ＩＣＴ学習教材コンテンツ活用実践事例

学校名	県立青森第一高等養護	学校

授業について	教科領域名 （✓又は■で 記入する。）	□国語　□社会　□算数・数学　□理科　□外国語・外国語活動　□生活　□音楽 ■図画工作・美術　□体育・保健体育　□技術・家庭 / 職業・家庭 / 職業 / 家庭 □特別の教科　道徳　□総合的な学習（探究）の時間　□日常生活の指導 □生活単元学習　□作業学習　□遊びの指導　□特別活動　□自立活動 □その他（　　　　　　）
	単元(題材)名	映像メディア表現　動く絵を描こう
	単元(題材)の目標	タブレット端末内のアプリケーションを利用して、自分で描いた絵の動きに興味をもって工夫したり、他の生徒作品を鑑賞して一緒に楽しんだりすることができる。
学習集団と実態	学部・学年・人数	知的障害教育　部　1　年　１２　人
	本単元(題材)における学習集団の主な実態	軽度から中程度の知的障害を主とした集団で、口頭での簡単な指示理解ができる。家庭や学習活動の場で日常的にタブレット端末を操作しているため、機器の扱いへの負担感はほとんど感じられない。
ＩＣＴ活用について	使用した支援機器・教材の名称	iPad、プロジェクタ、スクリーン
	使用したアプリケーションの名称	Viscuit
	主な活用の用途 （✓又は■で 記入する。）	(複数選択可能) □コミュニケーション支援　(□意思伝達支援　□遠隔コミュニケーション支援) □活動支援　(□情報入手支援　□機器操作支援　□時間支援) ■学習支援　(■教科学習支援　□認知発達支援　□社会生活支援) □実態把握支援
	ＩＣＴ活用のねらい	絵を動かすことについて、これまでのアニメーション制作の方法では、パラパラ漫画のように、動きを想像しながら多くの絵を描く必要があった。タブレット端末を利用したプログラミングアプリケーションを利用することで、より簡単に絵を動かして楽しむことができる。絵を動かせることは、時間軸の概念が追加されるために、ストーリーが生まれて、表現の幅が大きく広がることが期待できる。
活用の状況と支援	活用の状況と支援	アプリケーション「Viscuit」を使って、iPad に指で絵を描きながら、動く速さや動いた後の形などを並べることで、プログラミングして作品を制作した。制作に関わる説明は動画を見て確認しながら進め、完成した作品はプロジェクタに大きく映したり、友達同士で作品を見せ合う時間を設けたりして、楽しめるように行った。クラウド上にアップロードすると、全員の作品が一度に見られるようになるので、そのための方法や準備を進めることを検討する。