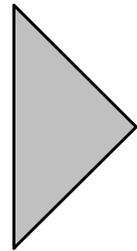


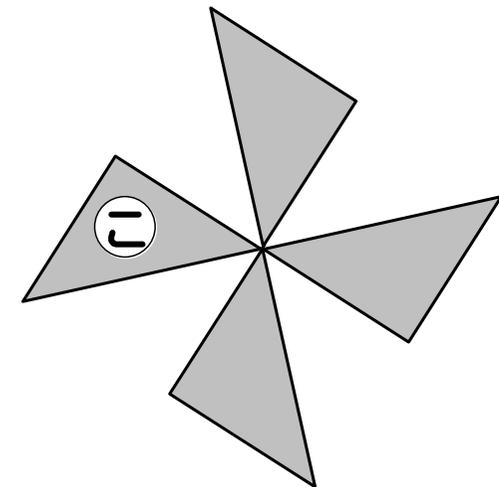
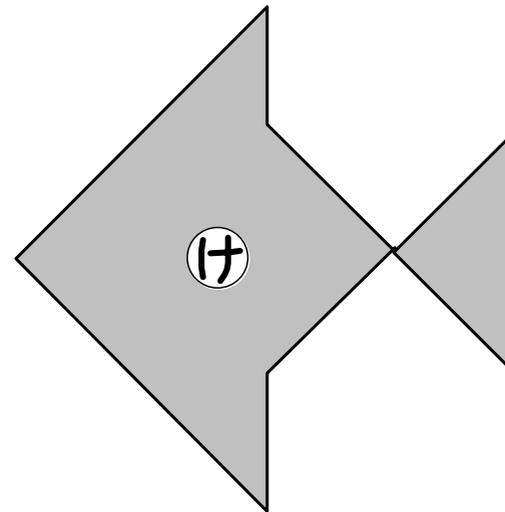
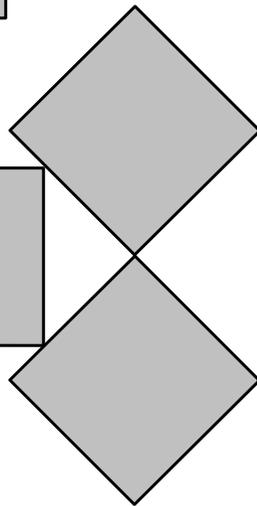
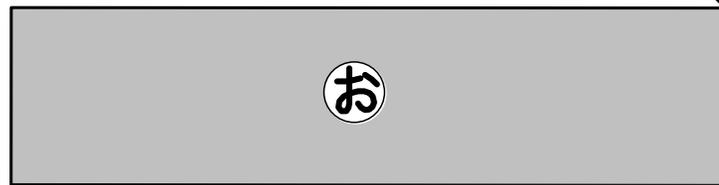
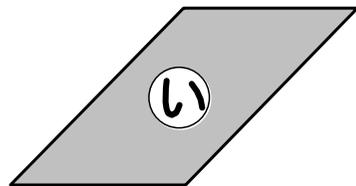
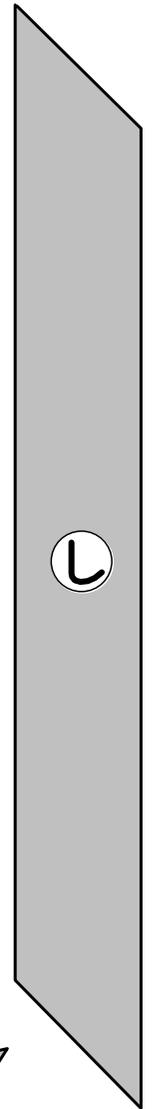
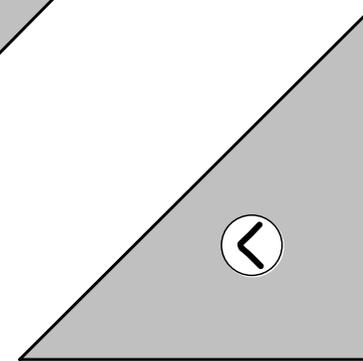
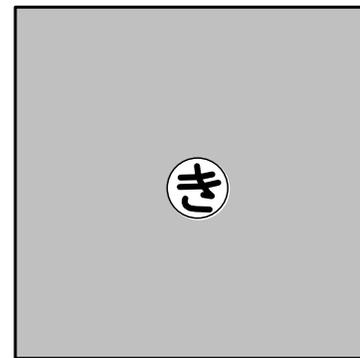
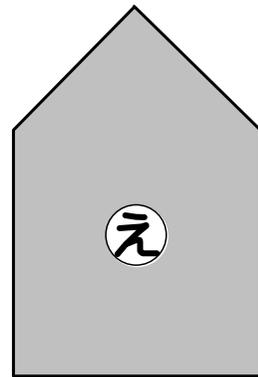
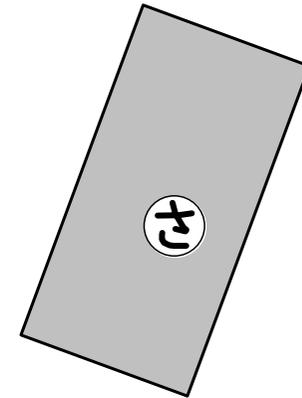
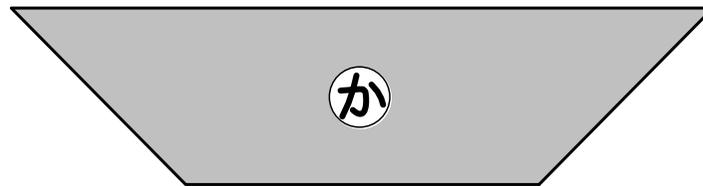
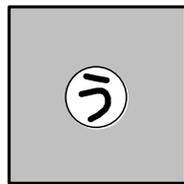
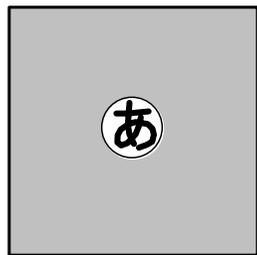
こんな かたち できるかな

1ねん くみ ばん

なまえ



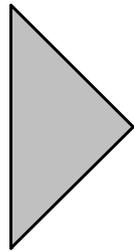
を なんまいか つかって かたちを つくりましょう。



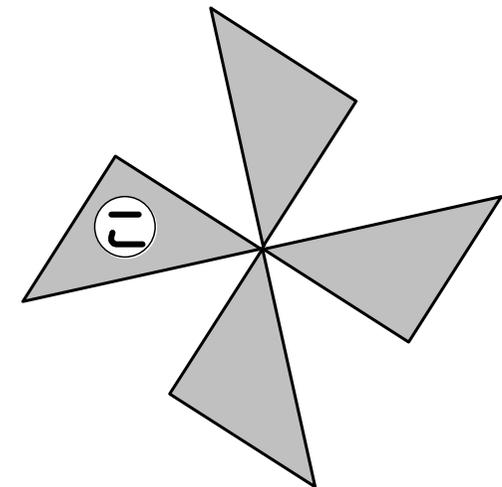
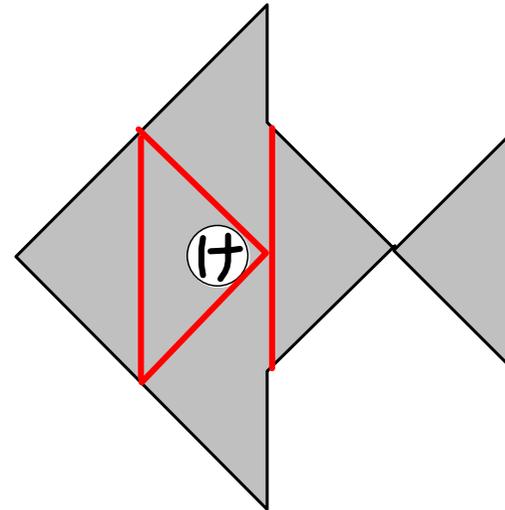
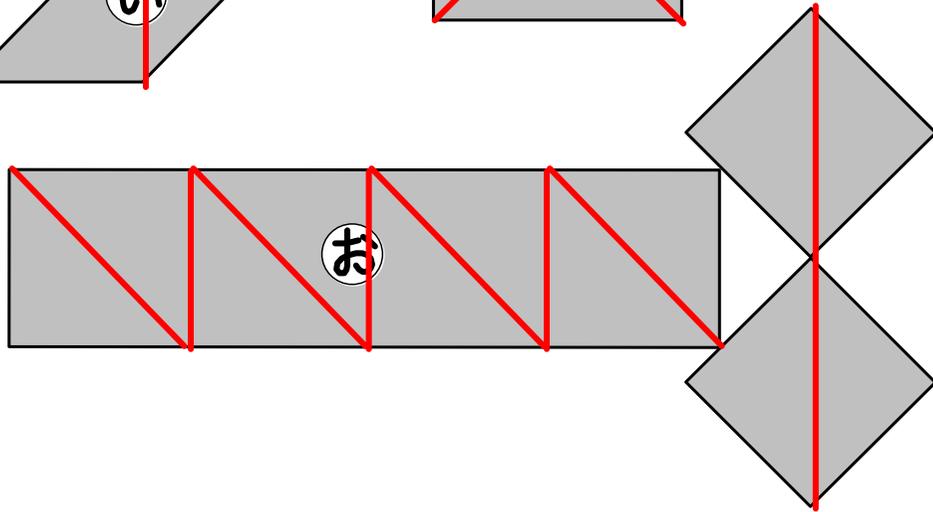
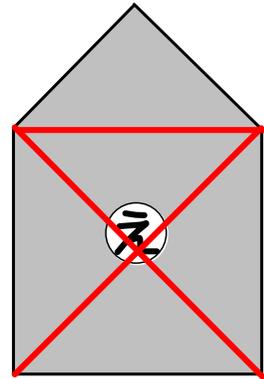
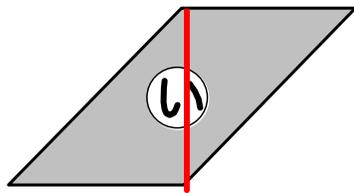
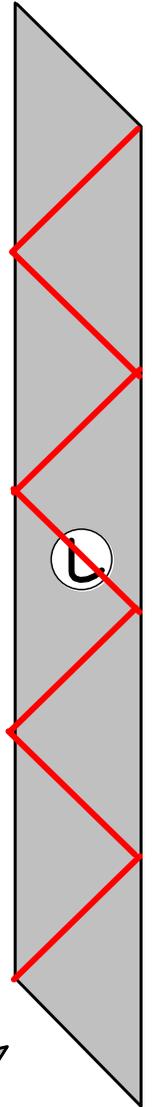
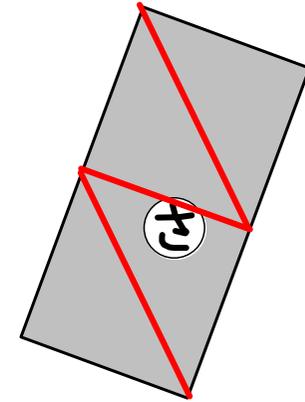
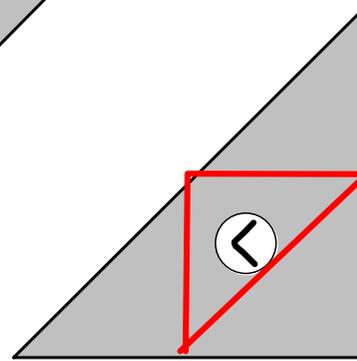
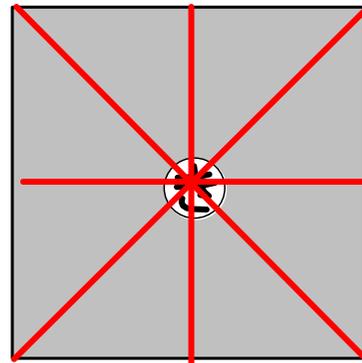
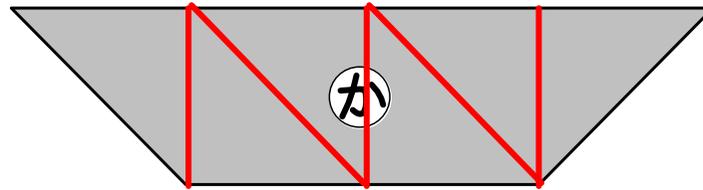
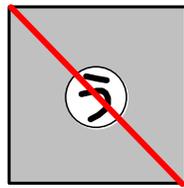
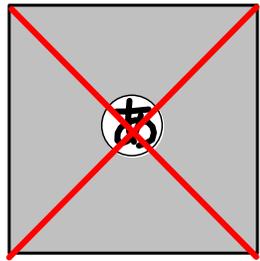
こんな かたち できるかな

1ねん くみ ばん

なまえ



を なんまいか つかって かたちを つくりましょう。



こんな かたち できるかな

1. この単元のシート構成

- 単元名 かたち あそび
- シート名 おなじ かたちを つくってみよう
おなじ なかまを あつめてみよう
どんな えが かけるかな (1)
どんな えが かけるかな (2)
どんな えが かけるかな (3)
こんな かたち できるかな

2. ねらい

- パズル遊びを通して、平面図形の組み合わせの面白さや難しさを意識する。

3. 活動のポイント

- 子どもの平面図形の角や辺の長さに対する素地的な感覚を養っていけるように、子どもがパズルを完成させるために試行錯誤する過程を重視する。

4. 留意点

- 子どもの試行錯誤を保障し、それぞれの形を完成させていく。発展として、子どもがつくった形を問題として用いる活動が入っても面白い。