

「OCTちゃんとタッチで学ぼう」教材集マニュアル

「かけ算・たしざん・ひきざんゲーム」

ねらい

計算問題をゲーム形式で解くことで、楽しみながら学習させる。

機能・特徴

- ・ かけ算では、1～9の段ごと、たしざん、ひきざんではくり上がりなどの難易度設定ができる。
- ・ 問題を解き終わった際に、正解した問題、間違った問題を参照することができる。
- ・ タイムアタックモードや、とにかく計算をするモードなどがある。



「よむよむ時計くん」

ねらい

アナログ時計の長針・短針の動きと、デジタル時計が連動することにより、時刻の読みを気付かせる。

機能・特徴

- ・ 5分単位の読み方の補助表示機能
- ・ 長針と分表示を赤、短針と時表示を青と色の手がかり
- ・ 針をつまんで動かす、上下ボタンで数値を変化させるなど直感的な操作



「10分前後は何分？」

ねらい

2つの時計を見比べることで、時刻の概念について知る

機能・特徴

- ・ 「よむよむ時計くん」と同じ操作性を保ち、学習を移行しやすい。
- ・ 2つの時計の変化を動的に見たり感じたり操作したりすることができる。



「5分読みゲーム」

ねらい

時計の読み方は学習できるが、「5分」単位の読みは「暗記」する必要がある。くるくる回転する針が止まった分の読みを答えることで、「5分」単位の読みをゲーム形式で楽しく覚えらるる



機能・特徴

- ・ くるくるまわることで楽しさと、時刻が進むことの概念の位置づけをさせる
(ただし、本教材は5分刻みで進むことを念頭に置く必要がある)
- ・ 解答の選択肢を「5, 10, 15, ……」とし、減らすボタンをつけないことで、5飛びを意識させる
- ・ 得点を表示させることで次への意欲を持たせる

「5分あてゲーム」

ねらい

時計の読み方は学習できるが、「5分」単位の読みは「暗記」する必要がある。指定された分を、くるくる回転する針をルーレットのように止めることで、「5分」単位の読みをゲーム形式で楽しく覚えられる



機能・特徴

- ・ くるくるまわることで楽しさと、時刻が進むことの概念の位置づけをさせる
(ただし、本教材は5分刻みで進むことを念頭に置く必要がある)
- ・ アナログ時計の数字をクリックすることでも解答ができる。
- ・ 得点を表示させることで次への意欲を持たせる

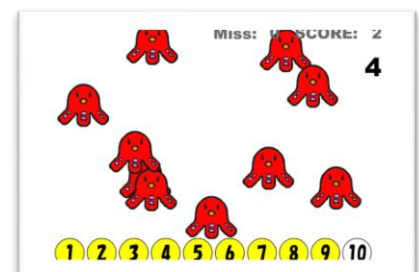
「OCTくんを数えよう～10までの数～」

ねらい

数をゲーム形式で数えることで、楽しみながら学習させる。

機能・特徴

- ・ 動く「たこ」を、ゲーム感覚で数えることができる。
- ・ 動くため集中して数えることや、ゲーム感覚で繰り返し意欲を持って学習することが期待される。



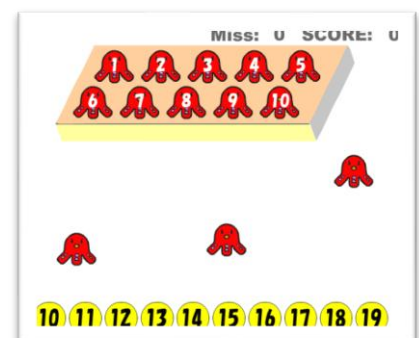
「OCTくんを数えよう～10より大きい数～」

ねらい

10をひとかたまりとすることで、10より大きい数を数えられるようにする。

機能・特徴

- ・ 10まで数がふられた箱に「たこ」をピッタリ納めることができる。
- ・ 10のひとかたまりと、残りの数とで、10より大きい数を理解させることができる。
- ・ 「たこ」を自由に動かすことができる。



「さいころの目で数を学ぼう」

ねらい

すごろくとさいころの目の関係から数を理解させる。

機能・特徴

- ・ さいころの目を動かして、1つ1つ数えることができる。
- ・ すごろくのコマを進めるようなアニメーションで数を確認できる。



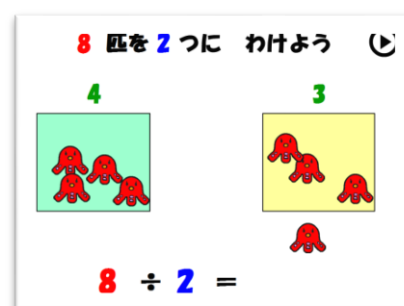
「わかる・わり算」

ねらい

「たこ」を同じ数だけわかる活動を通してわり算と式を学習させる。

機能・特徴

- ・ 「たこ」が、いくつずつ分けられているかの個数が表示される。
- ・ 問題と実際に分けられた数から、式とわり算の答えが連想できる。



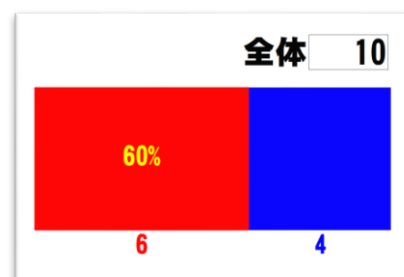
「割合」

ねらい

数値と帯状の図を変化させることにより、割合を理解させる。

機能・特徴

- ・ 全体の数値を自由に変更ができる。
- ・ マウスカursorを動かすことで、割合を変動させることができる。



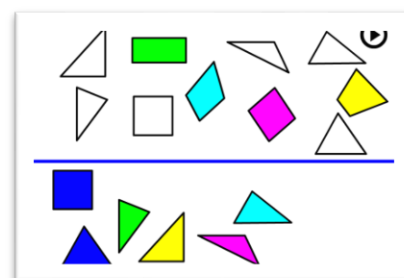
「かたちあわせ」

ねらい

形のパーツを重ねる活動をとおして同じ形を理解させる。

機能・特徴

- ・ 同じ形同士重なると、音がなり、吸着する。
- ・ 形のパーツを自由に移動することができる。
- ・ 形のパーツを移動することで、形同士を重ねて比較することができる。



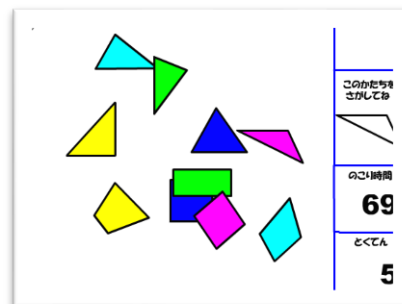
「かたちゲーム」

ねらい

同じ形をゲーム形式で見つけることで、楽しく学習させる。

機能・特徴

- ・ 動く「かたち」をゲーム感覚で探すことができる。
- ・ 難易度を選択できる。
- ・ 動くため集中して探すことや、ゲーム感覚で繰り返し意欲を持って学習することが期待される。



「500円で買えるかな？」

ねらい

様々な金額の組み合わせから、500でどのくらいの商品を買えるのかを知る。

機能・特徴

- ・ 500円で買えるか買えないかだけの単純な問題構成。
- ・ 合計金額を表示できる。



「500円持って買い物へ」

ねらい

欲しい商品を選ぶ活動をとおして、500円でどのくらいの商品を買えるのかを知る。

機能・特徴

- ・ 欲しい商品を複数選択することができる。
- ・ 500円を超えた場合は、商品を返すことができる。



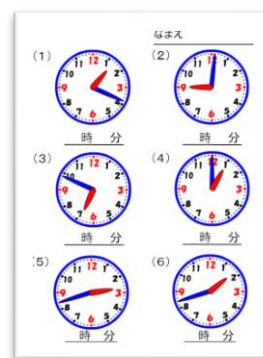
「学習プリント」

ねらい

I C T教材だけでは画面上の学習活動になってしまうおそれがある。学習プリントを解く活動を通すことでより定着を図ることができる。

機能・特徴

- ・ 実態に応じた問題の難易度を選択できる。
- ・ ランダムで問題が変化し、何度も違う問題で学習ができる。
- ・ A 4サイズでそのまま活用ができる。
- ・ 右クリックメニューにより、問題の更新、難易度設定、印刷ができる。



「SONY PSPでの活用」

機能・特徴

- ・ 「よむよむ時計くん」をP S Pで読み込むことで利用できる。
- ・ 矢印ボタンで時刻の操作、「○」ボタンで決定ができる。
(操作ができない場合は、一度アナログパッドで操作をしてからお試ください。)

活用例

1. 複数人数の授業の際、全体へはプロジェクタにより「よむよむ時計くん」プレゼン版を活用し、つまづきを感じている子どもへP S Pを渡すことにより、子どもに操作させることや、個別での支援が可能になります。
2. コンピュータよりも起動が速く持ち運びが手軽なため、コンピュータの代わりとしてT V等に接続し活用できます。

※ “PSP” は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。