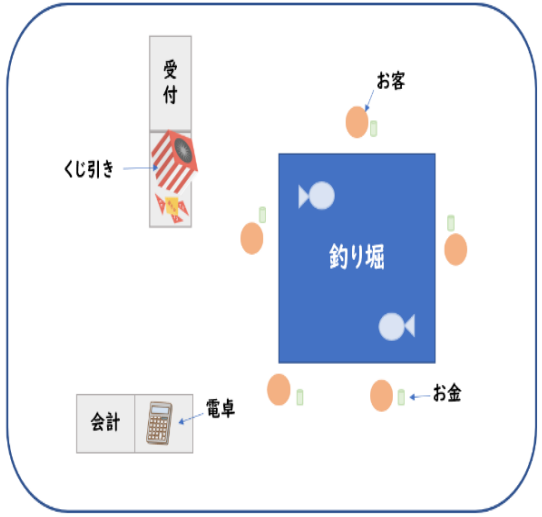


自作教具の活用事例

【作品名】 魚つりゲーム	【学校名】 日 立 市 立 大 久 保 小 学 校
【活用できる領域・教科等】 生活単元学習・算数 (聞く・話すスキル学習・コミュニケーションの学習・数の計算)	【制作者名】 林 菜津美
【制作の意図】 魚つり大会の模擬体験を通して、代金やおつりの操作活動や話し合い活動に参加することで、身近な魚に関心をもち、友達とのコミュニケーションを図ることができる。	【使用の方法】 5～10人で行う。釣り堀店の店員とお客に分かれて活動する。お客が、釣り竿や釣る場所を決め、時間内で魚を釣る。釣れた魚は、レジに持って行き、代金を支払い、おつりをもらう。
【制作上の工夫】 魚は、タブレットで調べて印刷したり、図鑑のカラーコピーを切り取ったりすることで、身近な魚への関心を高めることができるようにした。 魚の値段は、児童が話し合って設定することで、話し合い活動や生活と結び付けた金銭感覚を育めるようにした。	【見取り図】  お客役は、くじを引き、釣り堀の場所を決める。 店員役は、案内係やレジ係等、係を交互に分担する。
【写真】 	【使用効果と応用発展】 知的学級1・2組で協力し、交流活動で活用できる。 楽しく遊ぶためにルールを守ろうとする気持ちを育てることができる。 金銭の取り扱い、おつりの計算等の操作活動を算数の学習につなげることができる。
【材料・材質・部品等】 魚の写真（カラーコピーしたもの） 釣り竿（チラシを丸めたもの） 磁石 クリップ ビニールシート お金（算数教材） 電卓	