

【生活・小1・「たのしいあきいっぱい」】①

育成を目指す資質・能力

秋の自然物や身近にある物を使って、おもちゃをつくったり、遊んだりする活動を通して、おもちゃやそれを使った遊び方を工夫することができ、自然の不思議さや遊びの面白さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとすることができるようにする。

ICT活用のポイント

グループ同士でおもちゃを使った遊び方の改善点をICT端末を活用しながら伝え合うことで、グループでその意見を共有することができ、より楽しいおもちゃや遊び方を工夫しようとする意欲を高めることができる。

1. 本時のめあてをつかむ。

もっと楽しいおもちゃを使った遊び方になるように、みんなで考えを出し合い、それをグループ同士で伝え合うという目的意識をもつ。

もっと楽しい遊びになるように、みんなで考えを出し合おう。

2. グループごとに遊び方を紹介する。

3. 他のグループの遊び方の改善点をグループで話し合っシートに書き込み伝える。

4. 他のグループの考えを参考に、グループで遊び方を工夫するところを話し合う。

事例の概要

【事例におけるICT活用の場面①】

○前時に児童が撮影した遊び方の動画を大型テレビに映す。発表する児童は、動画の動きに合わせて遊び方を説明する。聞く児童は、事前に児童が考えた楽しい遊びの要素を基に、もっと楽しくなるところを見つけながら聞く。

※遊びの要素（ルールがはっきりしている、勝ち負けがある、点数があるなど）

【事例におけるICT活用の場面②】

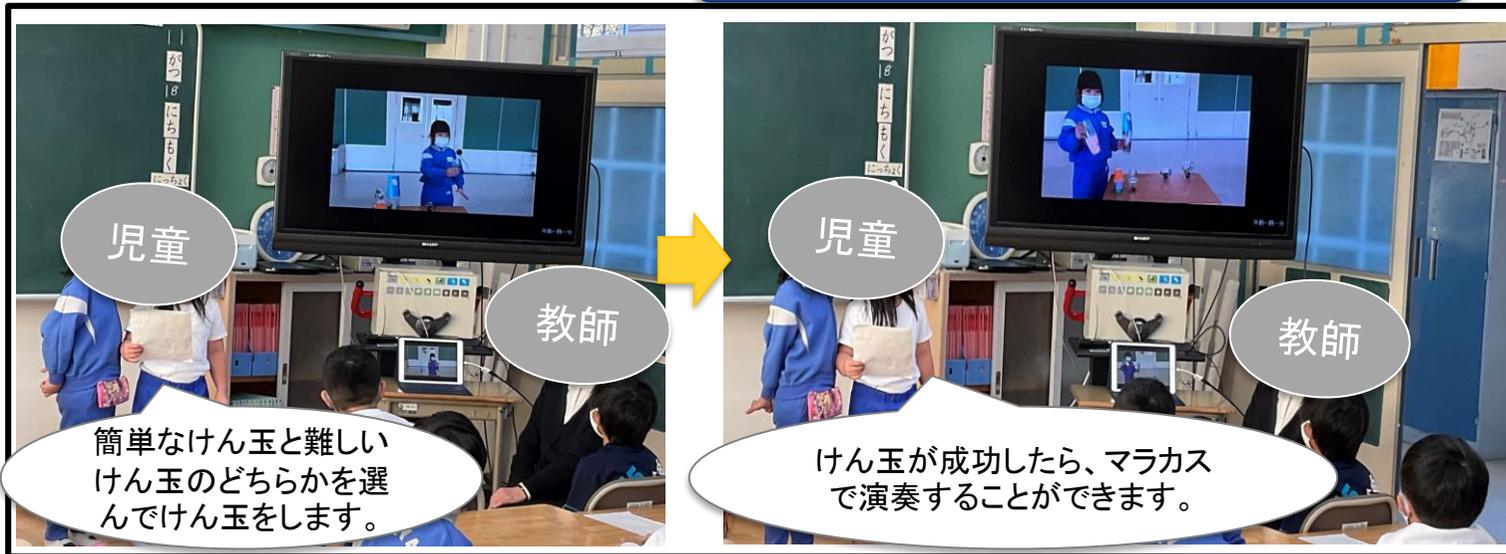
○他のグループの遊び方の改善点をグループで話し合い、考えがまとまったらICT端末にあるシートに示す。シートには、楽しい遊びの要素をカード化したものが貼り付けてあり、それを選択したり、カード以外の考えはペンで書いたりして紹介したグループにICT端末から送信して伝える。それを参考に、グループでもっと楽しい遊びにするために、遊び方を工夫するところを話し合う。

【生活・小1・「たのしいあきいっぱい」②】

【事例におけるICT活用の場面①】

グループごとに遊び方を紹介

・動画の動きに合わせて遊び方を説明する。



- ・動画で遊び方を説明することで、聞く側の児童は、他のグループの遊び方を分かりやすく捉えることができる。
- ・動画なので繰り返し見ることができ、気付きを高めるために効果的である。
- ・1年生という発達段階を踏まえ、動画を見る際の視点を示すことで、改善点を見出しやすい。

【事例におけるICT活用の場面②】

グループでの話し合い

・他のグループの改善点や自分のグループの遊び方を工夫するところを話し合う。



- ・動画を見る際の視点を示すことで、グループで改善点を見出す話し合いがスムーズにできる。
- ・他のグループからの意見が1つのシートに示されるので、グループで意見を共有できるとともに、同じ意見を○で囲むなど分類することができ、遊び方を変えるところや工夫するところが検討しやすい。

【活用したソフトや機能】

・カメラ（動画撮影）・大型テレビ（スライドの共有）・学習支援ソフト（シートの作成・データの送受信）