

7 交換する力 かえるとは どう なる? ① 指導マニュアル

問題のねらい
思考のポイント
ねらい それぞれの果物をどの図形に変換すればよいのかを正確に捉える。
ポイント 果物の位置と図形にあって描く位置を間違えないように、一つひとつ丁寧に記入する。

授業進行例
アイスブレイク 2分
導入 2分
問題理解 3分
演習 3分
解説 5分

指導のポイント

7 交換する力
好きな果物を聞いてみましょう。理由を聞いたり、旬の話をして、雑学を話したり...
果物コンピュータルールを子どもたちといっしょに確認しましょう。

この教材をもっと楽しむ!
★いまが旬の食べ物?
★覚えるとは何がいのか?
★自分で検定バージョンの問題を作ってみる

1 ことばの力 うごきをつたえよう 指導マニュアル

問題のねらい
思考のポイント
ねらい 主語と述語をとらえる力を養う。
ポイント 「誰(何)」が「どうしているか」を分けて考え、主語と述語をきちんととらえ、文の組み立てを正しく理解する。

授業進行例
アイスブレイク 3分
導入 2分
問題理解 3分
演習 2分
解説 5分

指導のポイント

ひらがながうまく書けない子どもには、一回言葉で書いてもらい、先生が横にお手本を書いてあげましょう。
アイスブレイクでは、「どうする」の部分を動詞の原形の「ク段で終わる」ということを意識したいので、毎回、先生が原形に書いてもらってあげてください。

この教材をもっと楽しむ!
★動きを添えることばをたくさん書いてみよう!
★動物 動物のカード

9 予測する力 同じ どうぶつを むすぼう 指導マニュアル

問題のねらい
思考のポイント
ねらい ルールを守って線を引きたくにはどのような方法があるかを予想する。
ポイント それぞれの動物の位置を気にしながら、曲線をうまく使って線を描く。

授業進行例
アイスブレイク 2分
導入 2分
問題理解 3分
演習 3分
解説 5分

指導のポイント

9 同じ どうぶつを むすぼう
アイスブレイクでは、先生が動物の特徴のヒントを一つずつ出していき、子どもが答える形式でも行えます。
パンダを先に引いてしまうと、解きにくくなるので、手が止まっている子どもには、キツネとリスからやるといいよという声掛けをしましょう。

この教材をもっと楽しむ!
★5秒で動物の線をかこう!
★自分で検定バージョンの問題を作ってみる

2 ことばの力 手のうごき・足のうごき 指導マニュアル

問題のねらい
思考のポイント
ねらい 手足の動きを題材にして動詞の語彙を増やす。
ポイント 何をしている状況なのかをイラストからイメージし、動きを表す言葉と正しく結びつける。

授業進行例
アイスブレイク 2分
導入 2分
問題理解 3分
演習 3分
解説 5分

指導のポイント

使った選択肢には印をつけるように促しましょう。
手が止まっている子どもには「イラストに書いてある絵は何か?」「その物はどうやって使う?」と声をかけましょう。

この教材をもっと楽しむ!
★体の他の部位でも考えよう!
★問題を出題しよう!