

「10までカード」を紹介します

なんとなくわかる授業研究所
nanto79@icloud.com

僕は、「全ての子どもたちが数となかよくなれる」ことを願って活動しています。小学校に入学すると、初めの1ヶ月はとてもゆっくりと、丁寧に授業が進められます。ところがGWが明けた頃から徐々に内容が難しくなり、数やことばの基礎感覚が十分に育まれていない子どもたちは一気に取り残されてしまうことになります。そんな事態を防ぐ具体的な教材として「10までカード」を作りましたので紹介します。

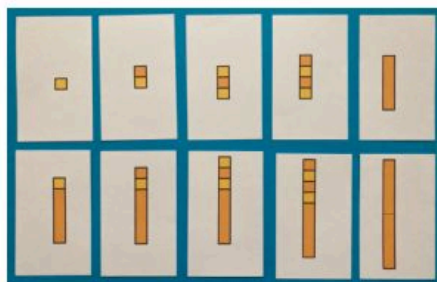
このカードは4つの図柄からできています。百円ショップで購入できる名刺カードに印刷することで、手軽に、安価に作成することができるのが最大の特徴です。（1セット50円）

また、神経衰弱やババ抜き、大小くらべなどの様々な遊びを通して数量感覚を養うこともできます。ぜひ活用してみてください。

◆図柄の紹介

①村上タイル

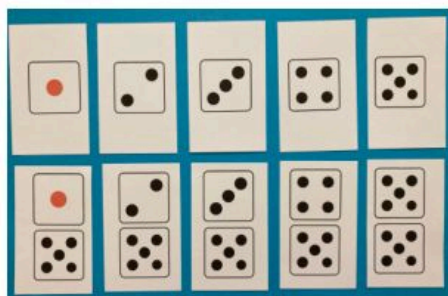
1950年ごろ、遠山啓氏らが中心となって設立した数学教育協議会が発明した「タイル」。数を正方形のイメージで表すことで、量や合成・分解を表すことができるようになった。タイルの研究を発展させるものとして2013



年に村上希代子氏が開発したのが村上タイル。二色に色分けしたタイルを用いることで、さらに表現の幅、イメージの可能性が広がりました。村上タイルの魅力については僕のブログで紹介しています。

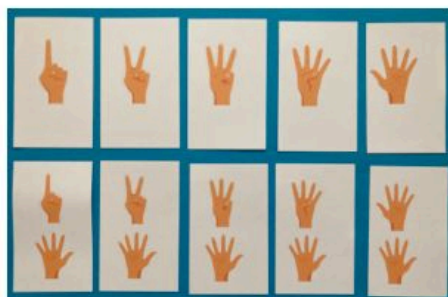
②サイコロ

数の入門教育としてサイコロの目が優れているというのは淀井泉さんや志田竜彦さん（共に仮説実験授業研究会）の実践から知りました。僕もサイコロの図柄に大きな可能性を感じるようになり、今回カードの図柄として採用しました。※



③指のイラスト

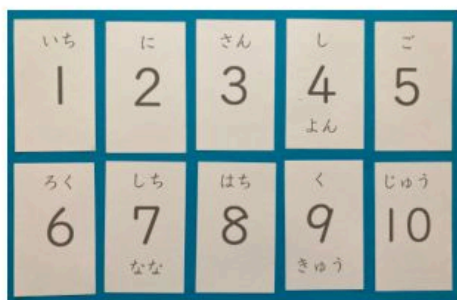
「計算に指を使う子」についてどう指導すればいいか？と相談されることがあります。僕は指はどんどん使えばいいと思っています。指は一番身近で、使いやすい最強の教具です。さらに、子どもたちの指の使い方を観察すると、子どもがどのくらいの数を数量としてキャッチできているのかを把握することもできます。「数の入門教育に指の活用を」という考えが広まってほしいと思っています。



④数字

量と数字、数唱を結びつけるのはとっても大切な活動ですので、図柄にしています。「し」

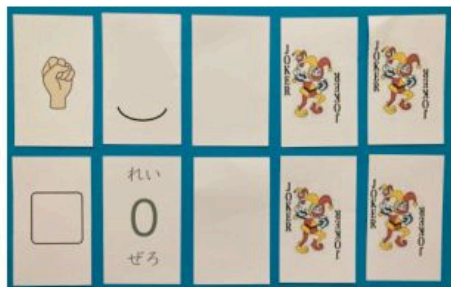
「しち」という教科書的な読み方と「よん」「なな」という読み方を併記していますので読みやすい方で使ってください。



※今回のサイコロ図柄は淀井泉さん作成の「サイコロめくり」志田竜彦さん作成の「ペンタ」「ぺんぺんた」を参考にしています。これらの教材の入手先は最後に紹介します。

⑤0とジョーカー

遊びの幅を広げるカードして「0」と「ジョーカー」も作成しました。ゲームによって使い分けてください。真っ白のカードは予備札です。村上タイルの「0」は表現が難しかったのですが、「お皿だけあって、何にもっていない」ことで0を表現しています。



◆カードの作り方

カードの図柄は、全て僕のブログで公開しています。まずはブログからデータをダウンロードして、以下の手順で作成してください。

ブログ：なんとなくわかる授業研究所

<https://nanto79.exblog.jp/29620053/>



①100円均一で購入した名刺カードを5枚用意する。「10までカード」のデータを印刷する。

②印刷した5枚すべての裏面に、「カード裏面」というデータを印刷する。この作業は省略することもできるが、カード図柄が透けて見えてしまうのを防ぐことができる。

③名刺カードを切り取って、下のように「5まで」と「6から10」に分ける。「0」はゲームによって使い分ける。



◆遊び方はイロイロ

最初は「同じ数量がそろったらすてる・もらえる」というババ抜き・神経衰弱ルールがおすすめです。かなり数量感覚が身についた子どもには同じ数でペアを作るのではなく、「合わせて5」

「合わせて10」になる組み合わせでペアを作るという発展ルールでも楽しめます。その場合は「0のカード」を追加してください。ただし、かなり高度になるので、十分に数となかよくなってから。また大小くらべでじゃんけんをする数字じゃんけん※という遊びかたもお勧めです。 ※数字じゃんけんについては僕ブログで紹介しています

◆大事にしてほしい3つのこと

①指を使って

このゲームで遊びながら、子どもたちにはどんどん指を使って数を表現する体験をしてほしいと思います。そして、「どれくらい数をまとめて操作できるのか？」に注目してください。一本ずつの指で数えるように指を出す子は、まだその量をキャッチする力が弱いです。指をまとめて表現できるようになるまで、あせらずじっくり遊んでほしいと思います。

②スモールステップで

教科書や多くのドリルは「10までの数」をひとまとめて教えるようにします。でも、まずは「5までの数」だけでたっぷり遊んでください。「5までの数」がしっかり身についたら、次は「6から10までの数」。それができるようになったら「1から10までの数」というように少しずつレベルアップするようにしてください。

③感覚を養う

「数でたのしく遊ぶ」経験を重ねることで、子どもたちの「数量感覚」を育むことができます。くれぐれも無理に教えたり、わからせようとしたりしないように注意してください。感覚を育むには「毎日・短い時間・楽しく」続けるのが一番です。できれば入学してなるべく早い時期に、教科書を使った学習の前に、遊びとして導入してほしいと思います。数とたのしく遊べるようになることは、その後の学習の土台となるのですから。

志田竜彦さん(岩手県:仮説実験授業研究会)が「ペンタ」「ぺんぺんた」という学習ゲームを開発されました。このゲームは、「5までの数となかよくなる」「10までの数をする」ことを目標とする子どもたちには、ぜひたのしんでもらいたいゲームです。特におすすめしたいポイントは下の3つ。

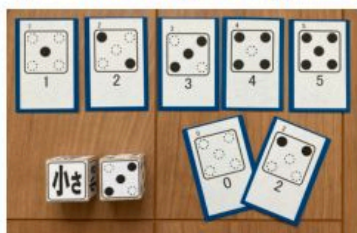
- ・サイコロ図柄で、5を基準とした数のイメージが身につけやすい
- ・空白図柄があるので、「5や10になるにはあといくつ必要」ということを、自分で見つけながら楽しめる
- ・丈夫なカードと専用サイコロがセットになっていて、いろいろな遊びを楽しみながら数となかよくなれる

「ペンタ」 1セット1000円+送料

「ぺんぺんた」1セット1000円+送料

「ペンタ」「ぺんぺんた」セット 送料込み 2000円

購入希望は制作者のシダ・タツヒコさんにメールでお申し込みください。 michino9gonta@gmail.com



※淀井泉さん(京都府:仮説実験授業研究会)は、ゆっくり学ぶ子どもたちが楽しく遊びながら学べる学習ゲームを多数開発されています。

(詳しくは『カードゲームでたのしい授業』(仮説社)で紹介)数となかよくなるのに特にお勧めしたいのは「〇〇めくり」と「足算」です。注文は淀井さんまで直接メールで問い合わせるか、下のアドレスから注文書をダウンロードしてみてください。

メール: yimuzi57@gmail.com

<https://drive.google.com/file/d/1wCfdp6EvcI5gu-7g37U8eIJOgY5H-Nq6/view?usp=sharing>

← 注文書 →

