



花まる学習会

おためしワーク

年長



おうちのかたへ

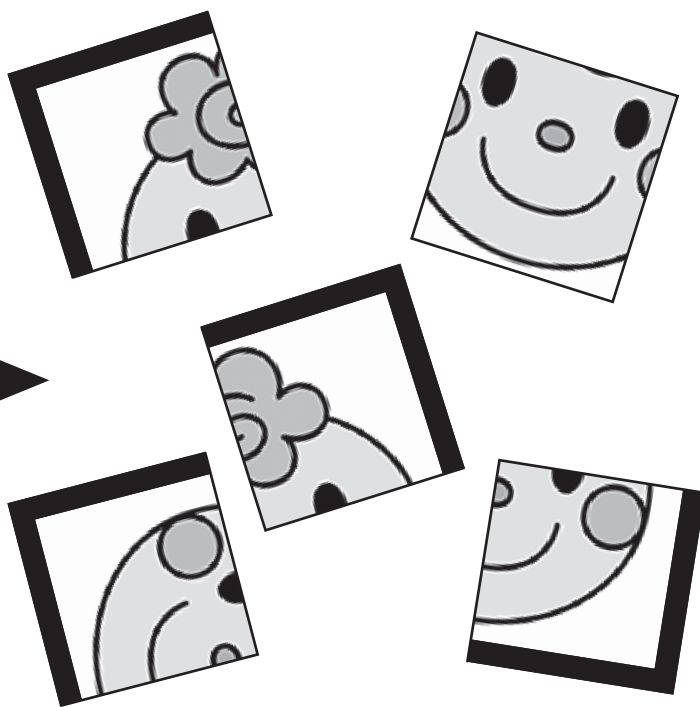
年長コース教材「ひまわり」「ピカペー」の問題から抜粋して掲載しています。

ピカペー いっこおおい! ?

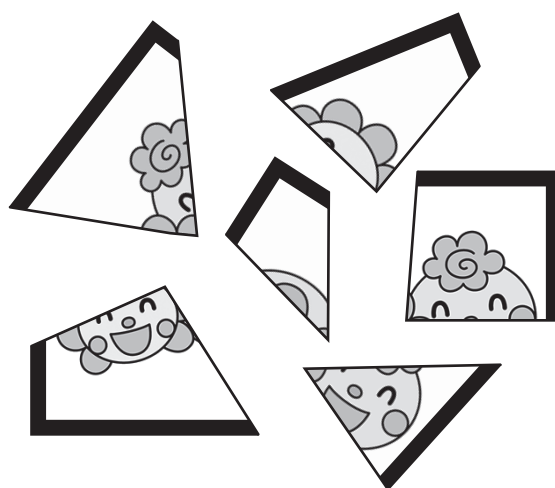
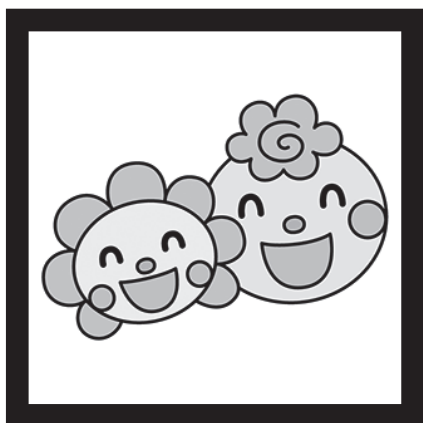
がつ _____ にち _____

ぱずるを かんせいさせよう。つかわないピースは どれかな？

レベル 1



レベル 3

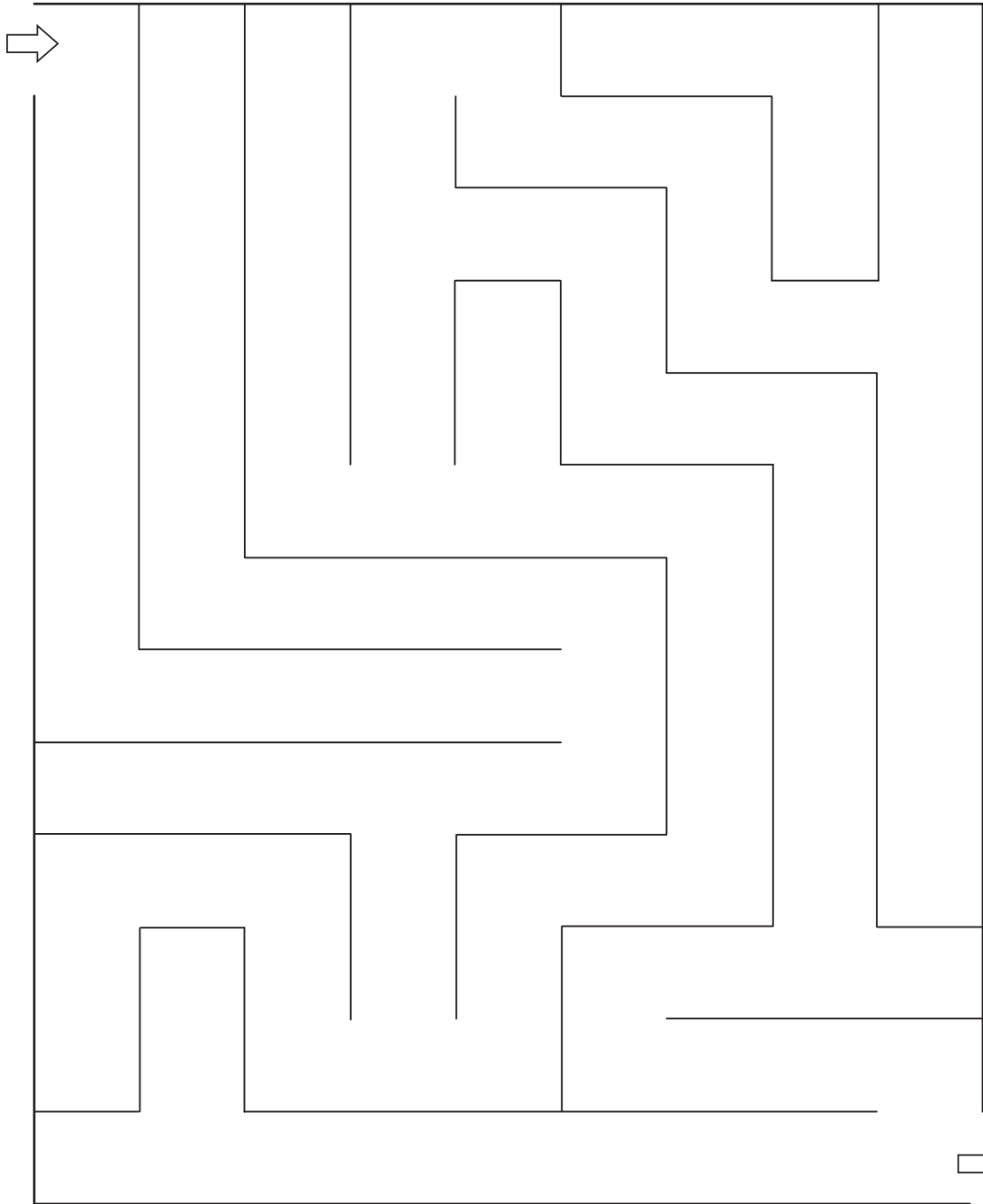


おうちのかたへ

頭の中でパズルのピースを動かす様子をイメージし、不要なものを探します。実物のパズルを使えないため、難易度が高くなっています。使わないピースを見つけるためのポイントは、パズルを完成させたときに重複してしまう部分を考えることです。レベル1は口元、レベル3は右側にいるキャラクターに注目してみましょう。

スタートからゴールをめざしましょう。

スタート

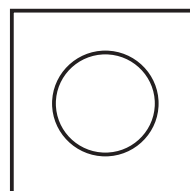
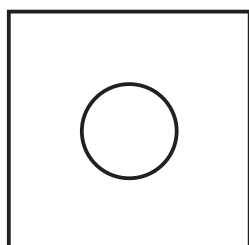
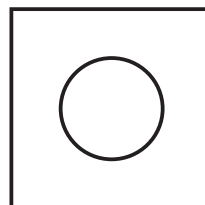
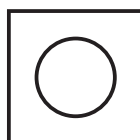
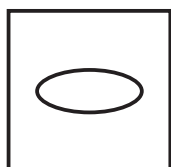
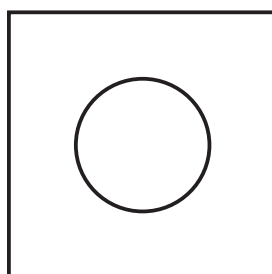
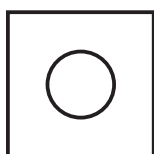


ゴール

おうちのかたへ

花まる学習会では、迷路のときは、消しゴムを使わなくてもいいと伝えています。行き止まりになったら、戻って違う道に進みます。一度でゴールしなくても、たくさん手を動かして試行錯誤し、考え抜く姿勢を大切にしているからです。「いろんな道を通ったね！」などの声かけにより、子どもたちもプラスにとらえられます。また発展問題として、大人が迷路の中に★印を書き、「全部の★を拾ってゴールしよう」という遊び方もできます。

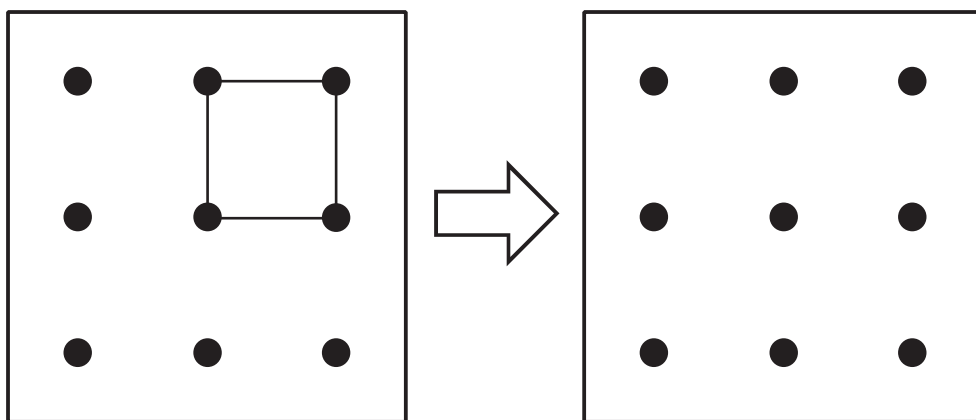
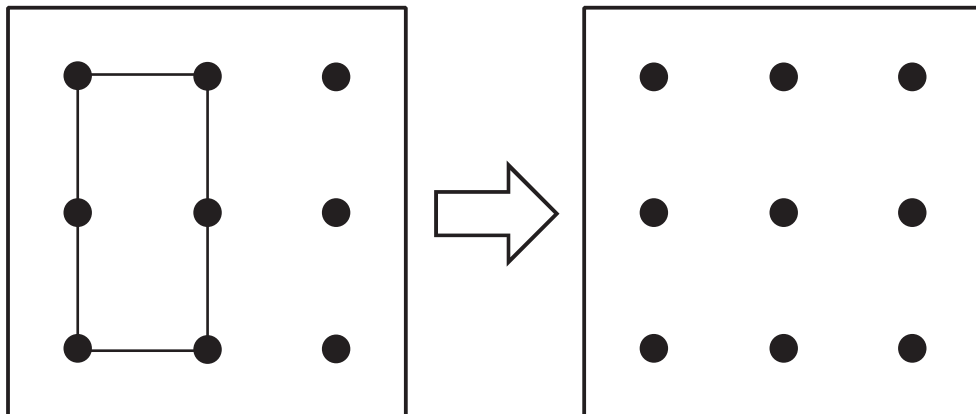
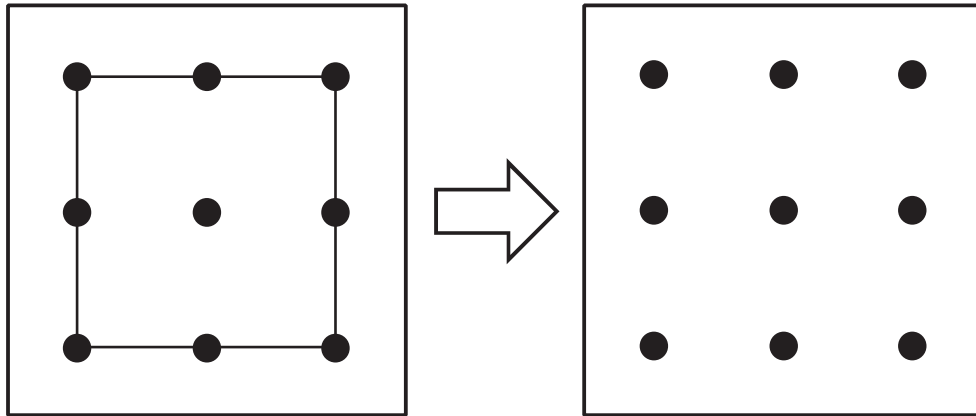
ほかとちがうものがひとつあります。○をつけましょう。
りゆうもいしましょう。



おうちのかたへ

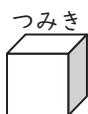
複数の図形のなかから、一つだけ違うものを見つける発見力を鍛える問題です。それぞれの図形に共通する特徴をとらえ、それに沿わないものを見つけます。お子さまの答えが想定と違っていても、まずは認めてあげてください。その子なりに考えたことを受け止め、そのうえで「こういう考え方もできるよ」と伝えます。また、「なぜ違うと思ったのかを説明するときは『～だから』を使うよ」と、自分の考えに理由を添えられるような声かけをしてもいいですね。

おなじばしよに おなじかたちを かきましょう。



おうちのかたへ

図形の位置と形を把握して、左側のお手本と同じになるように描き写します。お子さま一人で取り組むのが難しい場合は、右側の枠内の点を指しながら「この点からスタートしてみよう」「次はどの点とつないだらいいかな」とヒントを出すと、スムーズに進められます。定規を使う必要はなく、フリーハンドでまっすぐな線を引く練習にもなります。



がなんこありますか。かぞえて かずを かきましょう。

() こ
あります。



() こ
あります。

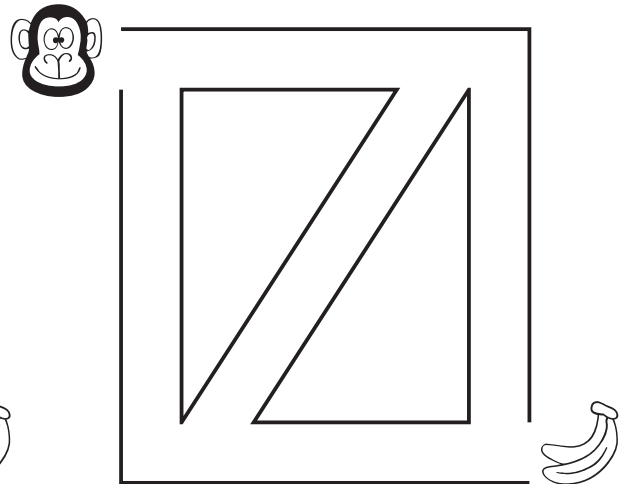
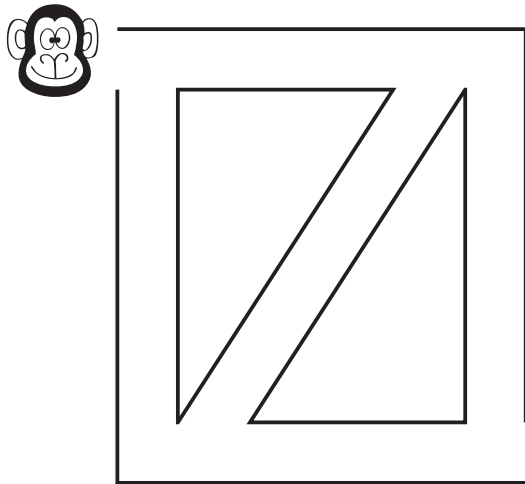
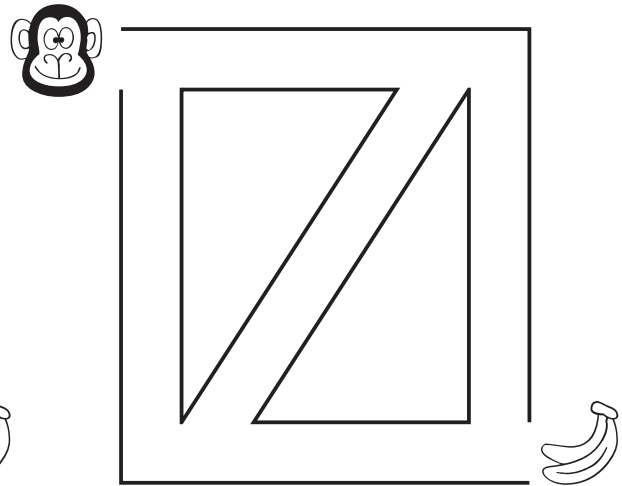
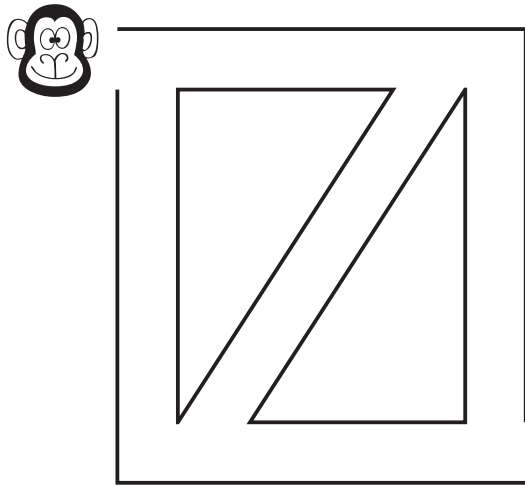
() こ
あります。

() こ
あります。

おうちのかたへ

積み重ねられた立方体の数を数える、空間認識の問題です。見えている面の数に惑わされず、立体の個数を数えることがポイントです。立体のイメージがしづらい場合は、「これで1つだよ」と、立方体に○をつけて数えていきます。実際のテキストでは、隠れている立体までもれなく数えきる問題も扱います。

おさるさん  が  をとりにいきます。いきかたを 4 とおり かきましょう。
ただし おなじところを 2 かい とおることは できません。



おうちのかたへ

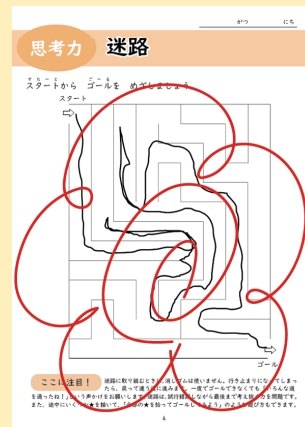
この問題の目標は、もれなくすべての道順を書き出すことです。一度で完璧に答えを出す必要はありません。まずは試行錯誤しながら4パターンの道順を考えてみましょう。手が止まったり、道順が重複したりする場合は、「さっきの行き方では横に進んだから、今度は下に進んでみよう」「斜めに進むこともできるよ」などの声かけが効果的です。

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。



解説

ピカペーは、授業内では扱わない、任意のプリント教材です。ご家庭でも「もっとやりたい!」という子どもたち向けに作成しています。

体験・体感することが一番大切な幼児期に、たくさんの経験を積むことで、新しいことを学んだ際に知識としてより深く定着していきます。そのため、ピカペーはプリント教材ではありますが、実際に手を動かして考えられるような問題を多くそろえています。テキストよりもレベルを高めを設定していますので、今できなくても大丈夫です。大人と一緒に楽しむこと、大人が楽しむ姿を見せることで、子どもたちも前向きに取り組めます。「やってごらん」ではなく、「どうなると思う?」「そう考えたんだね!確かにそうかもしれないね」など、認める声かけをたくさんしながら、保護者の皆さまもお子さまと一緒に考えることを楽しんでいただけましたら幸いです。

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_shiryō_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