

小学校 支援学級

「デジタルかくし絵」をつくって楽しもう！

豊中市立刀根山小学校

教科

自立活動

単元名

「デジタルかくし絵」をつくって楽しもう！

本時で育む主な情報活用能力

K-STEP 2, M-STEP 1
A-STEP 1, 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。



本時のねらい

- ・複数の画像を重ね合わせて「デジタルかくし絵」を作成し、クラウドにアップロードすることができる。
- ・互いの「デジタルかくし絵」の工夫や面白さに気付くことができる。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- ・Keynote を活用して、自分自身・自然のもの・文具などを撮影し、画像の配置や重なりを工夫して「デジタルかくし絵」を作成する。
- ・作成した「デジタルかくし絵」を、SKYMENU Cloud 提出箱を通して共有し、児童どうしが互いのかくし絵の中に隠された姿を探し合う。
※「デジタルかくし絵」・・・自然のもの・文具などをスライド内で合成した景色（背景）の中に、撮影した自分の姿を隠し、絵のようにしたもの。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・Keynote
- ・SKYMENU Cloud 提出箱
- ・大型モニタ

本時の展開

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 (5分)	○学習のめあてを確認する。 ・「デジタルかくし絵」をつくって楽しもう！	○前時までに「デジタルかくし絵」を作成しながら、Keynote による撮影・背景透過・画像添付・画像生成などの基本的な操作スキルを学習しておく。
展開 (30分)	○Keynote を使って「デジタルかくし絵」を完成する。 【写真 1】 ○SKYMENU Cloud 提出箱に「デジタルかくし絵」を提出する。 ○「デジタルかくし絵」の中に隠された姿を探し合う。 【写真 2】	○前時までに作成した Keynote アプリ内の「デジタルかくし絵」を確認させる。 ○Keynote スライドを画像ファイルに変換させてから、提出させる。
まとめ (10分)	○学習の振り返りをする。 ・友だちの「デジタルかくし絵」の工夫や面白さを伝え合う。 【写真 3】	○「今、どんなきもち」カードとふりかえり欄が入った SKYMENU Cloud 発表ノート「ふりかえりシート」を配付する。

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真 1】Keynote を使って「デジタルかくし絵」を完成させている様子。



【写真 2】「デジタルかくし絵」の中に隠された姿を探し合っている様子。



【写真 3】本時の学習を振り返り、友だちの「デジタルかくし絵」の工夫や面白さを伝え合っている様子。

児童生徒の反応や変容

- 多くの児童が「デジタルかくし絵」の中に隠された友だちの姿を探すのが楽しかった、探してもらって嬉しかったと「ふりかえりシート」に入力していた。
- 自立活動が終了した後も「デジタルかくし絵」をより良くしようと、Keynote ファイルを再編集している児童の姿が見られた。
- 「デジタルかくし絵」を作成・共有することを通して、児童が達成感を味わい、自信をつけたり、自他への理解を深めたりすることができた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- 特別支援学校学習指導要領自立活動編に基づき、人間関係の形成（自己の理解と行動の調整に関すること・集団への参加の基礎に関すること）に重点を置いて本実践事例を考案した。
- 撮影する、スライドに配置する、ファイルを変換してフォルダに配置するなど、複数の情報活用能力を一体的に育成することができる。
- 自分自身や自然のもの・文具など、日常的に認識している人・ものを素材にして作品を作る過程で、アイデアを構想する力や創造性を育むこともねらいの 1 つとして本学習活動を設定した。