

クロム活用シート

知的障害学級 1年 自立活動

1. 単元名『はなびをつくろう』
2. 本時の評価規準 ビスケットプログラミングを使った花火の作り方が分かり、使い方の決まりを守って作ることができる。 【知識・技能】
3. 指導計画

	学習活動	ICT 活用場面
導入	・花火について話し合い、作ってみたいという意欲を持たせる。 どうしたらはなびが つくれるのかな	「ビスケット」で作った見本の作品を見る。
展開	1. 必要な絵を作成する。 ① 矢印 ② 花火のもとになる点々 2. 眼鏡に入れて、矢印を傾げる。 3. 花火のもとを眼鏡の右側に入れる。 4. 花火が出来たら、場所を変えて、色も変えていくつかの花火を作る。 5. 付け加えたい物を書き入れる。	B 1 ・ビスケットプログラミングを立ち上げ、教師の指示を聞きながら、もとの絵を作る。 ・眼鏡を使って、絵を動かす。 B 4 ・自分の付け加えたいものを考え、作る。【知識・技能】
終末	・できた作品を見て、感想を話す。	「ビスケット」で何ができたか、話す。

4. 情報活用能力 (情報活用能力体系表より)

I	知識及び技能	I	情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能
		①	情報技術に関する技能
		C	画像編集・ペイント系アプリケーションの操作

B 1 一人一人の習熟の程度などに応じた学習

使用するアプリ等 「ビスケット」

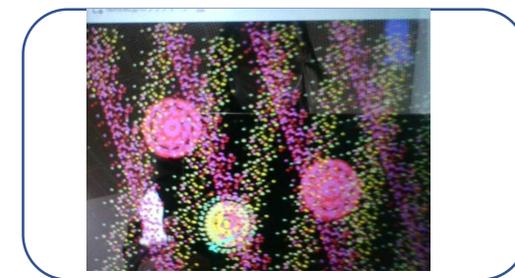
	活用の流れ
①	矢印を眼鏡に入れ、回転させる。
②	花火のもとを加える。



B 4 マルチメディアによる表現・制作

使用するアプリ等 「ビスケット」

	活用の流れ
①	付け加えたい絵を入れる
②	入れた絵を動くように設定する。
③	出来上がった絵の動きを見て、手直しする。



活用の効果

- ・矢印を描いたり花火のもとを描いたりするのに慣れてきた。ただ、指をもって支える必要がある。
- ・花火のもとを入れて動かすと、上記写真のように点の線ができ、嬉しくなって、そこにロケットを上げたいという意欲が出てきた。
- ・ビスケットを使って、回転や線の流れなどを作ることができることを理解していた。