

単元： ともだち たくさん つくろう

対象教科：生活科 1年

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャープラス キッズ（お絵かき / 文字）
 【使用教室】 コンピューター室

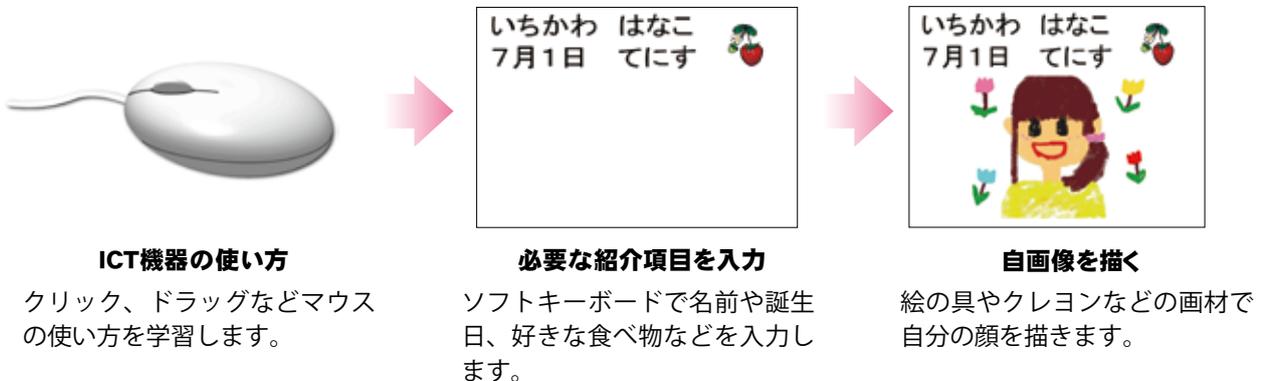
【ICT 機器】 電子黒板
 PC マウス

■ ICT活用の効果

● 伝え合う楽しさや表現力の向上

相手に伝えたい自己紹介の項目をコンピューターを使い、繰り返し考えながら自己紹介カードにまとめることで、「文字は大きく読みやすく、色の使い方や文字・絵の配置」が大切とわかり、児童に自信が付き伝え合う楽しさや表現力を向上することができます。

■ 実践フローチャート



■ 本時の指導

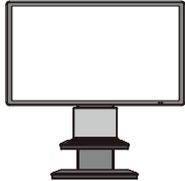
《目標》

友達と関わる楽しさに気づき、友達への自己紹介の仕方を考えてカード作りをする。

【活動や体験についての思考・表現】

《展開》（1時間）

〈◎は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容 / 評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	7分	◆ 名前を知らない友達や話したことのない友達ともっと仲良くなる方法を考える。 めあて：友達に自分のことをわかりやすく紹介しよう		
展開	5分一斉	◆ コンピューターを使って、ゲームで使える自分の自己紹介カードを作成することを教える。 自分を紹介するためにはどんなことを書いたら良いかな？ 好きなスポーツを書くと仲間が見つかるかもね！	・ 紹介カードの作例を提示して、内容のイメージを持てるように促す。 名前はもちろんだけど、好きな食べ物とかスポーツを書いたら話がしやすいかも。 ・ 必要に応じて、項目を板書する。	POINT 作例を JPEG で保存し、電子黒板で提示する。 

展開	6分	<p>◆ 名前や誕生日、好きな食べ物など紹介する内容を入力する。</p> <p>① 名前 ② 誕生日 ③ 好きなスポーツ</p> <p>自己紹介カードに好きな果物をスタンプから選んで押す。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> みんなでゲームをするために、果物のスタンプを1つ選んで押すように声を掛ける。 文字はソフトキーボードで入力するよう促す。 	<p>【マウス操作】 本書 P.34：クリック</p> <p>【ソフトキーボード】 活用ガイド：P.70</p> <p>POINT 改行がしたい!</p> <p>1行目の文字を入力したら、文字を画用紙に押しします。その後、2行目の文字を入力して、1行目の下に押しします。</p> <p>1ねん1くみ いちかね たらう</p> <p>POINT 児童から「スタンプを消したい」と言われたら</p> <p>【スタンプの消し方】</p>  <p>絵を消す 戻る</p> <p>[絵を消す]-[消しゴム]を選択しドラッグで消す、または[戻る]で1つずつ前に戻す。</p> <p>【マウス操作】 本書 P.34：ドラッグ</p> <p>【お絵かき】 活用ガイド：P.16</p>
まとめ	7分 一斉	<p>◆ 作った自己紹介カードをみんなに発表する。</p> <p>色鉛筆やクレヨンを使って自分の似顔絵を描く。</p> <p>◎ カード作りに工夫して取り組むことができる。</p> <p>【活動や体験についての思考・表現】</p>	<ul style="list-style-type: none"> お絵かき機能で似顔絵を描くよう促す。 絵を描くときのマウスの持ち方や使う指、その指の置き方を実践して指導する。 	 <ul style="list-style-type: none"> 果物スタンプごとにグループ分けをする。

■ 児童の作例



単元： スタンプを活用してデザイン

対象教科： 図画工作 2年生

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャープラス キッズ（お絵かき / はんこ）

【ICT 機器】 電子黒板

【使用教室】 コンピューター室

PC マウス

■ ICT活用の効果

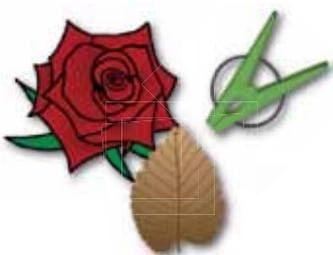
● 発想・構想を楽しみながら表現力の向上

コンピューターでたくさんの材料を使い、画用紙に繰り返しスタンプに押すことで、「材料からイメージできる形の面白さ、色に対する感覚」などを育み、児童が楽しみながら造形活動を行え、表現力を向上することができます。

● 絵の具のシミュレーション

絵の具の授業を始める前に、色混ぜのシミュレーションを行うことで多くの混色を試すことができ、本物の絵の具を使うときは、色混ぜの基本を理解した上で学習をすることができます。

■ 実践フローチャート



素材を選ぶ

どのような形になるか想像しながら素材を選びます。



絵の具で朱肉づくり

絵の具ではんこに付ける朱肉の色を作ります。



スタンプを押す

画用紙にスタンプを押して絵を作ります。

■ 本時の指導

《目標》

材料の形を生かし、そこから生まれる面白さに気づき、さらに想像力を広げることができる。

【発想や構想の能力】

《展開》（全1時間）

〈◎は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容 / 評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	7分	<ul style="list-style-type: none"> ◆身の回りの材料をスタンプにすることを知る。 ◆身の回りの日用品や道具はどんなものがあるか考える。 <p>めあて：いろいろな形のスタンプで思い付いたものを描いてみよう</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・身の回りの材料とは、[洗濯バサミ]や[消しゴム][枯葉]など例を挙げ、児童の想像を膨らむようにする。 	
展開	31分	 <p>家や学校でよく見ているものが多いね。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆気に入った日用品を選ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デイジーピクチャープラス キッズの日用品素材を見せ、素材の種類を確認できるようにする。 ・マウス操作を指導する。 <ul style="list-style-type: none"> - マウスの持ち方や指を置く位置を確認しながら進める。 	 <p>【マウス操作】 本書 P.34：クリック</p>

<p>展開</p>	<p>◆ 選んだ日用品に絵の具を付けて画用紙に押す。</p> <p>洗濯バサミを回転させて押すと花ができた！</p> <p>花びらの色が違うかわいい花ができたよ！</p> <p>何回も押すと絵の具が薄くなっていくね。今度は違う色で押そう！</p> <p>◆ 友達同士で押したスタンプの作品を見せ合って楽しむ。</p> <p>その雨ってどうやったの？</p> <p>すごいね！僕もやってみよう。</p> <p>【しゃもじ】をひっくり返したらできたんだよ！</p> <p>◎ 想像力を働かせ、スタンプを押しながら、面白い形や色を表す方法を思い付くことができる。</p> <p>【発想や構想の能力】</p>	<ul style="list-style-type: none"> 絵の具の付け方とスタンプの押し方を説明する。何度もスタンプを押すと、色が薄くなって見え方が変わることを知らせる。 <p>材料を逆さまにしたら何に見えるかな？など児童の想像力を広げる支援をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 絵の描き方を説明する。 自分でどんどん進められる児童は良い点を認めながら見守る。 作品の面白い発想や、工夫しているところを褒め、意欲をもたせるようにする。 <p>◆ 電子黒板で児童の作品を提示し、他の児童の制作の幅が広がるよう促す。</p>	<p>【はんこ】 活用ガイド:P.34 P.39</p> <p>POINT</p> <p>児童から「はんこを消したい」と言われたら</p> <p>【はんこの消し方】</p> <p> </p> <p>絵を消す 戻る</p> <p>[絵を消す]-[消しゴム]を選択しドラッグで消す、または[戻る]で1ずつ前に戻す。</p>
<p>まとめ</p>	<p>7分</p> <p>◆ 代表者が作品を発表する。</p> <p>工夫したところを発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 作品カードを書くときは、材料の使い方や色使いなどを振り返り、工夫した点をカードに書きやすくなるように配慮する。 	

■ 児童の作例



単元： いきものとなかよし

対象教科：生活科 2年生

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャープラス キッズ (スタンプ)
 【使用教室】 コンピューター室

【ICT 機器】 電子黒板
 PC マウス

■ ICT活用の効果

● 自然を大切にする心を育てる

季節に合わせた昆虫や植物をイラスト作品にすることで、季節による様々な自然の変化に気付き、自然とのかかわりを一層深め、児童の自然を大切にする心を育てることができます。

● 自然と身に付くコミュニケーション力

児童のコンピューターに対する興味やスタンプという身近な機能を使うことで、自然と児童同士で疑問や意見などの会話が生まれ、楽しみながら学習をすることができます。

■ 実践フローチャート



シーンを選択する

春夏秋冬のイラストから好きなものを選びます。



スタンプを押す

昆虫の生息地を思い出し、スタンプを押します。



複数パターンを作る

他に興味があるシーンを選択し、スタンプを押します。

■ 本時の指導

《目標》

身近な自然とのかかわりに関心を持ち、動植物の種類や生息する場所などに気付くとともに、身近な自然とのかかわり合う楽しさを感じることができる。

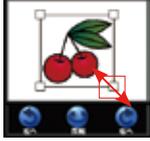
【活動や体験についての思考・表現】

《展開》 (全1時間)

〈◎は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容 / 評価項目 (方法)	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	7分	<p>◆ 昆虫や花をどんなところで見たか話し合う。</p> <p>めあて：昆虫のすみかや植物の生える場所を探して自然を知ろう</p> <p>◆ スタンプを使って、昆虫のすみかや植物の生える場所を絵にすることを覚える。</p>	<p>・草原や花だんなどのイラストを電子黒板で見せることで、イメージをわかせやすくする。</p> <p>・マウス操作を指導する。 - マウスの持ち方や指を置く位置を確認しながら進める。</p>	<p>◎ 【マウス操作】 本書 P.34：クリック</p>



展開	31分	<p>◆ 季節や天候に合った背景イラストを選びスタンプを押す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 晴れの草原→てんとうむし、チョウなど ・ 雨の日→カタツムリ、カエルなど <p>コスモスは春の花だったかな？チューリップと一緒に押すのは変だよな？！</p> <p>海の中にもスタンプを押そう！ときどき川にクラゲがいるのを見るけど海じゃないのかな？</p> <p>◎ 生き物のすみか分けすることを通して、身近な自然とかかわることを楽しむことができる。</p> <p>【活動や体験についての思考・表現】</p> <p>アリの向きを変えたいな！</p> <p>あっ！ 本当だ！ありがとう。</p>	<p>・背景イラストの説明をして、イメージをもたせ、例を挙げることで児童がスタンプを選びやすくなるよう促す。</p> <p>例.「春の草原」「雨の池」「秋の草原」など</p> <p>そうだね！この前花だんを見たときのことを思い出そうよ。</p> <p>潮の満ち引きで流れてるからだと思うよ。川って言っても海と川が繋がってるところだよ。</p> <p>家の近所や学校周辺だけでなく、今まで行ったことのある場所を振り返ることで、たくさんの生き物を見つけられるよう促す。</p> <p>左下の矢印ボタンを押すと向きが変わるよ。</p>	<p>【スタンプ】 活用ガイド：P.28</p> <p>POINT 新しい作品を作るには</p>  <p>新しく作る [新しく作る] ボタンをクリックして、[絵を選ぶ] [イラスト] から背景イラストを選択します。</p> <p>POINT スタンプの大きさを変えるには？</p> <p>【拡大・縮小の方法】</p>  <p>プレビュー [□] にマウスポインタを合わせます。 外側ドラッグ→【拡大】 内側ドラッグ→【縮小】</p>
まとめ	7分	<p>◆ 作成した季節と身近なところで見つけた昆虫を紹介しながら作品を発表する。</p>	<p>どこにどんな昆虫がいたかを振り返ることで、児童が自分の言葉で発表できるようにする。</p>	

■ 児童の作例



単元： わたしの 町 はっけん

対象教科：生活科 2年生

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャープラス キッズ (スタンプ/コロコロスタンプ) 【ICT 機器】 電子黒板
 【使用教室】 コンピューター室 PC マウス

■ ICT活用の効果

● 地域とのかかわりを深める活動

地図素材を活用し、直接体験したことを「町のマップ」にまとめることで、生活圏で児童がかかわり合っている場所や公共の施設がわかり、地域のよさを伝え合う楽しさや表現力を向上することができます。

● 視覚的に伝える

この学年では地図を描くことが難しく、描いた本人がわかっても見るとは伝わらないケースがあります。スタンプの建物や道路などの素材を活用して作品を作ることで、見る側に細部までわかりやすく伝えることができます。

■ 実践フローチャート



町探索をスタートする

グループごとに町探検に行き、紹介する場所を調べます。



発表方法を考える

発見したことや調べたことを整理し、発表方法を考えます。



町の地図を作る

スタンプ/コロコロスタンプを使って町の地図を作ります。

■ 本時の指導

《目標》

町探検で見つけたことや気付いたことなどを友達に伝えようとして、友達の発表を聞こうとして。

【活動や体験についての思考・表現】

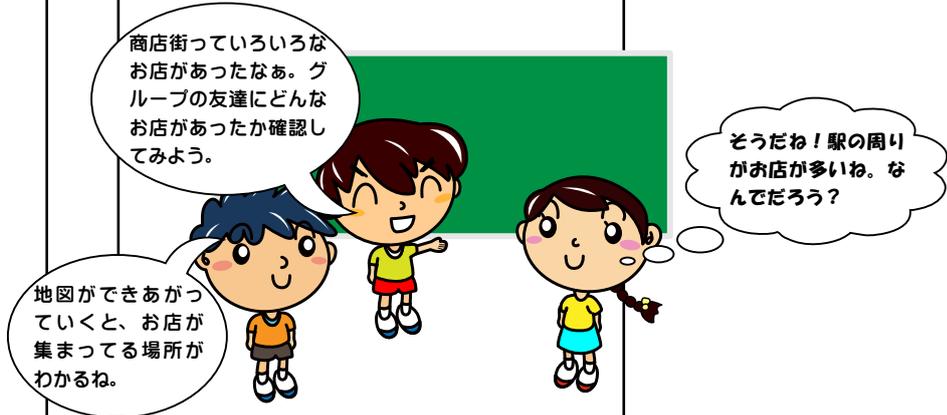
《展開》 (全3時間 / 本時2時間 (2/3 ~ 3/3))

《◎は評価ポイント》

経過	時間	学習活動・内容 / 評価項目 (方法)	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	15分 一斉	<p>◆ わかりやすく伝える方法を考える。</p> <p style="text-align: center;">めあて：発見したことを知らせよう</p> <p>◆ スタンプで地図を作り、町の面白いところや素敵な人たちをみんなに紹介することを考える。</p>	<p>・ 町の人たちから聞いた話で、面白かったことや心に残ったことを話し合わせることで、紹介したいことを考えられるようにする。</p> <p>・ 児童が撮影した写真データをフォルダー上に用意し、いつでも使えるように準備する。</p>	



<p>展開 50分</p>	<p>◆ 台紙に道路や建物のスタンプを押し、町の地図を作る。 ※ 学校の場所は必ず入れるようにする。</p> <p>◆ 地図が完成したら災害時の避難場所などにマークを付ける。</p> <p>◆ 友達同士で見せ合う</p> <p>◎ 町の良いところを自分らしい方法で表現できている。 ※ 足りない情報がある場合は友達の意見を参考にして補い合う。</p> <p>【活動や体験についての思考・表現】</p> <p>◆ グループで話し合ったことを地図に追加する。 -必要に応じてソフトキーボードを使いコメントを入れる。</p>	<p>町の地図を作る方法を説明する。</p> <p>① 地域に合った背景素材を選択させる。</p> <p>② スタンプとコロコロスタンプで町の地図を作る。</p> <p>児童から上がった疑問や意見は各自書き留めることで、今後の授業に活かせるようにする。</p> <p>・作成中に出てきた質問や疑問は、授業の中盤にグループの友達と話し合うことで、解決できるようにする。 疑問の題材によってはクラス全体で考える。</p>	<p>【スタンプで町の地図を作ろう】 活用ガイド：P.74</p> <p>POINT コロコロスタンプを真直ぐ押すには 平面の机の上でドラッグ操作をゆっくり行います。 線路や道路が曲がって押される場合は、スタンプを利用するときれいに押せません。</p> <p>POINT 児童から「スタンプを消したい」と言われたら</p> <p>【スタンプの消し方】</p> <p>  絵を消す 戻る</p> <p>[絵を消す]-[消しゴム]を選択しドラッグで消す、または[戻る]で1つずつ前に戻す。</p> <p>【ソフトキーボード】 活用ガイド：P.70</p>
<p>まとめ 25分</p>	<p>◆ 町探検の地図を提示し、町の特徴を発表する。</p>	<p>・児童が撮影した町探検の写真を提示することで、店内の様子や町の特徴などを詳しく発表できるようにする。</p>	



■ 児童の作例

