

授業プランシート

学年・組	高等部全学年	教科	美術	単元名	レオナルド・ダ・ヴィンチを知ろう
本時のねらい				ICT を教科等の指導に取り入れるねらい	
レオナルド・ダ・ヴィンチの絵を知り、深める。				学習意欲の向上、情報共有、他者評価	
本時のねらいを達成するための ICT 機器・アプリ				ICT を活用することの効果	
タブレット PC、アプリ (Padlet)、テレビ (2 台)				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ・調べた内容をみんなと共有し、閲覧・評価できる。 </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ・検索する ・評価する ・保存する ・投稿する </div>	
育成したい情報活用能力					
Step4-3 目的に応じて、Padlet を操作					
Step4-4 キーワード検索 Step3-11 目的を意識して作品を表現し、発信する Step4-29 他人の作品 (投稿) を大切にする					
情報活用能力の要素					
<input checked="" type="checkbox"/> 集める <input checked="" type="checkbox"/> まとめる <input checked="" type="checkbox"/> 伝える <input checked="" type="checkbox"/> 基本操作 <input type="checkbox"/> プログラミング <input checked="" type="checkbox"/> モラル <input checked="" type="checkbox"/> 共有する <input type="checkbox"/> 統計					
学習活動				■児童生徒が ICT を使用する目的を意識できる発問 ○指導上の留意点 ☆ICT 活動場面	
1 学習した内容を振り返る				○教師のお気に入りの作品を紹介する	
2 めあてを確認する					
めあて ・ダ・ヴィンチのお気に入りの作品を投稿しよう					
3 ダ・ヴィンチの作品を調べ、気に入った作品の画像データを保存する。				■気に入った画像を保存して、みんなに紹介しよう ○検索や画像保存などの方法を確認する。必要に応じてサポートする。 ○操作方法を教師の操作動画とともに説明をする。 ☆サファリ等の検索アプリの活用 ☆スクリーンショットを使って画像保存 ○画像保存と同時に作品のタイトルもメモさせる。 ☆カメラ機能で QR コードの読み込み ☆アプリへの投稿操作	
4 タブレット PC で QR コードを読み込む					
5 アプリ (Padlet) に投稿する				○タイトルには作品のタイトルと自分の名前を入力させ、コメントには気に入った理由を入力させる。	
6 友達の投稿を見る、評価する				☆「いいね」機能を使った他者評価 ○関係のない投稿があった場合には削除する。(削除することをあらかじめ伝えておく)	
<授業の評価> ・本アプリを使うことで、リアルタイムで自分の投稿 (意見) が反映され、評価 (いいね) を受けることができるため、意欲的に取り組むことができる。ただ、投稿内容がある程度、設定によって制限するための知識や試行すること、制限や決まりごとの生徒への周知は必要である。					

授業の様子（高等部 美術）

①



ダ・ヴィンチの作品の調べ方やスクリーンショットのやり方など、基本操作の方法を確認し、自分が気に入った作品を選び、スクリーンショットで画像を取り込むことができるようにしている。

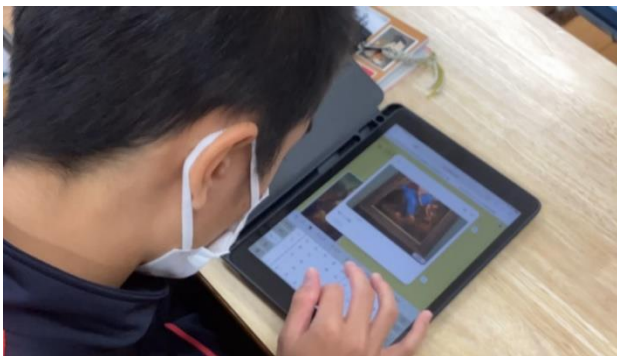
画面をミラーリングすることで、基本操作を分かりやすく提示している。

②



QRコードで各自、アプリ（Padlet）に入り、気に入った作品を投稿させる。

③



自分の名前や気に入ったポイントを入力し、実際に投稿させる。気に入ったポイントを考えるのに時間が掛かる生徒もいるため、教師と話をしながらコメントを考え、入力させるようにした。

④



最後に、みんなで投稿を見て、気に入った投稿には「いいね」を押していった。みんなで投稿を確認することで、ダ・ヴィンチのいろいろな作品に触れ、作品の良さに気付くことができた。

情報活用能力体系表 北松分校スタン

要素		分類			Step 1	Step 2	Step 3	step 4	step 5	要素								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11								
資質・能力	学習内容	小項目	小学部1段階	小学部2段階	小学部3段階	中学部1、2段階	高等部1、2段階											
基本的な操作	知識及び技能	情報と情報技術を適切に活用する	1	入力の基本技能	教師と一緒にタップする	音声で入力する	文字入力（平仮名）（1～9文字／1分間）	文字入力（平仮名）（10文字以上／1分間）	文字入力（30文字以上／1分間）	基本的な操作								
			2	基本的操作	教師と一緒に起動、シャットダウンをする	ログイン、ログアウト、写真撮影などの基本操作	音声入力、手書き入力・ローマ字入力、写真や動画の編集	入力モード切替、数値入力、ローマ字入力、切り取り、コピー、貼り付け、写真、動画、音声、BGMの編集、マウスの操作	基本的な操作									
			3	アプリケーション等の使用・操作	教師と一緒にipad上のアプリのアイコンを探す（teams含む）	タッチパネルでアプリの操作をする（teams含む）	学習支援アプリを使用する（teams含む）	目的に応じてアプリを選択・操作する（teams、word、Power Point、keynote）			オフィス系アプリを選択・操作する（teams、word、PowerPoint、keynote、Excel）	基本的な操作						
			4	検索	教師と一緒に検索する体験をする	音声や予測変換機能を使い、キーワードで検索	平仮名、ローマ字入力で検索	キーワード検索			AND、OR、NOT検索、条件検索		基本的な操作					
			5	ファイルの呼び出し、保存	教師と一緒にファイルを開く	ファイルを開く	ファイルを保存する	ファイルやフォルダの管理（保存場所の選択、移動、コピー、削除等）			基本的な操作							
問題解決・探究における情報活用	知識及び技能	情報を活用した問題の発見・解決等の方法	6	見通し・計画	教師と一緒に身の回りのことを手順どおりにする	簡単な身の回りのことを見通しをもってする	目的達成のための方法を考え、2、3個の手段から選択する	問題解決の手順の計画を立てる		問題解決・探究における情報活用								
			7	情報収集	教師と一緒に絵本や実際の事物、映像から情報を得る	身近な事物を観察して情報を得る	本や身近な人へのインタビュー、インターネットから情報を得る	メディアを選択して情報を集める。実験、観察、見学で得られた情報を記録する	目的を考え調査や実験、観察、資料等により情報を収集する					問題解決・探究における情報活用				
			8	整理	教師と一緒に事物を分類する経験をする	（教師と一緒に）事物を分類する	絵や図、簡単な表を用いて事物を整理する	絵や図、表やグラフ等を用いて情報を整理する	目的に応じて、適切な表やグラフを用いて情報を整理する			問題解決・探究における情報活用						
	思考力・判断力・表現力等	情報を活用した問題の発見・解決等の方法	9	取捨選択	教師と一緒に事物を取捨選択する経験をする	（教師と一緒に）事物を取捨選択する	課題解決に役立つ情報を選ぶ	課題解決に役立つ情報を選んだ根拠を説明する	信頼性や信憑性を考えて情報を取捨選択する、誤情報も語っていることを考える				問題解決・探究における情報活用					
			10	分析・読み取り	教師と一緒に、具体物を特徴に着目して分類する	教師と一緒に、一つの資料の情報を読み取る	一つの資料から複数の視点をもって情報を読み取る	集めた情報から共通・相違点を見付ける	複数の情報から矛盾点や欠けている情報を見付ける		問題解決・探究における情報活用							
			11	表現・発信	教師と一緒に、作成した作品を発信する		目的を意識して作品を表現し、発信する	目的を意識して表現し、情報の発信・送信をする	相手や目的を意識して表現し、安全に情報の発信・送信をする、誹謗中傷、嘘の情報を発信しない						問題解決・探究における情報活用			
			12	評価・改善	教師と一緒に、情報活用を振り返る	情報活用を振り返り、教師と一緒に良かった点を見いだす	情報活用を振り返り、良かった点を見いだす	情報活用を振り返り、改善点を見いだす	情報活用を振り返り、改善点を見いだす							問題解決・探究における情報活用		
	情報活用する力	情報を客観的に捉え、分析、判断する力（批判的思考）	13	実物をしっかり観察する	事実や根拠があることを知る	事実や根拠に基づき、分析・判断する	複数の事実や根拠に基づき、分析・判断する	複数の事実や根拠に基づき、適切に分析・判断する	問題解決・探究における情報活用									
			14	情報を結びつけて新たな意味を見いだす力（創造的思考）	教師と一緒に具体物の特徴を探す	教師と一緒に、物や情報から分かったことをまとめられる	物や情報から分かったことをまとめる	ものや情報の大体を捉え、整理してまとめる									情報を比較したり、関連付けたりして新たな考えや意味を見いだす、正しい情報だけでは限らない（正確性、妥当性）	問題解決・探究における情報活用
	学びに向かう力・人間性等	情報活用の態度	多角的に情報を検討しようとする態度	15	教師と一緒に、情報を集めようとする	教師と一緒に物事と関係する情報を見つけようとする	物事と関係する情報を見つけようとする	情報同士のつながりを見つけようとする									問題解決・探究における情報活用	
16				教師と一緒に、情報の特徴を考えようとする	教師と一緒に、情報を複数の視点から捉えようとする	情報を複数の視点から捉えようとする	新たな視点を受け入れて検討しようとする			問題解決・探究における情報活用								
17				教師と一緒に、問題を見付けようとする	教師と一緒に、問題解決における情報の大切さを意識して行動しようとする	問題解決における情報の大切さを意識して行動しようとする	目的に応じて情報活用の見通しを立てようとする							問題解決・探究における情報活用				
18				教師と一緒に、情報の良さを見付けようとする	教師と一緒に、情報活用を振り返り、良さを見付けようとする	情報活用を振り返り、良さを見付けようとする	情報活用を振り返り、改善点を見いだそうとする					問題解決・探究における情報活用						
プログラミング	知識及び技能	情報と情報技術を適切に活用する	19	記号の組合せ方の理解	教師と一緒に、具体物を決められた順番に並べる	具体物を決められた順番に並べる	事象を分解したり、組み合わせたりすることが分かる						プログラミングの体験をとおして、意図した手順を組み合わせる					
			20	手順を設計する技能	教師と一緒に、手順書に沿って行動する（Viscuit、アンプラグド・プログラミング）	手順書に沿って行動する（Viscuit、アンプラグド・プログラミング）	教師と一緒に、手順を順序立てる（Viscuit、Scratch）	手順を順序立てる（Viscuit、Scratch、まなでパズル）			手順を順序立てる（Viscuit、Scratch、まなでパズル、SwitPlaygrounds）		プログラミング					
	思考力・判断力・表現力等	情報を活用する力	21	情報の分解・分類	教師と一緒に、情報の存在を知る	情報を分けて捉える	情報を分けて捉え、決められた観点に分類・整理する				手順を組み合わせる表現したり、表やグラフを用いて情報を整理する				プログラミング			
			22	情報の関連付け	教師と一緒に、情報の大体を捉える	情報の大体を捉える	情報の大体を捉え、自分の言葉でまとめる				情報の全体的な特徴や要点を捉える、大きな事象を小さな事象に分解して考える					プログラミング		
	学びに向かう力・人間性等	情報活用の態度	改善しようとする態度	23	教師と一緒に、実際に行動しながら問題を解決する	教師と一緒に、問題解決の流れを手順に表す	大まかな問題解決の流れを手順に表す	意図したことを表現するための手順を考える	問題解決の手続きを順序、繰り返し、分岐を組み合わせる表現する		プログラミング							
				24	教師と一緒に、プログラミングアプリを楽しもうとする（viscuit、アンプラグド・プログラミング）	プログラミングアプリを楽しもうとする（viscuit、アンプラグド・プログラミング）	うまくいかないときに繰り返し取り組もうとする		試行しながら、プログラムの改善策を見いだそうとする									プログラミング
25	よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度	教師と一緒に、プログラミングによる学びを生活の中で使おうとする、一連の作業の流れを細かく手順ごとに分解し、よりよい解決へ向かおうとする		プログラミングによる学びを生活の中で使おうとする、一連の作業の流れを細かく手順ごとに分解し、よりよい解決へ向かおうとする		プログラミングによる学びを生活に生かそうとする		プログラミング										
情報セキュリティ	知識及び技能	情報モラル・情報セキュリティの理解	26	情報モラル	自分自身を大切にする	友達のことや他人の物を大切にする	他者に伝えていいこと、伝えてはいけないことを知る（情報の公開、非公開）		人の作った物を大切に、他者に伝えてはいけない情報があることが分かる	自他の情報の大切さが理解できる、著作権、肖像権とは何かを知る、匿名での書き込みのルール			情報セキュリティ					
			27	情報セキュリティ	学校のルール（していいこと、悪いこと）を知る	学校のルールを守る	教師と一緒にID、パスワードを入力する、公開してよいものダメなものを知る		ID、パスワード等の安全管理の方法を知る。公開してよいものだけを公開する	ID、パスワード等の安全管理について理解することができる。フィルタリング、ウイルス対策				情報セキュリティ				
	思考力・判断力・表現力等	情報を活用する力	28	情報モラル（ルール・マナー）	学校のルールを守る、写真を撮影するときのマナーと撮影した写真の取り扱いを知る	学校のルールを守る	インターネット上のルールやマナーを考える		インターネット上のルールやマナーの必要性を考える	ルールやマナーを守り、チャット、SNS、Webコメントを利用できる		情報セキュリティ						
			29	情報モラル（個人情報）	教師と一緒に、自分の作品を大切に、個人情報とは何かを知る	教師と一緒に自他の情報や作品を大切に、他人の写真や情報を公開するときには許可を得る	自他の情報や作品を大切に、他人の写真や情報を公開するときには許可を得る		自他の情報や作品を大切に、他人の写真や情報を公開するときには許可を得る	個人情報保護の大切さを知り、著作権や肖像権に留意して情報を扱う、個人情報保護法	情報セキュリティ							
	学びに向かう力・人間性等	情報モラル・情報セキュリティなどについての態度	責任をもって適切に情報を扱おうとする態度	30	情報セキュリティ	ID、パスワード等の存在を知る、インターネット上で様々な人がつなっていることを体験する、有害サイトや広告の存在を知る	教師と一緒にID、パスワード等を安全に管理する、有害サイトへのアクセスをしない		ID、パスワード等を安全に管理する、インターネット使用には危険が伴う	不審なメール、迷惑メール等を判断する・インターネット上の犯罪やトラブルへの対応（詐欺、架空請求）					情報セキュリティ			
				31	情報活用の際に困ったときに、教師に伝えようとする	コンピュータ等を利用するときの基本的なルールを考えようとする	コンピュータ等を利用するときの基本的なルールを踏まえて行動しようとする	情報のやりとりをする場合のルールやマナーを踏まえて行動しようとする	情報セキュリティ									
				32	教師や友達と一緒に、いろいろな情報機器を使おうとする	いろいろな情報機器を使おうとする	いろいろな情報機器を楽しんで使おうとする	情報や情報技術を目的に応じて粘り強く使おうとする、課題解決における情報の大切さ		情報や情報技術の良さを生活に生かそうとする						情報セキュリティ		