



花まる学習会

おためしワーク

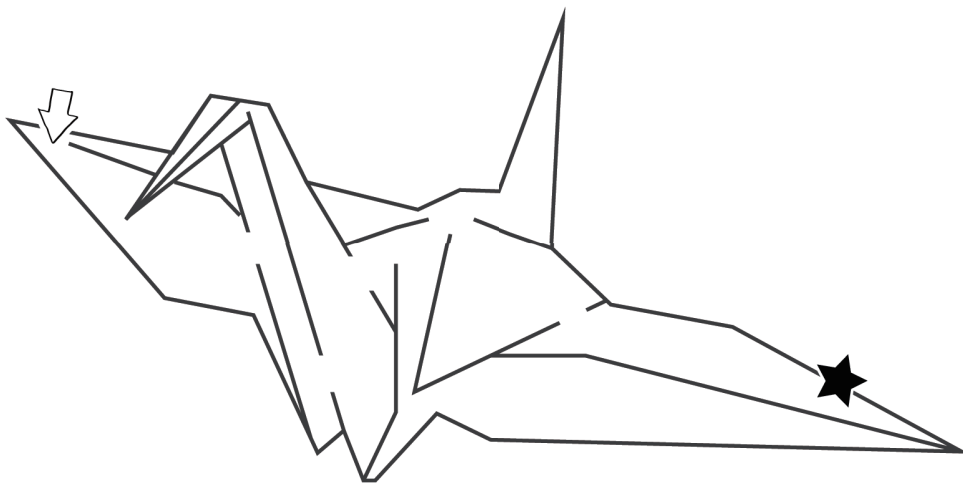
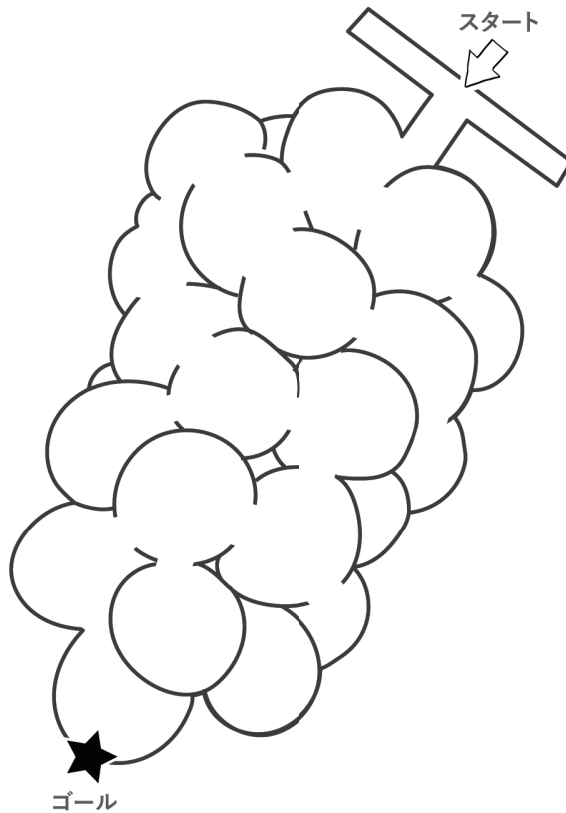
1年生



おうちのかたへ

低学年思考力教材「なぞペー」「レインボータイム」の問題から抜粋して掲載しています。

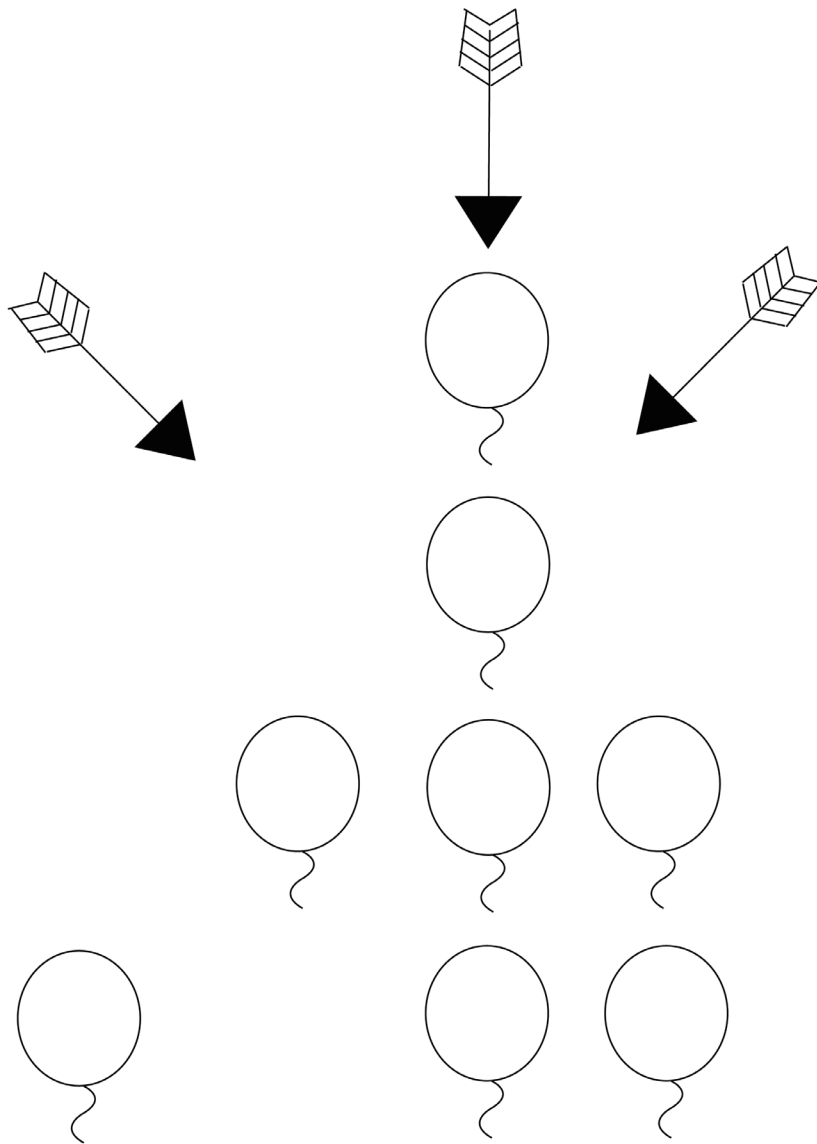
ゴールをめざしましょう。



おうちのかたへ

子どもたちが大好きな迷路。たくさん手を動かし、試行錯誤する経験を積んでいきます。教室ではゴールから考え始める子、すべての道を通してゴールを探す子、目線で道筋を確認してから線を書き込む子など、それぞれのやり方で楽しんでいます。取り組み方に正解はありません。子どもたちが考える過程を楽しんでいることが大切です。お子さまが挑戦することをためらっているときは「いろいろな道を通ってみよう！最初はどの道にしようか？」、なかなかゴールにたどりつけずくじけそうなときは「ここまで進めたね！こっちに進んだらどうなるかな？」など声をかけ、背中をおしてあげましょう。そして、ゴールができたときは「たくさん考えたね！」と頑張りを認めてもらうことで、子どもたちはより一層達成感や試行錯誤する楽しさを感じ、考えることが好きになっていきます。

矢がまっすぐとんだとき、割れない風船に○をつけましょう。



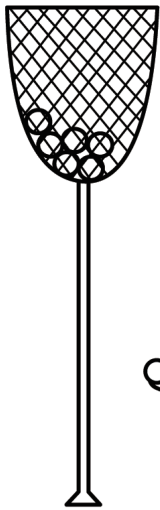
おうちのかたへ

矢がどの風船を割るかを頭の中でイメージすることで、補助線が浮き上がって見える力を育みます。最初は矢が通る道を線で書いて、頭の中で補助線をイメージする感覚をつかんでいきましょう。お子さまの手が止まっているときは「矢がまっすぐ通ったらどの風船が割れるかな？」と声をかけながら一緒に線を引いてみましょう。勢いよく線を引くあまり、線が曲がってしまうこともあるでしょう。そんなときは「力強く線が引けたね。でも、矢が曲がって飛んでいるね。」と、まずはできたことを認め、お子さまの気づきを促せるよう声をかけてあげましょう。子どもたちにとって直線をきれいに引くのは意外と難しいものです。慣れてくると線を引かずとも正解を導き出すことができるようになります。

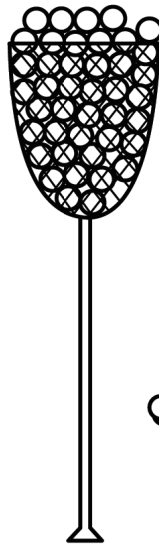
絵の様子を表す図は①～③のどれですか。

○をつけましょう。

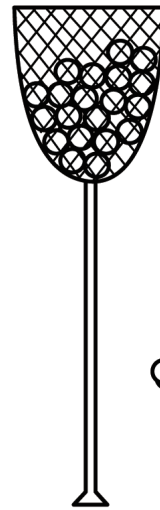
あ



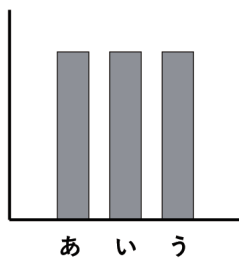
い



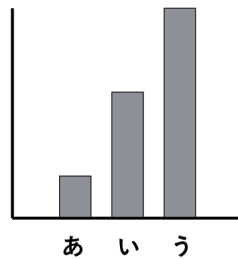
う



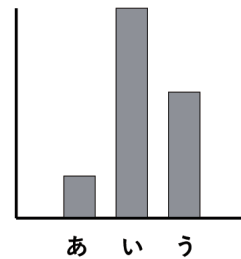
①



②



③

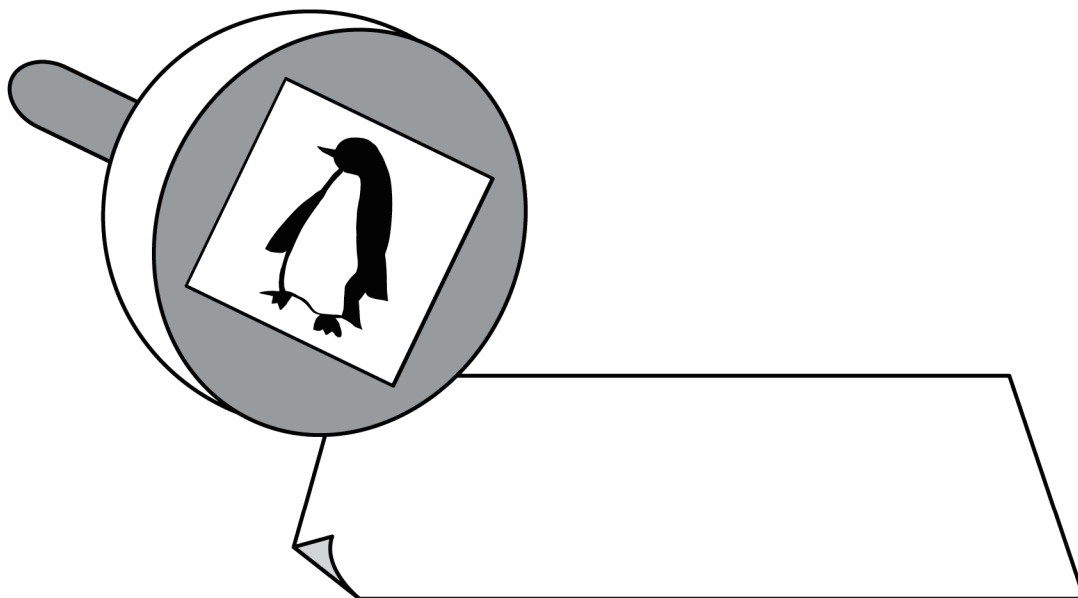


おうちのかたへ

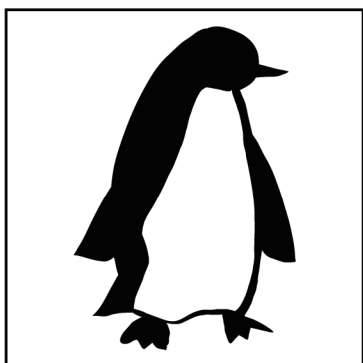
イラストから得られる情報を整理して、グラフという抽象的な形に落とし込んでいく問題です。教室でこの問題を扱うときには、まずグラフを知っているか子どもたちに尋ねます。グラフを知らない子には「数が多くなるとグラフの棒が長くなって、数が少ないと棒は短くなるよ。」と、グラフが数をどのように表しているのかを初めに伝えてください。「一番玉が多いのはどれかな?」「玉の数が多いと棒はどうなるかな?」と考えるきっかけを作ると取り組みやすくなります。次第に、イラストのどこに注目したグラフなのかを見抜くことができるようになります。

スタンプをおしたら、どの絵になるでしょう。

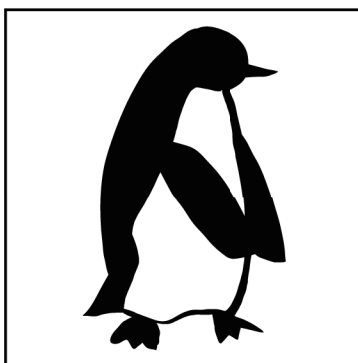
○をつけましょう。



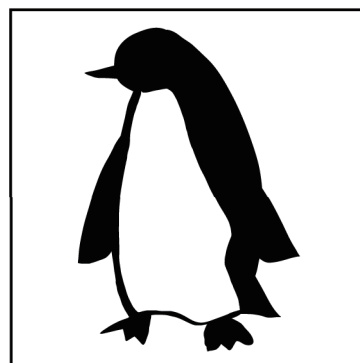
①



②



③



おうちのかたへ

頭の中で図形を自由自在に動かす力を鍛える問題です。まずは「スタンプのペンギンは左を向いているね。押したらどうなるかな。右を向くね!」と、左右反転になるというルールを確認しましょう。実感をともなって左右反転になることを理解できると、空間認識力が育まれていきます。頭の中でイメージすることが難しい場合は、家にあるスタンプを使って実際に確かめてみるのもよいですね。「ペンギンの手は前と後ろのどっちにあるかな。」「後ろにあるから、手が前にある絵は違うということだね。」と消去法で選択肢を減らして情報整理を手伝ってあげると、お子さまわかりやすいですね。

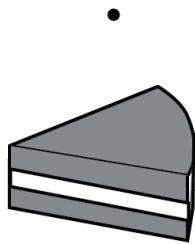
- ・ Aさんはモンブランを^た食べていません。
- ・ Bさんはチョコレートケーキを^た食べていません。
- ・ Cさんはショートケーキを^た食べました。

Aさん、Bさん、Cさんはそれぞれ何^{なに}を^た食べましたか。
 点^{てん}と点^{てん}を^{むす}結びましょう。

Aさん
●

Bさん
●

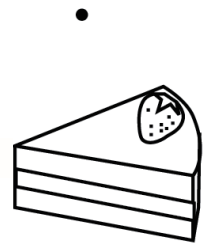
Cさん
●



チョコレートケーキ



モンブラン



ショートケーキ

おうちのかたへ

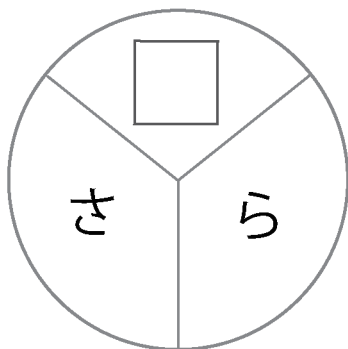
与えられた情報から重要な条件を整理し、論理的に考える力を養う問題です。条件を上から順に読んだだけではどこから手をつけていいのかわからず止まってしまうということがあります。「Cくんは何を食べたのかな？」と声をかけながら一緒に情報を整理してみましょう。文章を読んで、そこから得た情報を頭の中で整理するのはなかなか高度なことです。最初は会話をしながら、考えていきます。「絶対に決まるところから考える」という考え方が次第に身についていきます。

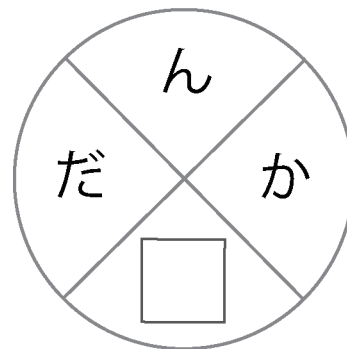
□にあてはまる ことばを かきましょう。

れい

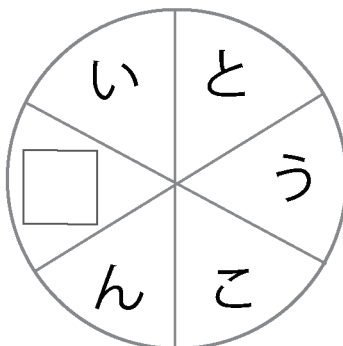
ご

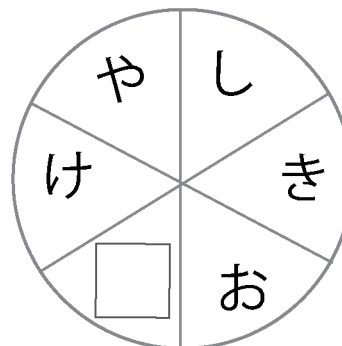
レベル 1 ☁





レベル 5 ☁☁☁☁☁





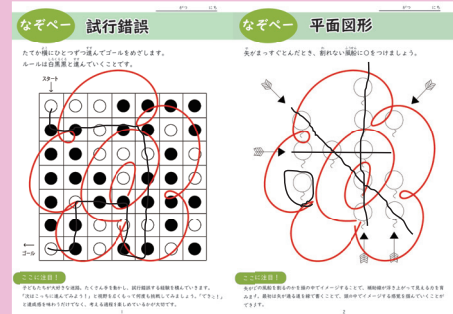
おうちのかたへ

空欄に文字を入れて言葉を完成させる言葉遊びです。「あ!」とひらめいたときの喜びと達成感が学ぶ楽しさにつながります。行き詰っていたら、「最初の文字を○として、考えてみよう!」「家の中にあるものだよ。」などとたくさんヒントを出してあげましょう。自分の力でやり遂げることも大切ですが、まずは「できた!」「楽しい!」と思いながら挑戦できることが重要です。教室では、持ち帰ったレインボータイムをおうちの人と一緒に取り組み、次の授業で「できたよ!」と嬉しそうに持ってくる子もいます。大切なのは最後に正解を導くのは子どもたち自身ということです。大人も一緒になって楽しむことで子どもたちはより一層楽しんで学ぶことができます。

解答

丸つけ例

問題に取り組んだら、
1ページに大きな花まるをつけてください。
大きければ大きいほど子どもたちは喜びます。



なぞペー 試行錯誤 が つ に ち

ゴールをめざしましょう。

なぞペー 平面図形 が つ に ち

矢がまっすぐとんだとき、割れない風船に○をつけましょう。

なぞペー 発見 が つ に ち

絵の様子を表す図は①～③のどれですか。
○をつけましょう。

なぞペー 空間認識 が つ に ち

スタンプをおしたら、どの絵になるでしょうか。
○をつけましょう。

なぞペー 論理 が つ に ち

- Aさんはモンブランを食べていません。
- Bさんはチョコレートケーキを食べていません。
- Cさんはショートケーキを食べました。

Aさん、Bさん、Cさんはそれぞれ何を食べましたか。
点と点を結びましょう。

レインボウタイム くるくるワード が つ に ち

□にあてはまることばをかきましょう。

レベル 1 △ **別解あり**

レベル 5 △△△△△

著者・発行者 高濱 正伸
発行所 株式会社 こうゆう

Hana maru
Intellectual lifestyle creator since 1993

shin_haru_shiryo_3202

*本書の一部あるいは全部を無断で複写、複製（コピー）することは著作権の侵害になります