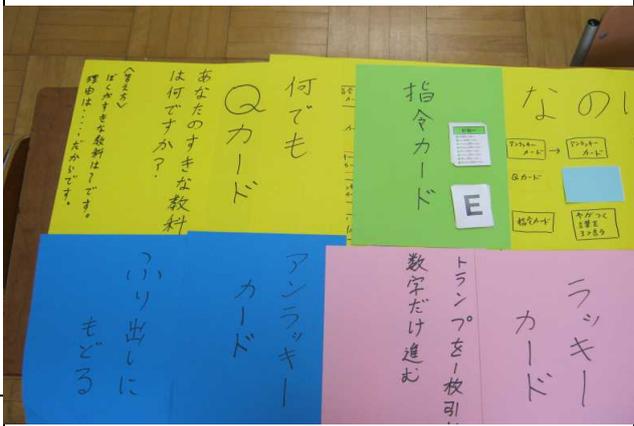
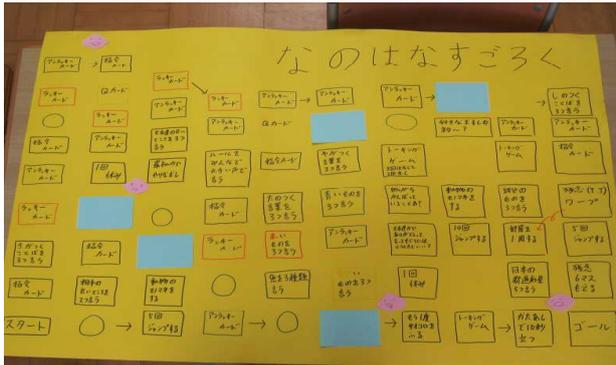


自作教具の活用事例

<p>【作品名】</p> <p>すごろくゲーム</p>	<p>【学校名】</p> <p>日立市立坂本小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】</p> <p>自立活動</p>	<p>【制作者名】</p> <p>山縣 剣</p>
<p>【制作の意図】</p> <p>すごろくゲームを通して、良いこともあればよくないことも起きることを、学ぶことができるようになる。</p>	<p>【使用の方法】</p> <p>複数人で行う。 順番に1、2、3サイコロを振る。 止まったマスの指示に従う。 ぴったりの数でゴールする。</p>
<p>【制作上の工夫】</p> <p>なんでも Q カードでは、答え方や質問の仕方などの言い方も記入し、適切な言い方の練習ができる。</p> <p>自分の気持ちを一人一人のめあてとして書くことによって、感情をゲームという活動を通して、楽しみながら表現することができる。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】</p> <p>さいころを振る順番、駒の進め方を知ることができる。</p> <p>友達の活動を見たり、競いあったりして、人とのかかわりを楽しむ経験もできる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】</p> <p>トランプ サイコロ 画用紙 模造紙 タイマー</p>	<p>すごろくの止まったところの、お題を算数の問題や教科の問題にすることで、ゲームという活動を通して学習することが可能になる。</p>