

【著書「完全習得ワークさんすう」(学事出版・大江浩光著)と一緒に活用すと効果アップ】

たし算を指を使って計算している子どもは、アプリだけの学習では、伸びが限定的である。そこで、著書「完全習得ワークさんすう」とアプリとの連携し、カリキュラム化することにより、学習効果の期待がアップする。

著書 + アプリ = 学習効果アップ
 (完全習得) (たすひく王SP)
 ワークさんすう
カリキュラム化



【著書紹介動画】



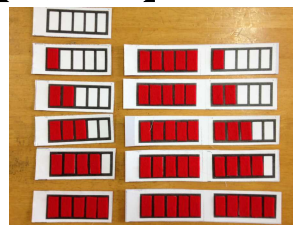
著書(完全習得ワークさんすう)には、**FBL(フィンガー・ブラインド・ラーニング)** 一覧表や**スモールステッププリント**、**おもしろワーク**、**多様な指導法**を掲載している著書、それらをベースに組込んだ学習カリキュラムを用いることにより、アプリ単体での学習に比べ、飛躍的に学力が伸びることが期待できる。

ベースとなる著書には、**著書「完全習得ワークさんすう」(大江浩光著, 学事出版)**である。この著書の中に、繰り上がりのないたし算や繰り下がりのないひき算、繰り上がりのあるたし算、繰り下がりのあるひき算が指を使わないで暗算でできることを目指した内容を掲載している。

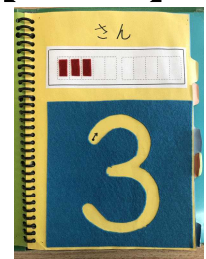
※**本A**とは、著書「完全習得ワークさんすう」を指す。

1) 「0~10までの数」の習得カリキュラム	本A	評価 ◎○△
【ステップ1】 「触れた学べる10までの数カード」で学習する。	P7	
【ステップ2】 「指なぞり数字シート」で学習する。	P 7 ~ P8	
【ステップ3】 「すうじのかきかた(みぎきき・ひだりきき)」で学習する。	P10 ~ P11	
【ステップ4】 「10までのかずワークシート」で学習する。	P10 ~ P11	
【ステップ5】 「おもしろワークシート1・1~5までのかず」, 「おもしろワークシート2・6~10までのかず」で学習する。	P10 ~ P11	
【ステップ6】 「たすひく王SP」アプリで①タイトル(センニンマン)でクリアを目指す。		

【ステップ1】



【ステップ2】



【ステップ3】



(右利き用)



(左利き用)

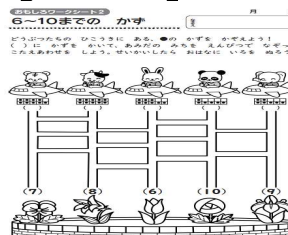
【ステップ4】



【ステップ6】



【ステップ5】



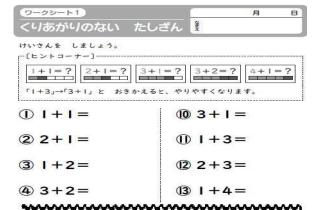
※本Aとは、著書「完全習得ワークさんすう」を指す。

2) くり上がりのないたし算の習得カリキュラム	本A	評価 ◎○△
【ステップ1】 「100均小物入れ計算器」 (紙教材版含む)で学習する。	P32	
【ステップ2】 「ワークシート」で学習する。	P39 ~ P45	
【ステップ3】 「計算がイメージできるFBL一覧表」で学習する。	P34 ~ P37	
【ステップ4】 「おもしろワークシート1・2」 で学習する。	P46 ~ P47	
【ステップ5】 「たすひくESP」アプリで(②オニガシマン③ガッテンアリ・くり上がりのないたし算・3+2)でクリアを目指す。		

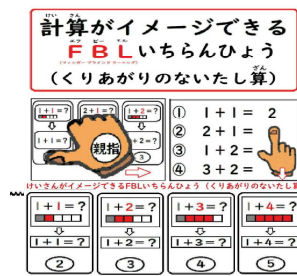
【ステップ1】



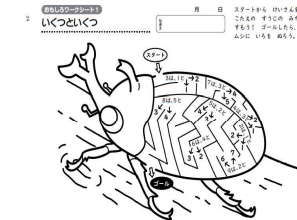
【ステップ2】



【ステップ3】



【ステップ4】



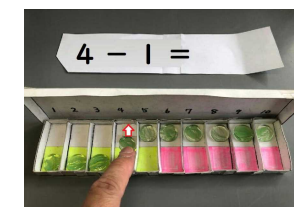
【ステップ5】



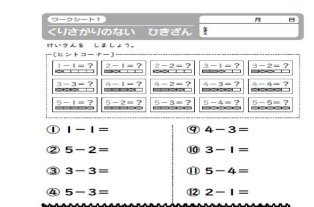
※本Aとは、著書「完全習得ワークさんすう」を指す。

3) くり下がりのないひき算の習得カリキュラム	本A	評価 ◎○△
【ステップ1】 「100均小物入れ計算器」 (紙教材版含む)で学習する。	P32 P48	
【ステップ2】 「ワークシート」で学習する。	P54 ~ P61	
【ステップ3】 「計算がイメージできるFBL一覧表」で学習する。	P49 ~ P53	
【ステップ4】 「おもしろワークシート1・2」 で学習する。	P62 ~ P63	
【ステップ5】 「たすひくESP」アプリで(④ウッシーマン⑤アルマジロン・くり下がりのないひき算・4-3)でクリアを目指す。		

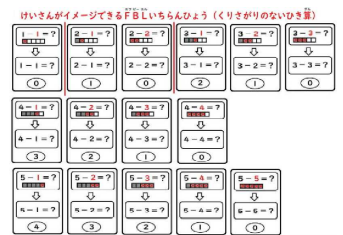
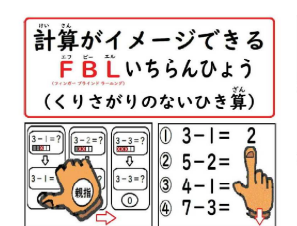
【ステップ1】



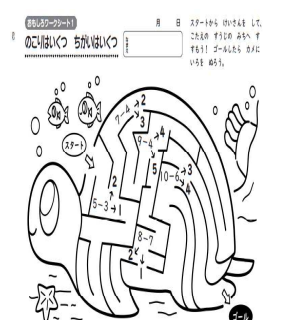
【ステップ2】



【ステップ3】



【ステップ4】



【ステップ5】



※本Aとは、著書「完全習得ワークさんすう」を指す。

4) くり上がりのあるたし算の習得カリキュラム	本A	評価 ◎○△
【ステップ1】 2種類の計算方法があることを学習する。	P97	
【ステップ2】 「ワークシート」で学習する。	P39 ～ P45	
【ステップ3】 2種類の「計算がイメージできるFBL一覧表」で学習する。	P98 P101 ～ P104	
【ステップ4】 「おもしろワークシート1・2」で学習する。	P106 ～ P107	
【ステップ5】 「たすひく王ESP」アプリで(⑥9+3・くり上がりのあるたし算・エビクィーン)でクリアを目指す。		

※本Aとは、著書「完全習得ワークさんすう」を指す。

5) くり下がりのあるひき算の習得カリキュラム	本A	評価 ◎○△
【ステップ1】 2種類の計算方法があることを学習する。	P109	
【ステップ2】 「ワークシート」で学習する。	P111 ～ P112	
【ステップ3】 2種類の「計算がイメージできるFBL一覧表」で学習する。	P110 P113 ～ P115	
【ステップ4】 「おもしろワークシート1・2」で学習する。	P106 ～ P107	
【ステップ5】 「たすひく王ESP」アプリで(⑦12-3・くり下がりのあるひき算・カニキング)でクリアを目指す。		

アプリ名	起動QRコード	説明資料	説明動画
 <p>たすひく王ESP</p> <p>ミスター・エックスがおひめさまをおしるにとじこめました。7人のなかまをあつめ、おひめさまをたすけて！</p>		 <p>資料QRコード</p>	 <p>説明動画QRコード</p>

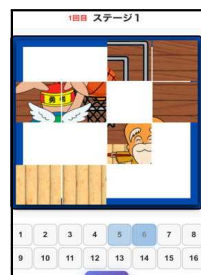
「たすひく王SP」アプリ紹介

【16の特徴】

- (1) 「**完全無料**」で使用できる。
- (2) webアプリなので、**ほとんどの端末（携帯，タブレット端末，パソコン）**で使用ができる。
- (3) タイルの**一瞬認識**から、**繰り上がりのないたし算，繰り下がりのないひき算，繰り上がりのあるたし算，繰り下がりのあるひき算**の学習ができる。
- (4) **各ゲーム学習をクリアすれば，指を使わないで処理したと認定**できる。**見届けや判定が容易**にできる。
(クリアタイムは，1問当たり**2.7秒以内**に設定している。)
- (5) 各学習ごと，クリアすれば**キャラクター（仲間）**を集め，**楽しみながら**，取組むことができる。また，全てのキャラクターを集めることができれば，**プレミア演出**視聴可。
- (6) **ゲームでクリアできなくても，「今までの最高タイム」や「今回のタイム」**が掲載されるので，**個人目標**をもって取組め，**自己肯定感が高まる**ことが期待できる。
- (7) 規定のタイムをクリアするごと，**学習ステージ**選択画面の**キャラクターのカードがバージョンアップ**する。



アプリ起動QRコード



(動画説明)

- (8) 学習ゲームで**新記録**や**2.7秒以下**（腕章付きキャラ）になると，**ミニゲーム（バスケットオン1）**ができる。そのミニゲームで勝てば，**ルーレットパズル**ができる。
- (9) 「**たすひく王タイム**」とは，7つの学習ゲームの**最高タイムの平均**である。このタイムの**全国のランキング**（100位まで）にチャレンジできる。
- (10) 画面上で**BGM・効果音のオン・オフ可能**
- (11) 還暦を過ぎ，**教師を定年退職した各分野では著名な3人【左から渡辺猛先生（熊本県），大江浩光先生（鹿児島県），佐々木智光先生（千葉県）】**が，子どもたちを笑顔にするために製作した。
- (12) 登録データ（**県名・アルファベット，イラスト**など）は，**端末内に登録されるだけ**である。外部からの操作や情報漏洩はないので，**安心して**ください。
- (13) **家庭と連携して取組む**ことができる。
- (14) 「**きろく**」には，**成長率や更新記録（更新日）**が表示され，**自分の成長が一目で分かる**。
- (15) **キーボード入力**もできる。
- (16) **登録データや実践データや実践データをリセット**することができる。下記のQRコードを活用してください。



登録した県やアルファベット、アイコンのリセットができる。実践データをリセットできる。
(不正登録防止のため、リセットQRコードは、本資料掲載)



のびりつ(%)や最高更新記録が、自動計算・表示される。
自分の得意分野や不得意分野、成長率が、一目で分かる。(自己内評価)

※端末を横置き使用した時，学習ゲームの勇者が見えなくなる場合は，縦置きで使用する。
※エンディングの場面でお使いのブラウザによっては，タップしないと進めなかったり，音声再生できなかったりする場合があります。(下の空白部分をタップしてください。)

【使い方】



① トップ画面

※スタートをタップすると、学習が開始する。



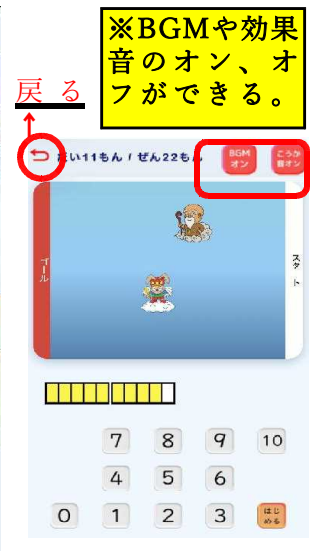
② 登録画面

※登録することにより、学習ゲームに参加でき、更にランキングにチャレンジ可能。



③ ステージ選択

※ステージ選択や掲載アイコンの操作ができる。



④ 例・タイル算

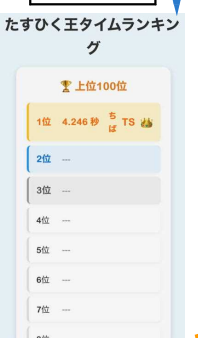
※表示されたタイルの数を入力する。



※ランキングに参加しない場合は、押さない。



① 設定タイムクリア毎、ステージ選択画面のキャラクターカードの色も変化する。



のぴりつ(%)や最高更新記録が、自動計算・表示される。自分の得意分野や不得意分野、成長率が、一目で分かる。(自己内評価)

負けた場合



(負け)・新記録なし

(負け)・新記録あり

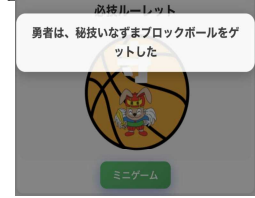
⑤ 「はんてい」をタップ

※判定結果が出る。

勝った場合



秘技ルーレット抽選



①ミニゲームで勝つと、ルーレットパズルができる。
②スタートを押すと、1から順番に数字上の色が変わり、ストップを押すと、その色が止まる。止まった数字のパズルが表示される。

※ミニゲームで勝つと、パズルができる。



①コインを回して先行や後攻を決める。
②止まった画面イラストが先行となる。
③先に多く点数をとった方が勝ちとなる。
④勇者は2・3点シュートを選択することができる。
⑤得点力のある秘技シュートもある。(自動発動)



登録した県やアルファベット、アイコンのリセットができる。実践データをリセットできる。(不正登録防止のため、リセットQRコードは、本資料掲載)

※児童の誤作動防止の為、本アプリ内掲載をしなかった。