

小学校 1 年

おもちゃづくりの工夫を考えよう

阪南市立桃の木台小学校

教科

生活科

単元名

あきと なかよし

本時のねらい

- ・自分が作りたいおもちゃを作るために必要なことを、カードにまとめることができる。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- ・カードを用いて情報を整理する方法を理解する。
- ・カードに書いた情報から、自分に必要な情報を取捨選択し、次の活動への見通しを持つ。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・ロイノートスクール ・プロジェクタ ・スクリーン

本時の展開

本時で育む主な情報活用能力

D - STEP 1

該当番号の詳細内容は
「大阪府情報活用能力
ステップシート」から確認できます。



学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (3 分)	○これまでの活動を振り返り、本時のめあてを確認する。 「たのしいおもちゃをつくるために、どんなふうができるかかんがえよう。」	
展開 (3 9 分)	○見つけてきた「あき」を使い、おもちゃを作るには、どんな材料を準備して作ればよいかを考え、思考ツールにまとめる。【写真 1】 ○それぞれが作成した思考ツールをグループの共有ノートに送り、作成するおもちゃについて話し合う。【写真 2】 ○作成するおもちゃについて全体で発表する。【写真 3】	○思考ツール「フィッシュボーン」を活用する。 ・外枠の大骨部分に「材料」「作り方」「遊び方」「ルール」を書き、中骨部分に、どんな材料をどのくらい準備すればよいのか、作るときにどんな工夫をするとみんなが遊びやすくなるのか、どんな遊び方やルールにすればみんなが楽しめるかなどについて考えて記入する。 ○4 人グループでそれぞれの思考ツールを見ながら話し合い、作成するおもちゃについて具体的なイメージが膨らむようにする。 ○発表する児童の「フィッシュボーン」を画面共有し、参照しやすいようにする。
まとめ (3 分)	○本時を振り返り、次時について知る。 ・思考ツールにまとめた工夫を取り入れ、自分の作りたいものを改良を加えながら作ることを知る。	

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真 1】児童の作成した思考ツール「フィッシュボーン」



【写真 2】思考ツールをもとに、作成するおもちゃについて話し合っているようす



【写真 3】おもちゃの材料や作り方、ルールなどを学級全体へ発表するようす

児童生徒の反応や変容

- ・教員が思考ツール「フィッシュボーン」の使い方を事前に説明したことで、フィッシュボーンの中骨部分に必要な情報を正しく入力することができた。
- ・思考ツールを共有ノートで互いに見合いながら話し合うことで、おもちゃの材料や遊び方などについて文字で見ながら説明を聞くことができた。
- ・手書き変換機能を用いることで、ローマ字を学習していない 1 年生の段階でも、文字の入力をスムーズに行うことができた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・おもちゃづくりについての思考ツールを個人で作成したあとにグループで共有することで、おもちゃを作成する際に自分や友だちが工夫しようとしていたことを見返すことができた。