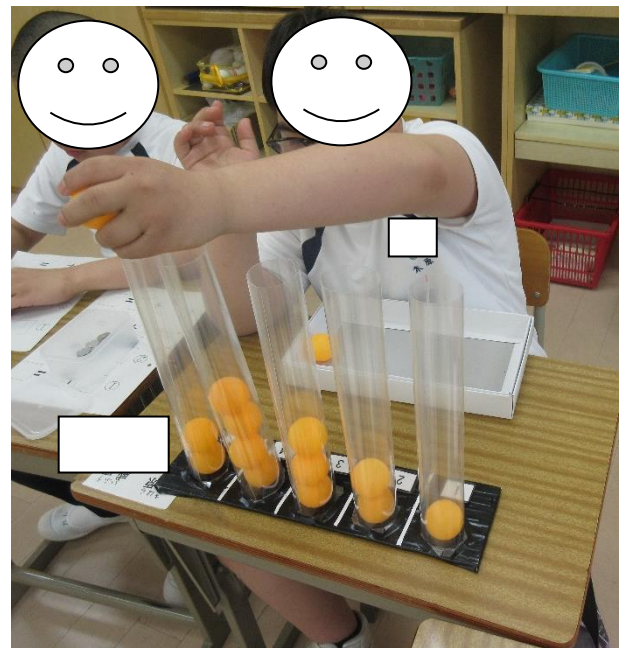
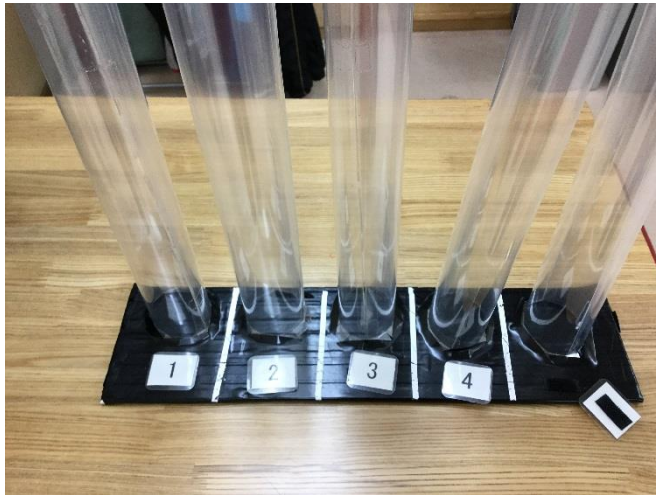
- ・ 繰り上がりのないタイプのものも作成している。

参考文献・Web

【教材・教具解説シート】

教材・教具名	数のマッチング	教科・領域等	数学科
--------	---------	--------	-----

教材・教具写真



1 教材・教具の説明

- ・ 数字が筒の前に貼ってあり、それに対応する数だけ球を入れる。
- ・ 筒が透明なので、正面から見て、視覚的に数の違いが分かりやすい。(1が少ない、5が多いなど)
- ・ 数字はマジックテープで貼ってあるので、数の順番や大きさを変えることができる。

2 その他

- ・ 数を読み上げることと、実際の数が合致しないことがあったが、球が入る様子を確認しながら入れることで、合致するようになった。
- ・ 数だけでなく、球の色と表示も変えて、色マッチングにも使用することができる。

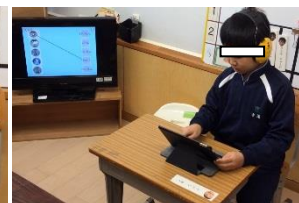
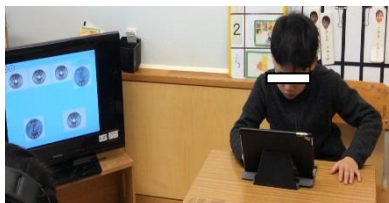
参考文献・Web

【教材・教具解説シート】

教材・教具名	iPad 教材：Make it で作る教材	教科・領域等	算数科（硬貨の学習）
--------	-----------------------	--------	------------

1 教材・教具の説明

- タブレット型端末アプリ「Make it（図1）」は、既存のアプリのように固定化されたゲーム教材ではなく、教師や支援者が自分で教材を作成することのできるアプリである。誰でも簡単に作れ、児童の実態に応じた課題作成ができる。
- 本学級ではAppleTVでiPadの操作画面を他児が見えるように設定している。（図2・図3）
- 今回は、算数科の学習で使用した。



2 取組当初の実態

- 見本のカードがあっても、100円玉と10円玉との違いが難しい。（A児、E児）
- 100円玉と10円玉の違いは分かるが、同色の100円玉と50円、1円玉の見分けが難しい（C児、D児）
- 硬貨の違いは分かるが、硬貨の名称についてはほとんど分からない（B児）

3 ねらい

- 見本のカードを見ながら、必要な硬貨を取り出すことができる。（A児、C児、D児、E児）
- 硬貨を弁別したり、硬貨によって名称があることが分かる（B児）

4 タブレット教材の価値

- 正解していれば音が鳴って選択肢から除かれ、そのまま、外れていけばはじかれて最初の位置に戻るため、児童が繰り返し学習し、自分の力で判断して学習をすることができた。
- 児童の実態に応じて、その場で変更、作成が可能である。

5 学習過程

(1) お金のマッチング、お金の弁別 (make it)

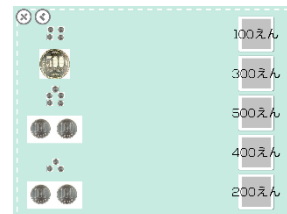
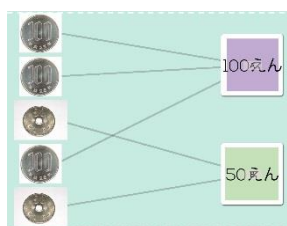
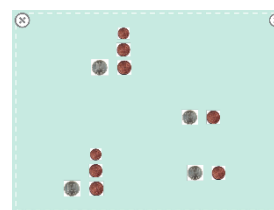
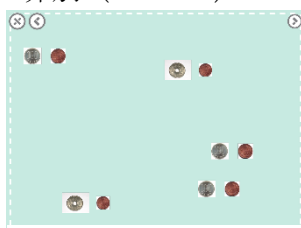


図7・図8 文字と硬貨との結び付き（B児学習用）

でも500円

(2) アナログ教材との併用 (カードを使ったマッチング/プリント学習)

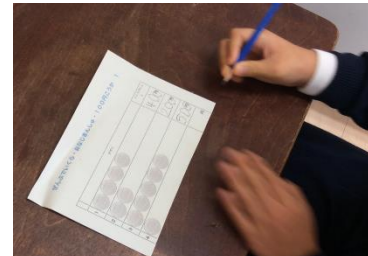
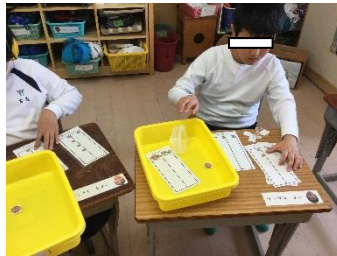
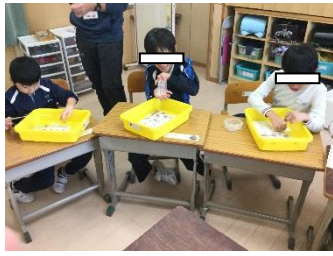


図10・図11 硬貨カードマッチング

図12 B児プリント学習

(3) 手本のカードを見ながら財布から硬貨を取り出す。(買い物学習)

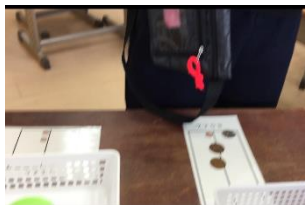


図13・図14 見本の上に本物の硬貨を重ねる。

図15 必要な硬貨を財布の中から取り出している

7 成果

- タブレット端末内では硬貨の違いが分かり、適切に弁別ができた。(E児)
- 見本のカードを見ながら、財布の中にある幾つかの硬貨の中から10円、50円、100円を取り出すことができた。(A児、C児、D児)
- 財布の中から硬貨を取り出す際に「10円」「50円」などと言いながら取り出すことができるようになった。(B児)

8 その他

- アプリ「つくるんです」と併用することで、より簡単にカードを作製することができる。



図16 つくるんですアプリ



図17 「つくるんです」作成画面

参考文献・Web

アプリ「Make it」 「つくるんです」