

1  
**ハンドメイド・  
プログラミングエリア**  
5月22日(水)～5月31日(金)

～自分で描いた魚を水に浮かべよう～

★ホワイトボードマーカーで描いた絵を、水に浮かべて遊ぶコーナーを設置しました。魚やタコなど様々な絵を描いてみたり、うまく浮かべるにはどうすればいいか試行錯誤したりしながら、楽しむ姿が見られました。



「たくさん乾かすといいんだよ」  
\*何回も挑戦し、魚の絵を上手に浮かべるコツをつかんでいます。  
＜思考力の芽生え＞



「きれいに浮かべられたよ」  
「泳いでいるみたいだね」  
\*うまく浮かべることができた魚の絵の様子を見て、驚いています。  
＜豊かな感性と表現＞



「何をしているの」  
「スプーンに絵を描いているんだよ」  
\*学年の異なる友達が挑戦しているところを見て、やり方を尋ねています。  
＜言葉による伝え合い＞