



花まる学習会

おためしワーク

2年生



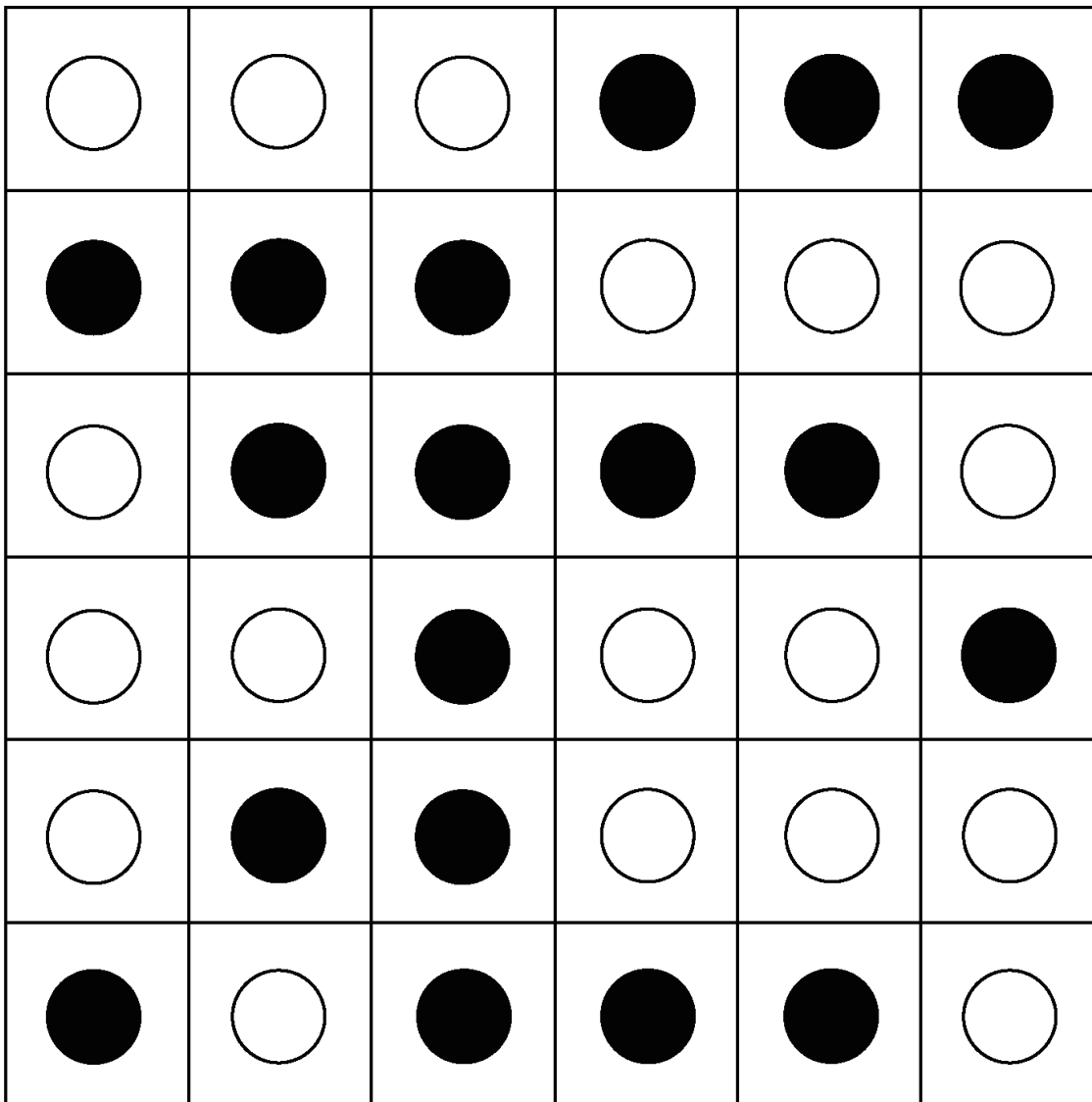
おうちのかたへ

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。

たてか横^{よこ}にひとつずつ^{すす}進んでゴールをめざします。

ルールは白^{しろ}白^{しろ}黒^{くろ}黒^{くろ}と進^{すす}んでいくことです。

スタート

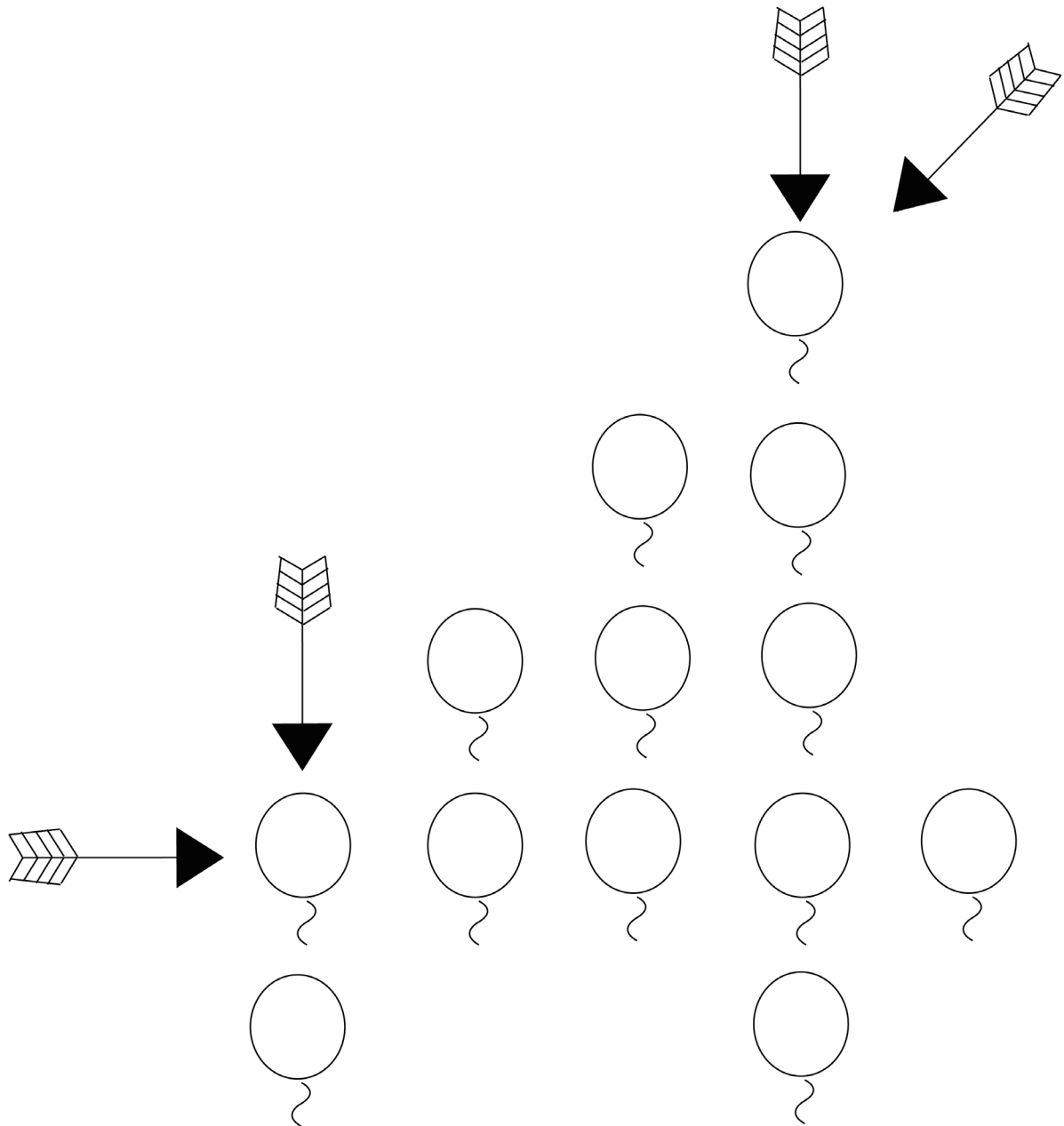


ゴール

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。

え ようす あらわ ず
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



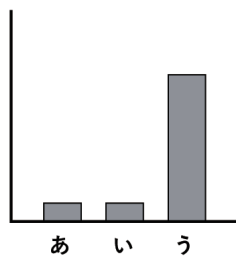
い



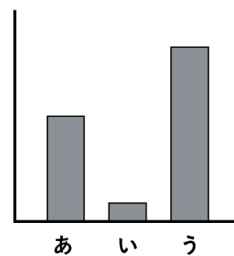
う



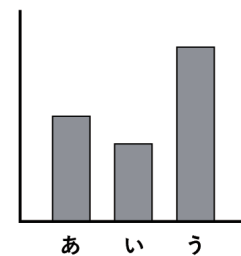
①



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。「一番柿が多いのはどれかな?」「柿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をなのかを見抜くことができるようになります。

インクをつけたおり紙^{がみ}を点線^{てんせん}でおったとき、
インクはどこにつきますか。○をつけましょう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 2 | |
| 7 | 5 | 3 | 1 |

| | |
|---|---|
| 5 | 1 |
| | 2 |
| 6 | 3 |
| 7 | 4 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | 4 | | 1 |
| 7 | 5 | 3 | 2 |

| | |
|---|---|
| 4 | 1 |
| 5 | 2 |
| 6 | |
| 7 | 3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 2 | 1 |
| 7 | 5 | 3 | |

| | |
|---|---|
| 5 | 1 |
| 6 | 2 |
| 7 | 3 |
| | 4 |

おうちのかたへ

一部分にインクをつけた折り紙を折ったとき、どこにインクがつくのか、頭の中で図形を自由自在に動かして考える問題です。解き進めていくうちに、子どもたちはインクがつく場所は線対称になるということを感じ覚的に理解していきます。手が止まってしまうときは「ここでパタンと半分に分るんだね。」と動きをつけながら折り方を伝えてください。実感をともなって理解できているかが重要です。実際に折り紙をつかってみてもよいでしょう。また、教室で子どもたちの様子を見てみると、折る場所を間違えて考えていることがあります。「縦に折っているね。」と点線の位置と折り方を確認することでスムーズに考えることができます。

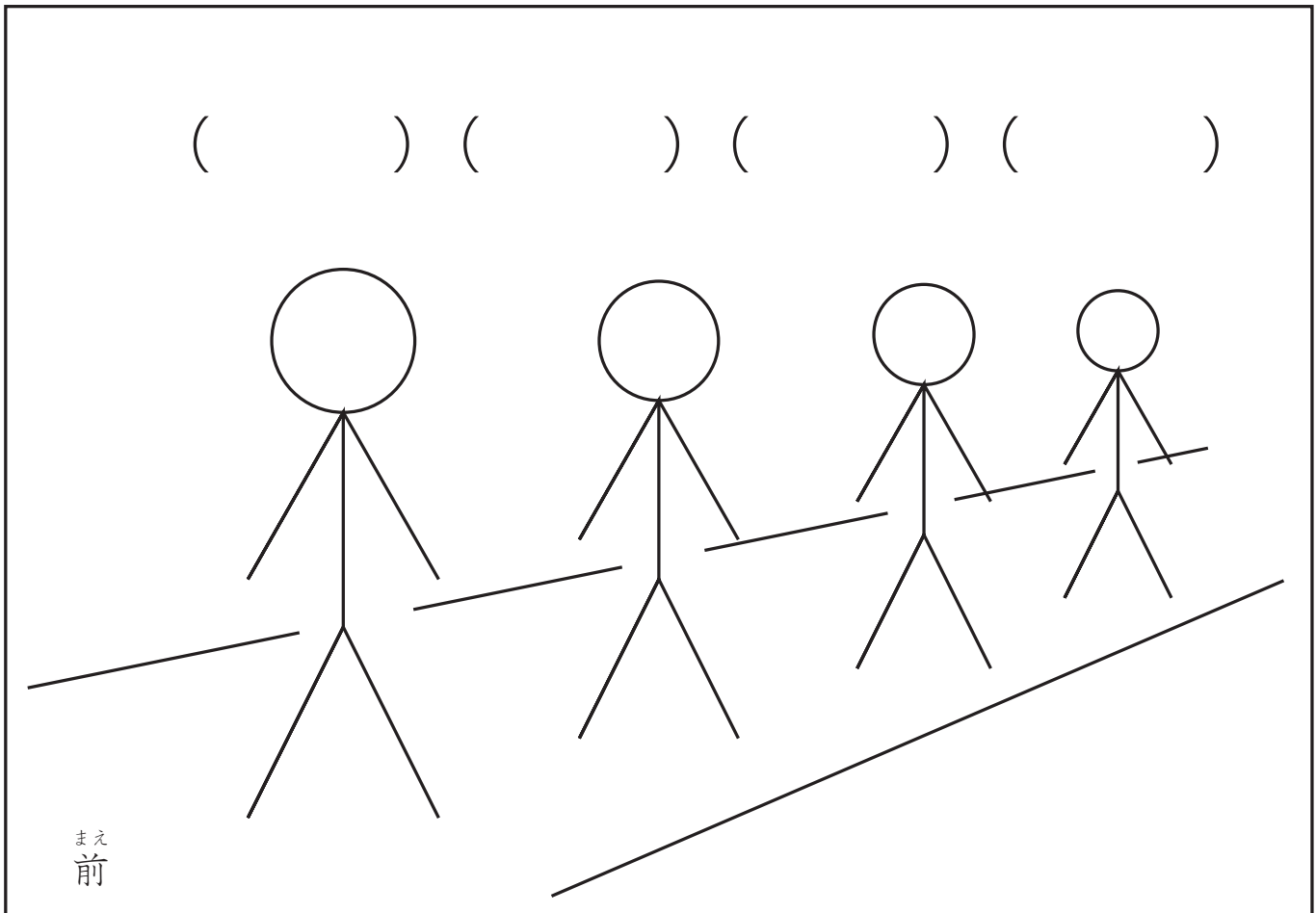
Aくん、Bくん、Cくん、Dくんの4人がならんでいます。

AくんはCくんより前にいます。

CくんはDくんより前にいます。

BくんはAくんより前にいます。

() の中に、A～Dを書き入れましょう。



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たらよいのかわからず手が止まってしまうこともあります。そんなときは、「CくんはAくんの前と後ろどっちにいるのかな？」と声をかけながら一緒に情報を整理してみましょう。文章を読んで得た情報を頭の中で整理するのは子どもたちにとっては難しい作業です。最初は一緒に問題を声に出しながら考えていきます。誰がどこにいるのかを書き出し、目に見える形で整理すると考えやすくなりますね。このように問題を解いていくなかで「絶対に決まるところから考える」という論理的思考力を子どもたちは身につけていきます。

□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** ☁☁☁☁☁

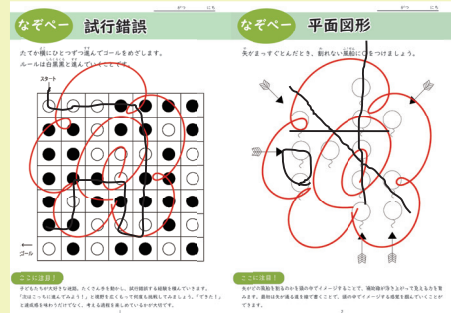
おうちのかたへ

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 がっつ にち

たてか横にひとつずつ進んでゴールをめざします。
ルールは白白黒黒と進んでいくことです。

スタート 別解あり

ゴール

なぞペー 平面図形 がっつ 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 がっつ 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。

① ② ③

なぞペー 空間認識 がっつ にち

インクをつけたおり紙を点線でおったとき、インクはどこにつきますか。○をつけましょう。

なぞペー 論理 月 日

Aくん、Bくん、Cくん、Dくんの4人がならんでいます。
AくんはCくんより前まへにいます。
CくんはDくんより前まへにいます。
BくんはAくんより前まへにいます。
()の中に、A～Dを書き入れましょう。

(B) (A) (C) (D)

レインボウタイム くるくるワード がっつ にち

□にあてはまることばをかきましょう。

れい ざ

レベル1 別解あり

さ ら い

レベル5 ば

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