

山形県立ゆきわり養護学校高等部 1年 情報

テーマにあったMV（ミュージックビデオ）を作ろう



日時：令和6年11月14日（木）13：25～14：15
 場所：高等部 B学級教室
 対象：1年 6名
 授業者：佐藤隼人 教諭

1 主に活用した機器・コンテンツ

・指導用ノートPC (Windows)・一人一台タブレット (iPad)・大型掲示装置 (TV)
 iPadOS アプリ・ChatGPT (チャットジーピーティー)・Kahoot! (カフート)・Padlet (パドレット)

2 授業

(1) 本時の目標

- 生成 AI の使用上の注意点を知り、指示語をテーマに合わせ具体的に明確に入力することができる。
 <知識・技能>
- テーマにふさわしい表現になるように、生成 AI へ追加で指示をすることができる。
 <思考力・判断力・表現力>
- 様々な指示語を試しながら、オリジナルの歌詞を作ろうとする。
 <学びに向かう力・人間性>

(2) 指導過程

時間※1	●主な学習活動	○ICT 活用ポイント、留意点	使用機器 コンテンツ	情報活用能力※2
導入 個別 B 1	●自分の iPad で確認クイズをする。	○ICT 活用ポイント1 クイズアプリを使用し、一人一人の習熟の程度に応じた学習	・指導用ノートPC (Windows) ・一人一台タブレット (iPad) ・Kahoot!	A 1 ①c ステップ 3 目的に応じたアプリケーションの選択と操作
展開 個別 B 4	●生成 AI にテーマにあった歌詞ができるように指示をする。 ●よりテーマにあった歌詞になるように追加で指示する。 ●できた歌詞を確認し掲示板上に投稿する。	・指示語を作りやすくする (前時までにテーマを決め、プリントに記入しておく) ・追加指示しやすくする。 (サブテーマを3つ程度決めておく) ○QR コードを事前に撮影しておき、「Padlet」が開けるようにする。	・ChatGPT ・Padlet	A 1 ①a ステップ 2 キーボードなどによる文字の正しい入力 B 1 ステップ 1 情報の大体を捉え、分解・整理し、自分の言葉でまとめる C 1 ②c ステップ 1 情報の活用を振り返り、改善点を見出そうとする A 1 ①c ステップ 3 目的に応じたアプリケーションの選択と操作
まとめ 協働 C 2	●できた歌詞を発表する。	○大型提示装置で映す。 ○ICT 活用ポイント2 できた歌詞を発表し、考えを共有する	・大型掲示装置 (TV)	

3 ICT 活用ポイント


ICT 活用ポイント 1 **B1** 個に応じた学習

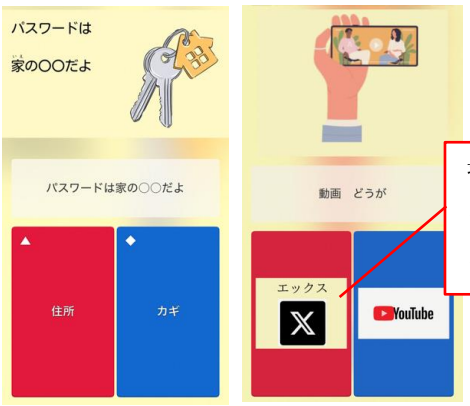
Kahoot! (クイズ作成&プレイアプリ)を使用し、一人一人の習熟の程度に応じた学習を行えるようにする。

- (1) QRコードを読み取り、クイズアプリへ移行する。(事前にQRコードを撮影し、自力で移行できるようにしておく。)
- (2) 個別に用意したクイズを行う。
- (3) 結果画面をスクリーンショットして端末に保存する。
- (4) スクリーンショットしたものをPadletに投稿する。

K! 「Kahoot!」 <問題例>
(クイズ作成アプリ)

- 写真撮影やタブレットでの操作を意識的に増やすため、事前にQRコードを作成し、そこからクイズへ移行するようにする。





習熟度に応じて イラストと文字をセットにするなど問題の出し方を工夫する

ICT 活用ポイント 2 **C2** 協働での意見整理

できあがった歌詞を大型提示装置 (TV) に映し、みんなで考えを共有できるようにする。また、友達の子のよさを即時認められるよう、「いいね」がつけられる設定にしておく。

- (1) QRコードを読み取り、Padletへ移行する。
- (2) 大型提示装置 (TV) に映し、発表を行う。
- (3) いいと思った歌詞には「いいね」をつけるよう指示する。

padlet 「Padlet」 <掲示画面>
(オンライン掲示板アプリ)

- ICT活用ポイント1と同様にQRコードから移行する。
- 大型提示装置 (TV) で一人ずつの作品を表示し、見やすく発表しやすい環境作りを行う。



即時に「いいね」を押して、友達のよさを認められるようにする

4 活用の成果

- Kahoot!を活用して個別にクイズを作成することで、生徒一人ひとりの習熟度や理解の進度に応じた学習を行うことができました。また、生徒が楽しみながら学習に取り組み、集中して問題に向き合う姿も見られました。本時の前後を通じて、自分でクイズを解けるようになり、「できた」と実感できる経験を得ることができました。
- 本時では時間がなかったため、友達の子の作品に対して「いいね」をつける活動は行えませんでした。しかし、それまでの学習ではPadletを使用し、情報モラルに関する標語作品やAIで生成した画像などを大型提示装置 (テレビ) で共有しました。また、お互いの作品に「いいね」をつけ合う活動を通じて、「たくさんいいねがついて嬉しい。」と感想を述べる生徒の姿が見られ、作品を「伝えたい」という意欲が高まる様子も伺えました。