

シャッフルカード

単元	各単元の導入	対象学年	3年
ねらい	既習事項の確認をする。 「わかる，できる」の満足感から，授業のスタートを図る。		

1 準備するもの

教師：シャッフルカード，ストップウォッチ

→カードの問題内容は，単元ごとの内容でもよいし，学期ごとの復習でもよい。

レベル1

右下にはその問題の答え（青色）と**次の問題の答え（赤色）**がかいてある。

レベル2

右下にはその問題の答え（青色）のみがかいてある

カード裏面↓（表面には答えはかかない）

① $1\text{ kg} = \square\text{ g}$ 1000
正三角形

二つの辺の長さが同じ
三角形は？ 正三角形
60

$20 \times 3 =$ 60
半けい

一
問
目

二
問
目

三
問
目

① $1\text{ kg} = \square\text{ g}$ 1000

三つの辺の長さが同じ
三角形は？ 正三角形

$20 \times 3 =$ 60

一問目だけはわかるように問題番号をかいておく。

2 学習のしかた

授業導入の少しの時間で行います。

慣れてきたら，タイムを計ってより速く全ての問題を解けるように挑戦する。

レベル1

- (1) シャッフルカードをよく切り，5枚ずつ子どもたちに配る。
- (2) 一問目のカードを持っている児童から，問題を読みながらカードを見せる。
- (3) 出された問題の答えを持っている児童が答える。答えがわかった児童は挙手するが答えることはできない。
- (4) 答えた児童が自分の問題を出す。
- (5) (3)，(4)を繰り返し，児童の手持ちカードがすべてなくなったらおしまい。

レベル 2

- (1) シャッフルカードをよく切り，5枚ずつ児童たちに配る。
 - (2) 最初に問題を出す人を決める。
 - (3) 一問目のカードを持っている児童から，問題を読みながらカードを見せる。
 - (4) 分かった児童は手を挙げて答える。
 - (5) 正解した人は自分の問題を出す。
 - (6) (4)，(5) を繰り返し早く手持ちのカードがなくなった人が勝ち。
 - (7) カードが全てなくなるまで行う。
- ※人数が多い場合は，グループで行ってもよい。

3 学習上の留意点

- ・子どもたちが「わかる，できる」という自信を持たせられるように答えやすい問題，易しい問題を中心に考える。(子どもの実態に合わせたレベル)
- ・問題内容は計算問題や大切な言葉など幅広く取り上げる。

レベル 1

- ・子どもたちの理解度を把握するために，わからない場合は挙手しないことをあらかじめ伝えておく。
- ・カードは聞き手が見やすいように持つようにする。
- ・答えがわかっても，解答者以外は声に出してはいけない。

レベル 2

- ・なかなか答えられない児童には，教師からヒントを出すようにする。
- ・早い者勝ちを避けたい場合は，考える時間をとる。

4 学習の効果

- ・慣れていないうちは，答えるのに時間がかかり，スムーズにいかなかったが，何回か積み重ねていくうちに問題をぱっと見ただけで，すぐに答えられるようになった。
- ・クイズ感覚で楽しめたので，楽しい雰囲気でも時に入ることができた。
- ・早く答えられるようになりたいという思いから，放課や給食の中で簡単な問題を出し合う姿が見られた。
- ・日常生活であまり使わなかった算数の言葉（円，球，等分など）を使う姿も見られた。何回も聞いたり使ったりする中で自然と使えるようになることを実感できた。