

# 【「たす・ひく」アプリの学習展開】

(1) 「単語カード学習」の紹介

$3+1=?$



端末を横にすると、横表示され、使いやすいです。

(1) Card Table

STEP 1 (2+1=?)

STEP 2 (5-2=?)

STEP 3 (9+3=?)

STEP 4 (2+1=?)

STEP 5 (12-3=?)

GAME

STEP 1 GAME (2+1=?)

STEP 2 GAME (5-2=?)

STEP 3 GAME (9+3=?)

STEP 4 GAME (2+1=?)

STEP 5 GAME (12-3=?)

STEP 1 (数的認識)

STEP 2 (2+1=?)

STEP 3 (5-2=?)

STEP 4 (9+3=?)

STEP 5 (12-3=?)

STEP GAME

STEP 1 TEST

STEP 2 (くり上がりがないしりしり)

STEP 1 (2+1=?)

STEP 2 (2+1=?)

STEP 3 (5-2=?)

STEP 4 (9+3=?)

STEP 5 (12-3=?)

STEP GAME

STEP 2 TEST

STEP 3 (くり下がりのないひき算)

STEP 1 (2+1=?)

STEP 2 (2+1=?)

STEP 3 (5-2=?)

STEP 4 (9+3=?)

STEP 5 (12-3=?)

STEP GAME

STEP 3 TEST

STEP 4 (くり下がりのあるひき算)

STEP 1 (2+1=?)

STEP 2 (2+1=?)

STEP 3 (5-2=?)

STEP 4 (9+3=?)

STEP 5 (12-3=?)

STEP GAME

STEP 4 TEST

STEP 5 (くり下がりのあるひき算)

STEP 1 (2+1=?)

STEP 2 (2+1=?)

STEP 3 (5-2=?)

STEP 4 (9+3=?)

STEP 5 (12-3=?)

STEP GAME

STEP 5 TEST

(4)

5 + 1 =

6

(学習 A)

(学習 B)

5 + 1 =

6

(学習 C)

(学習 C)

5 + 1 =

6

(学習 D)

(学習 D)

TEST

5 + 3 =

8

(7)

OK

1 = ?

- (1) 「はじめから」は、初めてするとや前のデータを消したい人、「つづきから」は、前のデータを生かしたい人が選択します。
- (2) STEP1 から STEP5 の単語カード学習 (○) の1つを選択すると、関連した単語カードが表記されます。
- (STEP3 には、「いくつといくつ」も挿入)
- (3) 単語カードは、右から左へこすって使用します。
- (4) 学習 A から学習 C までをワンクールにして学習することにより、タイルという視覚的イメージ物から数式という抽象物へと自然と発展させることができ、計算ができるようになります。最後に、学習 D の数式だけのテスト問題を行います。テスト問題は、毎回出題の順番が変わります。
- (5) カードをこすってめくる際、例えば「5たす1は6」と必ず数式と答えを言いながら行うことにより、聴覚からの記憶を促します。
- (6) 手が疲れた時や手が不自由な方用に、自動で通常再生と2倍速再生もできます。(表示方法は、フラッシュなど数種類設定できます。)

「通常再生」 「2倍速再生」

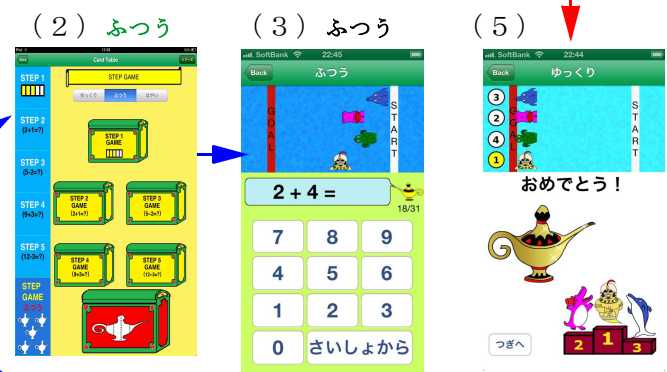
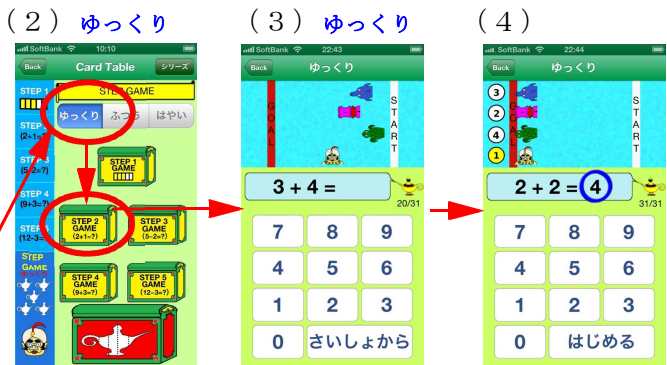
(7) できるようになれば OK ボタンをクリックすると、単語カードにマークが着き、記録されるので、学習状況が一目で分かります。

(2) 「計算ゲーム」の紹介

$3+1=?$



(1) (2)



- (1) 「はじめから」は、初めてするとや前のデータを消したい人、「つづきから」は、前のデータを生かしたい人が選択します。
- (2) STEP GAME (○) クリックした後、「ゆっくり」「ふつう」「はやい」のスピードモードから1つ選択し、その後に問題を選択します。  
「ゆっくり」・・・初心者の子どもの教育的配慮がいる子ども  
「ふつう」・・・一般的な子ども  
「はやい」・・・能力が高い子ども  
※どんな能力の子どもも、達成感が味わえることができます。また、より高いレベルへチャレンジしようと思ふようになります。
- (3) ランプから問題が表記され、数字を入力して回答します。正解なら、ランプの精(学習している本人)がゴールに近づきます。間違うと、1.5秒回答ができなくなるペナルティーとなります。
- (4) 一緒に競争するイルカ、ワニ、カメは、その都度、異なった着順となるので、リアル感が味わえます。
- (5) ゴールすると着順が表記され、1位なら金ランプと1位の表彰台  
2位なら銀ランプと2位の表彰台  
3位なら銅同ランプ3位の表彰台が現れます。
- (6) 着順により、上がる花火の醜類やランプの精からのメッセージが異なるので、楽しく学習でき、意欲がわきます。どのスピードモードでも、全て金ランプを獲得すると、楽しいプレミアム画面が表記されます。
- (7) 獲得したランプは、宝箱に表記されるので、自分の学習状況が一目で分かります。

