

学習活動

「交流スポーツ大会をしよう」

招待状作り、ゲーム練習(風船バレー、ボール送りゲーム)、ビンゴゲーム作り、景品購入、調理活動、感想文等

※本単元は生活単元学習および教科別の指導「国語」「体育」を関連付けて行った。また、当日のスポーツ大会は市内の中学生との交流及び共同学習である。

活用の目的

- イラストを使ったビンゴゲーム作りにおいて、生徒が描いた絵を効率よく複製・印刷するために、iPad のアプリケーション「おえかキロク」を使用する。
- 大会当日に web からコピーした写真やイラストを提示するために iPad を使用する。

活用の実際と工夫

- ビンゴゲームは一般的には数字を用いるが、数字の理解が難しい生徒がいることから写真やイラストを使用することにした。そして交流相手校が釜石市内の施設を利用する単元の学習を行っていたことから、「釜石にちなんだ食べ物や施設」の写真を題材にすることにした。また、アニメのキャラクターもいくつか使った。
- 絵の得意な生徒がいることから、生徒の描いたイラストもビンゴゲームに使用した。当日は相手校の生徒や保護者も来校することから、**生徒の描いた絵を話題にすることで褒められたり、関わったりという場面設定をねらいながら進めた。**
- 使用するアプリケーション「おえかキロク」は、iPad をキャンパスに見立てて絵を描くことができる。筆順等も記録できるが、本単元ではイラストを描いて保存する機能に着目し、使用した。



生徒が描いたイラスト。一部のイラストはアニメのキャラクターである。当時タッチペンを購入していなかったため、指で描いてもらったが特に問題はなかったようである。色を選択し、カラフルなイラストに仕上がった。これらを印刷し、他の写真と組み合わせて30枚以上もビンゴカードを作った。



完成したビンゴカード。ロゴやキャラクター関係のものはぼかしてある。当日は iPad に写真やイラストを表示しながら、「次は〇〇です」と知らせる方法でゲームを進めていった。

活用の効果 ○効果 ●課題

- 「おえかキロク」は iPad 上のキャンバスに各色、消しゴムなどが表示されており使いやすいようだった。色を選んで、イメージのイラストを描いていた。
- 当日はイラストを描いた生徒の1人が欠席したため、絵を通した関わりが深められなかったのは残念であったが、来年以降もこうした「生徒中心のゲーム作り」を進めていきたい。
- 来年以降、可能であれば「とっすい☆しゃっふぉ〜フリーソフト」を使って、イラストをシャッフルして表示させてみたい。そのためにPCからテレビに出力できる環境を整えていきたい。また、インタラクティブホワイトボードがあれば、生徒がボード上で操作し、シャッフルさせるという生徒主体のゲーム作りができると考えている。