

【生活・小1・「たのしいあきいっぱい『あきのおもちゃをつくろう』】①

育成を目指す資質・能力

遊び方を説明している様子の動画を2つのグループで見合い、改善点を伝え合う活動を通して、2年生が楽しく遊べるように遊び方やおもちゃを工夫できるようにする。

ICT活用のポイント

遊び方の説明を録画したものを繰り返し見ることができるので、遊び方をよく理解し、楽しく遊ぶことができる。

本時のめあてを確認する。

アドバイスの仕方を例示する

ペアのグループの動画を見て、遊んでみる。

アドバイスをグループでまとめ、ペアのグループに伝える

本時の振り返りをする。

事例の概要

【事例におけるICTの活用場面①】

活動がスムーズに行えるよう、教師が作成した「**的当て**」で遊んでいる様子を録画したものを全員で見て、2年生に楽しく遊んでもらうためにどのような工夫ができるか考え、意見を交流する。

【事例におけるICTの活用場面②】

遊び方を説明している動画をペアのグループで繰り返し見て、遊び方が理解できてから実際に遊び、改善点を伝え合う活動を行う。

【小1・生活・「たのしいあきいっぱい『あきのおもちゃをつくろう』】②

【事例におけるICT活用の場面①】

楽しそう！でも、
的まで近いから
簡単そうだなあ。



場面①

「先生も遊びの動画を撮ってみたよ。」と教師が言うと、児童は「見たい見たい！」と強い興味を示した。楽しそうに動画を見た後、教師が「2年生にとって、もっと楽しい遊びにするためにはどうしたらよいか。」と問いかけると、「的までの距離が近すぎて簡単だから、もう少し離れた方がいい。」「的の1つ1つが近いから、離れた方がいい」「的に点数を付けた方がいい」とさまざまな意見が出た。動画の例示により、児童は、活動への意欲が高まるとともに、次の活動へのイメージが湧き、スムーズに活動を始めることができた。

【事例におけるICT活用の場面②】

2回見たらやり方が
よく分かったよ。早く
遊んでみたいな。



場面②

共有ドライブからアクセスして、ペアのグループの動画を見て遊び方を確かめる活動を行った。「よく分からなかったからもう一度見てみよう」と何度も繰り返し見て確認する児童の様子が見られ、その後は楽しく遊ぶとともに、「（魚釣りの竿の）おなもみがくつつかなくなっているからなかなか釣れないな」「（迷路の）ゴールがわかりにくいからもっとわかりやすくした方がいいね」と様々な改善すべき点を見つけていた。これは、動画を見ることによって、正しい遊び方を理解したり、遊んでいる様子を客観的に見たりすることができたことにより、実際に遊んだ時の不具合や工夫できそうなことに気付きやすくなったためではないかと思われる。

【活用したソフトや機能】 ○動画撮影 ○ファイル共有