

## 本時のねらい

Google ドキュメントのかき込み機能を使い、クラスのマスコットキャラクターを作る

## 本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- ・Google クラスルームを使い、個人の端末に送られている白紙にオリジナルキャラクターを考えさせる
- ・今までは作成や選ぶことに手間がかかったが、タブレットを使用することで加筆修正が容易であり、瞬時に結果を共有することができる。

## 活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・ Google クラスルーム
- ・ 大型モニター
- ・ Google フォーム
- ・ Google ドキュメント

## 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 (10分)	○クラスのマスコットキャラクターを作ることを伝える  めあて：クラスのマスコットキャラクターをつくろう	・ドキュメントをクラスルームで送付する際に「閲覧」を選択し、児童に送信すると、資料に直接手がきすることができ、イラストが描けるようになる ・クラスルームに送った課題を受け取る→直接かき込む方法を伝える
展開 (25分)	○かき込み機能を利用し、一人一つのオリジナルマスコットキャラクターを制作する。 (テーマ、キャラクター、色使いを考える)  ○ペンの種類や、色の選び方など操作方法が分からない場合は、友達に聞きに行く	タブレットで描くと、消したり付け足したりすることが容易であるため、児童の意欲につながる  操作で分からないことがあるときは、周りの児童に聞いて解決できるようにする
まとめ (10分)	○クラスルームの提出ボックスに送信する  ○次回は、全員のキャラクターを見て、投票することを伝える	複数作った児童は、一番気に入ったキャラクターを保存→提出する 大型モニターで児童の作品を映し、フォームで投票する

## 1 人 1 台端末を活用した活動の様子

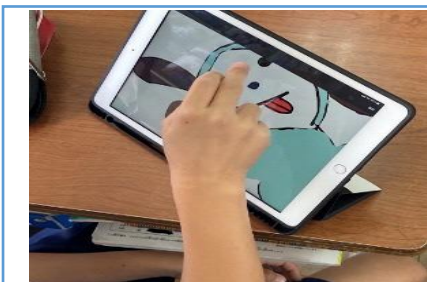


写真1：一人一つのキャラクターを制作している場面



写真2：操作で分からないことを、相談している場面



写真3：完成したキャラクターを大型モニターに映し、児童が自分の席から説明している場面

## 児童生徒の反応や変容

タブレットで描くと、消したり付け足したりすることが容易であるため、児童は意欲的に取り組んでいた。クラスのみんで決めるというねらいがあるため、前向きなマスコットキャラクターを描こうと創作意欲が湧いている児童が多かった。投票で一つ決めることを念頭に作っているため、ていねいに、テーマが伝わるように描いている姿があった。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

クラスルームで送付する際に閲覧を選択すると、ドキュメントに書き込むことができる。教員から送った白紙にペンが出て、画面上にそのまま描くことができる。色やペンの種類も豊富にあり、何度も修正することができるため、児童の思いのままの作品が出来上がる。クラスルームに提出し、大型モニターで映し出し、クラス全員とその場で共有することができた。