

<p>主に関係する 領域・教科</p>	<p>算数・数量の基礎</p>	<p>氏名：道端 真乃</p>
<p>教材・教具名</p>	<p>量感カード</p>	
<p>ねらい</p>	<p>1～3までの数量を視覚的に理解できる。</p>	
<p>教材教具の説明</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  <p>1～3までの数量カード</p> </div> <div style="width: 60%;"> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>【使い方①：カード分け】 1～3の数字に合わせてカードを分ける。</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>【使い方②：神経衰弱ゲーム】 同じ数量のカードが2枚出たら、そのカードを取る。</p> </div> <div>  <p>【使い方③：具体物とのマッチング】 具体物を数えるときのヒントや確認として用いる。</p> </div> </div> </div>		
<p style="text-align: center;">制作のポイント</p>		<p style="text-align: center;">使用材料・部品</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・視覚的な数量の違いに着目できるように、カードの長さを統一した。 ・裏面に千代紙を貼りトランプのようにすることで、カードゲームとしても使用できるようにした。 ・具体物の教材と同じ種類の果物をカードにすることで、具体物を数える際にヒントや確認として用いることができるようにした。 		<ul style="list-style-type: none"> ・千代紙 ・ラミネート

<p style="text-align: center;">実践</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・カード分けでは、視覚的な違いがわかりやすい1と2、1と3から分けることから始め、徐々に、2と3や、1、2、3に分ける活動へと移行した。 ・児童2人と教師の計3人で神経衰弱ゲームに取り組んだ。一人ずつ順番にカードをめくっていき、2枚のカードの数量が同じかどうかを確認した。 ・具体物（果物消しゴム）を皿に入れる活動で、迷っているときや間違えているときは、カードを見ながら正しい数量を確認した。
<p style="text-align: center;">改善点等 効果・</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・1、2、3の皿に、数量カードをほぼ正確に分けることができるようになった。 ・カードを見て正しい数を答えることができるようになった。 ・1～3までの数の具体物（果物消しゴム）を、ほぼ正確に皿に入れることができるようになった。 ・1～3までの数量の学習に合わせたカードの長さになっているため、今後、3より大きい数を同様の形式で学習するためには、カードの長さを改良する必要がある。