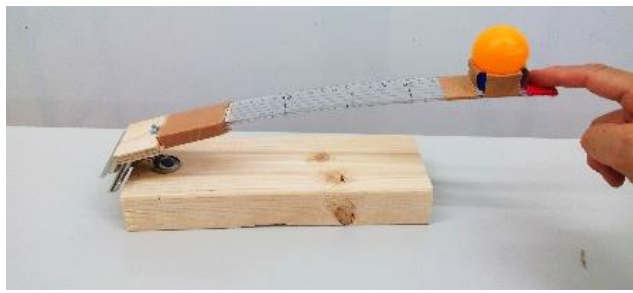
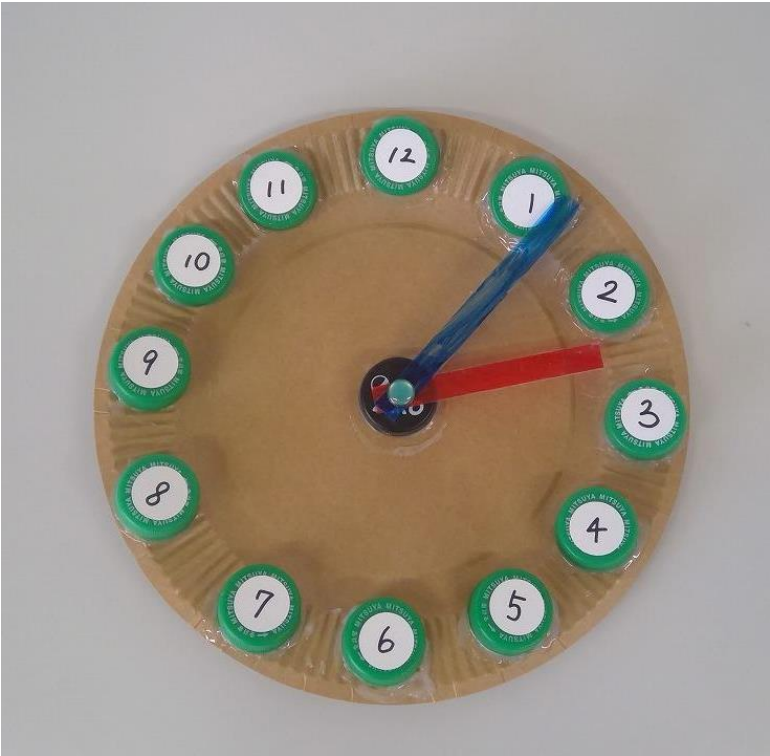


6. 算数・数学



教材教具名	Theピンポンゲーム ～数えタロウ～	教科・領域	算数・数学
 			
ね ら い	・パターン化したゲーム形式の中で見通しをもって取り組むことができる。 ・活動の因果関係によって得られる「数」の概念の形成を促すことができる。 ・友達との比較によって「数の大小」の違いへの気づきを促すことができる。		
材 料	段ボール、厚紙、ラミネートフィルム、木材、クリップ、定規、ピンポン玉 マグネット		
使用方法	・ピンポン玉を飛ばす装置を指で弾いて的を狙って入れる。 ・10球投げ終わったら、的の穴に入り手前のレーンにストックされたピンポン玉を回収し、ピンポン玉を計数機に入れる。(みんなで数唱する。) ・計数器に入ったピンポン玉の一番上の数字を読み、いくつ入ったかをみんなで確認する。 ・ピンポン玉の数と同数の丸いオレンジ色の得点カードを貼る。 ・グループ全員がゲームを終え、得点表が全て埋まったら、本日一番たくさん得点を得たものが誰であるか、数の比較を行う。		
エ 夫 点	・ピンポン玉を飛ばす装置の精度を少し低くし、的に球が入って出てくるまでの仕掛けの面白さによって活動への参加意欲を引き出すようにした。 ・ゲームで得たピンポン玉を縦に積んだり、得点表によって数の比較をしたりすることで数の概念や関係を可視化するようにした。 ・得点カードは、ピンポン玉と同じ色と直径の円を用意した。		

愛知県立瀬戸つばき特別支援学校

教材教具名	HC（ハンドメイド・クロック）	教科・領域	算数・数学
			
ね ら い	・ 本来の長針と短針の位置関係を差し置いて、時刻の学習を行うことができる。		
材 料	紙皿、ペットボトルのキャップ、押しピン、透明なPET樹脂の薄い板		
使用方法	・ 時計の針を手で回す。		
エ 夫 点	・ 身近にある物で作製した。		

愛知県立瀬戸つばき特別支援学校