

1. 学習項目

かたち

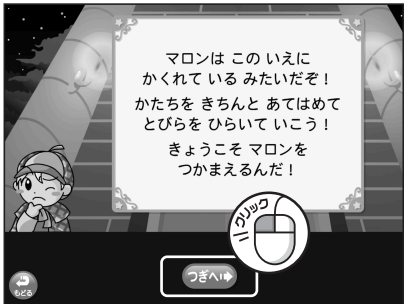
ソフト該当項目

「かたち」マロンを おいかけろ

2. 本時の目標

- ・「まる」「さんかく」「しかく」の形を認めることができる。
- ・平面図形の中に「まる」「さんかく」「しかく」と同じ形をあてはめることができる。

3. 本時の展開

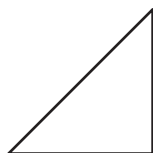
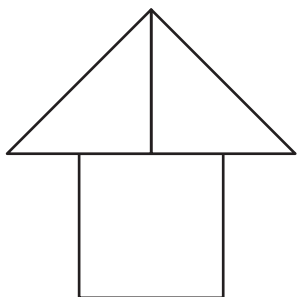
	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
つかむ	「かたち」の基礎的な学習をある程度終えた段階でこの学習を行うと効果的です。 	「今日は『仲間探し』をします。」 同じ大きさ・同じ形のものを用意。(違う形をいくつか混ぜる) 例：ノート、プリント、教科書、紙皿、三角定規 「この中で同じ形のは？」 「では、違うものは何ですか？」 「形が同じもの同士を重ねると、ぴったり合いますね。」 「今からこの形の特徴を使って、ゲームをしましょう。」 「マロンを おいかける をクリックしましょう。」	「仲間探し？」 「ノートと紙。」「教科書も同じだ。」 「お皿は、形が違う。」 「ほんとだー。」 「ゲーム？楽しみだなあ。」 マロンを おいかける をクリック
	見通しをもつ	  	「怪盗マロンを捕まえるために、探偵さんがやってきました。探偵さんを助けてあげましょう。」 「探偵さんの話を聞きましょう。」 「まずみんなで挑戦しましょう。」 「扉の一番上にある形と同じ形は、どれですか？」 「では、三角をクリックしたまま扉まで持っていきましょう。」 ドラッグ中の画面 ※ ドラッグ&ドロップは少々難易度が高い操作になりますので、操作が困難な児童には、先生が直接指導を行ってください。



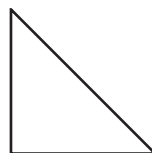
たんでいからの ちょうせんじょう

ひだりの えと おなじ かたちを、みぎの わくの
なかから さがして、きめられた いろに
ぬりわけて みよう！

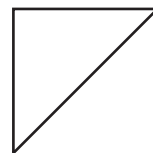
①



あ お

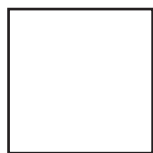
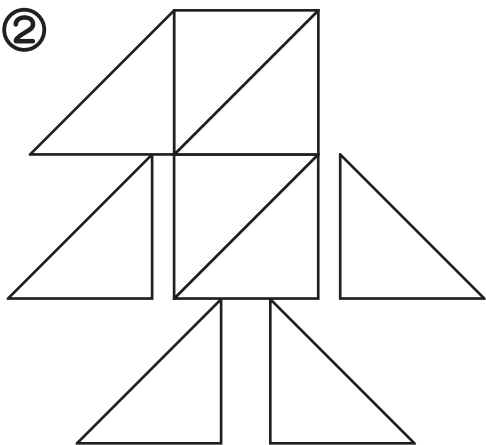


あ か

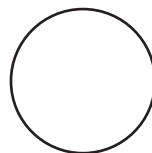


きいろ

②

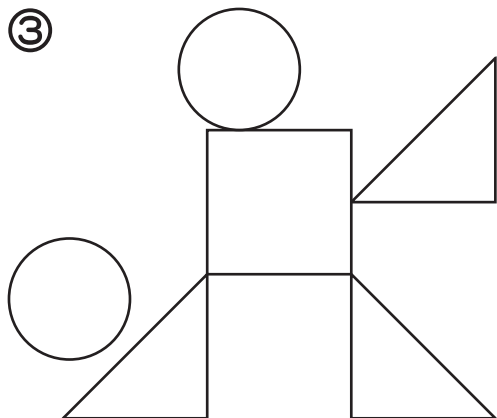


みどり



むらさき

③



おもったこと、がんばったことをかきましょう。

くみ

ばん

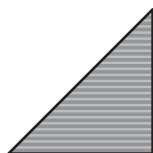
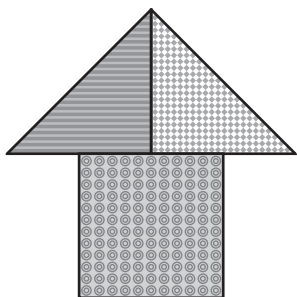
なまえ



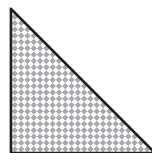
たんでいからの ちょうせんじょう

ひだりの えと おなじ かたちを、みぎの わくの
なかから さがして、きめられた いろに
ぬりわけて みよう！

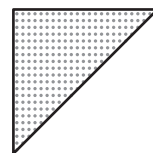
①



あ お

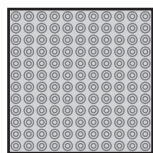
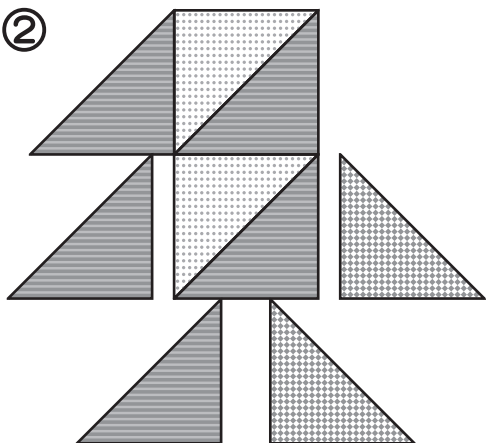


あ か

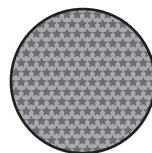


きいろ

②

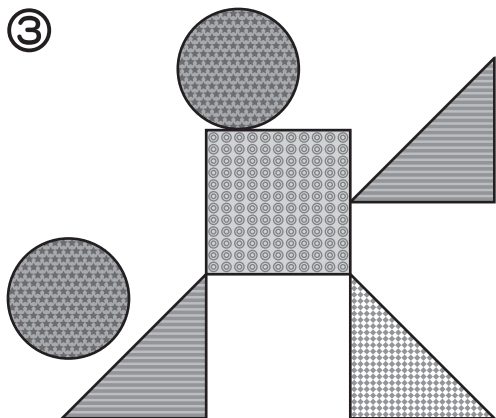


みどり



むらさき

③



おもったこと、がんばったことをかきましょう。