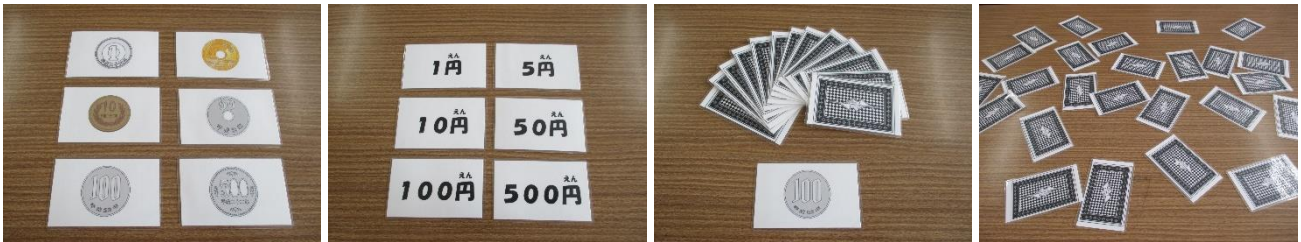


主に関係する 領域・教科	数学(金銭実務)	氏名：宮川泰栄
教材・教具名	何円かな？	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・硬貨と硬貨、金額と金額、硬貨と金額のマッチングができる。 ・自分から課題に取り組むことができる。 	

教材教具の説明 (写真等を使ってわかりやすく記述)



- ①硬貨と硬貨のマッチングをする。
- ②金額と金額のマッチングをする。
- ③硬貨と金額のマッチングをする。
- ④神経衰弱のルールで、ゲーム的にマッチングを行う。
- ⑤生徒同士で順番を決め、マッチングに取り組む。

制作のポイント	使用材料・部品
<p>(箇条書きで記入)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・名刺サイズに切り取ることで使える用紙を使う。 ・表面に硬貨の画像、金額を印刷する。 ・ゲーム的な要素を取り入れるため、裏面にトランプで使うような模様を印刷する。 ・耐久性を持たせるためにラミネート加工をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・名刺用紙 ・ラミネートフィルム (名刺サイズ)

実践	<p>(使い方、工夫など、活用場面を写真等でわかりやすく説明 箇条書きで記入)</p> <p>(裏面使用も可)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1枚ずつのマッチングから始める。 ・生徒の理解の状況によって、画像と金額の組み合わせを変えたり、混ぜたりする。また、提示する枚数も変更(1枚ずつまたは全カード)する。 ・ゲーム的な要素が理解できるようならば、神経衰弱のルールで取り組んでみる。 ・課題ができたときのお楽しみとして、授業の終わりに取り組んでみる。
	<p>(箇条書きで記入)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・硬貨相互、金額相互のマッチングだけでなく、硬貨と金額のマッチングが概ねできるようになった。 ・生徒同士で、取り組む場面も見られた。
効果・改善点等	